

Dos contratos de imagem para atletas profissionais em jogos eletrônicos esportivos

Conforme divulgado em [reportagem do InfoMoney \[1\]](#), o Brasil ocupa o top 5 do mundo em jogadores de jogos eletrônicos (*games*) e top 10 em receitas provenientes dos jogos, movimentando bilhões de dólares nesse setor. Nesse sentido, em 2023, em levantamento divulgado pela Tecmundo [2], a *PlayStation* apurou que o *EA Sports Fifa 2023* (Fifa) foi o *game* mais jogado no Brasil, vencendo outras produções populares como *Fortnite* e *Grand Theft Auto* (GTA).

Tendo isso em vista, nota-se que os últimos *games* de futebol de maior projeção, tais como o *Fifa* [3] e o *eFootball* [4], estão lançando times brasileiros com jogadores genéricos, o que apresenta a problemática e até certo descontentamento por parte daqueles que gostariam de jogar com a escalação real dos seus times do coração.

O direito de imagem dos atletas profissionais é um direito personalíssimo e um dos direitos da personalidade, o qual, sendo direito fundamental, tem especial interesse em ser tutelado, principalmente sob a perspectiva do ordenamento brasileiro, além de já ter protagonizado disputas judiciais emblemáticas, tais como a que envolveu Zlatan Ibrahimovic [5] e outros jogadores de futebol profissionais como Alessandro, Alex, Dagoberto, Diego Tardelli, Edu Dracena, Egídio, Éverton Ribeiro, Fred, Marcos Rocha, Ricardo Goulart e Wellington Paulista [6].

Dessa forma, o objetivo deste artigo é examinar, em função desse contexto, os aspectos jurídicos que devem ser considerados nos contratos de imagem para os atletas profissionais em jogos eletrônicos esportivos, com foco nos *games* que exploram a temática do futebol.

Direito de imagem de atletas profissionais

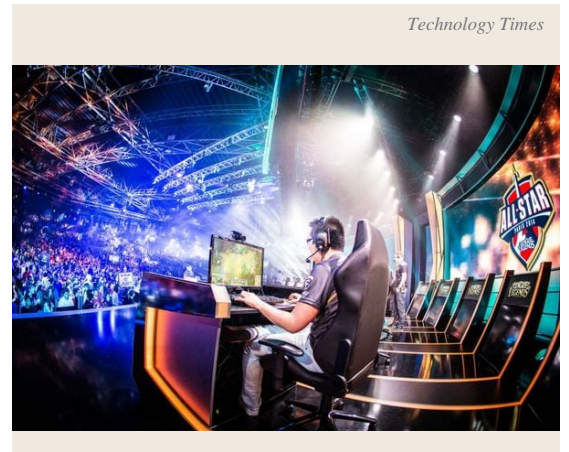
De acordo com a definição de Jacqueline Sarmiento Dias (2000, p. 71), o direito de imagem, que é a projeção da sua personalidade, consiste no direito de uma pessoa para autorizar ou negar o uso de sua imagem.

Nas suas próprias palavras:

O direito à imagem consiste na faculdade do titular permitir ou não a reprodução, exposição ou divulgação de sua imagem. A imagem é a exteriorização da personalidade. É a concretização dessa abstração física e moral. Não se reduz ao rosto, às feições da cada um, mas inclina-se por todos os modos de ser físicos e psíquicos do homem.

Nesse sentido, trata-se de um direito fundamental por estar protegido pelo artigo 5º, incisos V, X e XXVIII [7], da Constituição, e um direito da personalidade, por força do artigo 20 [8] do Código Civil de 2002.

Diante disso, como mencionado, jogadores como Zlatan Ibrahimovic e outros jogadores profissionais tais como Alessandro, Alex, Dagoberto, Diego Tardelli, Edu Dracena, Egídio, Éverton Ribeiro, Fred, Marcos Rocha, Ricardo Goulart e Wellington Paulista já protagonizaram casos emblemáticos de uso indevido da sua imagem, que decorreu principalmente pela forma que a imagem dos atletas é negociada no Brasil atualmente.



No caso comentado, a consequência foi a condenação ao pagamento de indenização de mais de 7 milhões de reais com a fixação de R\$ 5.000 pela aparição de cada atleta nos *games* [9].

Sendo assim, em função da relevância da tutela do direito de imagem no ordenamento jurídico brasileiro, é essencial que o jurista, estando diante de um contrato de imagem, analise o modo e a forma de exploração da imagem de um atleta profissional para prevenir que ocorra um uso indevido ou não remunerado da imagem do atleta, por meio da redação adequada do contrato que envolve a cessão do direito de imagem, conforme desenvolvido a seguir.

