



**Registro: 2022.0000267385**

## ACÓRDÃO

Vistos, relatados e discutidos estes autos de Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas nº 0011502-04.2021.8.26.0000, da Comarca de São Paulo, em que é requerente MM JUIZ DE DIREITO DA 32ª VARA CÍVEL DO FORO CENTRAL.

**ACORDAM**, em Turma Especial - Privado 1 do Tribunal de Justiça de São Paulo, proferir a seguinte decisão: "Prevaleceu o voto da Desembargadora Relatora Dra. Marcia Barone, acompanhada integralmente pelos demais integrantes da turma julgadora, com exceção dos Desembargadores Piva Rodrigues e Carlos Alberto Salles, que divergiram parcialmente e declaram votos, além dos desembargadores Elcio Trujillo e Viviani Nicolau, os quais se alinham à divergência do Desembargador Carlos Alberto Salles. "Incidente de resolução de demandas repetitivas (IRDR) - Instauração por representação Incidente admitido pelo v. acórdão de fls. 676/683 - Suspensão de todos os processos que tramitam no Estado de São Paulo, nos termos do Artigo 982, I, do Código de Processo Civil - Repetição de processos que contenham controvérsia sobre a mesma questão, unicamente de direito e risco de ofensa à isonomia e à segurança jurídica considerando a diversidade de entendimento nos julgados. Teses: **1.** Competência: Competência relativa - Defesa sua declinação de ofício - Representante para assuntos relacionados à propriedade intelectual e industrial - Artigo 53, III, "a" do Código de Processo Civil - Local do fato - Capital de São Paulo que congrega a maioria dos usuários dos jogos eletrônicos - Artigo 53, IV, "a" do Código de Processo Civil - Possibilidade de aplicação de ambos os critérios para definição de competência - Concentração de ações que não dificultou a defesa - Possibilidade de identificação das demandas repetitivas e facilitação da defesa - Manutenção da competência junto ao Foro Central da Capital de São Paulo - Representação de pessoa jurídica estrangeira com sede no Japão, e não possuindo qualquer filial, agência ou sucursal no Brasil Artigo 75, X do Código de Processo Civil - Representante indicado para questões relativas à propriedade intelectual e industrial - Matéria correlata - Presunção de representação (Artigo 75, § 3º do Código de Processo Civil) - Citação válida. **2.** Legitimidade passiva da Tec Toy - Parceria comercial consolidada que permite seja a mesma considerada representante para fins do Artigo 75, X do Código de Processo Civil - Ausência de legitimidade para integrar as demandas - Narrativa inicial que define a legitimidade de parte - Ausência de qualquer referência à conduta da empresa Tec Toy - Análise das condições da ação "in status assertionis" - Afastamento da legitimidade da Tec Toy; **3.** Documentos essenciais à propositura da demanda - Documentos cuja ausência é capaz de gerar a extinção do feito - Inocorrência - Contratos mantidos com os clubes e notas fiscais de aquisição dos jogos eletrônicos são provas relacionadas à matéria de mérito e somente demanda sua produção se controvertida após oferecimento de defesa - Afastamento da extinção; **4.**



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Prescrição - Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência  
Indenizatória por relação jurídica extracontratual - Aplicação do princípio “actio nata” -  
Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional - Artigo 189 do Código  
Civil - Data em que configurada a lesão ao direito - Conhecimento do fato - Fator que  
não influencia na contagem do prazo prescricional - Disposição legal que não consagra  
o elemento subjetivo - Necessidade de estabilização e pacificação social - Lesão  
contínua e permanente - Posição majoritária - Renovação do prazo prescricional com a  
continuidade da lesão; **5.** Supressio - Supressão de um direito diante do decurso de  
prazo sem seu exercício - Necessidade de demonstração de conduta da parte a indicar  
conhecimento do fato e ausência de interesse na proteção do direito - Inexistência de  
relação contratual ou de trato sucessivo - Hipótese de responsabilidade extracontratual -  
Não preenchimento dos requisitos caracterizadores da “supressio” - Afastamento de sua  
aplicação; **6.** Possibilidade de utilização da imagem dos jogadores com a utilização de  
dados e características - Constituição Federal que protege a imagem-retrato e a imagem-  
atributo - Artigo 5º, V e X, da Constituição Federal - Artigo 20 do Código Civil - Dados  
e caracteres concretos que permitem a identificação dos jogadores - Disponibilidade dos  
dados em sítios eletrônicos não afasta a caracterização do uso indevido se não  
autorizada sua divulgação - Lesão caracterizada - Dano moral evidenciado; **7.** Quebra  
do nexo de causalidade por ato de terceiro - Pretensão de reconhecimento de  
rompimento do nexo de causalidade em razão da venda dos jogos à revelia da requerida  
Sega - Ato de terceiro - Responsabilidade da requerida pelo uso indevido da imagem  
desde o lançamento, distribuição, divulgação e comercialização dos jogos - Caberá à  
requerida demonstrar que a comercialização dos jogos ocorreu sem sua participação de  
seus parceiros ou prepostos." Sustentaram oralmente os advogados José Horácio  
Halfeld Ribeiro, Pedro Frankovsky Barroso, Danielle Chipranski Cavalcante, Marcelo  
Gomes Bragança Retto, Débora Inês Kram Baumöhl e Rafael Barroso Fonteles.", de  
conformidade com o voto do Relator, que integra este acórdão.

O julgamento teve a participação dos Exmos. Desembargadores JOSÉ  
JOAQUIM DOS SANTOS (Presidente), LUIZ ANTONIO DE GODOY, PIVA  
RODRIGUES, JAMES SIANO, ALVARO PASSOS, FRANCISCO LOUREIRO,  
MOREIRA VIEGAS, ELCIO TRUJILLO, VIVIANI NICOLAU, CARLOS ALBERTO  
DE SALLES, SILVÉRIO DA SILVA, THEODURETO CAMARGO E ALCIDES  
LEOPOLDO.

São Paulo, 31 de março de 2022.

**MARCIA DALLA DÉA BARONE**

**RELATORA**

**Assinatura Eletrônica**



**VOTO Nº 31.165**

**Requerente: MM Juiz de Direito da 32ª Vara Cível do Foro Central**  
**Interessados: Sega Corporation (SEGA) e Adhemar Ferreira de Camargo Neto**  
**Assistente lit: Electronic Arts Nederland BV e Outro; Sidnei Sciola Moraes**  
**Amicus curiae: Fifpro Commercial enterprises B.V. (FIFPro-CE) e Sindicato dos Atletas Profissionais do Estado de São Paulo - SAPESP**  
**Comarca: São Paulo (Foro Central – 32ª Vara Cível)**  
**Juíza: Gabriela Fragoso Calasso Costa**

Ementa:– Incidente de resolução de demandas repetitivas (IRDR) – Instauração por representação – Incidente admitido pelo v. acórdão de fls. 676/683 - Suspensão de todos os processos que tramitam no Estado de São Paulo, nos termos do Artigo 982, I, do Código de Processo Civil - Repetição de processos que contenham controvérsia sobre a mesma questão, unicamente de direito e risco de ofensa à isonomia e à segurança jurídica considerando a diversidade de entendimento nos julgados.

Teses:

1. Competência: Competência relativa – Defesa sua declinação de ofício – Representante para assuntos relacionados à propriedade intelectual e industrial - Artigo 53, III, “a” do Código de Processo Civil – Local do fato – Capital de São Paulo que congrega a maioria dos usuários dos jogos eletrônicos - Artigo 53, IV, “a” do Código de Processo Civil – Possibilidade de aplicação de ambos os critérios para definição de competência - Concentração de ações que não dificultou a defesa – Possibilidade de identificação das demandas repetitivas e facilitação da defesa – Manutenção da competência junto ao Foro Central da Capital de São Paulo – Representação de pessoa jurídica estrangeira com sede no Japão, e não possuindo qualquer filial, agência ou sucursal no Brasil – Artigo 75, X do Código de Processo Civil – Representante indicado para questões relativas à propriedade intelectual e industrial – Matéria correlata – Presunção de representação (Artigo 75, § 3º do Código de Processo Civil)- Citação válida.

2. Legitimidade passiva da Tec Toy – Parceria comercial consolidada que permite seja a mesma considerada representante para fins do Artigo 75, X do Código de Processo

Civil – Ausência de legitimidade para integrar as demandas – Narrativa inicial que define a legitimidade de parte – Ausência de qualquer referência à conduta da empresa Tec Toy – Análise das condições da ação “in status assertionis” – Afastamento da legitimidade da Tec Toy;

3. Documentos essenciais à propositura da demanda – Documentos cuja ausência é capaz de gerar a extinção do feito – Inocorrência – Contratos mantidos com os clubes e notas fiscais de aquisição dos jogos eletrônicos são provas relacionadas à matéria de mérito e somente demanda sua produção se controvertida após oferecimento de defesa – Afastamento da extinção;

4. Prescrição – Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência – Indenizatória por relação jurídica extracontratual - Aplicação do princípio “actio nata” – Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional – Artigo 189 do Código Civil – Data em que configurada a lesão ao direito – Conhecimento do fato – Fator que não influencia na contagem do prazo prescricional – Disposição legal que não consagra o elemento subjetivo – Necessidade de estabilização e pacificação social - Lesão contínua e permanente – Posição majoritária – Renovação do prazo prescricional com a continuidade da lesão;

5. Supressio - Supressão de um direito diante do decurso de prazo sem seu exercício – Necessidade de demonstração de conduta da parte a indicar conhecimento do fato e ausência de interesse na proteção do direito – Inexistência de relação contratual ou de trato sucessivo – Hipótese de responsabilidade extracontratual – Não preenchimento dos requisitos caracterizadores da “supressio” – Afastamento de sua aplicação;

6. Possibilidade de utilização da imagem dos jogadores com a utilização de dados e características – Constituição Federal que protege a imagem-retrato e a imagem-atributo - Artigo 5º, V e X, da Constituição Federal – Artigo 20 do Código Civil - Dados e caracteres concretos que permitem a identificação dos jogadores – Disponibilidade dos dados em sítios eletrônicos não afasta a caracterização do uso indevido se não autorizada sua divulgação – Lesão caracterizada – Dano moral evidenciado;

7. Quebra do nexo de causalidade por ato de terceiro – Pretensão de reconhecimento de rompimento do nexo de causalidade em razão da venda dos jogos à revelia da requerida Sega – Ato de terceiro – Responsabilidade da requerida pelo uso indevido da imagem desde o lançamento, distribuição, divulgação e comercialização dos jogos – Caberá à requerida demonstrar que a comercialização dos jogos ocorreu sem sua participação de seus parceiros ou prepostos.



