



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

Orientadores: Andressa Bizutti e Carlos Pagano Botana Portugal Gouvêa.

Coordenadores: Isabella Cristina Pereira, Isadora Valadares Assunção, Livia Assali, Lucas Mazzoni e Pedro Henrique Figueiredo Soares.

ENCONTRO 1 – INTRODUÇÃO À REGULAÇÃO DE GAMES NO BRASIL

ANCINE. **Análise de Impacto Regulatório: Jogos Eletrônicos, 2016. Caps.: C.**

Políticas Públicas no Brasil (p. 30-40); Disponível em:

https://www.google.com/url?q=https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultado-regulatorio/air-jogoseletronicos_0.pdf&sa=D&source=docs&ust=1711627746385272&usg=AOvVaw0RcqLZAq26bvpKHsQMihQV

HAGIU, Andrei; WRIGHT, Julian. **Multi-sided Platform.** Caps. 1 e 2 (p. 2-8).

Disponível em: <https://hbswk.hbs.edu/item/multi-sided-platforms>

MARCO CIVIL DA INTERNET. Art. 19 e ss.

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/112965.htm

PENIX-TADSEN, Phillip. **Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't).** 2022. Disponível em:

https://www.cambridge.org/core/journals/latin-american-research-review/article/latin-american-ludology-why-we-should-take-video-games-seriously-and-when-we-shouldnt/B4FF5241119E042D1E29E81A51C342E?utm_campaign=shareaholic&utm_medium=copy_link&utm_source=bookmark

SENADO FEDERAL. **Substitutivo do Senado ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.** Disponível em:

https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2397072&filename=Tramitacao-PL%202796/2021

ZAMBON, Pedro Santoro; Pessotto, Ana Heloiza Vita. **Estado atual da regulação da Indústria Brasileira de Jogos Digitais: Entre Audiovisual e Software.** Proceedings of SBGames 2019. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/201466.pdf>

COMPLEMENTAR

ABRAGAMES. 2023: **A Indústria Brasileira de Games.** Disponível em:

https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

PGB 2024. Pesquisa Game Brasil. Caps: **Perfil Geral; Plataformas; e Pais e Filhos** (p. 13-24; 68 – 83; 88 - 91)

CARVALHO, Juliano M. **Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil**. P. 239-257. Disponível em: [https://www.academia.edu/35761192/Origem e evolu%C3%A7%C3%A3o das pol%C3%ADticas culturais para jogos digitais no Brasil](https://www.academia.edu/35761192/Origem_e_evolu%C3%A7%C3%A3o_das_pol%C3%ADticas_culturais_para_jogos_digitais_no_Brasil)

ENCONTRO 2 – VIOLÊNCIA E GAMES

ADL. **Caught in a Vicious Cycle: Obstacles and Opportunities for Trust and Safety Teams in the Games Industry**, P. 4 - 26. 2023. Disponível em: <https://www.adl.org/resources/report/caught-vicious-cycle-obstacles-and-opportunities-trust-and-safety-teams-games>.

BRASIL. **LEI Nº 14.811, DE 12 DE JANEIRO DE 2024**. Art. 6º. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2024/Lei/L14811.htm

FLEET, Robert. **4 Hate the player, not the game: Why did the Christchurch shooter’s video look like a game?** Rethinking Social Media and Extremism, 2022, pp. 65-86 (22 pages). Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv2tsxm6.10>

LEAGUE OF LEGENDS. **Termos de Serviço**. Itens 8 e 14, disponível em: <https://www.riotgames.com/pt-br/terms-of-service-BR#id.a1s6fxqza1tl>; disponível em: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/event/league-of-legends-code-of-conduct/>; **Avaliação automática de texto**, disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/11081887699219-Avalia%C3%A7%C3%A3o-autom%C3%A1tica-de-texto-e-penalidades-da-Riot>; **Moderação de chat**, disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/10728400692243-Modera%C3%A7%C3%A3o-de-chat-o-que-acontece-quando-as-pessoas-usam-palavras-da-Lista-de-Proibi%C3%A7%C3%A3o>; **Guia de Denúncias de Jogadores** – Perguntas Frequentes. Disponível em: <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752884-Guia-de-Denúncias-de-Jogadores-Perguntas-Frequentes>

