

Soluções para Problemas Contratuais e Cotidianos entre Empresas no Desenvolvimento de Jogos Digitais

Elias José Issa
Gerencia e Animação 3D
GO! Interactive
Belo Horizonte, Brasil
issa.animation@gmail.com

Laiane Maris C. Fantini
Direito Empresarial
Laiane Caetano Advocacia
Belo Horizonte, Brasil
escritorio@laianecaetano.adv.br

Eduardo P. C. Fantini
Dep. de Ciência da Computação
PUC Minas
Belo Horizonte, Brasil
eduardofantini@gmail.com

Resumo—O presente estudo tem por escopo trazer para o profissional da área de Jogos Digitais alguns contornos jurídicos sobre contratos, que são um instrumento de importância e influência em seu trabalho. É por meio dos contratos firmados que as relações entre contratante e contratado tem clareza e segurança, entretanto a linguagem jurídica técnica é normalmente rebuscada e, por isso, pouco compreensível a quem não está na área. Essa barreira precisa ser superada.

Há também uma dificuldade, para o desenvolvedor, em encontrar material acessível que dê suporte para compreender o conteúdo de um contrato. Isso deixa o desenvolvedor vulnerável, na medida em que pode se arriscar numa área que não entende, muitas vezes fazendo compromissos com pouco ou nenhuma formalização.

As técnicas aqui apresentadas são fruto da experiência dos autores em desenvolvimento de jogos digitais, direito contratual e atuação no mercado de consultoria jurídica, o que permite trazer pontos importantes visando a proteção das partes contratantes. Todos os valores apresentados correspondem a situações fictícias.

Na estrutura desse estudo foi feita, inicialmente, a definição de jogos digitais e as características desse mercado, para em seguida, trazer conceitos básicos sobre Direito dos Contratos e suas implicações. No capítulo seguinte, trabalhou-se cláusulas importantes aplicáveis a esse tipo de relação jurídica, associando a prática das questões jurídicas reunidas pelos autores com a realidade dos contratos para os desenvolvedores de jogos digitais.

Keywords-Contratos; Jogos Digitais; Desenvolvedor de Jogos; Mercado de Jogos Digitais

I. INTRODUÇÃO

A indústria de vídeo games está em constante expansão no mundo: muitas empresas têm sido criadas, ampliadas, novos negócios tem sido fechados, produtos novos desenvolvidos e uma nova perspectiva de mercado.

Como qualquer relação humana, os efeitos desse novo mercado atingem diversas pessoas e o papel do Direito, nesse caso, é proteger qualquer relação jurídica surgida nesse contexto, para que ela nasça, se desenvolva e se encerre dentro de parâmetros de boa fé e da lei.

Assim, esse artigo tem por objetivo trazer noções conceituais de contratos e exemplificar cláusulas úteis para contratos a serem firmados dentro do mercado de desenvolvimento

de jogos digitais, trazendo para esse profissional da área informações importantes para dar maior segurança na sua atividade e nas suas negociações.

II. DEFINIÇÃO DE JOGOS DIGITAIS E AS RELAÇÕES JURÍDICAS DESSE MERCADO

Antes de aprofundar no tema proposto por esse estudo, que é o contrato propriamente dito voltado para o desenvolvedor de jogos digitais, cumpre delimitar a que tipo de jogos esse estudo se refere. Por Jogos Digitais entende-se: "Atividade voluntária, com ou sem interesse material, com propósitos sérios ou não, composta por regras bem definidas e objetivos claros, capazes de envolver os(as) jogadores(as) na resolução de conflitos e que possui resultados variáveis e quantificáveis. Esta atividade deve ser gerenciada por *software* e executada em *hardware*". (Miranda; Stadzisz, 2017. p. 299) [9]

Existe, inclusive, uma parte da advocacia denominada *Video-Game Law*, que estuda esse novo mercado e busca soluções legais para a área, sob a lente das leis Festinger [7]. Conforme Morrison, para os não-iniciados, "jogos são jogos", mas para criadores e jogadores, há uma gama quase que ilimitada de gêneros, plataformas de distribuição e públicos-alvo. O papel do advogado, então, é usar as leis existentes, muitas delas arcaicas, para proteger as ideias novas que surgem com os novos tipos de mercado, permitindo que possam se desenvolver livremente [8].

Nessa área, como em qualquer outra, inúmeros contratos são firmados diariamente, sejam eles escritos ou não, a partir de qualquer relação jurídica que dependa da vontade de duas pessoas. Há a relação entre distribuidora de jogos e o jogador (consumidor) e a relação direta entre o desenvolvedor de jogos e o jogador (consumidor) em que se aplicam o Código de Defesa do Consumidor [4]. Essa lei é suficiente para proteger a relação de consumo, a oferta, a publicidade, o fornecimento adequado de produtos e serviços, além de outras disposições.

Também, há implicações na Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), a qual dispõe sobre tratamento de dados apenas mediante anuência, respeito à privacidade e intimidade, além

de livre liberdade de expressão, informação, comunicação e opinião. Logo, se um desenvolvedor de jogos passa a coletar informações de seus jogadores para construir uma base de dados para serem usadas nos próximos produtos, essa lei deve ser observada [3].

Existe também a relação entre desenvolvedora de jogos e profissionais liberais (*freelancers*) e a relação entre empresas desenvolvedoras, em que se aplicam o Código Civil [2], lei que rege as relações privadas entre pessoas físicas e jurídicas. Por esse mesmo motivo, o Código Civil é a principal fonte legal aplicada aos contratos de direito privado, tratando o assunto de maneira ampla. Esse ponto será desenvolvido nos capítulos seguintes [2].

Como se vê, não é precoce afirmar que no Brasil já existe a *Video Game Law*, ou, como preferimos chamar, o Direito aplicado ao Mercado de Video Games, que estuda as leis existentes e as aplica dentro desse novo contexto social.

Não só é interessante ver os profissionais do Direito ampliando seus horizontes, mas também é importante que o profissional de Jogos Digitais busque entender pontos de outras áreas que afetam a sua atuação. Para Morrison, desenvolvedores de jogo precisam se preocupar com os aspectos jurídicos de seus produtos e serviços, pois uma coisa é conhecer a lei, outra coisa, é ser capaz de usar a lei a seu favor. Para ele: “O maior obstáculo como advogado focado no campo de tecnologia e jogos é que a maioria das startups nem sequer considera a necessidade de um advogado. Não é que eles sejam contra a ideia, é que o pensamento literalmente nunca passou pela sua cabeça. Infelizmente, isso faz com que muitos investidores aproveitem os “pequenos sujeitos” com boas idéias, ou isso leva ao fim das amizades e ao início de longas e dispendiosas batalhas judiciais no futuro.” (tradução livre) [8].