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Vistos,

Cuida-se de Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas instaurado por representação da MM Juíza Titular da 32ª Vara Cível do Foro Central da Capital de São Paulo (fls. 01/31), Gabriela Fragoso Colasso Costa, ao constatar a existência de 1055 (um mil e cinquenta e cinco) ações indenizatórias distribuídas em face de Sega Games Corporation Ltd., no período de janeiro de 2020 a março de 2021, conforme consulta no Sistema SAJ-PG. Constatou-se, também, a repetição de processos contendo controvérsia sobre a mesma matéria de direito, com indicação do caso paradigma o recurso de apelação 1049665-61.2020.8.26.0100 distribuído ao DD Desembargador Paulo Alcides, 6ª Câmara de Direito Privado, sendo feita referência também ao recurso de apelo 1074957-48.2020.8.26.0100, que aguarda julgamento dos Embargos de Declaração opostos contra o v. acórdão já proferido.

Assevera a representação que o caso trata de ex-jogadores de futebol residentes em vários Estados do Brasil que pleiteiam indenização pelo suposto uso indevido de imagem no jogo “Football Manager” em edições anuais lançadas a partir do ano de 2001. Pleiteiam danos morais por cada aparição no mencionado jogo, bem como indenização por dano material fundada em enriquecimento sem causa da ré (lucro da intervenção) em valor a ser apurado, havendo alegação em determinados casos de que a empresa Tec Toy possui legitimidade para ocupar o polo passivo e/ou representar a empresa SEGA no Brasil. Tece considerações sobre o apanhado de ações existentes e as soluções díspares adotadas em cada um deles quanto às matérias objeto deste incidente. Aduz que as questões repetitivas dizem respeito a: 1) competência, considerando



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

o fato da maioria dos autores não residir no Estado de São Paulo e que o patrono está domiciliado em Curitiba, ajuizando as ações no Foro Central desta Comarca; 2) legitimidade passiva da Tec Toy ou reconhecimento da existência de poderes para representação da empresa japonesa; 3) documentos essenciais: necessidade ou não de juntada, como documento essencial à propositura das ações, de cópia do contrato em que notoriamente os jogadores cedem seus direitos de imagem aos clubes, que por sua vez celebram os contratos com as empresas fabricantes de jogos eletrônicos; 4) prescrição, algumas decisões tem reconhecido a prescrição trienal com o argumento de que a SEGA teria deixado de fabricar e comercializar os jogos em questão há mais de três anos, havendo também decisões que afastam a prescrição considerando que os jogos, embora não mais fabricados, continuam sendo comercializados em suas versões antigas, o que tornaria a suposta violação contínua. O ponto controvertido consiste em saber se a lesão seria permanente em razão da revenda contínua dos jogos ou se a prescrição teria como termo inicial a data de lançamento oficial dos jogos pela ré; 5) ocorrência ou não de “supressio”, consistente na demora dos jogadores em ajuizar as demandas indenizatórias que teria causado à parte a expectativa de que a fabricação e exploração dos jogos foi tolerada pelos jogadores; 6) possibilidade de violação ao direito de imagem dos jogadores apenas com a menção a desígnios representativos que a defesa alega serem de domínio público (data e local de nascimento, posição em campo, quando começou a jogar, remuneração, personalidade e reputação), afirmando a requerida que não utiliza o “avatar” dos jogadores; 7) ausência de comercialização dos jogos em questão no Brasil desde o ano de 2016 como fato de terceiro excludente do nexos causal, vez que a venda dos jogos atualmente ocorre por meio de



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

terceiros. Sustenta o cabimento do incidente em razão das milhares de ações em andamento que discutem relevantes questões de direito e a possibilidade de risco à segurança jurídica em razão das soluções díspares de primeiro e segundo grau de jurisdição que ocasiona o tratamento desigual de causas idênticas pelo Poder Judiciário.

Por decisão do Exmo. Desembargador Presidente da Seção de Direito Privado às fls. 657/658 foi determinada a distribuição deste incidente, a comunicação mediante ofício ao Relator do recurso gerador e a comunicação ao NUGEP para o gerenciamento das informações no banco de dados desta C. Corte de Justiça e comunicação ao Conselho Nacional de Justiça (Artigo 979, parágrafo 1º, do Código de Processo Civil).

O v. acórdão de fls. 676/683 admitiu o processamento do Incidente, com a determinação de suspensão de todos os processos que tramitam no Estado de São Paulo, nos termos do Artigo 982, I, do Código de Processo Civil, as comunicações de estilo e abertura de prazo para manifestação de interessados.

As empresas Electronics Arts Nederland B.V. e Eletronics Arts Limited (EA), postulam sua intervenção no presente feito noticiando que a Eletronic Arts. Inc., com sede na Califórnia, da qual as manifestantes são subsidiárias, produz softwares de entretenimento interativo como jogos para vídeo games, computadores pessoais, celulares e tablets, entre eles jogos da série FIFA, lançados anualmente e relacionados à modalidade esportiva futebol, entre eles FIFAS Soccer e FIFA Manager. Relatam que referidos jogos contêm informações sobre times e o perfil de jogadores do mundo todo, sendo aquelas públicas e profissionais. Informa que figura no polo passivo de 852 ações



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

indenizatórias individuais propostas por atletas e ex-atletas além de três ações coletivas propostas por Sindicatos de Atletas de Futebol de Minas gerais, São Paulo e Santa Catarina. Noticiam, em linhas gerais, a situação das ações referidas e concluem que a causa de pedir é a mesma das demandas que deram origem ao presente IRDR, observando que, igualmente, o julgamento das ações não tem sido uniforme, gerando divergência jurisprudencial que demanda pacificação para garantir segurança jurídica os envolvidos. Apontam as teses jurídicas que também enfrentam em referidas ações (prescrição, “supressio”, documentos essenciais etc). Ressaltam que propuseram anterior Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas, indicando as teses levantadas na oportunidade, noticiando, contudo, que não foi o mesmo admitido, aguardando remessa dos autos para o Superior Tribunal de Justiça visando ao julgamento do Agravo interposto contra Decisão Denegatória. Por fim, pugnam pela sua admissão como assistente litisconsorcial, nos termos dos Artigos 119, 124 e 983 todos do Código de Processo Civil.

Adhemar Ferreira de Camargo Neto, autor na ação apontada como caso paradigma, ingressa no feito revelando que é de seu conhecimento que atletas e ex-atletas movem ações indenizatórias individuais contra as empresas Sega e EA Sports visando discutir uso indevido de imagem e demais atributos da personalidade, considerando a exploração das características pessoais dos atletas (nome, descrição, apelidos, e performance na modalidade esportiva) sem a devida autorização e/ou remuneração. Invoca o disposto na Lei 9615/08 (Lei Pelé) que disciplina o uso da imagem dos atletas profissionais para o fim de concluir pela necessidade de um contrato de cessão autônomo ao contrato de trabalho. Tece considerações acerca de cada uma das teses destacadas



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

para julgamento pelo presente Incidente, apresentando suas conclusões.

FIFPRO Commercial Enterprises B.V. postula ingresso no feito, na qualidade de “amicus curiae”, noticiando ser uma organização responsável por representação de associações de atletas de futebol profissional de vários países, tendo por escopo defender os interesses de atletas profissionais do mundo todo, em diversos segmentos. Acrescenta que nestas condições criou a FIFPRO Foundation para obter junto às federações filiadas licenças para uso coletivo de imagens e dos nomes de todos os jogadores profissionais de cada país, assim como para o uso de “logos” das federações, repassando aos produtores de jogos de videogames, quando solicitadas. Entre suas filiadas se encontrava, desde 2001 a Federação Nacional dos Atletas Profissionais de Futebol – Fenapaf e que se definia como entidade nacional responsável pela representação dos jogadores brasileiros perante organizações mundiais. Ressalta que firmou, em 2002, com a Fenapaf contrato de “acordo de filiação” com a concessão de autorização para uso do “logo” e exercício dos direitos relativos a toda publicação ou reprodução coletiva da imagem dos jogadores (nomes e características). Esta autorização foi repassada às empresas fabricantes de jogos de videogames, entre elas a Electronic Arts e a Sega. Entende, desta forma, afirma que nas inúmeras ações referidas nos autos há questionamento acerca da legitimidade da petionária para outorgar as autorizações, além da previsão de sua responsabilidade contratual. Tece considerações acerca das ações indenizatórias referidas nos autos, anotando a falta de uniformização nas decisões como causa de insegurança jurídica, além da inegável repercussão social da questão. Apresenta seu posicionamento acerca das matérias destacadas como teses a serem apreciadas no presente incidente. Por derradeiro, pugna pelo seu



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

ingresso no feito na qualidade de assistente litisconsorcial, com sua inclusão no polo ativo do presente incidente.