COMPLEMENTAR

ADL. **Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2022**. P. 4 - 35 Disponível em: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2022>

PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

ASSUNÇÃO, Carina. **"No Girls on the Internet": The Experience of Female Gamers in the Masculine Space of Violent Gaming**. Press Start, 3(1), 46–65. Disponível em: <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/46>

KLONICK, Kate. **The New Governors: The People, Rules, and Processes Governing Online Speech**. Harvard Law Review. Vol. 131, No. 6 (APRIL 2018). P. 19 – 73. Disponível em: https://harvardlawreview.org/wp-content/uploads/2018/04/1598-1670_Online.pdf

FERGUSON, Christopher J. **Violent Video Games, Sexist Video Games, and the Law: Why Can't We Find Effects?** 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1146/annurev-lawsocsci-101317-031036>

MIRRLEES, Tanner; IBAID, Taha. **The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror**. ISLAMOPHOBIA STUDIES JOURNAL VOLUME 6, NO. 1 Spring 2021, PP. 33–51. Disponível em: <https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.13169/islastudj.6.1.0033>

OSBORNE, Patrick. **Evaluating the Presence of Social Strain in Rockstar Games' "Grand Theft Auto IV"**. Studies in Popular Culture, Vol. 34, No. 1 (Fall 2011), pp. 109-132. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/23416353?searchText=videogames%20law&searchUri=%2Faction%2FdoBasicSearch%3FQuery%3Dvideogames%2Blaw%26so%3Drel&ab_segments=0%2Fbasic_search_gsv2%2Fcontrol&refreqid=fastly-default%3A96863fcbca5d1cb6bb5b72798961e6ae

ENCONTRO 3 – REGULAÇÃO DE APOSTAS E LOOT BOXES

CAETANO, Ricardo. **Como a Inglaterra, Bélgica e Alemanha lidam com os problemas trazidos pelos loot boxes em games**. ESPN, 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/8517963/como-a-inglaterra-belgica-e-alemanha-lidam-com-os-problemas-trazidos-pelos-loot-boxes-em-games

FANTINI, Laiane Maris; FANTINI, Eduardo; GARROCHO. **A Regulamentação das Loot boxes no Brasil: Considerações Éticas e Legais acerca das Microtransações e dos Jogos Azar**. XVIII SBGames, out. 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/196985.pdf>

SANTOS, Francisco; FILHO, Glauco. **Entre Sorte e Regulação: uma análise das caixas virtuais no contexto legal brasileiro**. Disponível em: <https://doi.org/10.12662/2447-6641oj.v22i39.p58-86.2024>

ZENDLE, David; CAIRNS, Paul. **Loot boxes are again linked to problem gambling: Results of a replication study**. y. PLoS ONE 14(3):e0213194. Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0213194>



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

COMPLEMENTAR

BRASIL. **LEI Nº 13.756, DE 12 DE DEZEMBRO DE 2018** [Lei de Apostas Esportivas]. Art. 29. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13756.htm

BRASIL. **LEI Nº 14.790, DE 29 DE DEZEMBRO DE 2023** [Lei de Apostas Esportivas]. Arts. 2º - 8º; 14 – 29. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2023/Lei/L14790.htm

CONAR. **CBAP - Anexo X**. Disponível em: <http://www.conar.org.br/pdf/CONAR-ANEXO-X-PUBLICIDADE-APOSTAS-dezembro-2023.pdf>

ICLG. **Gambling Laws and Regulations Japan 2024**. Disponível em: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/japan>

RAGAZZO, Carlos Emmanuel Joppert; RIBEIRO, Gustavo Sampaio de Abreu. **O dobro ou nada: a regulação de jogos de azar**. 2012. Disponível em: https://rnp-primo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/vsvpiv/TN_cdi_unpaywall_primary_10_15_90_s1808_24322012000200010

