



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

**INTERFACES LEGAIS: DIREITO DE IMAGEM NO CONTEXTO  
DO FANTASY GAME DESPORTIVO**

PEDRO HENRIQUE SILVA REIS  
ORIENTADOR: JOÃO BATISTA VALVERDE OLIVEIRA

Goiânia  
2024

PEDRO HENRIQUE SILVA REIS

**INTERFACES LEGAIS: DIREITO DE IMAGEM NO CONTEXTO  
DO FANTASY GAME DESPORTIVO**

Artigo Científico apresentado à disciplina Trabalho de Curso II, da Escola de Direito, Negócios e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Goiás.

Orientador: Prof. João Batista Valverde Oliveira

PEDRO HENRIQUE SILVA REIS

**INTERFACES LEGAIS: DIREITO DE IMAGEM NO CONTEXTO DO FANTASY  
GAME DESPORTIVO**

Data da Defesa: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

BANCA EXAMINADORA

---

Orientador: Prof João Batista Valverde Oliveira Nota

---

Examinador Convidado: Prof. : Isac Cardoso Das Neves Nota

## INTERFACES LEGAIS: DIREITO DE IMAGEM NO CONTEXTO DO FANTASY GAME DESPORTIVO

Pedro Henrique Silva Reis

**Resumo:** A tecnologia está a tornar-se cada vez mais inovadora, as plataformas digitais estão a tornar-se mais desenvolvidas e a sociedade está cada vez mais integrada no mundo digital. O mundo dos esportes não é diferente. Tem havido um enorme aumento no número de jogos jogados online e, dado este crescimento, existe o desejo de compreender melhor como estes jogos são jogados. O artigo “Direitos de imagem nos esportes: jogos de fantasia” explica exatamente como esse conceito é implementado. Como são vistos os usuários de jogos virtuais; como são os contratos eletrônicos; quais possibilidades os jogos podem oferecer; e quais cuidados os usuários e atletas devem ter em relação às imagens. Estas são as questões discutidas no trabalho de conclusão deste curso de Direito.

Palavras-chave: imagem, fantasy game, jogos online, futebol, proteção de imagem.

## SUMÁRIO

<b>1 CONTEXTO HISTÓRICO DO DIREITO À IMAGEM</b>	<b>8</b>
1.1 CONCEITO DIREITO DE IMAGEM E O DIREITO DESPORTIVO	9
1.2 EVOLUÇÃO LEGISLATIVA	10
1.3 IMPLICAÇÕES DO AVANÇO DA TECNOLOGIA NO DIREITO DE IMAGEM	12
<b>2 DIREITO DESPORTIVO NO FANTASY GAME</b>	<b>14</b>
2.1 CARTOLA FC	15
2.2 USO DE PLATAFORMAS DIGITAIS	17
2.3 SANÇÕES DIGITAIS NO BRASIL	18
<b>3 PROTEÇÃO AO DIREITO DA IMAGEM</b>	<b>20</b>
3.1 PROTEÇÃO NAS PLATAFORMAS DIGITAIS	23
3.2 ESTIPULAÇÃO CONTRATUAL FUTEBOLÍSTICA DA ESFERA VIRTUAL E REAL	25
CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS	31

## INTRODUÇÃO

Os direitos de imagem abrangem expressões notórias da singularidade humana e merecem proteção legal. É um dos direitos da personalidade enfatizados na Constituição Federal Brasileira. Nesse sentido, os direitos da personalidade são inerentes a todos os direitos físicos ou jurídicos e são protegidos pela Constituição. Diante disso, a transferência do direito de uso de sua imagem pelo atleta para uma organização esportiva ou terceiro constitui proteção à exposição de sua imagem pessoal, constituindo assim um contrato de imagem em que o atleta concorda com o clube (entidade praticante). Sports) para explorar comercialmente a sua imagem, colhendo os benefícios dessa exposição e obtendo recursos trabalhistas. Além de demonstrar os direitos de imagem nos esportes, este estudo também irá expor os jogos de fantasia de uma forma que explora a imagem dos jogadores profissionais nas plataformas de jogos online.

O trabalho realizado diz respeito às abordagens dos direitos de imagem no domínio do desporto. Este trabalho de conclusão de curso de Direito tem como foco os jogos online baseados em jogos de fantasia. Dentre esses jogos destacam-se: Cartola FC, Bet365, Betano e PixBet. Ambos são disputados por meio de apostas, com os usuários criando cadastros e perfis concorrentes selecionando atletas ou equipes esportivas. No livro “Direitos de Imagem no Esporte: Jogos de Fantasia”, a discussão principal é sobre partidas reais de futebol.

A primeira seção apresenta os conceitos de direito de imagem e direito desportivo. Esses direitos estão relacionados ao assunto deste trabalho. A forma como surgiu o direito à imagem protegido pelo artigo 5.º, n.º 5, também é discutida no que diz respeito às implicações do direito desportivo, ramo da atividade jurídica centrado no mundo do desporto.

Ao longo do trabalho, a segunda parte discute os jogos online, apresentando cada um dos jogos de fantasia acima mencionados, como são jogados, como os utilizadores se registam e como os participantes beneficiam das apostas. Todo jogo online começa de uma forma específica, e é exatamente esse o objetivo deste trabalho, explicar e conceituar o desempenho desses sites e aplicativos de jogos de azar online.

Em resumo, a Parte III cobre a proteção dos direitos de imagem em aplicações e websites de jogos de azar. Nele são mencionadas as leis que regulam e protegem os usuários participantes dessas apostas para explicar as violações de contratos reais e virtuais para garantir que usuários e atletas não percam seus direitos nesses jogos.

A utilização de imagens de atletas neste meio virtual (neste caso plataformas digitais) é muito comum e pode ser rentável, pois atrai a atenção dos utilizadores/apostadores. Tendo em vista esse abuso, muitas vezes inapropriado, este estudo tem como objetivo realizar uma pesquisa sobre o direito à imagem dos jogadores de futebol, analisando a conduta e a punibilidade dos direitos à imagem dos jogadores de futebol, bem como a eficácia das sanções na fase penal envolvendo crimes de imagem. A viabilidade jurídica aplicável a casos específicos.

## 1 CONTEXTO HISTÓRICO DO DIREITO À IMAGEM

Neste primeiro momento conheceremos um breve histórico do Instituto da Imagem e como surgiram os primeiros conceitos básicos sobre o tema, como ele pode ser compreendido numa perspectiva temporal, e os acontecimentos históricos que influenciaram sua defesa. Nesse sentido, vale destacar esses momentos para compreender a importância desse direito nos ordenamentos jurídicos globais.

O surgimento das imagens derivadas da fotografia, a rapidez e a facilidade de sua reprodução trouxeram esse novo fenômeno para o ordenamento jurídico. À medida que a tecnologia avançava, também avançava a imagem, razão pela qual os direitos só foram reconhecidos no século XIX. A ideia de direitos pessoais existia na antiguidade, mas estava inteiramente relacionada com os direitos de propriedade. No entanto, esta compreensão foi removida na Idade Média, à medida que o desenvolvimento da consciência coletiva comprometeu a consciência individualista. Naquela época, a Igreja Católica também promovia a exclusão dos direitos individuais da sociedade, promovendo a ideia de que todos deveriam cooperar com a sociedade para alcançar a salvação divina, o que era contrário às ideias de individualismo e privacidade (ZANINI, 2018).