Sega Corporation apresenta manifestação aduzindo ser empresa no ramo de tecnologia, atualmente sediada no Japão e atuando no desenvolvimento de jogos eletrônicos na forma descrita, acrescentando que com a aquisição da empresa Sports Interactive Limited, desenvolvedora de jogos como “Football Manager”, passou a comercializar referida série de jogos na qual o usuário assume a condição de “manager” de uma equipe profissional, com a possibilidade de atuar como técnico, resolver questões financeiras e administrativas, incluindo a compra e venda de jogadores. Ressalta que não faz uso de imagem ou “avatar” dos atletas e sim de dados básicos acerca de sua carreira, anotando que além de se prestar ao entretenimento também acaba sendo uma plataforma utilizada por técnicos e profissionais da área, considerando o banco de dados disponível. Revela que desde 2017 o jogo em questão não é mais comercializado no Brasil, sendo surpreendida com o ajuizamento de mais de mil ações indenizatórias contra si, mesmo após o decurso de lapso temporal superior a três anos da interrupção de vendas. Observa ser uma empresa estrangeira, com sede no Japão, e tendo deixado de comercializar o produto no país entende que não tem qualquer obrigação a ser cumprida no Brasil, razão pela qual acredita na ausência de jurisdição nacional para julgamento das diversas ações ajuizadas contra si. Afirma que, a despeito da residência da maioria dos autores das ações ser em outro Estado da Federação não arguiu exceção de incompetência, matéria que se tornou controvertida em razão da arguição de ofício por alguns Magistrados. Informa que a empresa Tec Toy é pessoa jurídica independente e sequer integra seu grupo econômico, embora tenha sido apontada como sua



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

representante no Brasil, bem assim apresentado contestação nos autos arguindo ilegitimidade passiva. Acredita que deva ser reconhecida nos autos a essencialidade da produção de provas, já com a inicial, acerca da edição dos jogos em discussão, comprovação da utilização indevida da imagem do atleta reclamante, a continuidade de venda dos jogos, incluindo valores e ainda a cópia dos atletas com os respectivos clubes. No que tange à prescrição insiste na aplicação do prazo trienal, tendo por marco inicial o último dia do ato apontado como ilícito. Por derradeiro, esclarece que não há violação ao direito de imagem dos atletas na medida em que há, nos jogos em discussão, utilização de dados públicos e biográficos acerca daqueles, sendo evidente o interesse público acerca dos mesmos, ao contrário de outros jogos eletrônicos que faziam uso da imagem ou “avatar” dos atletas profissionais.

O despacho de fls. 6999/7000 deferiu o ingresso de Eletronic Nederlan BV e Eletronic Arts Limited na qualidade de assistentes litisconsorciais, da Fifpro Commercial Enterprises B.V. como “amicus curiae”, sendo prestadas informações na forma solicitada pelo C. Superior Tribunal de Justiça (fls. 7001/7002).

Sidnei Sciola Morais se qualifica como jogador profissional de futebol e postula seu ingresso no feito, na qualidade de assistente litisconsorcial. Informa que a partir de 2014 foram ajuizadas ações indenizatórias em face de Eletronic Arts – AE Sports, fabricante de jogos eletrônicos diversos daqueles fabricados pela Sega Corporation, entre eles Fifa Soccer e Fifa Manager que utilizam a imagem individualizada do jogador e suas principais características (altura, peso, posição em campo, time, habilidades etc.), incluindo foto do jogador. Observa que, contudo, a despeito da diferença entre os jogos eletrônicos



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

houve suspensão de andamento das ações indenizatórias ajuizadas contra a Eletronic Arts, acreditando que isso tenha se dado de forma indevida, considerando a ausência de similaridade entre os jogos e ainda em relação à matéria em discussão neste Incidente, tanto que anterior IRDR instaurado pela empresa em questão sequer foi admitido. Ressalta que a Jurisprudência do Tribunal de Justiça de São Paulo se consolidou no sentido de afastar a alegação de prescrição considerando a continuidade de venda dos jogos eletrônicos, reconhecer a insuficiência do contrato firmado com a Fifpro para utilização da imagem individual dos jogadores, que foi efetivamente reconhecida, com a fixação de indenização a ser suportada pela Eletronic Arts. Anota, uma vez mais, que as questões de direito em discussão neste Incidente não são discutidas nas ações ajuizadas na forma acima descrita, apresentando argumentos em relação a cada uma delas e seu afastamento da matéria “sub judice” naquelas ações indenizatórias, colacionando julgados em abono à sua tese, com ênfase ao afastamento da invocada prescrição.

Parecer da Procuradoria de Justiça a fls. 7749/7757.

A decisão de fls. 7758/7759 deferiu o ingresso de Sidnei Sciola Moraes no feito, como “amicus curiae”, entre outras deliberações.

O Sindicato dos Atletas Profissionais de Futebol do Estado de São Paulo - Sapesp pugna pela sua admissão no feito, na qualidade de “amicus curiae”, argumentando que tem legitimidade para ingressar no feito considerando cuidar-se de entidade representativa de jogadores de futebol profissional, tendo participado de discussões relacionadas à matéria “sub judice”, bem como de ações individuais e

coletivas sobre o tema. Tece considerações acerca dos jogos eletrônicos que utilizam dados, imagens e características de jogadores de futebol profissional. Adere ao entendimento de que as ações indenizatórias ajuizadas em face de Eletronic Arts não deveriam sofrer sobrestamento na medida em que a matéria em discussão é diversa e não pende controvérsia de igual porte. Entende que a violação dos direitos à imagem, quando caracterizada, se dá de forma continuada, afastando a possibilidade de reconhecimento de prescrição na forma pretendida pela fabricante dos jogos, apresentando, ainda, seu posicionamento acerca das demais teses em discussão nos autos. O ingresso no feito foi deferido, anotando-se.

Deferido o ingresso do peticionário de fls. 7762/7779 como “amicus curie”, sofreu o mesmo impugnação a fls. 8312/8318, com a conclusão de que é incabível a atuação do ente sindical, considerando a ausência de interesse sobre o tema, bem assim porque mantém o sindicato demandas em face da Eletronic Arts, individuais e coletivas, que pugna pela reconsideração da decisão ou que sejam limitados os poderes de atuação no feito.

Os embargos de declaração ofertados contra o v. acórdão que admitiu o presente incidente foram rejeitados pelo v. acórdão de fls. 8305/8308.

Encerrada a fase de instrução, com afastamento da pretensão de oitiva de testemunhas, foi o feito encaminhado à mesa para julgamento.

Houve oposição ao julgamento virtual.

**É o relatório.**

A matéria relativa ao cabimento e adequação do presente incidente restou definitivamente apreciada pelo v. acórdão de

fls. 676/683, com rejeição dos Embargos de Declaração opostos, considerando a perfeita adequação da matéria aos termos do Artigo 976 do Código de Processo Civil. As questões apreciadas naquela sede ficam, nesta oportunidade, inteiramente reiteradas, visto que no curso deste feito consolidou-se a necessidade de uniformização dos julgados relativos à discussão dos autos, anotada a diversidade de posicionamentos apresentados nas quase 10.000 páginas deste processado que inclui julgados, manifestações, acórdãos e pareceres (repetição de processos que contenham controvérsia sobre a mesma questão unicamente de direito e risco de ofensa à isonomia e à segurança jurídica).

Inicialmente cabe ressaltar que não é sem razão a inquietação dos MM Juízes que atuam no Foro Central da Capital de São Paulo pelo fato de terem sido distribuídas mais de 1.000 ações contra a empresa Segs, quando a maioria dos autores (90% segundo a representação inicial) é residente em outros Estados ou no interior de São Paulo (5%) e os patronos mantêm escritório em Curitiba.

O efeito danoso e deletério das demandas repetitivas e das demandas predatórias tem recebido muita atenção do Poder Judiciário e também do Conselho Nacional de Justiça, que na Sessão 344, realizada em 08 de fevereiro de 2022 editou recomendação nos seguintes termos (Ato Normativo 0000092-36.2022.2.00.0000):

*“Artigo 1º – Recomendar aos tribunais a adoção de cautelas visando a coibir a judicialização predatória que possa acarretar o cerceamento de defesa e a limitação da liberdade de expressão.*

*Artigo 2º – Para os fins desta recomendação, entende-se por judicialização predatória o ajuizamento em massa em território nacional de ações com pedido e causa de pedir semelhantes em face de uma pessoa ou de um grupo específico de pessoas, a fim de inibir a plena liberdade de expressão.*

*Artigo 3º – Com o objetivo de evitar os efeitos danosos da judicialização predatória na liberdade de expressão, recomenda-se que os tribunais adotem, quanto ao tema, medidas destinadas, exemplificativamente, a agilizar a análise da*



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

*ocorrência de prevenção processual, da necessidade de agrupamento de ações, bem como da eventual má-fé dos demandantes, a fim de que o demandado, autor da manifestação, possa efetivamente defender-se judicialmente.*

*Artigo 4º – O CNJ poderá, de ofício ou mediante requerimento, acompanhar a tramitação de casos de judicialização predatória, bem como sugerir medidas concretas necessárias para evitar o efeito inibidor (chilling effect) decorrente da judicialização predatória”*

No que tange à definição de competência para julgamento das causas que geraram o presente incidente forçoso reconhecer que como a empresa requerida (Sega) é apontada como tendo domicílio na Avenida Paulista, 2421, local em que seu representante poderia ser encontrado, não pode ser considerada incorreta a distribuição das ações perante o Foro Central da Capital de São Paulo (Artigo 53, III, “a” do Código de Processo Civil).

Os autores argumentam, para definição de competência para julgamento da causa, que deve ser observado o local do ato ou do fato, considerando tratar-se de ação indenizatória, bem assim que como a venda dos jogos eletrônicos ocorre/ocorreu em todo o país, com abrangência nacional e predominância em São Paulo (número elevado de usuários dos jogos) a indicação de competência poderia ser harmonizada com o local de domicílio apontado para a empresa requerida (Artigo 53, IV, “a” do Código de Processo Civil).