É imprescindível que o desenvolvedor de jogos digitais tenha compreensão das noções jurídicas que afetam a sua área, e essas noções serão desenvolvidas no capítulo seguinte.

III. CONSIDERAÇÕES SOBRE O CONCEITO JURÍDICO DE UM CONTRATO E SEUS ASPECTOS

A feição de um contrato vem sendo moldada desde o Império Romano, baseando-se sempre na realidade social de cada época. Hoje, o contrato é considerado um instrumento necessário para se atingir os fins que atendam aos interesses da coletividade, de segurança jurídica, eticidade e boa fé. Para Taturce, renomado autor da área, contrato é definido como: “O contrato é um ato jurídico bilateral, dependente de pelo menos duas declarações de vontade, cujo objetivo é a criação, a alteração ou até mesmo a extinção de direitos e deveres de conteúdo patrimonial. [...] Para existir o contrato, seu objeto ou conteúdo deve ser lícito, não podendo contrariar o ordenamento jurídico, a boa-fé, a sua função social e econômica e os bons costumes.” (Taturce, 2017. p. 18) [1]

Para o direito, o contrato é um instrumento de proteção das relações privadas e sempre reflete o momento vivenciado

pela sociedade [1]: está sujeito a todas as variações possíveis que a sociedade enfrenta, se adaptando a novas realidades e relações jurídicas e a novos mercados, tais quais decorrentes de jogos digitais, objeto deste estudo.

De forma simplificada, o contrato é o acordo entre duas ou mais partes, emanadas de dois sujeitos distintos, com o objetivo de formalizar direitos e deveres lícitos. Essa ideia está amparada no princípio da Liberdade Econômica, da Intervenção Mínima do Estado e no Direito à Liberdade de Contratar, todos previstos no art. 421 do Código Civil. Em outros termos, o Código Civil dá liberdade para que qualquer tipo de contrato seja feito, desde que respeitem as leis e princípios jurídicos existentes. [2].

O conceito jurídico de contrato, como demonstrado, é definido pela lei e por princípios, mas vai muito além, sendo aprofundado por juristas. Entretanto, para esse artigo, os contornos apresentados são suficientes para explicar a noção moderna do contrato e a importância desse instrumento.

Mas qual o objetivo de fazer um contrato? O objetivo principal do contrato é definir este acordo de vontades para deixar as partes plenamente seguras sobre o que estão fazendo. Assim o contrato limita a duração do acordo e quem participa dele, define quais serão as obrigações de cada parte e as condições para que este acordo seja concluído, trazendo ainda garantias acaso alguma das partes não se sintam mais satisfeita ou tenha interesse em encerrar essa relação.

Conforme será demonstrado neste trabalho, é importante que se tenha em conta que cada serviço ou produto tem sua peculiaridade e que o diálogo entre as partes é de extrema importância para traçar os contornos do contrato que será feito. As cláusulas sugeridas consistem num apanhado de soluções dos autores para problemas já vivenciados, o que não quer dizer que todas elas serão necessárias e que nem sempre apenas elas bastarão, diante da peculiaridade de cada caso.

É importante destacar, contudo, que as sugestões apresentadas não substituem a orientação especializada de um advogado.

IV. TEMPLATE CONTRATUAL PARA JOGOS DIGITAIS: CONTORNOS JURÍDICOS

Explicamos, a seguir, os pontos e cláusulas fundamentais de um contrato para desenvolvedores de jogos, fornecendo assim uma base para o profissional entender melhor a importância de se firmar um contrato para proteger as relações diárias que são criadas dentro da sua área de trabalho.

Como em qualquer documento para fins jurídicos é comum, porém não obrigatório, que se inicie com um título em termos gerais, podendo ser “Contrato de Prestação de Serviços” ou outro.

A. *Das Partes*

A primeira parte do contrato é a definição - quem são as partes - e qualificação dessas - com informações que permitam a sua identificação e localização.

Por exemplo, quando se tratar de pessoa jurídica: “(NOME DA EMPRESA), registrada pela Razão Social (NOME DA RAZÃO SOCIAL), pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ n. (NÚMERO DO CNPJ), NIRE, empresa regida pelas Leis brasileiras, com sede na (ENDEREÇO COMPLETO), doravante denominada CONTRATADA/ CONTRATANTE e neste ato representada na forma de seus atos constitutivos, por seu representante legal (NOME DO REPRESENTANTE LEGAL), (NACIONALIDADE, ESTADO CIVIL, PROFISSÃO), portador do Documento de Identidade RG n. (NÚMERO DO REGISTRO GERAL), inscrito no CPF sob o n.º. (NÚMERO DO CPF), residente e domiciliado em (ENDEREÇO COMPLETO).”

Para entender melhor as informações que devem constar da qualificação das partes do contrato, explicamos a seguir cada ponto.

Por NOME DA EMPRESA entende-se o nome que a empresa é conhecida, ou seja, “nome fantasia”. Por exemplo, “Top Free Games”.

A RAZÃO SOCIAL é o nome em que a empresa é registrada. No caso da Top Free Games, a razão social é “Avl Aplicativos Ltda.”.

NÚMERO DO CNPJ DA EMPRESA: número de registro no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica da empresa junto à Receita Federal do Brasil.

NIRE é o Número de Identificação do Registro de Empresas fornecido mente do CNPJ, que é um registro federal. Há também o cadastro municipal da empresa, mas não é preciso mencioná-lo no contrato.

O ENDEREÇO COMPLETO da empresa é o local onde ela está sediada, devendo ser de acordo com o registro feito na Receita Federal e na Junta Comercial Estadual.

O NOME DO REPRESENTANTE LEGAL é o nome de quem tem autorização - ou, em termos jurídicos, poderes - para assinar o contrato em nome da empresa.

A NACIONALIDADE, o ESTADO CIVIL, a PROFISSÃO, o NÚMERO DO REGISTRO GERAL, o NÚMERO DO CPF e o ENDEREÇO COMPLETO do representante legal são as qualificações necessárias para diferenciá-lo.