Contratos de imagem

Sabe-se que, de acordo com o artigo 11 [10] do Código Civil, como regra os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis.

Contudo, no particular da exploração da imagem dos atletas, deve-se ter em vista a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), a qual dispõe no artigo 87-A [11] que o atleta pode ceder o direito ao uso e exploração da sua imagem, mediante contrato, que deve ser autônomo com relação ao contrato de trabalho desportivo.

Nesse caminho, o contrato deverá prever, além das obrigações recíprocas das partes, a remuneração devida ao atleta pela exploração da sua imagem, a qual deverá observar o limite de 40% da remuneração recebida pelo atleta para os casos em que a cessão de direitos ao uso de sua imagem seja realizada para a entidade que detenha também contrato especial de trabalho desportivo, nos termos do disposto no parágrafo único do artigo 87-A da Lei Pelé.

O desafio enfrentado pelas produtoras de *games*, tais como a *Electronic Arts* (EA), responsável pelo EAFC (Antigo Fifa), consiste nas especificidades dos ordenamentos jurídicos de cada país para a negociação do direito de imagem, de modo que, sem um estudo adequado da legislação, poderá incorrer em um uso indevido da imagem, como no caso mencionado no item anterior.

Jogos eletrônicos de futebol: negociação dos direitos de imagem

As produtoras de *games* de futebol, tais como o Fifa e o *eFootball*, precisam negociar com os clubes e com os atletas a autorização e remuneração para o uso e exploração dos seus direitos de imagem.

Na Europa e na maioria dos países, conforme destacou Becker, a negociação do direito de imagem de jogadores de futebol profissionais é realizada perante a Federação Internacional dos Futebolistas Profissionais (FifPro) [12].

Dessa forma, a EA, por exemplo, não precisa negociar individualmente com cada clube e atleta a exploração do seu direito de imagem, tendo em vista que a própria FifPro se encarrega de conduzir as negociações, com base nos atletas e clubes associados.

Contudo, o Brasil não é vinculado ao FifPro, de modo que o licenciamento do uso e exploração do direito de imagem de jogadores de futebol profissionais no Brasil deve ser negociada individualmente com cada atleta, gerando um processo mais lento e custoso, e em função disso, os últimos *games* de futebol de maior projeção, tais como o Fifa e o *eFootball*, estão lançando times brasileiros com jogadores genéricos, para substituir os atletas que não celebraram um contrato para a exploração da sua imagem.

Nota-se, nessa via, que para viabilizar a aparição dos jogadores de futebol profissionais no Brasil nos jogos eletrônicos de futebol, as negociações devem contemplar os requisitos exigidos pela lei, para evitar o uso indevido da imagem e litígios pleiteando indenização aos atletas pelo uso de sua imagem sem a devida autorização e contrato para se definir a remuneração adequada ao caso.

Afinal, conforme comenta Becker [13]:



Logo, verifica-se que o Brasil larga atrás no quesito de licença dos atletas, em praticamente em todas as ligas mais competitivas do futebol mundial, possuem mecanismos práticos para adquirir as suas licenças.

(...)

A solução mais correta para se tomar, seria a criação de uma entidade que representasse os direitos de imagem dos jogadores para serem cedidos aos jogos digitais, como é nos demais campeonatos pelo mundo, no qual sempre funcionou muito bem, gerando lucro e exibição aos jogadores de futebol.

Portanto, verifica-se que o modelo de negócio dos *games* de futebol envolvem regras específicas para viabilizar a aparição dos atletas nas partidas sem que dê ensejo a violação dos seus direitos, de modo que, no caso brasileiro, a ausência de mecanismos práticos para viabilizar a negociação torna muitas vezes o licenciamento do direito de imagem de jogadores de futebol profissionais no Brasil algo inviável.

Conclusão

Verifica-se do exposto que, apesar do direito de imagem dos atletas profissionais consistir em um direito personalíssimo, fundamental e da personalidade, gozando de proteção constitucional e do código civil, a Lei Pelé permitiu que os atletas profissionais negociassem o uso e exploração de suas imagens, desde que atendido as regras de remuneração.

Ademais, a ausência de uma entidade que representasse os direitos de imagem dos atletas profissionais gera uma desvantagem e um retrocesso do Brasil neste campo, que poderia promover muito mais seus atletas e ligas.