Por outro lado, já se reconheceu que a matéria em questão deve ser classificada como competência relativa e, portanto, somente poderia ser analisada se arguida pela defesa. Neste sentido decisão monocrática do Ministro Luis Felipe Salomão que, ao julgar o CC 177.223/PB (DJe de 24.03.2021), em feito envolvendo a empresa Sega, assinalou que, *“Do que se apresenta nos autos, tendo em vista que a empresa ré é domiciliada no Japão, a parte autora ajuizou a*



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

*ação no foro do local de seu representante legal, o que se depreende da leitura da exordial (fl. 72). Logo, é inegável que a demanda não foi distribuída de maneira totalmente aleatória como afirma o Juízo suscitado” e acrescentou “Especificamente quanto ao caso, vale lembrar da redação do art. 46, § 3º do CPC, no sentido que quando o réu não tiver domicílio ou residência no Brasil, a ação será proposta no foro de domicílio do autor, e, se este também residir fora do Brasil, a ação será proposta em qualquer foro”, porém, após reconhecer o caráter relativo da competência territorial, indicou que o STJ “(...) pacificou sua jurisprudência no sentido de que, em se tratando de competência territorial, cuja natureza é relativa, não pode o juiz dela declinar de ofício, porquanto é necessário que a parte interessada alegue a incompetência, em preliminar de contestação, a teor do que preconiza o artigo 65 do CPC/15”, aplicando a Súmula 333 da Corte Superior para determinar a remessa dos autos à 23ª Vara do Foro Central Cível de São Paulo, local onde ajuizada a demanda”. Partilha-se do entendimento de que se cuida da hipótese de competência relativa e, portanto, defesa sua declinação de ofício (no mesmo sentido: CC 181.134/GO Decisão monocrática 30.09.2021 Marco Buzzi; CC 181.714/DF Decisão monocrática 17.09.2021; Nancy Andrighi CC 182.194/SC Decisão monocrática 15.09.2021; Paulo de Tarso Sanseverino CC 182.353/MG Decisão monocrática 08.09.2021; Marco Aurélio Bellizze CC 179.217/PE Decisão monocrática 03.08.2021; Moura Ribeiro CC 178.716/PB Decisão monocrática 30.06.2021 Maria Isabel Gallotti CC 165.833/SP Decisão monocrática 09.08.2019), bem assim que tanto pela aplicação do disposto no Artigo 53, III, “a” do Código de Processo Civil c/c Artigo 53, IV, “a” do mesmo Diploma Processual, possível aceitar a competência do Foro Central da Capital de São Paulo para julgamento das demandas indenizatórias ajuizadas por ex-jogadores de futebol em face da empresa Sega, com sede no Japão, mas com endereço de representação em*



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

São Paulo. Ademais, neste tópico, não se identifica manobra que dificultaria a atuação da defesa e, ao contrário, a concentração de ações facilitou a atuação da ré e até mesmo possibilitou o reconhecimento da repetição de matéria de direito com entendimentos controvertidos que gerou o presente incidente, o que dificilmente ocorreria fossem as mesmas pulverizadas por todo o país.

A demandada Segga alegou vício de citação ao argumento de que sendo uma empresa estrangeira, com sede no Japão, e não possuindo qualquer filial, agência ou sucursal no Brasil não poderia ter sido citada na pessoa de Maurício de Souza Tavares ou Kris Williamsion, vez que os poderes outorgados se referiam apenas à obtenção e proteção de direitos relativos à propriedade industrial e intelectual e agir na defesa ativa e passiva dos interesses da outorgante para atender ao disposto no Artigo 217 da Lei 9276/96.

Estabelece o Artigo 75, X do Código de Processo Civil que a pessoa jurídica estrangeira sem sede no país, como é o caso da Segga, é representada ativa e passivamente, em juízo, pelo gerente, representante ou administrador de sua filial, agência ou sucursal aberta no país. Possível depreender que o legislador processual buscou uma forma ampla de atribuir poderes a quem de qualquer forma possa representar a pessoa jurídica estrangeira no país, não exigindo poderes especiais de representação, tampouco anotação nos órgãos competentes (Juntas comerciais, cartórios, entre outros). Ao contrário, possível verificar pela generalidade dos termos empregados que qualquer que seja a forma de atuação em nome da empresa estrangeira no país poderá ser a mesma instada a participar de processo ativa e passivamente. Veja-se que não se trata apenas de uma proteção aos sujeitos processuais nacionais que teriam



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

facilitada a forma de representação da empresa estrangeira evitando a morosidade e o elevado custo de expedição de uma carta rogatória, mas também da própria empresa estrangeira, que pode se fazer representar ativamente nos feitos de seu interesse por quem a represente no país sem grandes formalidades (gerente, representante, administrador de sua filial, agência ou sucursal). Acrescenta-se que o § 3º do mesmo Artigo acima referido estabelece que há presunção de que o gerente de filial ou agência seja habilitado a receber a citação de pessoa jurídica estrangeira sem representação no país, em qualquer processo, confirmando, uma vez mais, a vontade do legislador em ampliar a representação nestas circunstâncias possibilitando o curso das demandas que têm pessoas jurídicas estrangeiras no polo ativo ou passivo.

Dentro desta premissa, portanto, possível concluir que as citações realizadas na pessoa de Maurício de Souza Tavares, devem ser consideradas válidas, vez que o mesmo, sabidamente, recebeu poderes outorgados pela empresa japonesa para atuar no país. É certo que a empresa sediada no Japão afirma que os poderes outorgados tinham relação apenas com questões relativas à obtenção e proteção de direitos relativos à propriedade industrial e intelectual e agir na defesa ativa e passiva dos interesses da outorgante, porém este argumento não a socorre, sendo os atos de citação válidos, já que a hipótese se enquadra numa das possibilidades previstas no Artigo 75, X do Código de Processo Civil que, repita-se, não exige poderes especiais para recebimento de citação, e permite que a pessoa física ou jurídica represente de qualquer forma a empresa estrangeira no país. Por seu turno, anota-se que a defesa de interesses relacionados a questões relativas à propriedade industrial e intelectual não se distancia, na essência, dos reclamos dos autores no que

tange à violação de imagem justamente nos jogos eletrônicos que representam o produto comercializado no país.

Em outros feitos, a representação da empresa Sega no Brasil foi atribuída à empresa Tec Toy, também com domicílio em São Paulo, visto tratar-se de seu braço no país com o licenciamento e comercialização de produtos da empresa estrangeira. Conforme adrede reconhecido, a empresa Sega não tem representação no país, devendo assim ocorrer a aplicação do Artigo 75, X da legislação processual civil, o que permite reconhecer como válida a citação ocorrida na medida em que evidente e conhecida é a parceria entre a empresa estrangeira e a Tec Toy, mostrando-se, esta última, seu braço no país.

A documentação encartada a estes autos autoriza o reconhecimento de que a Tec Toy detém licenciamento de produtos da empresa estrangeira, mas não os fabrica, podendo assim ser enquadrada como representante da empresa japonesa, com a amplitude do Artigo 75, X do Código de Processo Civil, o que porém não a torna parte legítima para figurar no polo passivo das demandas visto que a representação não se confunde com legitimidade.

Ademais, à luz da teoria da asserção – adotada de forma predominante pela jurisprudência do Col. Superior Tribunal de Justiça – o exame das condições da ação deve ser feito em abstrato, segundo a versão dos fatos trazida na petição inicial, isto é “*in status assertionis*”. Os autores das diversas ações indenizatórias ajuizaram as ações em face de Sega Games CO. Ltda, com sede em Tóquio que seria a responsável intelectual e comercial pelo jogo eletrônico Football Manager que teria utilizado suas imagens, dados e identificação sem autorização, daí o suporte para o pedido indenizatório (responsabilidade



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

extracontratual). Em decorrência da narrativa inicial possível atribuir legitimidade passiva à empresa Segga e não à empresa Tec Toy que foi apontada, em algumas demandas, como representante da empresa japonesa sem representação no país.

Portanto, possível reconhecer como válida a citação da empresa Segga ocorrida na pessoa daqueles que receberam poderes para representá-la em questões relacionadas à propriedade intelectual e industrial, bem como na parceira comercial Tec Toy, considerando a amplitude da previsão processual no que tange à representação de pessoa jurídica estrangeira sem representação no país.

A extinção de algumas ações indenizatórias em decorrência da ausência de documentos classificados como essenciais para sua propositura, com a devida “vênia” de entendimentos contrários, não pode ser mantida. Somente podem ser considerados documentos essenciais à propositura da ação aqueles que sejam capazes de ensejar a extinção do feito (Artigo 485 do Código de Processo Civil). Os documentos essenciais à propositura de uma demanda devem ser analisados de forma casuística, isto é, de acordo com a postulação o elenco de documentos considerados essenciais será distinto. Na hipótese das ações indenizatórias movidas pelos jogadores ou ex-jogadores de futebol, possível concluir que o contrato firmado com os clubes, assim como notas fiscais dos jogos adquiridos com a suposta violação de imagem e que teriam sido, na atualidade, comercializados no Brasil não podem ser classificados como essenciais à propositura das ações uma vez que demonstram fatos importantes para o julgamento da causa e não para a propositura das ações, relacionando-se, portanto, com a instrução do feito. É certo que para a propositura de uma demanda indenizatória é necessário