Quando for pessoa física as qualificações devem seguir as mesmas orientações em relação ao representante legal de uma empresa: “NOME, NACIONALIDADE, ESTADO CIVIL, PROFISSÃO, portador do Documento de Identidade RG n.º. NÚMERO DO REGISTRO GERAL, inscrito no CPF sob o n.º. NÚMERO DO CPF, residente e domiciliado em ENDEREÇO COMPLETO doravante denominada CONTRATADA/ CONTRATANTE.”

Em seguida é dito o tipo de acordo a ser firmado, que pode ser para prestação de serviços, compra e venda de produto, dentre outros: “Decidem as partes, na melhor forma de direito, celebrar o presente CONTRATO DE TIPO DE CONTRATO, que reger-se-á mediante as cláusulas e condições adiante estipuladas.”

Passado aquilo que denominamos “preâmbulo”, começam as cláusulas contratuais.

É comum que a primeira delas seja uma cláusula especificando o tipo de prestação de serviço ou produto que será comprado e vendido. No caso de desenvolvedores de jogos digitais, é usual que essa cláusula seja remissiva, ou seja, que aponte outras cláusulas ou anexos que trarão informações precisas sobre o que se está contratando:

Cláusula 1ª: O presente contrato tem por objeto a prestação de serviços profissionais especializados em desenvolvimento de softwares por parte da CONTRATADA de acordo com os termos e condições detalhados nas cláusulas 5ª à 10ª e na Tabela I.

Juntamente com o objeto, as obrigações da contratante e da contratada são as partes mais importantes do contrato; é onde se define o que cada uma das partes se obriga a fazer ao assinar o termo contratual.

B. Obrigações da Contratante

As obrigações contratuais precisam ser bem definidas, evitando assim que, futuramente, exista uma margem para insatisfação de alguma ou ambas as partes, podendo levar não só à ruptura contratual mas ainda, em problemas judiciais.

Quando tratamos de desenvolvimento de games, a falta desse detalhamento pode ser um problema. A contratante pode esperar algo que não depende apenas do desenvolvedor. Qual o estilo artístico? Qual o método utilizado para a organização do código? Por isso é importante uma conversa prévia com o cliente para entender quais suas as pretensões, para depois formalizá-las num contrato.

Por exemplo, no caso de um artista fazer determinado serviço para o qual existe ou existirá um *concept* predefinido pela contratante, é importante definir o prazo para a entrega deste *concept* e o nível de fidelidade ou de liberdade que a entrega do serviço deverá ter.

Para um serviço de programação, é importante definir as finalidades para as quais a contratante quer o código, para saber o quão modular ele precisa ser. Ainda, qual a organização utilizada no jogo para que o código seja de fácil entendimento e manutenção para outros programadores que, porventura, a contratada venha a trabalhar com.

A cláusula a seguir exemplifica uma forma de solicitar essas informações de forma ampla antes que o objeto do contrato seja executado, preferencialmente com estabelecimento de um prazo ou cronograma de produção.¹ Estes prazos devem ser abordados em cláusulas especificamente pertinentes aos prazos que veremos adiante.

Cláusula 2ª: A CONTRATANTE deverá fornecer à CONTRATADA todas as informações necessárias à realização do serviço, devendo especificar os detalhes necessários à perfeita consecução do mesmo.

¹ Criando-se um cronograma de produção, este será anexado ao contrato e valerá como uma extensão do contrato.

A obrigação de pagamento pode ser tratada diretamente no tópico das obrigações da contratante, caso seja efetuado um pagamento simples com data determinada ou, como no exemplo a seguir, ter uma cláusula própria para especificar situações de multa e condições de pagamento.

Cláusula 3ª: A CONTRATANTE deverá efetuar o pagamento na forma e condições estabelecidas na cláusula 19ª.

Um dos problemas que a maioria dos desenvolvedores e empresas de desenvolvimento para terceiros (*outsourc*) tem no momento da entrega é a aprovação do serviço ou produto que está sendo executado. Existem situações em que o contratante aprova o trabalho e logo em seguida modifica sua decisão; e em outras ocasiões, múltiplas pessoas são responsáveis pela aprovação do trabalho feito, contradizendo uma à outra. Diante de situações assim, muito tempo é gasto nessa indefinição, o que reflete, inclusive, nos custos da contratada. Buscando evitar situações como essas, é importante constar do contrato, desde já, um sistema de entrega com prazo único ou prazos por etapas, e aprovação expressa ou por omissão.

A cláusula a seguir busca limitar não o número de modificações a serem solicitadas mas definir prazo para suas solicitações e, quando não solicitadas, presumir que foram aprovadas.

Cláusula 4ª: Será obrigação da CONTRATANTE, no momento da aprovação da etapa, explicitar em um único relatório quais modificações devem ser feitas em cada item entregue.

Parágrafo Primeiro: Caso, a CONTRATANTE, não solicite modificações ou solicite modificações apenas de parte da etapa entregue, considera-se a parte que não foi alvo de solicitação aprovada tacitamente.

Parágrafo Segundo: o relatório deverá ser entregue por e-mail no prazo máximo de 10 dias úteis após a entrega do serviço ou etapa do serviço, em concordância com a Tabela I. Caso a CONTRATANTE não entregue o relatório, presume-se-á aprovada a entrega.

Outras cláusulas podem ser inseridas, como local físico em que os serviços serão prestados, a pessoa responsável pela aprovação das propostas, a destinação ou o objetivo do objeto do contrato, dentre outros pontos.

C. Obrigações da Contratada

As obrigações da contratada normalmente possuem relação direta com objeto do contrato, ou seja, com o serviço ou produto em si. Entretanto não basta somente citar que a contratada deve entregar o objeto da venda ou prestar o serviço: o contrato deve especificar as condições de aceite e da prestação de serviço, de quem será o custo e a responsabilidade da licença do software, onde será prestado o serviço, entre outros aspectos.

Como exemplo, traz-se uma cláusula que detalha o serviço a ser prestado. Contudo, como no mercado de jogos digitais, produtos e serviços têm normalmente grande complexidade,

seria extremamente difícil, se não for impossível, definir um serviço ou produto que ainda será produzido sob demanda em apenas um parágrafo.

Por isso, sugere-se que nesta cláusula seja especificado como, de acordo com o detalhamento dado - seja em outra cláusula do contrato ou no anexo - será fornecido o produto ou serviço e o prazo de entrega nos artigos citados - embora os prazos possam também ser especificados em uma cláusula à parte e/ou em um anexo quando existir uma escala de pagamento diretamente ligada à produção.