O desenvolvimento inicial da "indústria do futebol" no século passado esteve intimamente relacionado com o desenvolvimento da ciência e da tecnologia durante o mesmo período, ambos os quais trabalharam em conjunto para expandir e capitalizar o entusiasmo dos fãs do esporte. Tudo isso também trouxe o futebol para a indústria cultural, levando-a a produzir algumas propagandas sobre o esporte e a convidar os jogadores para filmar outras propagandas temáticas. A imagem do jogador faz parte do imaginário popular há muito tempo e desde então tem sido vista como uma excelente campanha publicitária para diversos produtos, conferindo-lhe um lugar importante na relação do clube com o jogador.

Com os acontecimentos da Reforma no século XVI, o dogma imposto pela Igreja Católica foi separado, abrindo espaço para uma visão individualista da humanidade, significando que todos poderiam buscar a própria salvação, e esse espaço permitiu a evolução dos direitos pessoais. Assim começa o debate sobre a proteção da imagem, que está relacionada a princípios inerentes ao ser humano. Além disso, o surgimento da fotografia no século XIX aumentou o acesso das pessoas às imagens. (Zanini, 2018)

A evolução dos direitos de imagem teve impacto em momentos relacionados com os direitos humanos, como a Declaração de Direitos Britânica no final do século XVII e a Revolução Francesa no século XVIII. O principal objetivo da Revolução Francesa era o individualismo, que tinha muitas ancestrais, como a intimidade e a vida privada. (Zanini, 2018).

A conclusão é que a França foi pioneira no reconhecimento dos direitos individuais e que o desenvolvimento das imagens evoluiu com o advento da fotografia. A Revolução Francesa foi importante para a incorporação dos direitos individuais na sociedade com base no princípio da dignidade humana.

### 1.1 CONCEITO DIREITO DE IMAGEM E O DIREITO DESPORTIVO

A palavra "imagem" é derivada do latim ("imaginação") e significa "uma representação de uma pessoa ou coisa obtida por pintura, gravura ou escultura". O direito de publicidade gera, em última instância, o direito à identidade, estabelecendo, em última instância, um vínculo entre imagem e identidade pessoal, além do direito à integridade da imagem e do direito à indenização por danos estéticos.

Os direitos de imagem não são protegidos pelo art. O artigo 5º da Constituição Federal de 1988 trata dos "direitos e deveres individuais e coletivos" e aborda a proteção da imagem em três parágrafos. A Seção 5 assegura a indenização por danos às imagens; a Seção 10 protege a imagem das pessoas contra infrações e garante a indenização pelos prejuízos materiais e morais causados pela sua violência; por fim, na Seção 27, protege a reprodução de imagens e vozes das pessoas.

No conceito de (Durval, p. 106-107, 1988), o direito de imagem tem um duplo sentido: no sentido objetivo, visa alterar a imagem física de uma pessoa por meio de montagem ou manipulação, acrescentando ou removendo aspectos, seja na imagem original. Qualquer outra transformação pode afetar direta ou indiretamente o caráter das pessoas. No sentido subjetivo, a fotografia é conhecida como "uma poderosa ferramenta de comunicação visual de massa, onde as imagens são mais importantes que as palavras".

Por outro lado, as leis e regulamentos modernos, além de listá-los como direitos básicos, também dividem as imagens em dois tipos: imagens de retratos e

imagens de atributos. A primeira refere-se ao uso de imagens para fins monetários, enquanto a segunda tem um viés moral, baseado em valores sociais que contribuem para o desenvolvimento da personalidade (REIS e DIAS, 2011).

Em suma, uma imagem é um conjunto de elementos relacionados com a personalidade de uma pessoa, incluindo aspectos físicos e mentais, que pertencem apenas ao seu titular, que tem o direito de utilizá-la como quiser razão pela qual existem proteções contra terceiros que não cumpram esta condição. A legislação desportiva surgiu para regular as atividades desportivas profissionais, mas não era propícia a disputas entre personalidade e finalidades monetárias.

## 1.2 EVOLUÇÃO LEGISLATIVA

A imagem é um dos fatores que impulsiona esta indústria, que envolve muito dinheiro, dando origem a um grande número de negócios legítimos que exploram a imagem do futebol, fazendo-o crescer em importância e causando assim alguns problemas jurídicos aos jogadores.

Com a introdução da Lei 5.988/73 que regulamenta os direitos autorais artísticos, surgiu pela primeira vez um sistema jurídico nacional de direitos cenográficos nas artes. 100 e 121, colocando-o entre os direitos relativos a artistas, intérpretes e intérpretes. À medida que avançavam as discussões teóricas e a legislação desportiva, em março de 1988 foi aprovada a Lei Pelé (Lei nº 9.615), que regulamentou a lei geral dos esportes e posteriormente dispôs sobre os direitos de arena em seu artigo 46.

A Lei de Bailey acabou revogando a Lei de Zico e trouxe algumas inovações no acesso às instalações esportivas. Portanto, em setembro de 2010, o então presidente Luiz Inácio Lula da Silva assinou uma medida provisória - MP nº 502/2010 - que trouxe duas alterações à Lei Bailey: a promulgação de dois programas federais de apoio ao esporte e um sistema de bolsas de trabalho em regime de meio período. estudos para atletas olímpicos e paraolímpicos. Durante as deliberações da Assembleia Legislativa, foi elaborado um relatório justificando a inclusão de diversas alterações no texto da MP 502/2010, que está preservada nos autos do Congresso há muitos anos. Em relação aos direitos de imagem dos atletas profissionais, o texto do relatório afirma: “O art. 87-A, estipula que os atletas podem abrir mão ou explorar seus direitos de imagem ajustando a “natureza civil” de modo

a constituir uso pelo atleta de seu ou sua popularidade sem levar em conta outras circunstâncias. Direitos individuais. Os eventos esportivos têm como objetivo atrair patrocinadores e consumidores, vender produtos, promover marcas e cumprir as obrigações estipuladas nos contratos de trabalho esportivos por outras formas."

A Medida Provisória foi aprovada e o Direito de Imagem passou a ser regulamentado pelo Art. 87-A:

Art. 87-A. O direito ao uso da imagem do atleta pode ser por ele cedido ou explorado, mediante ajuste contratual de natureza civil e com fixação de direitos, deveres e condições inconfundíveis com o contrato especial de trabalho desportivo.

Veja a seguir uma jurisprudência do Tribunal Superior do Trabalho sobre o assunto:

"EMBARGOS DE DECLARAÇÃO INTERPOSTOS PELO RECLAMADO. PROVIMENTO DO RECURSO DE EMBARGOS OBREIRO. ATLETA PROFISSIONAL. DIREITO DE IMAGEM. ARTIGO 87-A DA LEI N.º 9.615/1998. NATUREZA JURÍDICA. ARGUIÇÃO DE AFRONTA AO ARTIGO 5º, II, DA CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA. ESCLARECIMENTOS. 1 . Os Embargos de Declaração têm suas hipóteses de cabimento restritas àquelas exaustivamente elencadas nos artigos 897-A da Consolidação das Leis do Trabalho e 1.022 do Código de Processo Civil de 2015. 2 . A despeito da ausência de omissão ou de qualquer outro vício formal no acórdão embargado - por meio do qual a SBDI-1 do TST, ao dar provimento ao Recurso de Embargos obreiro, examinou a controvérsia nos limites das alegações deduzidas pela parte então embargante - , cumpre prestar esclarecimentos acerca da arguição de afronta ao artigo 5º, II, da Constituição da República, suscitada pela parte reclamada desde a contestação e renovada em sede de Recurso Ordinário e nas razões de Recurso de Revista . 3. Embargos de Declaração de que se conhece e a que se dá provimento para prestar esclarecimentos, nos termos da fundamentação, sem emprestar à decisão efeito modificativo do julgado embargado" (ED-E-ED-RR-1442-94.2014.5.09.0014, Subseção I Especializada em Dissídios Individuais, Relator Ministro Lelio Bentes Correa, DEJT 01/07/2022).