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

que “ab initio” sejam demonstrados ao menos indícios da violação de direito que sustenta o pleito, o que na espécie ocorreu, tendo em vista a demonstração satisfatória de que os jogos de Football Manager utilizaram a imagem ou dados, dísticos e outros elementos de identificação dos jogadores de futebol solicitantes, há identificação dos autores possibilitando que a defesa verifique se aqueles participaram ou não das edições dos jogos, procuração e identificação dos patronos (Artigo 287 do Código de Processo Civil) com os elementos necessários para a propositura da demanda, tudo o mais é instrução e mérito que não comporta apreciação ou antecipação na fase de recebimento das ações. Neste sentido farto reconhecimento por esta Corte de Justiça (AC 1120201- 97.2020.8.26.0100 27/04/2021 Rel. Francisco Loureiro; AC 1078029-43.2020.8.26.0100 11/05/2021, Rel José Joaquim dos Santos; AC 1118109-49.2020.8.26.0100 08/06/2021 Rel Donegá Morandini; AI 2232223-90.2020.8.26.0000 09/09/2021, Rel Natan Zelinschi de Arruda; AC 1081767-39.2020.8.26.0100 30/04/2021, Rel Erickson Gavazza Marques, AC 1080680-48.2020.8.26.0100 26/05/2021, Rel Vito Guglielmi; AC 1097943-93.2020.8.26.0100 14/05/2021, Rel Marcus Vinicius Rios Gonçalves; AC 1070794-25.2020.8.26.0100 22/04/2021 Rel Alexandre Marcondes; AC 1080650-13.2020.8.26.0100 06/10/2021, Rel Luiz Mario Galbetti; AC 1086852-06.2020.8.26.0100 23/03/2021, Rel José Rubens Queiroz Gomes; AC 1081803-81.2020.8.26.0100 28/09/2021, Rel César Peixoto). Anota-se que não cabe aqui qualquer consideração acerca das consequências decorrentes da não apresentação de documentos necessários à instrução do feito, ou para demonstrar questões de fato que dependem de sua apreciação, ou ainda de eventual reconhecimento de que os documentos relacionados em muitos julgados seriam necessários ao julgamento da causa, visto que esta matéria é relativa ao convencimento do Magistrado para sua conclusão e à evidência não comportaria qualquer análise nesta sede processual que visa, tão somente, uniformizar entendimento em relação às matérias



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

controvertidas e para prosseguimento dos julgamentos de cada qual das demandas propostas.

O Magistrado deve ter livre convencimento motivado exercendo a faculdade de julgar conforme a lei e entendimento jurisprudencial, a prova coligida aos autos e sua própria convicção, sendo absolutamente inviolável referido exercício, inclusive como garantia constitucional do cidadão (Artigo 5º, XXXV da Constituição Federal) e também de independência do Poder Judiciário (Artigos 92 e seguintes da Constituição Federal).

Assim, apenas para que fique bastante claro o alcance desta decisão o que se reconhece é que os documentos que acompanham a inicial das ações são suficientes para sua propositura, e a extinção do feito sem julgamento de mérito, precocemente, para adiantar questão que poderia ser resolvida com instrução e análise de mérito se mostrou indevida na hipótese das indenizatórias em discussão neste incidente.

Estabelece o Artigo 189 do Código Civil que uma vez violado o direito nasce, para o titular, a pretensão, que pode ser extinta pela prescrição nos prazos previstos nos Artigos 205 e 206. Pela aplicação do princípio “actio nata” o prazo prescricional tem início com a violação do direito na responsabilidade extracontratual, como ocorre na hipótese em exame. Não há controvérsia acerca da aplicação do prazo trienal previsto no Artigo 206, § 3º, V do Diploma Civil, divergindo as partes e os julgados acerca do termo inicial da contagem do prazo prescricional.

A teoria defendida pelo Professor José Fernando Simão em sua tese de livre docência (Tempo e Direito Civil.



Prescrição e Decadência. São Paulo, USP 2011) discorre sobre a faceta subjetiva do princípio “actio nata”, não bastando a violação do direito para que surja a pretensão, fazendo-se necessário o conhecimento daquela violação, como ocorre, por exemplo na hipótese prevista no Artigo 27 do Código de Defesa do Consumidor.

Após o julgamento do REsp 1.861.289/SP de do Ministro Marco Buzzi, com designação de relatoria para o acórdão para a Ministra Maria Isabel Gallotti, Quarta Turma, DJe de 16.03.2021 e do REsp 1.861.295/SP de do Ministro Marco Buzzi, com designação de relatoria para o acórdão para a Ministra Maria Isabel Gallotti, Quarta Turma, DJe de 12.03.2021, os cinco Ministros integrantes da Quarta Turma do STJ passaram a devolver os recursos especiais ao Tribunal de Justiça de São Paulo visando análise da alegação de prescrição com o termo inicial a contar do evento danoso, ou seja, lançamento e distribuição dos jogos eletrônicos, devendo a Corte se pronunciar sobre as alegações das partes no que tange à continuidade de distribuição e comercialização de cada edição pela própria ré. Anotou-se, no REsp 1.861.295/SP, “(...) a comercialização por terceiros não renova a prescrição em relação à fabricante do jogo, sob pena de se eternizar o prazo toda vez que algum terceiro anuncie a venda do produto, a despeito de ele ter deixado de ser distribuído há muito tempo no mercado”. Observa-se, neste ponto que as demandas relacionadas a estes julgados tinham as empresas Eletronic Arts Nederlan BV e Eletronic Artes Ltda., também envolvendo utilização da imagem de jogadores em jogos eletrônicos.

Filio-me à jurisprudência que reconhece que o prazo prescricional tem início quando ocorre a lesão ao direito e não com o conhecimento de referida lesão, seja por causa da previsão contida na



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

regra geral do Artigo 189 do Código Civil, que não acrescenta o fator subjetivo em seu texto, seja para dar segurança jurídica às relações na medida em que a definição da data de conhecimento da lesão poderia gerar situações injustas para ambas as partes, bem assim eternizar a possibilidade de litígio em contradição ao objetivo da aplicação do direito que é a pacificação social. Neste sentido a lição de Pablo Stolfe Gagliano e Rodolfo Pamplona Filho, Novo Curso de Direito Civil, Parte Geral, Editora Saraiva, p 275: “Por isso, não é razoável, para preservação do sentido de *estabilidade social e segurança jurídica*, que sejam estabelecidas relações jurídicas perpétuas, que podem obrigar, sem limitação temporal, outros sujeitos, à mercê do titular”.

A controvérsia relativa ao tema prescrição reside em definir quando ocorreu a lesão do direito violado servindo como termo “a quo” para a contagem do prazo prescricional (trienal), se no estaque lançamento dos jogos eletrônicos ou na verificação da lesão continuada em razão do uso indevido da imagem cuja proteção é reclamada quando da venda dos jogos eletrônicos pela requerida Sega ou terceiros.

Neste E. Tribunal de Justiça a posição majoritária é aquela que reconhece como contínua e permanente a lesão ao direito à imagem não só com o lançamento dos jogos, como também sua continuidade de comercialização, como se demonstrou à abundância nos autos (certo que é possível ao Magistrado exigir prova concreta de que os jogos continuam sendo comercializados e gerar resultados diversos em análise de mérito). Podemos relacionar julgados neste sentido:

1010785-73.2020.8.26.0011 - 11/05/2021, Rel Francisco Loureiro 1ª C.;

1113084-26.2018.8.26.0100 - 09/02/2021, Rel Enéas Costa Garcia 1ª C.;



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

1003822-70.2020.8.26.0004 - 22/01/2021, Rel Claudio Godoy 1ª C.;  
1027444-21.2019.8.26.0100 - 08/06/2020, Rel Luiz Antonio de Godoy 1ª C.;  
1048157-56.2015.8.26.0100 - 24/09/2019, Rel Rui Cascaldi 1ª C.; 1000348-36.2021.8.26.0011  
- 29/09/2021, Rel Alvaro Passos 2ª C.; 1000253-06.2021.8.26.0011 - 31/08/2021, José Joaquim  
dos Santos 2ª C.; 1016465-94.2019.8.26.0004 - 23/03/2021, Penna Machado 2ª C.;  
1007240-16.2020.8.26.0004 - 23/03/2021; Rel Rezende Silveira 2ª C.;  
2234591-09.2019.8.26.0000 - 11/02/2020, Rel Rosangela Telles 2ª C.;  
1008600-62.2020.8.26.0011 - 27/05/2021, Rel Marcia Dalla Déa Barone 4ª C -  
1001498-52.2021.8.26.0011 - 20/08/2021, Rel James Siano 5ª C; 1009416-44.2020.8.26.0011 -  
21/05/2021, Rel A.C.Mathias Coltro 5ª C; 1009523-88.2015.8.26.0100 - 30/04/2021, Rel  
Erickson Gavazza Marques 5ª C; 1010964-07.2020.8.26.0011 - 19/08/2021, Rel Costa Netto 6ª  
C; 1011651-81.2020.8.26.0011 - 08/07/2021, Rel Vito Guglielmi 6ª C.;  
1018169-19.2017.8.26.0100 - 03/09/2020, Rel Paulo Alcides 6ª C.;  
1016625-22.2019.8.26.0004 - 06/10/2021, Rel Maria de Lourdes Lopez Gil 7ª C;  
1121968-44.2018.8.26.0100 - 07/07/2021. Rel Rômolo Russo 7ª C;  
1004912-19.2020.8.26.0100 - 07/07/2021, Rel Luiz Antonio Costa 7ª C;  
1127587-52.2018.8.26.0100 - 26/05/2021, Rel Silvério da Silva 8ª C.;  
1102818-77.2018.8.26.0100 - 08/04/2021, Rel Pedro de Alcântara da Silva Leme Filho 8ª C.;  
1019059-50.2020.8.26.0100 - 26/02/2021; Rel Salles Rossi 8ª C.; 1113048-47.2019.8.26.0100 -  
11/05/2021, Rel Edson Luiz de Queiroz 9ª C.; 1006062-11.2020.8.26.0011 - 13/04/2021, Rel  
Piva Rodrigues 9ª C.; 1006801-05.2020.8.26.0004 - 16/03/2021, Rel Galdino Toledo Júnior 9ª  
C; 1007907-78.2020.8.26.0011 - 15/06/2021, Rel Coelho Mendes 10ª C;  
1007499-11.2020.8.26.0004 - 25/05/2021, Rel J.B. Paula Lima 10ª C.