Cláusula 5ª: A CONTRATADA deverá prestar os serviços de desenvolvimento solicitados pela CONTRATANTE conforme detalhamento de desenvolvimento e prazos descritos na Tabela I e nas cláusulas 13ª à 18ª.

No contrato deve-se também estipular quem terá a responsabilidade nos custos com os meios de produção. No exemplo em questão os custos serão assumidos pela contratada, mas isso pode ser alterado de acordo com a vontade das partes.

Cláusula 6ª: Serão de responsabilidade da CONTRATADA os meios necessários para viabilizar a prestação de serviço objeto deste instrumento, incluindo equipamentos, licenças de software, local de trabalho, entre outros, salvo as obrigações da CONTRATANTE previstas neste contrato.

Da perspectiva de um desenvolvedor contratante ou contratado, espera-se que ambos entendam a importância do sigilo de um projeto, por ser uma questão importante e diferencial do negócio, diante de um mercado em concorrência. A identidade visual e a mecânica de um game são o que o definem e, portanto, faz-se necessária uma cláusula que obrigue a contratada a manter esse sigilo ².

Cláusula 7ª: A CONTRATADA se obriga a manter absoluto sigilo sobre as operações, dados, estratégias, materiais, pormenores, informações e documentos da CONTRATANTE, mesmo após a conclusão dos projetos e serviços ou do término da relação contratual.

Parágrafo Único: Reservando o direito da CONTRATADA de publicar o serviço, após sua publicação, como forma de portfólio e divulgação. Qualquer outro tipo de divulgação ou a autorização para que faça esse mesmo tipo de divulgação deverá ser autorizado formalmente de forma escrita, seja por e-mail ou documento físico.

Assim como a própria contratada se responsabiliza pelo sigilo do que for fornecido pela contratante, a contratante também se responsabiliza pelo sigilo de seus funcionários, terceirizados ou qualquer outro sujeito para o qual sejam fornecidas essas informações. Também está relacionado ao dever de sigilo a obrigação de não usar o material fornecido para um fim diverso daquele relacionado no contrato.

²A cláusula de confidencialidade vem da Lei 9.279/96 [5], que trata da proteção de criações intelectuais voltadas às atividades de indústria e comércio que afetam, sobretudo, as relações concorrenciais. É inclusive crime de concorrência desleal divulgar indevidamente essas informações, conforme art. 195, incisos XI e XII.

Cláusula 8ª: Os contratos, informações, dados, materiais e documentos inerentes à CONTRATANTE ou a seus clientes deverão ser utilizados, pela CONTRATADA, por seus funcionários ou contratados, estritamente para cumprimento dos serviços solicitados pela CONTRATANTE. A CONTRATADA concorda que tais informações devem ser manuseadas com o mesmo grau de cuidado que aplica às suas próprias informações confidenciais e se responsabiliza pelo correto uso de tais informações por parte de seus funcionários e contratados.

Normalmente numa contratação de produto ou serviço, a contratante não tem interesse no gerenciamento interno da contratada. Para tanto, assim como define-se a responsabilidade das licenças de software e fornecimento de equipamento, é importante definir expressamente quem assumirá os custos trabalhistas e tributários, como salários e encargos.

Cláusula 9ª: Será de responsabilidade da CONTRATADA todo o ônus trabalhista ou tributário referente aos funcionários utilizados para a prestação do serviço objeto deste instrumento, ficando a CONTRATANTE isenta de qualquer obrigação em relação a eles.

Como todo negócio dentro da lei, a parte contratada deve emitir documentos fiscais, como nota fiscal - nos casos em que a lei obrigar - ou recibo ou outro comprovante idôneo. A contratante não pode, todavia, assumir o risco da falta de regularidade da contratada, em relação à seus deveres fiscais, então é importante constar do contrato que a contratada irá fornecer esses documentos à contratante, que os exigirá apenas por uma questão de segurança.

Cláusula 10ª: A CONTRATADA deverá fornecer os respectivos documentos fiscais, referente ao(s) pagamento(s) do presente instrumento.

Assim como nas obrigações da contratante, aqui também podem ser inseridos outros deveres, como a obrigação dos projetos elaborados não infringir nenhuma lei, sobretudo aquelas relativas a direitos autorais, ou ainda, de não usar as informações recebidas para outros fins além do contrato, delimitação de acesso dessas informações a pessoas vinculadas direta ou indiretamente à contratada, dentre outras disposições que entender serem não só importantes para a proteção da contratada mas que, acima de tudo, mantenha o equilíbrio contratual³.

D. Dos Serviços e dos Produtos

Neste ponto do contrato há o detalhamento do serviço prestado ou do produto final. Esse detalhamento pode constar em apenas uma cláusula e seus parágrafos mas também, em se tratando de produto ou serviço cuja execução seja de grande complexidade, aconselha-se o uso de anexos para o devido detalhamento:

³O recém acrescentado artigo 480-B do Código Civil reforça o equilíbrio contratual entre as partes. Então, qualquer outra cláusula que vier a ser acrescentada deverá observar essa simetria entre contratantes.

Cláusula 11ª: A CONTRATADA atuará no projeto de acordo com as especificações de funcionalidades e prazos descritos na Tabela I que passa ser parte integrante do presente contrato.

Nota-se que como todo projeto de jogo, durante sua produção surgem novas ideias que podem substituir, eliminar ou acrescentar algo ao cronograma ou ao produto. Para tal peculiaridade, é importante flexibilizar o contrato nesse aspecto, buscando sempre alcançar o equilíbrio e a satisfação das partes, de modo que se deve formalmente haver concordância dessas alterações.

Cláusula 12ª: A CONTRATANTE pode solicitar alterações no projeto descrito na Tabela I, desde que haja comum acordo entre a CONTRATANTE e a CONTRATADA quanto ao teor da alteração, prazo e acréscimo do valor a ser pago.

As alterações posteriores à realização do contrato são formalizadas mediante aditivo contratual, denominado geralmente de “Termo Aditivo”, o qual vincula o contrato a que fizer parte:

Parágrafo único: Quaisquer alterações deverão ser feitas por meio de aditivo contratual.