Por lei, não pode mais condenar os “contratos de imagem” como fraude nos contratos dos atletas. A partir daí, quando os clubes contratarem um jogador, poderão dividir sua remuneração em dois contratos: um contrato de trabalho registrado na CTPS, ao qual incidirão todas as consequências trabalhistas, bem como impostos, FGTS e contribuições previdenciárias, e um contrato com Fico-efeito “contrato de imagem” Um contrato especial de trabalho estipula claramente

direitos, responsabilidades e obrigações, bem como condições de acordo com as disposições legais.

Portanto, arte. O artigo 87-A da Lei Pelé dispõe que os direitos do atleta de transferir ou explorar imagens destinadas ao uso do atleta por meio de ajustes contratuais são de natureza civil e estão claramente definidos em contratos de trabalho esportivos específicos com direitos, obrigações e condições claras. Entende-se que para que este contrato funcione com clareza é necessário o cumprimento de seus valores, obrigações e de sua própria execução, uma vez que as sanções impostas pela Justiça do Trabalho violam o art. O artigo 9.º da Lei Penal refere-se principalmente ao abuso dos direitos das unidades desportivas.

### 1.3 IMPLICAÇÕES DO AVANÇO DA TECNOLOGIA NO DIREITO DE IMAGEM

A aplicação dos direitos de arena também existe no âmbito virtual e requer contratos para proteger os direitos de imagem. Jogos de fantasia são jogos de entretenimento virtual nos quais pessoas e consumidores se inscrevem ou obtêm CDs ou arquivos pela Internet para criar ou utilizar equipes esportivas fictícias e atletas reais em nome de entidades esportivas.

O Cartola FC surgiu para proporcionar aos consumidores uma experiência de marca no mercado de jogos de fantasia, mercado até então pouco explorado nacionalmente. Aproveitando o futebol extremamente popular no Brasil e estando totalmente associado à Primeira Divisão Brasileira, o Catola FC obteve sucesso e se tornou o principal jogo de fantasia do país. Além disso, serve como estratégia de promoção e promoção da concorrência, bem como fonte de renda para seus criadores. A criação de versões pagas, a criação de perfis nas redes sociais, a difusão de programas e publicidade em canais de televisão aberta e fechada e a cooperação com empresas patrocinadoras, conduzindo à integração de marcas relacionadas com o Catola Futebol Clube, além de todos os jogadores fantasias pessoais.

É o caso dos jogadores FIFA, Football Manager, etc. No Brasil, o jogo de fantasia mais famoso é o Cartola FC, criado e desenhado em 2005 pelo Grupo Globo de Comunicação. A maioria desses jogos usa símbolos de clubes de futebol e até nomes de jogadores reais. Acontece que esses jogos oferecem uma simulação

de eventos esportivos, onde o consumidor não é apenas um torcedor ou espectador do jogo real, mas o protagonista, que amplia o tamanho de seu time, escolhe seu clube, e ainda manipula e manipula o jogo. "Vendendo" jogadores.

Recentemente, descobriu-se que os contratos de utilização de direitos de imagem celebrados entre entidades desportivas e grupos de comunicação são realizados de forma segmentada e isolada, envolvendo direitos de instalações, direitos de transmissão, captação de imagens e conteúdos para fins de transmissão, etc. emissão. O que acontece nos torneios organizados pela Conmebol e nos Campeonatos da CBF.

Contudo, o contrato não contém disposições específicas relativas à exploração da imagem de atletas e entidades desportivas. Por exemplo, o caso Globo x Palmeiras em 2019 foi assim: as duas partes não assinaram contrato de uso e exploração da imagem do clube e de seus jogadores, resultando na impossibilidade de inclusão do clube na lista. Jogo de fantasia. A EA Sports, empresa responsável por produtos como FIFA SOCCER, tem sido criticada por não pagar pelos direitos de imagem dos jogadores associados aos jogos virtuais, mesmo quando seus nomes e dados são utilizados. A decisão do magistrado é baseada no art. Lei de Bailey 87-A.

Pode-se concluir pelo progresso deste estudo que no conflito entre os direitos de retrato e a liberdade de imprensa, as autoridades judiciais devem avaliar quais os interesses das partes que têm precedência, com base no cumprimento de princípios básicos. O princípio estabelece os seguintes critérios: a existência do dano, a extensão do dano, a intenção do agente, quais direitos foram violados e o consentimento do titular da imagem.

Dito isso, a próxima seção discutirá mais detalhadamente os Fantasy Games, apresentando um estudo de caso do Cartola FC, bem como os privilégios e sanções que podem ser aplicados quando um clube não respeita os direitos de imagem dos jogadores jogados em jogos virtuais.

## 2 DIREITO DESPORTIVO NO FANTASY GAME

A competição online é chamada de Sports Fantasy no exterior e Fantasy Game no Brasil e ganha atenção principalmente com o avanço da tecnologia. Com o surgimento das redes sociais e a proliferação das plataformas digitais, os jogos de fantasia posicionam-se cada vez mais como uma nova prática para jogadores profissionais. Mas o que é exatamente o *Fantasy Game*?

Esporte *fantasy* (mais conhecido nos EUA como Fantasy Sports e no Brasil é conhecido como Fantasy Game) é um tipo de jogo on-line onde os participantes escalam equipes imaginárias ou virtuais de jogadores reais de um esporte profissional. Essas equipes competem com base no desempenho estatístico dos jogadores escalados nas partidas reais. Esse desempenho é convertido em pontos que são compilados e atualizados de acordo com as regras que são estabelecidas pelo site organizador do Fantasy. O time que totalizar o maior número de pontos configura-se como vencedor e campeão de acordo com a forma de disputa do jogo (MEIRELES, 2022, p. ?).

Nos Estados Unidos da América (EUA), os jogos online surgiram em meados da década de 1950, logo após a Segunda Guerra Mundial. Porém, a primeira fantasia verdadeiramente relevante foi criada em 1980 pelo jornalista Daniel Okrent. O primeiro videogame foi nomeado *Rotisserie League Baseball*, o próprio nome sugerindo uma conexão com o esporte beisebol. Por causa de seu trabalho como jornalista e do relacionamento próximo com colegas colunistas esportivos, o esporte se popularizou e foi discutido em jornais, noticiários e revistas, tornando-o popular na América do Norte. Como escreve Rafael Meireles em seu artigo Como surgiram os jogos de fantasia e por que são tão populares no Brasil e no mundo? ” conforme explicado em. Publicado no site Married Games (2022), *Fantasy Game* é um conceito onde os jogadores são selecionados com base no seu desempenho em disputas reais, onde os usuários constroem suas próprias pontuações.

Por ser um esporte que utiliza habilidades de apostas, ou seja, pode ser considerado um jogo de azar, o fantasy game não se preocupou em regulamentar sua prática no Brasil. Isto pode ser considerado uma contravenção penal nos termos da Lei de Contravenções Penais (Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941). No artigo “Regulamentação Necessária dos *Fantasy Sports* no Brasil” escrito por Ricardo Axel Silva (2022), ele explica que o Brasil não prevê tal regulamentação desta prática, mas o projeto de lei n. Resolução nº 442, de 21 de março de 1991, cuja pauta era a

questão da aprovação desta modalidade de jogos ou apostas em geral. Portanto, o Artigo 1(III). O artigo 2º da Lei Alternativa PL 442/91 dispõe que os jogos de habilidade estão isentos do regime jurídico estabelecido pela referida lei, que afasta esta modalidade de *fantasy sports* das penas previstas na Lei das Contravenções Penais (SILVA, 2022). Portanto, a Lei do Esporte é falha quando se trata de jogos de fantasia.