Entendendo que a prescrição tem como marco inicial o evento danoso, representado pelo lançamento ou edição dos jogos eletrônicos, nesta Corte de Justiça a posição é minoritária. Neste sentido: 1000933-88.2021.8.26.0011 - 14/09/2021, Rel Viviani Nicolau 3ª C.;  
1034834-42.2019.8.26.0100 - 24/08/2021, Rel Carlos Alberto de Salles 3ª C.;  
1011807-69.2020.8.26.0011 - 27/07/2021, Rel Beretta da Silveira 3ª C.;  
1001056-86.2021.8.26.0011 - 06/07/2021, João Pazine Neto 3ª C.; 1009315-07.2020.8.26.0011  
- 29/06/2021, Rel Donegá Morandini 3ª C.; 1126111-76.2018.8.26.0100 - 29/07/2021, Rel  
Natan Zelinschi de Arruda 4ª C.; 1006622-71.2020.8.26.0004 - 29/07/2021, Alcides Leopoldo  
4ª C.



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

O objetivo principal do incidente de resolução de demandas repetitivas é consolidar a jurisprudência e nortear os julgamentos futuros, e desta forma, deve ser reconhecido que o prazo prescricional trienal, na hipótese das demandas indenizatórias que deram origem a este incidente deve ser contado a partir da teoria objetiva da “actio nata”, independentemente da data em que o afetado teve ciência do evento danoso, mas considerando-se evento danoso não somente o lançamento dos jogos eletrônicos, mas também a disponibilidade deles no mercado, uma vez que se trata de postulação indenizatória por violação do direito de imagem e sua consolidação se repete a cada exposição indevida, de forma continuada.

Também é questão controvertida nos julgamentos das ações indenizatórias por uso de imagem em jogos eletrônicos a alegada ocorrência de “supressio” que representa a supressão de um direito diante do decurso de prazo sem seu exercício, mas diferentemente da prescrição depende de conduta da parte a indicar conhecimento do fato e ausência de interesse na proteção do direito. Nas palavras do Ministro Paulo de Tarso Sanseverino no julgamento do AgInt no AgInt no AREsp 1.656.577/SP “...Assim, para afastar a conclusão do Tribunal de origem de que houve violação contínua, haja vista a continuidade da comercialização das edições, com o fim de afastar a prescrição e que não ocorreu a alegada supressio, **que depende de inequívoca demonstração de que a postura do autor implicou em autorização de uso de sua imagem, demandaria a análise das circunstâncias fáticas delineadas no caso concreto, o que se mostra inviável em sede de recurso especial a teor da Súmula nº 7/STJ**”. (grifei).

Ademais, para reconhecimento da incidência

da “supressio” como forma de extinção de um direito, tem sido exigida a existência de relação contratual e de trato sucessivo entre as partes de forma que o comportamento contraditório àquilo que foi acordado pelas partes possa gerar a extinção. Não é esta a hipótese dos autos que tem sustento na prática de ato ilícito e danoso como causa dos danos alegados. Assim, reconheceu o Superior Tribunal de Justiça em REsp 1.869.110/SP, Rel Ministro Antônio Carlos Ferreira: “...*Lembro que a ocorrência da “supressio” dá-se, a rigor, no contexto de relação jurídica de trato sucessivo, sendo certo que nem sequer fora reconhecida a existência de vínculo contratual entre as partes, que eventualmente pudesse viabilizar o exame sobre possível conduta contrária à boa-fé objetiva, imprescindível para o acolhimento da tese de defesa. Por sua vez, “[p]ara configuração da ‘supressio’, consistente no não exercício do direito subjetivo por tempo além do razoável no curso da relação contratual, deve se apresentar como conduta manifestamente desleal, violadora dos ditames da boa-fé objetiva” (AgInt no REsp 1471621/SP, Rel. Ministro PAULO DE TARSO SANSEVERINO, TERCEIRA TURMA, julgado em 09/11/2017, DJe 23/11/2017), elementos cuja avaliação pressupõe o revolvimento do acervo fático-probatório dos autos, vedado na instância excepcional ante a Súmula n. 7/STJ*”. (grifei).

A doutrina portuguesa, capitaneada por Manuel da Rocha e Menezes Cordeiro (Da boa-fé no direito civil, Coimbra, Almedina) ressalta que a abstenção do exercício de um direito, por determinado lapso temporal pode indicar sua extinção, quando avaliada a conduta sob a ótica da boa-fé objetiva.

Na hipótese das ações indenizatórias por responsabilidade extracontratual não se verifica a presença dos requisitos



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

para a caracterização da “supressio”, vez que inexistente relação contratual e continuada entre as partes, tampouco abstenção do exercício de um direito por determinado lapso temporal e ainda inexistente qualquer referência a conduta de uma das partes que pudesse indicar à outra que não haveria exercício daquele direito (boa-fé objetiva). Ao contrário, a defesa afirma em algumas hipóteses que os jogadores teriam cedido o direito de uso de imagem aos clubes e estes, por seu turno, teriam cedido à requerida ou que teriam sido utilizados dados públicos não relacionados ao direito de imagem.

Até o momento da elaboração da pesquisa de jurisprudência para confecção deste voto não foram localizados em sede recursal acórdãos ou decisões monocráticas em acolhimento à tese de ocorrência da “supressio” como causa de extinção do direito invocado, e ao contrário, em todas as Câmaras da Seção de Direito Privado I foram encontrados julgados afastando sua incidência (1027444-21.2019.8.26.0100 - 08/06/2020, Rel Luiz Antonio de Godoy 1ª C.; 1048157-56.2015.8.26.0100 - 24/09/2019, Rel Rui Cascaldi 1ª C.; 1008446-44.2020.8.26.0011 - 28/09/2021, Rel Avaro Passos 2ª C.; 1000253-06.2021.8.26.0011 - 31/08/2021, Rel José Joaquim dos Santos 2ª C.; 1001056-86.2021.8.26.0011 - 06/07/2021, Rel João Pazine Neto 3ª C.; 1016633-96.2019.8.26.0004 - 02/02/2021, Rel Donegá Morandini 3ª C.; 1008600-62.2020.8.26.0011 - 27/05/2021, Rel Marcia Dalla Déa Barone 4ª C.; 1008845-10.2019.8.26.0011 - 09/02/2021, Rel Alcides Leopoldo 4ª C.; 1001498-52.2021.8.26.0011 - 20/08/2021, Rel James Siano 5ª C.; 1009416-44.2020.8.26.0011 - 21/05/2021, Rel A.C.Mathias Coltro 5ª C.; 1010964-07.2020.8.26.0011 - 19/08/2021, Rel Costa Netto 6ª C.; 1011651-81.2020.8.26.0011 - 08/07/2021, Rel Vito Guglielmi 6ª C.; 1004912-19.2020.8.26.0100 - 07/07/2021, Rel Luiz Antônio Costa 7ª C.; 1008841-70.2019.8.26.0011 - 12/05/2021, Rel Luis Mario Galbetti 7ª C.; 1102818-77.2018.8.26.0100 - 08/04/2021, Rel Pedro de Alcântara da Silva Leme Filho 8ª C.; 1019059-50.2020.8.26.0100 - 26/02/2021, Rel Salles Rossi 8ª C.; 1006062-11.2020.8.26.0011 - 13/04/2021, Rel Piva Rodrigues 9ª C.; 1006801-05.2020.8.26.0004 - 16/03/2021, Rel Galdino Toledo Júnior 9ª C.; 1007907-78.2020.8.26.0011 - 15/06/2021, Rel Coelho Mendes 10ª C.;



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

1007499-11.2020.8.26.0004 - 25/05/2021, Rel J.B. Paula Lima 10ª C.). Anota-se que, igualmente, até o marco temporal acima referido não foram localizados julgados de primeira instância, em número significativo, em acolhimento à tese de extinção do direito indenizatória em razão da ocorrência de “supressio”.

Desta forma, e atendendo ao objetivo do presente incidente com a consolidação do entendimento jurisprudencial deste Tribunal de Justiça, nas duas instâncias, não divergindo a mesma dos Tribunais Superiores, a rejeição da tese deve ser reconhecida, vez que ausentes os elementos que autorizariam sua aplicação às indenizatórias em questão.

Argumenta a defesa, em todas as ações indenizatórias que não utiliza a imagem dos jogadores nos jogos eletrônicos (avatar, fotografias etc) e sim dados públicos e disponíveis (nome, data de nascimento, início da atividade profissional, posição em campo, remuneração e outros) daí concluir pela impossibilidade de violação da imagem dos autores das demandas indenizatórias. O direito à imagem é protegido pela Constituição Federal em seu Artigo 5º, V e X, assim como Artigo 20 do Código Civil, tendo a doutrina apresentado uma classificação do direito em questão em imagem-retrato (representação física total ou parcial através de imagens por fotografias, filmes, vídeos, caricaturas, desenho, pintura, enfim qualquer forma de representação que permita a identificação da imagem corporal) e imagem-atributo (conjunto de características que permite a identificação da pessoa incluindo nome, habilidades, profissão etc). Neste sentido o Magistrado Gustavo Henrique Bretas Marzagão, no feito 1119998-38.2020.8.26.0100 faz referência à doutrina de Maria Helena Diniz (fls. 27 do ofício inaugural e sentença



copiada nos autos).

Não há a menor dúvida de que a requerida, utilizando-se de dados dos jogadores de futebol, capazes de identificá-los, compôs os jogos eletrônicos por si idealizados, fabricados e colocados à venda, e ainda obteve lucro com a atividade desenvolvida. O jogo “Football Manager”, segundo a defesa, permite que o jogador assuma a posição de “manager” de uma equipe profissional formando um time fictício podendo comprar e vender jogadores identificados pelos dados introduzidos na plataforma. Afirma a empresa Sega que os dados utilizados são públicos, vez que extraídos dos sites dos próprios Clubes de Futebol e que assim não faria uso da imagem dos jogadores.