Desse aditivo podem constar as alterações do serviço ou produto, prazo e valor a ser acrescido, sem prejuízo das cláusulas contratuais que não forem alteradas no contrato principal. São, via de regra, alterações em pontos acessórios do contrato, que não modificarão a sua essência.

E. Do Prazo e Validade

É importante definir no contrato as datas de início e término, além de quaisquer outras datas importantes a serem estipuladas como entregas parciais e reuniões de prestação de contas do desenvolvimento do projeto. Normalmente o contrato se inicia na data de sua assinatura, porém, caso exista algum material a ser fornecido pela contratante para que o contrato comece a ser executado, a data de início deverá ser condicionada a essa entrega.

Cláusula 13ª: Os serviços terão início após o envio de todo o material e especificações necessários por parte da CONTRATANTE.

Quando houverem alterações no projeto por pela contratante, os prazos devem ser ajustados pela contratada, uma vez que, além de ser a responsável pela execução do serviço, detém conhecimento técnico para estipular o tempo que será acrescido em razão dessas novas modificações. A cláusula pode ser redigida da seguinte forma:

Cláusula 14ª: Quaisquer alterações no projeto, por solicitação da CONTRATANTE, implicam, necessariamente em dilação do prazo de entrega, sendo obrigação da CONTRATADA estipular o acréscimo do prazo em concordância com o tipo de alteração e a dificuldade do novo serviço.

Faz-se interessante o acompanhamento dos trabalhos por parte da contratante para que, ao final da etapa, minimize-se

as correções a serem feitas. Isso porque uma grande quantidade de correções reflete diretamente no custo do projeto e, logo, poderá gerar reajuste no preço do contrato. Portanto, toda cautela deve ser observada e todo pedido de alteração deve ser devidamente formalizado, conforme mencionado na sugerida “Cláusula 4ª”, no subcapítulo “Obrigações da Contratante”.

Dessa forma pode constar do contrato aceites parciais antes da entrega final da etapa de produção, e tais aceites deverão ser devidamente formalizados.

Cláusula 15ª: Haverão reuniões semanais para acompanhamento da produção, observando-se a Cláusula 4ª.

Parágrafo primeiro: Durante as reuniões serão feitos aceites parciais e solicitações de alterações nos serviços feitos das etapas na Tabela I.

Parágrafo segundo: Caso uma das partes não possa se reunir, será enviado um report com o andamento do projeto por e-mail, que deverá ser respondido até dia seguinte com o devido feedback ou aceite da etapa, se for o caso.

Com o objetivo de evitar a interrupção da produção para que se façam adequações ao projeto, define-se o prazo de entrega antes do necessário dando um prazo estimado, o que no exemplo a seguir é de uma semana.

Cláusula 16ª: A última reunião semanal de cada etapa será feita uma semana antes da entrega final da etapa, os prazos das entregas estão descrito na Tabela I.

Deve-se evitar que tudo seja estipulado para ser entregue na data final prevista para a entrega do projeto. Dessa forma, é importante se atentar para a definição da data final para a entrega, que pode ser flexibilizada principalmente para que alguns ajustes finais possam ser feitos após a entrega do objeto do contrato. Sugerimos a seguinte redação:

Parágrafo único: A contratada terá finalizado o serviço na data da última reunião, restando apenas pequenos ajustes, solicitados pela contratante, a serem feitos na semana final.

Como forma proteger a contratada em relação a algum atraso por culpa da contratante, é razoável que todos os prazos a vencer para a contratada sejam dilatados. Para tanto, recomendamos uma cláusula que aumente o prazo de entrega final em igual proporção aos atrasos.

Cláusula 17ª: Quando houver atraso no tempo de aceitação de qualquer entrega da etapa, por parte da CONTRATANTE, haverá necessariamente a dilação de todos os prazos subsequentes, proporcional ao atraso, em favor da CONTRATADA.

Muitas empresas ficam vinculadas a contratos eternos devido ao atraso da aprovação do serviço ou produto, aumentando indefinidamente a data de entrega do mesmo, gerando custo de pessoal ou de refazimento do serviço ou produto. Portanto também é necessário limitar o tempo de atraso total do projeto facultando à parte prejudicada dar fim ao contrato.

Parágrafo único: A dilação do prazo total do projeto por

culpa da CONTRATANTE não poderá ser superior à 30 dias, dissolvendo o contrato após esse período, sem prejuízo da CONTRATADA no tocante ao trabalho já concluído. As partes podem, caso queiram, ajustar novo contrato para a conclusão do projeto ou, por meio de aditivo contratual, renovar a validade do contrato atual.

Deve-se estabelecer o prazo de validade do contrato sendo este da data da assinatura até 60 dias após a previsão de conclusão do projeto. Considera-se a dilação do projeto devido ao atraso.

Cláusula 18ª: O contrato terá início na data de sua assinatura e fim no dia (ESTABELECEER DATA FINAL EM CONCORDÂNCIA COM O CRONOGRAMA MAIS 60 DIAS DE POSSÍVEL DILAÇÃO DO PRAZO), sem prejuízo de exigibilidade da CONTRATANTE ou da CONTRATADA caso, no momento da expiração do presente contrato, ainda exista inadimplência por parte da CONTRATANTE em relação ao pagamento de serviço já prestado ou pela CONTRATADA, quanto aos serviços já pagos.

Sabendo que imprevistos acontecem é importante prevê-los e propor soluções para dilação do prazo por parte da contratada, defendendo assim os direitos da contratante na mesma proporção em que o contrato defende os direitos da contratada. Essa dilação não se confunde com aquela mencionada na Cláusula 17ª, que trata da dilação por falha da contratante:

Cláusula 19ª: Em caso de impossibilidade do cumprimento dos prazos determinados na Tabela I e na cláusula 13ª, 14ª e 15ª, será de responsabilidade da CONTRATADA comunicar à CONTRATANTE, imediatamente após perceber a necessidade de dilação do prazo, relatando os motivos que levaram ao atraso estimando um novo prazo.

Parágrafo único: A dilação do prazo total do projeto não poderá ser superior à 30 dias, dissolvendo o contrato após esse período, sem prejuízo à CONTRATANTE que se desobriga a pagar os serviços ainda não prestados. As partes podem, caso queiram, ajustar novo contrato para a conclusão do projeto ou, por meio de aditivo contratual, renovar a validade do contrato atual.