Até o ano de 2018, as apostas esportivas do *fantasy game* eram ilegais nos Estados Unidos da América (EUA), contudo a lei federal que proíbe apostas esportivas no país, foi declarada inconstitucional pela Suprema corte, passando para os legisladores de cada estado a prerrogativa para tratar sobre o tema. Mas primeiramente, é necessário entender o que é o direito desportivo (SILVA, 2022).

O direito desportivo é uma área de atividade jurídica dedicada à área do desporto, envolvendo diversos atletas e delegações desportivas. Estas são as regras, os regulamentos, os procedimentos, tudo o que se aplica ao mundo dos esportes. Por exemplo, no futebol, o direito desportivo é uma área que está a progredir porque é cada vez mais global e é um campo economicamente lucrativo. Além disso, à medida que os atletas do desporto se tornam cada vez mais empenhados em defender os seus direitos, os profissionais que praticam o direito desportivo (advogados) dedicam-se a proteger os interesses, a integridade e o bem-estar dos atletas.

## 2.1 CARTOLA FC

Cartola Futebol Clube (FC) é uma modalidade de videogame online. O jogo foi desenvolvido pela SportTV em 2005 e permanece nos sites do canal Globo, Premiere Futebol Clube (FC) e Globo Esporte. O jogo segue o estilo *Fantasy Game*. Embora relacionado ao modelo *Fantasy*, o Cartola FC é voltado especificamente para a prática do futebol. Para os fãs de esportes, os jogos virtuais são fictícios e bastante populares.

O Cartola FC é uma das competições mais famosas do Brasil. Neste jogo, os usuários participantes devem seguir o exemplo de treinadores e jogadores da vida real. Segundo Cassio Zirpoli em matéria publicada em seu blog Cassio Zirpoli, em 2022, o jogo teve 1,93 milhão de inscrições no 18º Brasileirão (ZIRPOLI, 2022). Além disso, até 2022, o jogo ainda terá mais de 4 milhões de inscritos e mais de 5,5

milhões de times inscritos. Pode-se dizer que grande parte do seu público é masculino, com idade entre 18 e 34 anos.

Além de ser um jogo que promove entretenimento e interação entre os participantes, o Cartola FC também desencadeia uma melhor compreensão do esporte na sociedade, sugerindo uma nova compreensão dos elementos que compõem o futebol, como as estatísticas de defesa, meio-campo, ataque, etc. Os usuários podem assumir o comando de seu clube, criar seu próprio time baseado em atletas brasileiros da vida real e definir seus treinadores com base no que acontece em campo. De acordo com o artigo “Jogos de fantasia e a reconstrução da cultura esportiva: tomando o Cartola FC como exemplo”, publicado por Magno Cassiano, Suélen de Lima e Ada Cristina Machado (2021), a promoção e divulgação do jogo de fantasia Cartola FC está em a era da interação digital e dos públicos.

Postula-se, inicialmente, que a criação e promoção comercial do *fantasy game* Cartola FC estabelece uma relação distinta com a audiência em tempos de interação digital, ao mesmo tempo que integra os novos protagonismos que ocorrem dentro do cenário do futebol. Entende-se que é possível identificar alguns aspectos de evoluções e modificações (MACHADO, p.2, 2021).

Como explica o blog Cassio Zirpoli (ZIRPOLLI, 2022), os usuários podem ganhar um passe grátis para jogar a temporada inteira sem pagar nada. Os usuários podem criar um cadastro gratuitamente, e ao criar uma conta recebem cartões (moeda virtual). Mas, além disso, o Cartola FC também possui o passe “Cartoleiro PRO”. Nesse modelo, os jogadores pagam R\$ 49,90 por ano (divididos em até 9 parcelas) e têm direito a serviços exclusivos, além de concorrer a ingressos, camisas e premiações de clubes brasileiros.

O Cartoleiro PRO permite a participação em até 6 ligas clássicas, a criação de ligas eliminatórias, acesso a notificações exclusivas e muito mais opções para personalizar seus times e ligas, além de aproveitar um teste de 7 dias do Premiere Play. Local do jogo, digite o nome do presidente da equipe (usuário), selecione nome, crachá e uniforme. O usuário pode então selecionar seu time e em cada rodada selecionar 1 técnico e 11 jogadores da série Brasil A de determinado ano, além de indicar um dos jogadores para ser capitão do Chevy (ZIRPOLI, 2022).

Em múltiplas rodadas de competição entre jogadores virtuais, é possível que os jogadores aumentem o número de cartas com base no desempenho de cada

atleta, aumentando assim o número de atletas mais valiosos. “Os usuários podem participar e construir alianças”, explica Marina Aragão em sua monografia, dissertação de final do curso de Comunicação em Jornalismo da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Segundo ela, a liga avança muito rapidamente, com alguns formatos de competição acelerada com duração de 2 a 5 rodadas, e alguns formatos de competição clássicos em que os participantes se desafiam. “Assim, aliado à Internet, o Cartola FC consegue ampliar as possibilidades de participação no esporte tanto para os amantes do futebol como para os menos familiarizados com o esporte” (ARAGÃO p. 37, 2019).

## 2.2 USO DE PLATAFORMAS DIGITAIS

O crescimento exponencial do número de associados do Cartola FC pode ser atribuído em parte às mudanças na estratégia de marketing do jogo. Em 2017, a Rede Globo, única emissora de televisão aberta com direitos de transmissão do Campeonato Brasileiro de Futebol, passou a listar os jogadores selecionados para cada jogo do campeonato. Sua programação esportiva também conta com painéis dedicados à análise e debate de competições. A empresa é divulgada através de blogs, vlogs e redes sociais, utilizando uma linguagem frequentemente associada a páginas de futebol na internet. Os avanços nas plataformas digitais impulsionaram o crescimento do Catola Futebol Clube, gerando maior visibilidade. Destaca-se, portanto, a utilização de plataformas digitais em competições virtuais na forma de jogos de fantasia.

À medida que a tecnologia beneficia a sociedade, o mercado de apostas desportivas tem crescido significativamente. No campo do futebol, as apostas continuam a crescer em todo o mundo. Junto com esse crescimento, o layout do aplicativo está mais moderno, aprimorado e mais fácil de usar para qualquer apostador que queira ingressar no mercado.

Por exemplo, em 2023, existem obviamente múltiplas opções de apostas para um jogo de futebol. “O surgimento das apostas em eventos esportivos tem suas origens no passado, já na própria história do esporte, portanto a natureza dos dois está realmente interligada” (CHAGAS, 2016). De modo geral, os usuários que fazem apostas online são os mesmos do *fantasy game* Cartola FC. Existem muitas possibilidades de jogar, fazer apostas e obter lucros com operações e valores de

apostas. Neste mercado de apostas desportivas é necessário conhecer e compreender o próprio desenrolar dos jogos. No caso do futebol, esporte que mais atrai usuários aos aplicativos de apostas, é importante que os participantes desenvolvam uma estratégia de jogo além de conhecerem os times envolvidos, já que as partidas são disputadas ao vivo.