Embora alegue a defesa que facilmente obteve os dados utilizados nos jogos eletrônicos através de sítios eletrônicos, não se trata da hipótese de informações aleatórias e sim daquelas que identificam, com facilidade, cada jogador de futebol disponível na plataforma para que o jogador que assume a função de gerente possa negociar a formação de seu time. Ora, à evidência estamos à frente do uso da imagem-atributo, quando com os dados como nome, data de nascimento, nacionalidade, início na atividade profissional, posição que joga e características psicológicas como agressividade, bravura, criatividade, determinação, influência, e também características físicas tais como força, agilidade, equilíbrio e velocidade, é possível identificar o jogador, com facilidade. Todos os dados e características pessoais integram os atributos da personalidade humana e são, portanto, protegidos.

Não se trata da hipótese de criação de um jogador aleatório ou imaginário com características aceitáveis para um jogador de futebol e sim da utilização de dados e características de um



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

específico e identificado jogador de futebol que pode ou não interessar ao “manager”.

Portanto, as informações utilizadas pela requerida na confecção dos jogos eletrônicos (conforme “print” de tela copiado nas iniciais e também utilizados nas respostas) representam a imagem-atributo dos jogadores e, desta forma são legal e constitucionalmente protegidas e a utilização indevida e desautorizada daquelas pode caracterizar danos morais indenizáveis. Observa-se que não se discute nas ações indenizatórias o direito de arena protegido pela Lei Pelé (Lei 9651/98), cuidando-se de discussão relativa ao direito individual de imagem, como já referido.

Neste sentido farta a jurisprudência deste Tribunal nas hipóteses das ações indenizatórias e outras assemelhadas, reconhecendo a possibilidade de violação do direito à imagem o uso indevido e desautorizado de dísticos, caracteres, dados de qualquer ordem que possam identificar a pessoa. Exemplificativamente podemos mencionar: 1004920-93.2020.8.26.0100 - 09/03/2021, Rel Francisco Loureiro 1ª C.; 1078458-83.2015.8.26.0100 - 16/04/2019, Rel Christine Santini 1ª C.; 1000253-06.2021.8.26.0011 - 31/08/2021, Rel José Joaquim dos Santos 2ª C.; 1128596-49.2018.8.26.0100 - 19/03/2020, Rel Penna Machado 2ª C.; 1121031-68.2017.8.26.0100 - 15/09/2020, Rel Viviani Nicolau 3ª C.; 1131924-84.2018.8.26.0100 - 15/09/2020, Rel Beretta da Silveira 3ª C.; 1114109-74.2018.8.26.0100 - 10/06/2021, Rel Maurício Campos da Silva Velho 4ª C.; 1009523-88.2015.8.26.0100 - 30/04/2021, Rel Erickson Gavazza Marques 5ª C.; 1008591-03.2020.8.26.0011 - 20/04/2021, Rel James Siano 5ª C.; 1038815-16.2018.8.26.0100 - 23/09/2021, Rel Ademir Modesto de Souza 6ª C; 1000954-64.2021.8.26.0011 - 02/09/2021, Rel Ana Maria Baldy 6ª C; 1004912-19.2020.8.26.0100 - 07/07/2021, Rel Luiz Antonio Costa 7ª C.; 1008841-70.2019.8.26.0011 - 12/05/2021, Rel Luis Mario Galbetti 7ª C.; 1007011-69.2019.8.26.0011 - 19/05/2021, Rel Mônica de Carvalho 8ª C.;



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

1006062-45.2019.8.26.0011 - 08/04/2021, Pedro de Alcântara da Silva Leme Filho 8ª C.;  
1089604-82.2019.8.26.0100 - 23/07/2020, Rel Galdino Toledo Júnior 9ª C;  
1027770-15.2018.8.26.0100 - 17/12/2019, Rel Angela Lopes 9ª C.;  
1016542-06.2019.8.26.0004 - 30/07/2021, Rel Jair de Souza 10ª C.;  
1007948-45.2020.8.26.0011 - 29/06/2021, Rel Coelho Mendes 10ª C.

Uma vez constatada a violação do direito à imagem surge o dever de indenizar os danos materiais e imateriais daí decorrentes e neste tópico deixa-se consignado não ser necessária, no que tange aos danos morais, a comprovação de eventual repercussão na vida civil dos autores uma vez que o dano propriamente dito é o uso indevido da imagem aqui reconhecido como o uso da imagem-atributo dos jogadores e ex-jogadores de futebol. Cabível ainda referência à Súmula 403 do Superior Tribunal de Justiça: *“Independente de prova ou prejuízo a indenização pela publicação não autorizada da imagem de pessoa com fins econômicos ou comerciais”*.

Destaca-se:

AGRAVO REGIMENTAL NO AGRAVO EM RECURSO ESPECIAL. DIREITO À IMAGEM. PUBLICAÇÃO DE FOTO SEM AUTORIZAÇÃO. PROVEITO ECONÔMICO. LOCUPLETAMENTO INDEVIDO. DANO MORAL. PROVA. DESNECESSIDADE. DIVULGAÇÃO COM FINS EDITORIAIS. SÚMULA 7/STJ. QUANTUM INDENIZATÓRIO. VALOR RAZOÁVEL. AGRAVO REGIMENTAL DESPROVIDO.

1. "Em se tratando de direito à imagem, a obrigação da reparação decorre do próprio uso indevido do direito personalíssimo, não havendo de cogitar-se da prova da existência de prejuízo ou dano. O dano é a própria utilização indevida da imagem, não sendo necessária a demonstração do prejuízo material ou moral" (REsp 267.529/RJ, Relator o Ministro SÁLVIO DE FIGUEIREDO TEIXEIRA, DJ de 18/12/2000).

2. Tendo o Tribunal de origem, diante do contexto fático-probatório dos autos, reconhecido que a publicação tinha fins comerciais, a questão não pode ser revista em âmbito de Recurso Especial, ante o óbice da Súmula 7 desta Corte.



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

3. A orientação pacificada no Superior Tribunal de Justiça é de que o valor estabelecido pelas instâncias ordinárias a título de indenização por danos morais pode ser revisto tão somente nas hipóteses em que a condenação se revelar irrisória ou exorbitante, distanciando-se dos padrões de razoabilidade, o que não se evidencia no presente caso.

4. Agravo regimental a que se nega provimento.

(AgRg no AREsp 148.421/SP, Rel. Ministro RAUL ARAÚJO, QUARTA TURMA, julgado em 19/09/2013, DJe 25/10/2013)

CIVIL. PROCESSUAL CIVIL. AGRAVO INTERNO NO AGRAVO EM RECURSO ESPECIAL. RECURSO MANEJADO SOB A ÉGIDE DO NCPC. AÇÃO INDENIZATÓRIA. USO INDEVIDO DA IMAGEM DE ATLETA EM JOGOS ELETRÔNICOS. ART. 1.022 DO NCPC. INEXISTÊNCIA DE OMISSÃO, CONTRADIÇÃO, OBSCURIDADE E/OU NEGATIVA DE PRESTAÇÃO JURISDICIONAL. ART. 206, § 3º, V, DO CC/02. PRESCRIÇÃO. INOCORRÊNCIA. VIOLAÇÃO CONTINUADA. ATO ILÍCITO DEMONSTRADO. DEVER DE INDENIZAR CONFIGURADO. DANO MORAL CONFIGURADO. REFORMA. SÚMULA Nº 7 DO STJ. JUROS DE MORA. TERMO INICIAL. RELAÇÃO EXTRACONTRATUAL. EVENTO DANOSO. DISSÍDIO JURISPRUDENCIAL. INCIDÊNCIA DA SÚMULA Nº 83 DO STJ. DECISÃO MANTIDA. AGRAVO INTERNO NÃO PROVIDO.

1. Aplica-se o NCPC a este recurso ante os termos do Enunciado Administrativo nº 3, aprovado pelo Plenário do STJ na sessão de

9/3/2016: Aos recursos interpostos com fundamento no CPC/2015 (relativos a decisões publicadas a partir de 18 de março de 2016) serão exigidos os requisitos de admissibilidade recursal na forma do novo CPC.

2. Inexistentes as hipóteses do art. 1.022 do NCPC, não merecem acolhimento os embargos de declaração que ostentam caráter

nitidamente infringente, visando rediscutir matéria já analisada pelo acórdão vergastado.

3. O termo inicial do prazo prescricional relativo ao dano provocado à imagem do indivíduo dá-se em cada publicação não autorizada, renovando-se, assim, o referido prazo na hipótese de um novo ato ilícito. Precedentes.

4. A ofensa ao direito à imagem materializa-se com a sua mera utilização sem autorização, ainda que não tenha caráter vexatório ou que não viole a honra ou a intimidade da pessoa, e desde que o conteúdo exibido



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

seja capaz de individualizar o ofendido.

5. Em se tratando de responsabilidade extracontratual, o termo inicial para incidência dos juros moratórios deve ser a data do evento danoso (art. 398 do CC/02 e Súmula nº 54 do STJ). Incidência, no ponto, da Súmula nº 83 STJ.

6. Agravo interno não provido.

AgInt no AGRAVO EM RECURSO ESPECIAL Nº 1773726 - SP (2020/0265400-6) Rel MINISTRO MOURA RIBEIRO

Por derradeiro, a última tese controvertida a ser apreciada se refere à pretensão da defesa de exclusão do nexo de causalidade entre a conduta a si atribuída e o resultado danoso na medida em que teria cessado a comercialização dos jogos no país nas datas referidas e esta somente ocorreria, a partir de então, à sua revelia.

A relevância do tema relativo ao rompimento do nexo de causalidade a partir do momento em que a requerida teria, segundo seu relato, deixado de comercializar os jogos no Brasil está relacionada à contagem do prazo prescricional, visto que foi reconhecida a continuidade do evento danoso enquanto o jogo permanecer em circulação, bem como a violação ao direito de imagem mesmo com o uso de dados e caracteres dos jogadores, independentemente da reprodução de sua imagem física de forma integral ou parcial. Não se trata de excludente de responsabilidade em relação ao ato em si (lesão ao direito de imagem) e sim de pretensão de fazer cessar a responsabilidade pela exibição indevida da imagem-atributo dos jogadores, imputando-a a terceiros, com isso permitindo que se reconheça, a partir de então o marco inicial para contagem do prazo prescricional (segundo o argumento da defesa teria cessado o ato lesivo).