É importante que esteja bem clara essa separação. Uma coisa é a data final para a entrega do serviço - já que o serviço ou produto entregue poderá passar por ajustes - e outra, é a data para encerramento do contrato - que corresponde ao fim do contrato, nada mais podendo reclamar nenhuma das partes, valendo, após essa data, apenas algumas obrigações excepcionais, como o dever de confidencialidade e sigilo.

Cláusula 20ª: Este instrumento é válido até a finalização do projeto ou encerramento do contrato, não ficando a CONTRATADA isenta de seus compromissos éticos ou de confidencialidade após invalidação do mesmo.

Não existem contratos com prazos indeterminados, que possam durar permanentemente, então detalhar qualquer prazo dentro de um contrato é uma garantia que beneficia

todas as partes envolvidas.

Portanto, estabelecer os diversos prazos para as entregas e pagamentos, validade para o contrato e consequências para os possíveis atrasos trará a ambas as partes economia no processo de desenvolvimento, uma vez que existe previsão de tempo máximo de duração do contrato e das etapas, impossibilitando uma procrastinação eterna de uma das partes.

F. Do Preço e das Condições de Pagamento

Este tópico estabelece o preço e as condições de pagamento conforme foi referenciado no tópico anterior “DAS OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE”. É a oportunidade para descrever o valor total a ser pago, forma e local de pagamento, entrada, parcelamento e datas de vencimento - que pode ser uma data específica ou, como no exemplo abaixo um momento descrito no projeto.

Cláusula 21ª: Os serviços alvos deste contrato serão remunerados pela quantia total de R\$100.000,00 (cem mil reais), a serem divididos em uma entrada no valor de R\$ 10.000,00 (dez mil reais) a ser paga no momento da assinatura deste contrato, 04 parcelas, nos valores de R\$10.000,00 (dez mil reais), referentes às 4 primeiras etapas do projeto, e R\$50.000,00 (cinquenta mil reais), referente à quinta e última etapa do projeto, conforme Tabela I, a serem pagas ao final de cada etapa.

Quando o pagamento não for estipulado para uma data específica, mas para um momento definido no projeto, como é o caso do exemplo abaixo, deve-se estabelecer as condições para que este momento ocorra.

Parágrafo Primeiro: Para efeito de pagamento, considera-se a etapa do projeto como completa no momento em que todas as funcionalidades especificadas na Tabela I tenham sido desenvolvidas, independente da aprovação, revisão final da CONTRATANTE ou outra forma de entrega especificada na Tabela I.

Apesar de a contratada ter recebido pelo serviço feito, caso seja necessário, conforme vimos anteriormente, o contratante pode solicitar alterações para que a etapa seja plenamente aprovada.

Parágrafo Segundo: Mesmo sendo considerada completa para efeito de pagamento, a CONTRATANTE, reserva o direito de revisar a etapa e solicitar modificações, dentro do prazo e das especificações descritas na Tabela I.

As disposições sobre pagamento precisam ser claras para as partes, tanto em relação aos valores, à exigência de moeda corrente para os contratos terem validade no Brasil⁴, datas e formas para pagamento. A objetividade nessas cláusulas influencia diretamente na interpretação das condições de

⁴A exigência do pagamento em moeda corrente nacional está no art. 315 do Código Civil. O art. 318 da mesma lei dispõe ser, via de regra, nulo o contrato firmado em moeda estrangeira, porém essa regra comporta algumas exceções.

rescisão contratual, daí a importância de estabelecer regras consistentes e concisas.

G. Do Inadimplemento, do Descumprimento e da Multa

Um contrato ideal não obriga desproporcionalmente nenhuma das partes quando o assunto é colocar fim a essa relação, antes do previsto. Pensando nisso, a seguir estão algumas cláusulas.

Quando uma das partes descumpra o contrato o mesmo pode ser extinto, as partes podem tolerar algumas violações ao contrato, com ou sem condições ou alterações, entretanto a parte que não der causa, ou seja, não culpada, tem o direito de exigir o fim dessa relação, já que a lei ampara essa vontade.

Cláusula 22ª: O descumprimento de qualquer uma das cláusulas por qualquer parte implicará na rescisão imediata deste contrato, não isentando a CONTRATADA de suas responsabilidades referentes ao zelo com informações e dados da CONTRATANTE.

Em caso de inadimplemento da contratante é necessário resolver como procederá a extinção do contrato em relação ao produto em desenvolvimento. Uma vez que a contratada não tem culpa no tangente aos motivos da extinção, não pode ela absorver o prejuízo proveniente da etapa já iniciada.

Cláusula 23ª: Havendo o inadimplemento por parte da CONTRATANTE, caso ainda não tenha realizado o pagamento dos valores referentes às etapas já desenvolvidas, esta se compromete a efetuar o pagamento dos valores devidos e o valor referente à etapa em desenvolvimento, uma vez que já tenha sido iniciada, tudo observando-se o disposto na Tabela I.

Situação diferente da anterior, nesse caso há um contrato cujo valor foi pago antecipadamente e, em caso do fim do contrato antes do previsto, é uma questão de boa-fé que seja restituído o valor em relação ao serviço não concluído. Uma vez que a contratante não tenha culpa, não cabe a ela pagar por um serviço que não será concluído ou entregue.

Cláusula 24ª: Havendo o descumprimento por parte da CONTRATADA, esta se compromete a devolver o pagamento do valor referente à etapa em desenvolvimento que não foi concluída, caso tenha sido paga anteriormente, observando-se a Tabela I.

De toda forma, a parte do contrato que foi cumprida deve ser entregue ou paga pela respectiva responsável:

Cláusula 25ª: Fica a CONTRATADA, em qualquer caso de descumprimento, obrigada a entregar o serviço como estiver à CONTRATANTE, exceto no caso de inadimplemento das parcelas, quando a CONTRATADA pode reservar-se ao direito de reter o serviço já desenvolvido até que a CONTRATANTE pague a dívida.

O estabelecimento de juros de mora no contrato, bem como o seu percentual, fica a critério das partes, sempre observando o limite da lei, que busca proibir a cobrança de juros abusivos.

Cláusula 26ª. Em caso de inadimplemento por parte do CONTRATANTE quanto ao pagamento do serviço prestado, deverá incidir sobre o valor do contrato, multa pecuniária de 2%, juros de mora de 1% ao mês e correção monetária.