Dessa forma, estes são os principais aspectos legais e jurídicos envolvidos na elaboração de um contrato de imagem para atletas profissionais em jogos eletrônicos de futebol que precisam ser observados a fim de conferir segurança e conformidade legal às partes no desenvolvimento dos jogos eletrônicos de futebol.

Referências

BRASIL. Lei 9.615, de 24 de março de 1998 (Lei Pelé). Institui normas gerais sobre desporto e dá outras providências. Disponível [aqui](#).

BECKER, Keiffer. FIFA 20 (Electronic Arts) e o licenciamento dos jogadores dos times brasileiros. JusBrasil. Disponível [aqui](#).

BRASIL. Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002. Institui o Código Civil. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ano 139, n. 8, p. 1-74, 11 jan. 2002. Disponível [aqui](#).

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível [aqui](#).

CAETANO, Ricardo. EA perde ação milionária na justiça brasileira por uso indevido de imagem de jogadores em FIFA. Disponível [aqui](#).

CELSO, Igor. eFootball 2024 é lançado com times brasileiros genéricos. Disponível [aqui](#).

COCETRONE, Gabriel. Entenda por que FIFA 22 terá times brasileiros com jogadores genéricos. Disponível [aqui](#).

DIAS, Jacqueline Sarmiento. O direito à imagem. Belo Horizonte: Del Rey, 2000.

GIL, Amanda. Ibrahimovic x Fifa 21: entenda tudo sobre o direito de imagens dos atletas. Disponível [aqui](#).

GUGELMIN, Felipe. PlayStation: veja os games mais jogados no Brasil e outros países. Disponível [aqui](#).

MIHICH, Luiz Felipe Salem. O USO DA IMAGEM DE ATLETAS EM GAMES: OS DESAFIOS NO BRASIL. Disponível [aqui](#).

ROCHA, Daniela. Ainda pequena, indústria de games no Brasil começa a “virar jogo” no cenário global. Disponível [aqui](#).



[1] ROCHA, Daniela. Ainda pequena, indústria de games no Brasil começa a “virar jogo” no cenário global. Disponível [aqui](#).

[2] GUGELMIN, Felipe. PlayStation: veja os games mais jogados no Brasil e outros países. Disponível [aqui](#).

[3] COCCETRONE, Gabriel. Entenda por que FIFA 22 terá times brasileiros com jogadores genéricos. Disponível [aqui](#).

[4] CELSO, Igor. eFootball 2024 é lançado com times brasileiros genéricos. Disponível [aqui](#).

[5] GIL, Amanda. Ibrahimovic x Fifa 21: entenda tudo sobre o direito de imagens dos atletas. Disponível [aqui](#).

[6] CAETANO, Ricardo. EA perde ação milionária na justiça brasileira por uso indevido de imagem de jogadores em FIFA. Disponível [aqui](#).

[7] 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:

(...)

V – é assegurado o direito de resposta, proporcional ao agravo, além da indenização por dano material, moral ou à imagem;

(...)

X – são invioláveis a intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, assegurado o direito a indenização pelo dano material ou moral decorrente de sua violação;

(...)

XXVIII – são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

[8] Art. 20. Salvo se autorizadas, ou se necessárias à administração da justiça ou à manutenção da ordem pública, a divulgação de escritos, a transmissão da palavra, ou a publicação, a exposição ou a utilização da imagem de uma pessoa poderão ser proibidas, a seu requerimento e sem prejuízo da indenização que couber, se lhe atingirem a honra, a boa fama ou a respeitabilidade, ou se se destinarem a fins comerciais.

[9] BECKER, Keiffer. FIFA 20 (Electronic Arts) e o licenciamento dos jogadores dos times brasileiros. JusBrasil. Disponível [aqui](#).

[10] Art. 11. Com exceção dos casos previstos em lei, os direitos da personalidade são intransmissíveis e irrenunciáveis, não podendo o seu exercício sofrer limitação voluntária.

[11] 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.

Parágrafo único. Quando houver, por parte do atleta, a cessão de direitos ao uso de sua imagem para a entidade de prática desportiva detentora do contrato especial de trabalho desportivo, o valor correspondente ao uso da imagem não poderá ultrapassar 40% (quarenta por cento) da remuneração total paga ao atleta, composta pela soma do salário e dos valores pagos pelo direito ao uso da imagem.

[12] BECKER, Keiffer. Op. Cit.

[13] Idem

Fonte: <https://conjur.jumps.com.br/2025-ago-19/dos-contratos-de-imagem-para-atletas-profissionais-em-jogos-eletronicos-esportivos/>