Por exemplo, existem plataformas e sites de apostas online que se baseiam nos resultados de jogos de futebol reais e são bem conhecidos a nível mundial e nacional. Entre eles, destacam-se Bet365, Betano e Pixbet. Bet365 é um dos sites mais utilizados pelos brasileiros. A plataforma permite apostar em mais de 30 desportos, jogos de azar e habilidade, e a casa de apostas online permite aos utilizadores ganhar e lucrar com jogos reais em tempo real. Funciona assim: o usuário cria uma conta no site, deposita uma determinada quantia na carteira e pode então adivinhar o resultado da partida. Toda a ação ocorre virtualmente, mas os apostadores podem acompanhar as atualizações e o progresso do jogo. A plataforma tem sede no Reino Unido, onde as apostas não são ilegais, mas o fluxo de apostas da plataforma em território brasileiro não foge a nenhuma regra.

Outro modelo de site de apostas é o Pixbet. Essa plataforma pode ser mais simples que o processo usual em outras casas de apostas, pois a plataforma permite que os usuários façam apostas por meio de pix e saques, que são formas de pagamento simples em 2023. Para apostar no Pixbet, você precisa se cadastrar no site, abrir uma conta de jogador, depositar fundos e fazer apostas na plataforma. Dessa forma, se os usuários fizerem suas apostas corretamente e ganharem, poderão lucrar com seus ganhos. Pixbet também permite apostas em cassino ao vivo, eventos esportivos ao vivo, jogos de cassino e muito mais.

### 2.3 SANÇÕES DIGITAIS NO BRASIL

As sanções são um dos elementos mais discutidos dentro do espectro jurídico, e a área que mais trata desse tema é o direito penal. Para entender melhor como as sanções entram no ambiente digital, neste trabalho final do curso de Direito discutiremos o que são, como funcionam e quais regulamentações são necessárias para as sanções digitais no Brasil. Sobre o tema sanções jurídicas, a Dra. Gisele Mascarelli Salgado explica muito em sua tese "Sanções na Teoria Jurídica de Norberto Bobbio", que é a conclusão de seu Doutorado em Filosofia Jurídica

desenvolvido pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/ SP). Ela acredita que as sanções são extremamente importantes para a região porque podem ser modificadas e transformadas, mas não alteradas (SALGADO, p. 17, 2008).

Sanção é toda consequência que se agrega, intencionalmente, a uma normal, visando ao seu cumprimento obrigatório. Sanção, portanto, é somente aquela consequência querida, desejada, posta com o fim específico de tutelar a regra. Quando a medida se reveste de uma expressão de força física, temos propriamente o que se chama de coação. A coação, de que tanto falam os juristas, é, assim, uma espécie de sanção, ou seja, a sanção de ordem física (REALE, p.260, 1995).

As sanções digitais do Brasil são impostas pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), órgão responsável pelo desenvolvimento de padrões e diretrizes relacionadas à Internet no país. Sanções podem ser aplicadas a empresas e indivíduos que violem leis e regulamentos relacionados à segurança cibernética, proteção de dados pessoais e outros aspectos da Internet. Algumas das sanções digitais que podem ser impostas no Brasil incluem multas, bloqueio de acesso a sites e serviços online, remoção de conteúdo da internet, proibição do uso de determinadas tecnologias e até prisão no caso de violações mais graves das leis digitais. A aplicação de sanções digitais no Brasil ainda é relativamente nova e enfrenta vários desafios relacionados à interpretação das leis digitais pelo judiciário e ao desenvolvimento de tecnologias para monitorar e punir comportamentos ilegais na Internet. No entanto, este é um campo em evolução que deverá se tornar cada vez mais importante nos próximos anos.

A proteção dos dados pessoais, como um novo direito da personalidade, dirige-se a todo e qualquer dano em que se denote o prolongamento de um sujeito. Dados pessoais não se limitam, portanto, há um tipo de proteção imediata, mas também há um referencial mediato que pode ter ingerência na esfera de uma pessoa. Por esta lógica, qualquer dano pessoal anonimizado detém o risco inerente de se transmutar em um dado pessoal. A agressão de diversos "pedaços" de informação (dados) que pode relevar (identificar) a imagem (sujeito) do quebra-cabeça, a qual era até então desfigurada (anônimo) - o chamado efeito mosaico. (BIONI, 2021, p. 65).

Um exemplo de sanção digital no Brasil é a lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) de 14 de agosto, conhecida como Lei 13.709, que entrou em vigor em setembro de 2020. A lei prevê multas e outras penalidades para

empresas que descumprirem as regras de proteção de dados. As multas podem chegar a 50 milhões de reais ou 2% da receita da empresa, o que for maior, disse a LGPD. Além disso, o Brasil possui legislação específica contra o crime cibernético, como a Lei Carolina Dieckmann, nº 12.737, de 30 de novembro de 2012. A lei, que foi promulgada após o vazamento de fotos íntimas da atriz, prevê penas de prisão de até cinco anos. Prisão: Qualquer pessoa que invadir um dispositivo eletrônico e distribuir conteúdo sem autorização pode ser presa. Para estes casos, o artigo 1.º da lei prevê a classificação criminal dos crimes informáticos.

Artigo 154-A. Invadir dispositivos informáticos alheio, conectado ou não a rede de computadores mediante violação indevida de mecanismos de segurança e com o fim de obter, adulterar ou destruir dados ou informações expressas ou tácita do titular do dispositivo ou instalar vulnerabilidade para obter vantagem ilícita.

Pena - Detenção de 3 (três) meses a 1 (um) ano, e multa.

Outra fonte de informações sobre as sanções digitais brasileiras são as notícias de sites especializados em tecnologia e segurança digital, como Tecmundo e Canaltech. Esses sites geralmente cobrem casos de empresas e indivíduos que foram punidos por não aderirem aos padrões de segurança e privacidade da Internet. Por fim, podem ser encontrados artigos acadêmicos sobre sanções digitais no Brasil, como trabalhos de pesquisadores da área de direito digital e política de informação. Esses trabalhos discutem a eficácia das sanções digitais em geral e sugerem melhorias na legislação brasileira para enfrentar os desafios do mundo digital.

### 3 PROTEÇÃO AO DIREITO DA IMAGEM

“O Direito da Imagem compreende, portanto, todas essas formas de exteriorização, incluídos o molde, os gestos e a voz. Reina certa controvérsia quanto à caricatura” (NETTO, p.21, 2004). Os avanços tecnológicos, a criação e proliferação de redes sociais aumentaram a necessidade dos cidadãos utilizarem imagens no mundo digital. Graças à comodidade e velocidade da Internet, a mídia tornou-se um importante aliado no mercado e no consumo de objetos, graças à expansão das interfaces digitais. Antes apenas um mecanismo de entretenimento, as redes sociais agora se tornaram um meio de comunicação que auxilia nas vendas da marca. Com isso, as imagens passaram a ter um valor econômico, ou seja, associar a imagem de uma pessoa (pública ou não) à imagem de um produto, e passaram a ser vistas como uma forma de venda mais eficaz, pois quando o público-alvo era alcançado, a publicidade se torne eficaz. Percepções e identificação com a publicidade.

Mas todas as imagens de pessoas utilizadas são autorizadas? Se houver uso não autorizado, como podemos protegê-los contra uso indevido? Hoje, informações, notícias e fatos viajam muito rápido e proteger a sua imagem não é fácil. A expansão das ferramentas de comunicação permitiu que as imagens chegassem a um grande número de pessoas. Por um lado, esse progresso é bom, por outro, esse aumento pode trazer consequências, principalmente se você não tiver permissão para usar a imagem. Jacqueline Sarmiento Díaz, autora do livro “Direito de Publicidade”, disse que nos casos de violação do direito de publicidade são tomadas medidas punitivas como forma de proteção da imagem. Independentemente de a imagem ser classificada como forma de arte e entretenimento, cinema ou teatro, a violação dos direitos de imagem não está imune. O artigo 5º da Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 dispõe:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes.