É preciso ter atenção que a imposição de multa pesa contra qualquer uma das partes. Logo, se houver a intenção de uma das partes estipular uma multa substancial para evitar que a outra parte deixe o contrato sem motivo, aquela deve ter ciência que, se um dia tiver a intenção de rescindir o contrato sem razão, também se sujeitará à mesma multa. O ideal, então, é que se houver interesse em inserir alguma cláusula impondo multa pela rescisão antecipada, que ela seja razoável.

H. Da Rescisão Imotivada

Há também uma forma de se encerrar o contrato, sem que exista uma falta cometida por uma ou ambas as partes. Fundada na liberdade das partes que podem, sem motivo específico, decidir não mais manter o vínculo contratual existente, o fim do contrato pode ocorrer por inúmeras razões que não precisam ser justificadas.

Há, contudo, um ponto importante a ser colocado no contrato para evitar que esse término seja repentino: o estabelecimento de um período para que os ajustes desse encerramento sejam feitos, ou seja, os serviços sejam concluídos, os pagamentos feitos e o contrato se finalize da melhor forma possível para as partes envolvidas:

Cláusula 27ª: Poderá o presente instrumento ser rescindido por qualquer das partes, em qualquer momento, sem que haja qualquer tipo de motivo relevante, devendo a parte contrária ser avisada, por escrito e por meio idôneo, com antecedência mínima de 30 (trinta) dias, obrigando-se a finalização e pagamento das etapas que já estiverem em andamento.

Parágrafo único: O prazo acima mencionado será contado a partir da data comprovada do recebimento deste comunicado pela parte contrária, comprovação esta que também será feita de forma eficaz.

Como antes, ressalta-se o dever de pagamento dos serviços prestados até o fim do contrato, inclusive do período de aviso de rescisão contratual imotivada.

Cláusula 28ª: Caso os valores referentes à parcela dos serviços realizados até o fim do período de encerramento ainda não tenham sido inteiramente pagos, a CONTRATANTE se compromete a efetuar o pagamento referente a esses valores.

É praxe que exista um aviso prévio para que as partes se preparem para o fim do contrato. Esse aviso, normalmente, é de 30 (trinta) dias e é denominado período de encerramento do contrato⁵, embora não exista lei que estipule

⁵O art. 473 do Código Civil dispõe que a extinção unilateral do contrato se concretiza mediante a notificação à outra parte. Assim, não é possível que uma das partes decida rescindir o contrato e deixe, simplesmente, de cumprir a sua parte, sem dar ciência à outra parte dessa intenção.

a sua duração. Em contratos de maior complexidade, é perfeitamente possível que esse período seja prorrogado.

I. Das Disposições Gerais

Na parte de disposições gerais costuma-se colocar cláusulas que dispõem de forma geral sobre o contrato, a relação contratual ou, em razão de seu teor, não se encaixam em nenhum dos capítulos do contrato, mas também não exigem a criação de um capítulo específico para o assunto que versa.

Devido à relação de contratual culminar em uma relação de serviços entre a contratada e seus colaboradores, sugerimos a inserção de uma cláusula que desobrigue a contratante de qualquer complicação trabalhista proveniente do vínculo entre contratada e seus colaboradores.

Cláusula 29ª: Fica compactuada entre as partes a total inexistência de vínculo trabalhista entre as partes, excluindo as obrigações previdenciárias e os encargos sociais, não havendo entre CONTRATADA e CONTRATANTE qualquer tipo de relação de subordinação.

É comum de constar nessas disposições, por exemplo, àquilo que, no Direito Civil, chama-se de “novação”, que, em resumo, consiste em criar uma nova obrigação, substituindo a anterior e originária. Prevista no art. 360 do Código Civil, depende, em regra, de concordância das partes contratantes para que possa ter validade.

Cláusula 30ª: A tolerância, por qualquer das partes, com relação ao descumprimento de qualquer termo ou condição aqui ajustado, não será considerada como desistência em exigir o cumprimento de disposição nele contido, nem representará novação com relação à obrigação passada, presente ou futura, no tocante ao termo ou condição cujo descumprimento foi tolerado.

Assim, por exemplo, se o contrato firma como pagamento em parcelas o vencimento para todo dia 10 de cada mês, e a contratante começa a efetuar os pagamentos todo dia 15, para que isso gere alteração no contrato firmado, a contratada deverá estar de acordo. Caso contrário, a data de vencimento continua sendo dia 10 e a contratante arcará com todos os ônus decorrentes desse atraso.

Portanto, as disposições gerais, apesar de tratarem de cláusulas que não tem um capítulo próprio, versam sobre assuntos tão importantes quanto as demais cláusulas do contrato.

J. Do Foro

Falar de foro em um contrato significa dizer em que local, geograficamente falando, esse contrato poderá ser levado às autoridades de solução de litígio, ou seja, a Justiça de qual cidade será a competente para levar qualquer questionamento envolvendo o contrato que é firmado. A cláusula apresenta, em termos gerais, essa redação:

Cláusula 31ª: Para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do presente contrato, as partes elegem o foro da Comarca de (CIDADE) do Estado de (ESTADO).

Como se verifica, não importa o local em que as partes estiverem: a lei permite que ambas pactuem, em conjunto, um local que servirá de referência para a solução de qualquer problema decorrente do contrato. É muito comum que se conste o local da sede da contratada, porém, isso não é uma regra.

K. Assinaturas e Finalização do Contrato

Ao finalizar o contrato, é comum que exista um parágrafo final informando, mesmo sem cláusula específica para isso, que ambas as partes estão de acordo com o teor do contrato e que confirmam isso assinando, firmando o mesmo. Informa-se também a quantidade de cópias do contrato que serão assinadas, sendo normalmente uma via para cada parte contratante e contratada.

No campo da assinatura, é importante que conste o nome e CPF de quem está assinando, seja em nome da contratante ou em nome da contratada. Dessa forma, previne-se eventual dificuldade de identificação do signatário a partir apenas da rubrica. Os contratantes devem assinar a última folha e rubricar todas as páginas do contrato.

Após o campo de assinatura das partes do contrato, há a assinatura de, pelo menos, duas testemunhas, também identificadas por nome completo e CPF. Constar a assinatura de testemunhas ou, então, registrar o contrato em cartório encurtam, por assim dizer, o caminho de um processo judicial, caso se queira discutir perante um juiz qualquer controvérsia surgida no contrato.⁶

Em seguida informa-se a cidade e a data em que as partes assinaram o contrato.