RUIZ JUNIOR, Antonio Teixeira. **Loot box e sua comercialização: A (in)compatibilidade com o ordenamento jurídico brasileiro**. 2020. P. 9 – 57. Disponível em: <http://repositorio.fdv.br:8080/handle/fdv/999>

ENCONTRO 4 – PROPRIEDADE INTELECTUAL E ANTITRUSTE NOS GAMES

ANCINE. Análise de Impacto Regulatório: Relatório AIR nº 01/2016/SEC - Jogos Eletrônicos, 2016. Caps.: **F. Propriedade Intelectual no Âmbito de Jogos Eletrônicos** (p. 70 – 89; 98-99) Disponível em: https://www.google.com/url?q=https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultado-regulatorio/air-jogoseletronicos_0.pdf&sa=D&source=docs&ust=1711627746397719&usg=AOvVaw0TF1bWbDGYswkrtJiGBiEV

FRANCISCO, Geovania Luiza. **O Desafio De Garantir A Proteção De Marcas Registradas No Metaverso**. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/BIUS/article/view/10802>

ROBLOX. **Termos de Uso, item 6**. Disponível em: <https://en.help.roblox.com/hc/pt-br/articles/115004647846-Termos-de-Uso-da-Roblox>



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

SILBERLING, Amanda. **Apple's antitrust suit is a silver lining for Epic Games.**

TechCrunch, mar/2024. Disponível em:

https://www.google.com/url?q=https://techcrunch.com/2024/03/21/apple-antitrust-epic-games/&sa=D&source=docs&ust=1711627746399189&usg=AOvVaw25g5nh_C3rgcnE2aRCeKSD

TURESSO, Felipe Alves; Botelho, Martinho Martins. **Titularidade de Jogos**

Eletrônicos e sua Proteção nos Direitos Autorais. 2020. Disponível em:

<https://www.cadernosuninter.com/index.php/ESGPPJS/article/view/1179>

COMPLEMENTAR

DEAN, Drew S. **Hitting Reset: Devising a New Video Game Copyright Regime.**

University of Pennsylvania Law Review. Vol. 164, No. 5 (April 2016), pp. 1239-1280 (42 pages). Disponível em:

https://scholarship.law.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=9526&context=penn_law_review

LAMPROS, Nicholas M. **Leveling Pains: Clone Gaming and the Changing**

Dynamics of an Industry. Berkeley Technology Law Journal. Vol. 28, ANNUAL

REVIEW OF LAW AND TECHNOLOGY (2013), pp. 743-774 (32 pages). Disponível em: <https://lawcat.berkeley.edu/record/1125655?v=pdf>

LUNNEY JR., GLYNN S. **Atari Games V. Nintendo: Does a Closed System Violate the Antitrust Laws?** High Technology Law Journal. Vol. 5, No. 1 (SPRING 1989), pp. 29-73 (45 pages). High Technology Law Journal. Vol. 5, No. 1 (SPRING 1989), pp. 29-

73 (45 pages) Disponível em: <https://scholarship.law.tamu.edu/facscholar/489/>

O'DONNELL, Casey. The North American Game Industry. In P. Zackariasson & T. L.

Wilson (Eds.), **The Video Game Industry: Formation, Present State and Future** (pp. 99-115). New York, NY: Routledge. Disponível em:

https://www.academia.edu/2059358/The_North_American_Game_Industry

ROQUILLY, Christophe. **Control Over Virtual Worlds by Game Companies: Issues and Recommendations.** MIS Quarterly. Vol. 35, No. 3 (September 2011), pp. 653-671

(19 pages). Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/23042802>

ENCONTRO 5 – PROPRIEDADE VIRTUAL

ABRAMOVITCH, Susan H; CUMMINGS, David L. **Virtual Property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games.** Disponível em:

<https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/cjlt/vol6/iss2/1/>



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

KHALILI, Joel. **Metaverse Landlords Are Creating a New Class System.** Wired. Disponível em: <https://www.wired.com/story/landlords-rentals-decentraland-metaverse/>