X - São invioláveis a intimidade, vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurando o direito a indenização pelo dano material ou dano decorrente de sua violação.

Um exemplo de infração publicitária é o caso de Alice, uma bebê de dois anos que se tornou popular nas redes sociais por sua capacidade de comunicação. Em dezembro de 2021, a imagem de Alice foi divulgada injustamente após ela aparecer em um comercial do Itaú Unibanco ao lado da famosa atriz Fernanda Montenegro. Em reportagem da revista ISTOÉ, os pais de Alice, Morgana Secco e Luiz Schiller, disseram que compartilharam em sua conta do Instagram que as imagens não foram autorizadas e mesmo assim foram usadas de forma inocente, até mesmo para conteúdos engraçados, o que fizeram. Discordo da interminável associação com a imagem da filha. “Não autorizamos sequer empresas ou instituições a utilizá-lo (obviamente isso não se aplica a empresas com as quais temos contrato comercial, que estão autorizadas nos termos do contrato). Portanto também não autorizamos atividades promocionais”, disse a mãe da criança. Existem muitos mais exemplos como este.

O direito à própria imagem e o direito à liberdade. A autorização para a divulgação ou exposição da própria imagem enfeixa-se no poder de autodeterminação que cada um possui, que, sem dúvida, ficaria ferido se fosse vulnerado contra a vontade do seu titular. Em outras palavras, à pessoa deve-se reservar plena liberdade de escolher se seu retrato deve ou não ser veiculado, ainda que em exposições em recintos abertos ou fechados. Enfim, não é a qualquer um que interessa ver sua imagem reproduzida em diversos locais, até em jornais e revistas (NETTO, p.25, 2004).

Outra questão que vale a pena abordar é a terminologia de licenciamento de imagens, também mencionada no exemplo acima. Qualquer pessoa, pública ou não, que realize campanha de marketing ou publicidade para empresa, instituição ou de qualquer natureza deverá assinar contrato dando direito ao uso de sua imagem e voz. As permissões são concedidas mediante assinatura de termos e, principalmente hoje, a utilização desse tipo de contrato é fundamental para a segurança. Caso contrário, uma pessoa ou associação que utilize uma imagem sem autorização corre o risco de pagar uma indenização, ou mesmo em casos mais graves, explica a constituição: “O uso indevido de uma imagem pode ser considerado crime nos termos do artigo 218-C. constitui crime fornecer ou distribuir fotografias, vídeos ou imagens de cenas sexuais, nudez ou conteúdo pornográfico sem o consentimento da vítima.”

Para os jogadores de futebol referidos neste artigo, existem contratos que permitem a correta utilização da imagem de jogador profissional. De modo geral,

para que um prestador de serviços utilize a imagem de um atleta, o prestador de serviços deve incluir o atleta em um contrato de licença de imagem.

A respeito da forma como irá figurar o atleta num contrato de licença de uso de imagem, influencia nesta questão o quanto será contribuído pelo respectivo profissional sobre o montante pago de natureza pecuniária, porquanto como pessoa física é de 27,5% (vinte e sete vírgula cinco por cento), já o da pessoa jurídica é de aproximadamente 12% (doze por cento). Assim do ponto de vista tributário, é mais benéfico para o atleta constituir pessoa jurídica para receber os valores decorrentes da sua cessão de imagem (LIMA, p.22, 2019).

Segundo a monografia “Uso da Imagem do Futebolista Profissional pelos Clubes Desportivos e Exercício da Autonomia da Vontade Frente ao Parágrafo Único do Art. 87-A da Lei dos Desportos”, desenvolvido por Arthur José Ferreira Lima, “Em relação à pessoa do atleta, este pode ceder a sua imagem diretamente ao tomador de serviço ou ser representado por pessoa jurídica, na modalidade de interveniente anuente” (LIMA, p.22, 2019).

### 3.1 PROTEÇÃO NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

Uma plataforma digital é concebida como um somatório de informações, bens e serviços para serem úteis aos seus utilizadores, que podem ser clientes (no caso de uma plataforma empresarial) ou uma comunidade específica. Interagimos diariamente com plataformas digitais, começando pelas redes sociais às quais estamos conectados todos os dias. Porém, a utilização de plataformas digitais tem finalidades distintas dependendo do modelo de negócio adotado pela empresa. O uso de plataformas digitais é extremamente útil quando se trata de fornecer dados, transações confiáveis e proteção para grandes empresas. Como explica o autor Wendel Siota no site Technology Excellence da EximiaCo, plataformas são formas de conectar pessoas em torno de um objetivo comum. Ele observou: As plataformas digitais são modelos de negócios que funcionam por meio da tecnologia. É um ambiente online que conecta produtores e consumidores, permitindo relações de troca que vão muito além da simples compra e venda ~ (EXIMIACO, 2022).

À medida que a tecnologia avança, o mundo digital muda e se transforma, tornando esses ambientes virtuais mais acelerados, ativos e modernos. Ao contrário do que possa parecer, as plataformas digitais não são tão seguras. Precisam de

mais atenção, especialmente quando se trata de mercados e empresas. Pedro Henrique Escobar, em seu artigo “O que torna uma plataforma digital segura?” no **blog eGestor** (2022), afirma que as empresas estão cada vez mais preocupadas com violações digitais, principalmente devido à Lei Geral de Proteção de Dados (**LGPD**), que busca regulamentar Violações como esta podem resultar em perdas. Ele também destacou na matéria que o roubo de dados e informações confidenciais pode causar prejuízos.

Já que além de perder dinheiro para aprimorar o sistema, ainda tem a questão do sequestro de dados, que em alguns casos, é necessário pagar a quantia solicitada, para ter a liberação dos sistemas. E sem contar a questão da imagem da empresa com seus clientes, parceiros e fornecedores, que causa outro prejuízo, já que a organização não conseguiu manter a segurança das informações. Tomadas as medidas de proteções corretas inicia-se com a compreensão da importância da segurança cibernética e dos crimes cibernéticos (ESCOBAR, 2022).

A proteção de dados é de suma importância na utilização de plataformas digitais. As empresas estão cada vez mais preocupadas com as violações digitais, agora principalmente casos de violações regulatórias, que podem causar muitos danos às empresas. Devido ao problema de sequestro de dados, além de perder dinheiro para melhorar o sistema, em alguns casos é necessário pagar um valor específico para liberar o sistema. Sem falar nos problemas de imagem da empresa junto a clientes, parceiros e fornecedores, que têm um custo adicional devido à incapacidade da organização em manter a segurança da informação. A adoção das medidas de proteção corretas começa com a compreensão da importância da segurança cibernética e do crime cibernético. Quando falamos de ameaças à segurança cibernética (ou crimes cibernéticos), estamos nos referindo a todas as atividades que ocorrem na Internet por meio de computadores.

As plataformas digitais estão cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, proporcionando inúmeras possibilidades de conexão e acesso a informações e serviços. No entanto, à medida que estas plataformas são cada vez mais utilizadas, garantir a proteção dos utilizadores nas plataformas digitais torna-se cada vez mais importante.

A proteção das plataformas digitais envolve múltiplas questões, desde a privacidade dos dados pessoais até à segurança das transações realizadas. A empresa responsável pela plataforma deve ter medidas de segurança adequadas,

como o uso de criptografia e autenticação do usuário, além de uma política de privacidade clara e transparente.