L. Anexos do Contrato

Todo e qualquer anexo que facilite o entendimento e a execução do contrato deve ser feito, uma vez que isso evitará dúvidas facilitando o trabalho de ambas as partes com um maior detalhamento e, portanto, evitando possíveis desavenças entre as partes.

O anexo é feito de forma apartada ao contrato, como o próprio nome diz, mas será anexado ao contrato principal e a ele passa a integrar, graças às referências feitas pelas cláusulas que o citam para vinculá-lo à obrigação da qual a cláusula trata. Muitas vezes um anexo trata de mais de uma obrigação, por isso, torna-se mais fácil tê-lo como anexo a ser citado que desmembrá-lo e integrá-lo ao corpo do contrato.⁷

Apesar de ser feito à parte, suas folhas devem ser igualmente rubricadas, para que não hajam alterações posteriores

⁶O art. 221 do Código Civil dispõe que o contrato deverá ser assinado pelas partes, mas não exige a presença de duas testemunhas, sequer quando há registro em cartório. Porém, é uma cautela extremamente importante que o contrato tenha um desses requisitos, de modo a encurtar o longo caminho judicial, caso esse contrato seja objeto de um processo.

⁷Nesse caso, há a ideia que o contrato trará disposições gerais com base no disposto no Código Civil e o anexo, trará detalhamentos e especificações sobre o objeto do contrato, por exemplo.

Tabela I
EXEMPLO DE CRONOGRAMA

Valor Total:		R\$ 100.000,00
Eventos	Datas	Valores
Pagamento de Entrada	11 de Janeiro	R\$ 10.000,00
Etapa 01		
Entrega para Revisão Etapa 01	02 de Março	
Entrega Etapa 01	09 de Março	
Itens	Status	
Personagem menino		
10 inimigos		
5 animações para cada inimigo		
Pagamento da Etapa 01	11 de Março	10.000,00
Etapa 02		
Entrega para Revisão Etapa 02	02 de Abril	
Entrega Etapa 02	09 de Abril	
Itens	Status	
15 inimigos		
5 animações para cada inimigo		
Pagamento da Etapa 02	10 de Abril	10.000,00
Etapa 03		
Entrega para Revisão Etapa 03	02 de Maio	
Entrega Etapa 03	09 de Maio	
Itens	Status	
10 inimigos		
6 animações para cada inimigo		
Pagamento da Etapa 03	10 de Maio	R\$ 10.000,00
Etapa 04		
Entrega para Revisão Etapa 04	02 de Junho	
Entrega Etapa 04	09 de Junho	
Itens	Status	
Animações do menino		
5 animações para cada inimigo		
Pagamento da Etapa 04	10 de Junho	R\$ 10.000,00
Etapa 05		
Entrega para Revisão Etapa 05	02 de Julho	
Entrega Final	09 de Julho	
Itens	Status	
10 animações avançadas		
Pagamento da Etapa 05	10 de Julho	R\$ 50.000,00

à assinatura do contrato que não por meio de aditivo contratual. Como está integrado ao contrato, devem ser fornecidas tantas cópias quantas forem as do contrato.

Conforme citado anteriormente, nos exemplos de cláusulas contratuais, exemplifica-se a seguir um Cronograma a ser anexado ao contrato estabelecendo os prazos para ambas as partes e vinculando os pagamentos às execuções das respectivas etapas.

Qualquer modificação feita em relação ao anexo, também deverá ser formalizada via aditivo. Essa cautela dá ampla segurança para as partes cumprirem o contrato, afastando qualquer imprevisibilidade ou arbitrariedade.

V. CONCLUSÃO

Com o presente estudo demonstrou-se ao desenvolvedor de jogos digitais como um contrato de prestação de serviços ou entrega de um produto pode ser redigido de modo a garantir maior segurança tanto para o contratante quanto a contratada.

As soluções aqui apresentadas foram baseadas em problemas recorrentes dentro do mercado de jogos digitais. Assim,

para redigir um termo dessa natureza, mesmo que não seja da área típica de conhecimento do desenvolvedor de jogos, é preciso que as partes envolvidas tenham conhecimentos básicos sobre o que estão assinando e o porquê.

Por isso que as noções jurídicas e contratuais apresentadas neste trabalho fornecem ao profissional na área de jogos digitais os principais pontos a serem considerados na criação ou análise de um contrato, bem como os motivos de existência de cláusulas importantes juntamente com os seus efeitos. Isso, por óbvio, não substitui a contratação de um advogado especializado para dar um suporte maior na elaboração de um termo contratual, mas as bases aqui fornecidas já fornecem o direcionamento necessário para o desenvolvedor de jogos.

REFERÊNCIAS

- [1] F. Taturce, *Direito civil, v. 3: teoria geral dos contratos e contratos em espécie*. 12. ed. rev., atual. e ampl. – Rio de Janeiro: Forense, 2017.
- [2] Brasil, Lei n. 10.406 de 10 de janeiro de 2002. *Institui o Código Civil*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406.htm. [Acesso: 07 jul. 2019].
- [3] Brasil, Lei 13.709 de 14 de agosto de 2018. *Dispõe sobre a proteção de dados pessoais e altera a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet)*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13709.htm. [Acesso: 14 jun. 2019].
- [4] Brasil, Lei 8.078 de 11 de setembro de 1990. *Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18078.htm. [Acesso: 07 jul. 2019]
- [5] Brasil, Lei 9.279 de 14 de maio de 1996. *Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. [Acesso: 8 jul 2019].
- [6] P. V. D. P. Moraes, *Código de Defesa do Consumidor: o princípio da vulnerabilidade no contrato, na publicidade nas demais práticas comerciais: interpretação sistemática do direito*. 3. ed. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 2009, pp.141-191.
- [7] J. Festinger, *J Regulating digital (including video-games) or not: Law Society of B.C.'s 2019*. Rule of Law Lecture. The University of British Columbia. Publicado em 06 de julho de 2019. Disponível em: <http://videogamelaw.allard.ubc.ca/>. [Acesso: 7 jul 2019].
- [8] R. Morrison, *What's a video game lawyer? (And how can I become one?)*. Publicado em 25 de julho de 2014. Disponível em: <https://www.lawtechnologytoday.org/2014/07/whats-a-video-game-lawyer-and-how-can-i-become-one/>. [Acesso: 7 jul 2019].
- [9] F. S. Miranda and P. C. Stadzisz, *Jogo Digital: definição do termo*. In: Proceedings of XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2017.