MAIA, Roberta Mauro Medina. **Posse e propriedade na era do metaverso.** 2023. Disponível em: <https://rbdcivil.emnuvens.com.br/rbdc/article/view/960>

SOUSA, Kaoll Waoll Hannah Zakawsky Oliveira de. **O impacto da violação dos direitos de propriedade intelectual no metaverso com base no caso Hermès vs. Rothschild.** Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/c9e94fd2-1cbe-4125-8378-61f0c028a824>

TJSP. **Apelação Cível 1043581-89.2022.8.26.0224**; Relator (a): João Antunes; Órgão Julgador: 25ª Câmara de Direito Privado; Foro de Guarulhos - 6ª Vara Cível; Data do Julgamento: 16/11/2023; Data de Registro: 17/11/2023. Disponível em: <https://esaj.tjsp.jus.br/cjsg/getArquivo.do?cdAcordao=17352675&cdForo=0>

COMPLEMENTAR:

BURK, Dan L. **Owning E-Sports: Proprietary Rights in Professional Computer Gaming.** University of Pennsylvania Law Review. Vol. 161, No. 6 (May 2013), pp. 1535-1578. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2386205

GUERRA, Gustavo Rabay. **Metaverso e propriedade intelectual: NFTs, direitos autorais e desafios da criptoeconomia no caso Hèrmes vs Rothschild.** P. 13 – 55. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/24096>

RODRIGUES, M. L. S. **Direito digital e metaverso: uma análise sobre a tutela jurídica brasileira da propriedade virtual.** 2023. P. 9 – 66. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/33015>

XAVIER, Juliana Murakami. **O Brasil está preparado para o metaverso? (Propriedade intelectual, pirataria e os desafios na Web3).** 2023. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/items/bc16efde-8976-42bb-bc9e-d362c483fccf>

ENCONTRO 6 – PROTEÇÃO DE CRIANÇAS

COLLIER, Joel & Liddell, Pearson & Liddell, Gloria. (2008). **Exposure of Violent Video Games to Children and Public Policy Implications.** Journal of Public Policy & Marketing - J PUBLIC POLICY MARKETING. 27. 107-112. 10.1509/jppm.27.1.107. Disponível em: HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/PUBLICATION/247837680_EXPOSURE

PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games
OF VIOLENT VIDEO GAMES TO CHILDREN AND PUBLIC POLICY IMPLI
CATIONS

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA. **Parecer da GTEC sobre Jogos Eletrônicos para infância.** Associação Nacional dos Centros de Defesa da Criança e do Adolescente (ANCD). Parecer Nº 36/2021/GTEC/CG, Processo Nº 576600020.000354/2021-20. 2021. Disponível em:
<https://static.poder360.com.br/2021/12/Parecer-CFP-36-2021-Jogos-Eletronicos.pdf>

JÚNIOR, Francisco França; Leitão, Bruno; Gomes, Júlia Santos; Melo, Mariana Oliveira. **O Abuso Sexual contra Crianças e Adolescentes no Ambiente Virtual: O Caso do Abuso de Avatar e os Riscos na Expansão do Metaverso.** Relações Internacionais no Mundo Atual. v. 4 n. 42 (2023). Disponível em:
<https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/RIMA/article/view/e-5953>

MINOW, Martha. “**The Big Picture: Justice Breyer’s Dissent in Brown v. Entertainment Merchants Association,**” Harvard Law Review, vol. 128, no. 1 (November 2014): 469-476. Disponível em:
https://www.academia.edu/42764044/Martha_Minow_The_Big_Picture_Justice_Breyer_s_Dissent_in_Brown_v_Entertainment_Merchants_Association_Harvard_Law_Review_vol_128_no_1_November_2014_469_476

UNITED NATIONS. **General comment No. 14 (2013) on the right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration (art. 3, para. 1),** Committee on the Rights of the Children. Disponível em:
https://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/gc/crc_c_gc_14_eng.pdf [21 pgs]