Além disso, os utilizadores devem compreender os riscos envolvidos na utilização de plataformas digitais e as medidas que podem tomar para se protegerem. Isso inclui o uso de senhas fortes, a ativação da autenticação em duas etapas e o não compartilhamento de informações pessoais com terceiros. Outro foco da proteção de plataformas digitais é a prevenção de crimes virtuais, como invasão de contas e distribuição de conteúdo ilegal. Para tal, é importante que as empresas responsáveis pelas plataformas cooperem com as autoridades na investigação e punição dos crimes virtuais.

Por fim, as empresas responsáveis pelas plataformas digitais devem assumir um compromisso ético e social para proteger os utilizadores e garantir um ambiente seguro e saudável para a utilização das plataformas. Em resumo, na era digital em que vivemos, a proteção das plataformas digitais é um tema cada vez mais importante. A empresa responsável pela plataforma deve tomar medidas de segurança adequadas e os utilizadores devem compreender os riscos envolvidos e as medidas que podem tomar para se protegerem. Além disso, a cooperação entre empresas, autoridades e sociedade na prevenção e combate ao crime virtual também é importante.

### 3.2 ESTIPULAÇÃO CONTRATUAL FUTEBOLÍSTICA DA ESFERA VIRTUAL E REAL

Com o avanço da tecnologia e a popularidade da Internet, cada vez mais transações comerciais e contratos são realizados nos campos virtual e real. O que é um contrato? Segundo o portal Educação blog, o contrato é de natureza comercial e visa o lucro de um dos contratantes (EDUCAÇÃO, 2022). Existem diferenças nas disposições contratuais nestas duas áreas que precisam ser consideradas. No mundo real, os contratos são normalmente assinados pessoalmente, envolvendo todas as partes presentes pessoalmente e assinando documentos em papel. No âmbito virtual, os contratos são executados eletronicamente, muitas vezes sem presença física, por meio de assinaturas digitais e troca de informações pela Internet.

O contrato representa o acordo de vontades entre as partes interessadas a fim de criar obrigações e estabelecer o conteúdo delas, alinhando interesses opostos, ou seja, de um lado, uma das partes tem interesse no objeto do contrato, e de outro, a contraprestação correspondente que pode ser preço, acordo, ajuste etc. (EDUCAÇÃO, 2022).

Apesar das diferenças, é importante que os contratos em ambas as áreas tenham o mesmo efeito jurídico e que todas as partes envolvidas compreendam as obrigações e responsabilidades incorridas. Para conseguir isso, deve haver regulamentação adequada e as empresas e os consumidores devem seguir boas práticas na execução de contratos virtuais. No entanto, podem ser previstas diferentes formas de contratos: escritos e orais. Algumas medidas para garantir a segurança e validade dos contratos no ambiente virtual incluem o uso de assinaturas digitais, adoção de políticas de privacidade e segurança da informação, verificação da identidade das partes envolvidas e backup eletrônico de documentos. Os contratos eletrônicos podem ser classificados como contratos atípicos, pois atualmente não existe legislação específica (PEREIRA, 2018). Em artigo publicado no site JusBrasil, Dr. Luiz Fernando Pereira explica que graças às inovações tecnológicas os contratos estão por toda parte, pois é possível alugar serviços, comprar produtos por meio de sites e aplicativos e até jogar games, como este em jogos de fantasia. Também podem ser chamados de contratos eletrônicos ou contratos de bola virtual.

Não podemos esquecer que os contratos eletrônicos são classificados como atípicos devido à ausência de legislação específica, devendo ser aplicados valores e axiomas, como a liberdade de contratar e como mencionado, a autonomia da vontade. Cumpre mencionar que, precisam ser aplicados a cada situação específica (PEREIRA, 2018).

Deve-se enfatizar que embora existam diferenças nas disposições contratuais no âmbito virtual e no domínio real, elas têm o mesmo efeito jurídico. Portanto, independentemente da forma como o contrato é executado, as partes envolvidas devem compreender os termos do contrato e ter todas as obrigações e responsabilidades claramente definidas. Resumindo, existem diferenças que devem ser consideradas entre os acordos contratuais no domínio virtual e no domínio real, mas têm o mesmo efeito jurídico. Para garantir a segurança e validade dos contratos no ambiente virtual, é importante adotar medidas regulatórias e de segurança adequadas, além de orientar as partes sobre boas práticas no desenvolvimento de contratos eletrônicos.

Os contratos eletrônicos são regras formais e específicas para um determinado contrato estabelecido em ambiente virtual. Este tipo de contrato é comum em jogos e apostas. Por exemplo, nos jogos, começam com a definição de um contrato em que os participantes podem ou não utilizar as apostas como meio de benefício. De acordo com o artigo “Apostas e Contratos de Apostas” do Bosque Jurídica no site JusBrasil (2018), são discutidos os tipos de contratos em apostas e possibilidades de apostas. Diz-se que os contratos podem ser aleatórios, informais ou bilaterais (JURÍDICO, 2018).

Os contratos de jogo podem ser onerosos ou gratuitos. No caso de os jogadores serem profissionais não faz o contrato de jogo ser oneroso, o que classifica como sendo onerosos e a possibilidade dos contratantes o pactuarem como tal, cujo perdedor deve pagar determinada quantia ao vencedor. Os jogos gratuitos possuem certa relevância social, entretanto suas consequências no mundo jurídico não são relevantes (JURÍDICO, 2018).

No futebol, os contratos dos jogadores profissionais diferem dos demais atletas porque existe uma lei que garante serviços por meio de remuneração: a Lei Bailey de 1998 9.615. A lei, que foi referenciada neste curso de tese final de direito, prevê legislação que vai desde os contratos de trabalho dos jogadores até às transferências de recursos e proporciona aos jogadores de futebol a segurança de que necessitam. Porém, segundo a Confederação Brasileira de Futebol (CBF), nem sempre os jogadores de futebol precisam assinar contrato para jogar no campo de futebol, podendo assinar com diversos clubes fora do estádio brasileiro. Essa é a nova regra da CBF, mas há algumas coisas preliminares a serem seguidas. Assim como o regulamento, a CBF implementou o Regulamento Nacional de Cadastro e Transferência de Atletas e atualizou-o oficialmente, e é o que consta no site oficial da CBF (CBF, 2023).

## CONCLUSÃO

À medida que a tecnologia continua avançando, o uso de redes sociais e plataformas digitais tem se expandido rapidamente. Esse crescimento digital trouxe inúmeros benefícios para a sociedade, mas também resultou em uma exposição massiva das imagens das pessoas. O estilo de vida contemporâneo tem experimentado um crescimento exponencial, com cada vez mais facilidades tanto no mundo real quanto no digital. No entanto, o uso inadequado e incorreto das imagens é uma das principais falhas ou negligências dos usuários das mídias de comunicação.

Neste contexto de inovação tecnológica, entra em cena o mundo do esporte. O crescimento digital também se reflete no número crescente de aplicativos e sites de apostas disponíveis nesta era digital. Nessas plataformas, as imagens dos atletas são frequentemente utilizadas sem consentimento, o que configura um abuso.

O objetivo central deste artigo é examinar a exposição das imagens dos jogadores de futebol em jogos online, conhecidos como fantasy games, nos quais os proprietários dessas plataformas e os usuários participantes muitas vezes obtêm lucros por meio desses incentivos, utilizando a imagem dos atletas sem autorização. Este estudo conclui que o Brasil ainda carece de leis que regulamentem adequadamente os jogos, casas de apostas e meios relacionados.