COMPLEMENTAR

ANAT SHOSHANI, Maya Krauskopf, **The Fortnite social paradox: The effects of violent-cooperative multi-player video games on children's basic psychological needs and prosocial behavior.** Computers in Human Behavior, Volume 116, 2021, 106641, ISSN 0747-5632, Disponível em:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563220303885>

FARIAS FILHO, Sérgio Gonçalves. **A Necessária Regulamentação das Loot Boxes no Brasil para Proteger a Criança e o Adolescente.** Revista Direito Unifacs, Capa n. 277 (2023). Disponível em:
<https://revistas.unifacs.br/index.php/redu/article/view/8300/0>

FERGUSON, C. J. & Olson, C. K. (2014). **Video game violence use among ‘vulnerable’ populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms.** Journal of Youth and Adolescence, 43(1), 127–36. Disponível em:
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-013-9986-5>



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

SILVA, Carlos Jorge da. **Da produção e do fornecimento de jogos eletrônicos ofertado ao público infanto-juvenil: repercussões jurídicas**. Orientador: Felipe Loureiro Santos. 2023. 56f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, 2023. P. 36 – 48. Disponível em: <https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/2658>

VARGHESE, S.B., & Phillips, C.A. (2022). **Violent video gaming and aggression in children**. *Pediatric Nursing*, 48(4), 193-196. Disponível em: <https://web.p.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=0&sid=ce85c849-465d-4b1f-919f-d0698d0562d4%40redis&bdata=Jmxhbm9cHQtYnImc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=158882569&db=aph>

ENCONTRO 7 – PUBLICIDADE E GAMES

ALVES, Fabrício Germano; SOUSA, Pedro Henrique da Mata Rodrigues; OLIVEIRA, Felipe Lucas Medeiros de. **ADVERGAMES: CAPTURA ILÍCITA DO CONSUMIDOR INFANTIL POR MEIO DA TECNOLOGIA DOS JOGOS DE PUBLICIDADE**. Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/INTERTEMAS/article/view/9608>

CONAR. **Representação nº: 060/20**. Disponível em: <http://conar.org.br/processos/detcaso.php?id=5512>

KADRY, Amira. **The Metaverse Revolution and Its Impact on the Future of Advertising Industry**. Article 9, Volume 3, Issue 2, June 2022, Page 131-139. Disponível em: https://jdsaa.journals.ekb.eg/article_241516.html

KOMULAINEN, Ruey & Lappeman, James. (2019). **Determining banner advertisement effectiveness in mobile games: A study from South Africa**. 15. 57-71. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/336275353>

MALTI, Markus. **The Impact of Influencers on Hyper-Casual Gaming**. 2019. Disponível em: <https://www.chiefmarketer.com/the-impact-of-influencers-on-hyper-casual-gaming/>

METRÓPOLES. **Veja as peças da parceria entre Louis Vuitton e League of Legends**, 2019. Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/veja-as-pecas-da-parceria-entre-louis-vuitton-e-league-of-legends>

COMPLEMENTAR

CALISTRO, **A publicidade em jogos free to play uma análise sobre o advergame dirigido à criança**. Nova School of Law, 2021 (p. 15 – 82) Disponível em: https://run.unl.pt/bitstream/10362/148527/1/Calistro_2022.pdf



PROGRAMA – TECHLAB 2024.1 – Regulação de Games

HERA, Teresa. **2. Advergames: A Definition** [In: Digital Gaming and the Advertising Landscape]. Amsterdam: Amsterdam. University Press, 2019. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvnp0j4g.6>

HERA, Teresa. **4. Advergames' Effectiveness** [In: Digital Gaming and the Advertising Landscape]. Amsterdam: Amsterdam. University Press, 2019. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/j.ctvnp0j4g.8>

SANTOS, Silvia Spagnol Simi dos; SANTOS, Paulo Ricardo dos; CARON, João Victor Carrel. **Branding e In game Advertising: Estudo multicaso do público gamer feminino**. Disponível em: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0808202316503264d29c880e339.pdf