Portanto, é urgente a necessidade de um marco legal claro que proteja os direitos de imagem dos atletas e estabeleça diretrizes para o uso ético e legal das imagens em plataformas digitais. Essas regulamentações são essenciais para garantir a integridade e os direitos dos profissionais do esporte em um cenário cada vez mais digitalizado e propenso a abusos.

Adicionalmente, a ausência de regulamentação adequada expõe os jogadores de futebol e outros atletas a uma série de riscos, incluindo a utilização não autorizada de suas imagens para fins lucrativos, sem que eles recebam qualquer compensação justa. Isso não apenas viola os direitos individuais dos atletas, mas também afeta sua imagem pública e reputação, muitas vezes sem que eles tenham controle sobre como suas fotos são usadas.

Portanto, é imperativo que o Brasil desenvolva legislações específicas e abrangentes para proteger os direitos de imagem dos jogadores de futebol e de

todos os atletas. Essas leis devem estabelecer diretrizes claras sobre o uso de imagens em jogos online, apostas esportivas e outras plataformas digitais, garantindo que os atletas tenham o direito de consentir ou não com o uso de suas fotos e que sejam devidamente compensados quando suas imagens forem utilizadas para fins comerciais.

Além disso, é essencial promover a conscientização sobre os direitos de imagem dos atletas e educar tanto os usuários quanto os proprietários de plataformas digitais sobre as implicações legais e éticas do uso não autorizado de fotos de jogadores. Somente com uma abordagem abrangente e colaborativa, envolvendo governos, entidades esportivas, empresas e a sociedade civil, poderemos garantir a proteção adequada dos direitos de imagem dos atletas em um ambiente digital em constante evolução.

## **LEGAL INTERFACES: IMAGE RIGHT IN CONTEXT FROM THE SPORTS FANTASY GAME**

### **ABSTRACT**

As technology advances, the use of social networks and digital platforms has increased significantly. This digital growth has benefited society enormously, but it has also brought massive exposure to people's images. People's current lifestyle has grown exponentially, with increasing facilities in both the real and digital worlds. However, the inappropriate and incorrect use of images is one of the major failures or oversights of media users. Faced with this scenario of technological innovation, we entered the sporting world. This digital growth also means the number of betting apps and sites available in this digital age. On these platforms, images of athletes correspond to abuse. The main objective of this article is to portray the image of football players exposed in online games, the so-called fantasy games, where the owners of these platforms and participating users end up achieving profitable results through these incentives, which are used by athletes in this sport Photo. This study concludes that Brazil does not yet have laws that regulate games/bookmakers/media.

Key-words: image, fantasy game, online games, soccer, image protection.

## REFERÊNCIAS

- BIONI, Bruno. **Por que a proteção de dados pessoais importa?** TEDx Pinheiros. 2018. [https://www.ted.com/talks/bruno\\_bioni\\_por\\_que\\_protecao\\_de\\_dados\\_pessoais\\_importa](https://www.ted.com/talks/bruno_bioni_por_que_protecao_de_dados_pessoais_importa).
- BRASIL. LEI Nº 9.615, DE 24 DE MARÇO DE 1998. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19615consol.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19615consol.htm) > Acesso em 05 dez. 2022.
- CHAGAS, Jonathan Machado. **A possibilidade de regulamentação das apostas esportivas no ordenamento jurídico brasileiro.** 2016. 88 f. Monografia (Graduação) - Curso de Direito, Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- CRUZ, Carlos Henrique. **Direito Contratual: O que todo empresário precisa saber sobre contratos.** Blog Carlos Henrique Cruz Advocacia, 2019 > Acesso em 13 de abril de 2023. <https://chcadvocacia.adv.br/blog/direito-contratual/#:~:text=As%20cl%C3%A1usulas%20contratuais%20s%C3%A3o%20itens,espec%C3%ADficas%20entre%20as%20partes%20contratantes>.
- DURVAL, Hermano. Direito à Imagem. São Paulo: Saraiva, 1988.
- Equipe editorial de Conceito.de. (18 de julho de 2014). **Aposta - O que é, conceito e definição.** Conceito.de. <https://conceito.de/aposta>
- ECOBAR, Pedro Henrique. **O que faz uma plataforma digital ser segura? Entenda.** Blog eGestor. 2022. <https://blog.egestor.com.br/o-que-faz-uma-plataforma-digital-ser-segura-entenda/amp/> > Acesso em 09 de abril de 2023.
- MACHADO, Ada Cristina; LIMA, Suélen de; CASSIANO, Magno. **Fantasy game e reconfiguração da cultura desportiva: um estudo de caso do Cartola FC.** Porto Alegre, Rio Grande do Sul. 2021.
- MOZELLI, Rodrigo. **ANPD regulamenta sanções administrativas para quem cumprimentar LGPD.** Portal Olhar Digital, 2023. <https://olhardigital.com.br/2023/02/27/pro/anpd-regulamenta-sancoes-administrativas-para-quem-descumprir-lgpd/amp/> > Acesso em 28 de março de 2023.
- NETTO, Domingos Franciulli. **A Proteção ao Direito à Imagem e a Constituição Federal.** Informativo Jurídico da Biblioteca Ministro Oscar Saraiva, v. 16, n. 1, p. 1-74, Jan./Jul. 2004
- PEREIRA, Dr. Luiz Fernando. **Os contratos e as novas tecnologias.** JusBrasil, 2018. <https://drluizfernandopereira.jusbrasil.com.br/artigos/661869336/os-contratos-e-as-novas-tecnologias>.
- REIS, Jorge Renato dos; DIAS, Felipe da Veiga. **O Direito de imagem sob a ótica da constitucionalização do direito privado: um panorama jurisprudencial no estado democrático de direito.** Scientia Iuris, Londrina, v. 15, n. 1, p. 51-70, 2011.
- REALE, Miguel. **Filosofia do Direito: Lições Preliminares de Direito.** 22 ed., São Paulo, 1995.

SALGADO, Giselle Mascarelli. **Sanção na teoria do direito de Norberto Bobbio. 2008. 286 f. Tese (Doutorado em Direito)** - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP, 2008.

TEIXEIRA, Humberto Gustavo. A aplicação do direito de imagem sobre o fantasy game. JusBrasil

<https://humbertogustavoteixeira.jusbrasil.com.br/artigos/698744359/a-aplicacao-do-direito-de-imagem-sobre-o-fantasy-game> > Acesso em 05 dez. 2022.

ZIRPOLI, Cassio. TOP 25: **Os clubes mais populares no Cartola FC em 2022, com 1,9 milhões de inscritos.** Blog Cassio Zirpoli

<https://cassiozirpoli.com.br/top-25-os-clubes-mais-populares-no-cartola-fc-em-2022-com-19-milhao-de-inscritos/> > Acesso em 28 de março de 2023.

LIMA, Arthur José Ferreira. **Uso da Imagem do Futebolista Profissional pelos Clubes Desportivos e Exercício da Autonomia da Vontade Frente ao Parágrafo Único do Art. 87-A da Lei dos Desportos.** Faculdade Damas da Instrução Cristã – Curso de Direito - Recife, 2019.

CBF, Assessoria. **CBF atualiza o Regulamento Nacional de Registro e Transferência de Atletas.** 2023 > Acesso em 28 de março de 2023.

<https://www.cbf.com.br/a-cbf/regulamento/de-registro-e-transferencia/cbf-atualiza-regulamento-nacional-de-registro-e-transferencia-de-atlet>