Não se desconhece que no julgamento do



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

REsp 1.861.289/SP (Rel. Min. Marco Buzzi, Rel. p/ Acórdão Min. Maria Isabel Gallotti, Quarta Turma, DJe de 16.03.2021) e do REsp 1.861.295/SP (Rel. Min. Marco Buzzi, Rel. p/ Acórdão Min. Maria Isabel Gallotti, Quarta Turma, DJe de 12.03.2021), houve devolução de processos a esta Corte de Justiça para definição da responsabilidade das requeridas pela venda dos jogos eletrônicos naqueles feitos (Eletronic Arts Nederlan BV e Eletronic Artes Ltda.), tudo a indicar posicionamento do Superior Tribunal de Justiça a respeito da matéria, sinalizando que se as requeridas demonstrarem que não são responsáveis pela comercialização dos jogos a partir do momento em que noticiam haverá influência na contagem do prazo prescricional (definição do momento da caracterização da lesão).

Uma vez violado o direito de imagem e encontrando-se esta circulando entre os usuários dos jogos eletrônicos confeccionados e comercializados pela requerida não há que se falar em rompimento do nexo de causalidade, devendo assim ser considerada a lesão continuada para fins de contagem do termo “a quo” do prazo prescricional. Os jogos foram confeccionados, distribuídos e comercializados pela requerida com o uso indevido da imagem dos jogadores de futebol tendo em vista a ausência de consentimento, e quando da propositura das ações indenizatórias ainda permaneciam circulando comercialmente, tanto que há indício de prova de aquisição dos jogos (o que deverá ser apreciado por cada um dos julgadores). Se a comercialização se dá de forma escusa, não autorizada pela ré ou através de arranjo eletrônico capaz de burlar qualquer segurança implementada pela requerida para que isso não ocorra, deverá a ré demonstrar este fato para que o termo “a quo” da contagem do prazo prescricional passe a contar a partir do momento em que houve sua participação (por si ou seus



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

parceiros e/ou prepostos) na comercialização dos jogos.

Diante do exposto, firmam-se as seguintes teses no julgamento deste Incidente de Resolução de Demanda Repetitiva (IRDR):

Competência: Competência relativa – Defesa sua declinação de ofício – Nomeação de representante para assuntos relacionados à propriedade intelectual e industrial - Artigo 53, III, “a” do Código de Processo Civil – Local do fato – Capital de São Paulo que congrega a maioria dos usuários dos jogos eletrônicos - Artigo 53, IV, “a” do Código de Processo Civil – Possibilidade de aplicação de ambos os critérios para definição de competência - Concentração de ações que não dificultou a defesa – Possibilidade de identificação das demandas repetitivas e facilitação da defesa – Manutenção da competência junto ao Foro Central da Capital de São Paulo – Representação de pessoa jurídica estrangeira com sede no Japão, e não possuindo qualquer filial, agência ou sucursal no Brasil – Artigo 75, X do Código de Processo Civil – Representante indicado para questões relativas à propriedade intelectual e industrial – Matéria correlata – Presunção de representação (Artigo 75, § 3º do Código de Processo Civil)- Citação válida.

Legitimidade passiva da Tec Toy – Parceria comercial consolidada que permite seja a mesma considerada representante para fins do Artigo 75, X do Código de Processo Civil – Ausência de legitimidade para integrar as demandas – Narrativa inicial que define a legitimidade de parte – Ausência de qualquer referência à conduta da empresa Tec Toy – Análise das condições da ação “in status assertionis” – Afastamento da legitimidade da Tec Toy;

Documentos essenciais à propositura da demanda – Documentos cuja ausência é capaz de gerar a extinção do feito – Inocorrência – Contratos mantidos com os clubes e notas fiscais de aquisição dos jogos eletrônicos são provas relacionadas à matéria de mérito e somente demanda sua produção se controvertida após

- oferecimento de defesa – Afastamento da extinção;
- Prescrição – Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência – Indenizatória por relação jurídica extracontratual - Aplicação do princípio “actio nata” – Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional – Artigo 189 do Código Civil – Data em que configurada a lesão ao direito – Conhecimento do fato – Fator que não influencia na contagem do prazo prescricional – Disposição legal que não consagra o elemento subjetivo – Necessidade de estabilização e pacificação social - Lesão contínua e permanente – Posição majoritária – Renovação do prazo prescricional com a continuidade da lesão;
- Supressio - Supressão de um direito diante do decurso de prazo sem seu exercício – Necessidade de demonstração de conduta da parte a indicar conhecimento do fato e ausência de interesse na proteção do direito – Inexistência de relação contratual ou de trato sucessivo – Hipótese de responsabilidade extracontratual – Não preenchimento dos requisitos caracterizadores da “supressio” – Afastamento de sua aplicação;
- Possibilidade de utilização da imagem dos jogadores com a utilização de dados e características – Constituição Federal que protege a imagem-retrato e a imagem-atributo - Artigo 5º, V e X, da Constituição Federal – Artigo 20 do Código Civil - Dados e caracteres concretos que permitem a identificação dos jogadores – Disponibilidade dos dados em sítios eletrônicos não afasta a caracterização do uso indevido se não autorizada sua divulgação – Lesão caracterizada – Dano moral evidenciado;
- Quebra do nexo de causalidade por ato de terceiro – Pretensão de reconhecimento de rompimento do nexo de causalidade em razão da venda dos jogos à revelia da requerida Sega – Ato de terceiro – Responsabilidade da requerida pelo uso indevido da imagem desde o lançamento, distribuição, divulgação e comercialização dos jogos – Caberá à requerida demonstrar que a comercialização dos jogos ocorreu sem sua participação de seus parceiros ou prepostos.



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Em apartado segue voto relativo ao caso paradigma para julgamento nesta oportunidade.

Não poderia finalizar a presente decisão sem manifestar expresso agradecimento aos núcleos Nugep, Negepnac e Gapri que auxiliaram, com grande eficiência, esta relatora na pesquisa de jurisprudência que serviu de subsídio para a elaboração da presente decisão.

Diante do exposto, submetidas as teses à Turma Especial de Direito Privado I ficam as mesmas aprovadas nos termos do presente acórdão.

**MARCIA DALLA DÉA BARONE**  
Relatora



**INCIDENTE DE RESOLUÇÃO DE DEMANDAS REPETITIVAS Nº**  
0011502-04.2021.8.26.0000

**SUSCITANTE:** MM Juiz de Direito da 32ª Vara Cível do Foro Central

**INTERESSADOS:** Sega Corporation (SEGA) e Adhemar Ferreira de Camargo Neto

**ASSISTENTES:** Electronic Arts Nederland BV e Outro; Sidnei Sciola Moraes

**AMICUS CURIAE:** Fifpro Commercial Enterprises B.V. (FIFPro-CE) e Sindicato dos Atletas Profissionais do Estado de São Paulo - SAPESP

**COMARCA:** São Paulo – 32ª Vara Cível do Foro Central

**VOTO: 42288**

**VOTO PARCIALMENTE DIVERGENTE**

**IRDR. Divergência parcial quanto à prescrição. Adoção da *actio nata* em sua vertente subjetiva. Termo inicial da prescrição corresponde à data em que o jogador teve ciência da indevida utilização de sua imagem.**

Respeitado o posicionamento apresentado pelo voto da brilhante Relatora, E. Desembargadora Márcia Dalla Déa Barone, ousou divergir, em parte. O termo inicial da prescrição, no caso, deve corresponder à data em que o jogador teve ciência da indevida utilização de sua imagem, e não a data do lançamento do jogo.

De início, há de se alertar que, caso seja mantido o entendimento exposto no voto da E. Relatora, de que o prazo prescricional se renova a cada exposição indevida, com a comercialização do jogo, independentemente da data de lançamento e da cessação de comercialização pela fabricante, a caracterização do início do prazo prescricional com adoção da vertente objetiva ou subjetiva da *actio nata*, objeto da presente divergência, possui pouca ou quase nenhuma consequência prática para os casos aqui analisados.



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Ocorre que a E. Relatora, ao propor as teses a serem fixadas neste IRDR, fez constar: “Prescrição – Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência – Indenizatória por relação jurídica extracontratual - Aplicação do princípio “actio nata” – Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional – Artigo 189 do Código Civil – Data em que configurada a lesão ao direito – Conhecimento do fato – Fator que não influencia na contagem do prazo prescricional – Disposição legal que não consagra o elemento subjetivo – Necessidade de estabilização e pacificação social - Lesão contínua e permanente – Posição majoritária – Renovação do prazo prescricional com a continuidade da lesão;” (p. 38 do voto apresentado).

Da redação proposta pela E. Relatora, especialmente da frase “Disposição legal que não consagra o elemento subjetivo”, pode-se entender – e, conseqüentemente, gerar indesejada confusão – que aqui é fixada tese pela qual é afastada, por este Tribunal de Justiça de São Paulo, a teoria da *actio nata* em sua vertente subjetiva para as causas em geral. A E. Relatora, salvo melhor juízo, expõe posição – e a transforma em tese – pela qual não só entende que neste caso deve ser aplicada a *actio nata* em sua vertente objetiva (a pretensão nasce da violação do direito, independentemente do conhecimento da violação pela vítima), como também que o Código Civil não adotou a vertente subjetiva da *actio nata*, para caso algum.

Por este divergente, proponho deva ser, primeiro, afastada esta possível interpretação, de que a *actio nata* subjetiva seria inaplicável no Direito Civil brasileiro, com eventual modificação da redação da tese a ser fixada; e segundo, que seja adotada a vertente subjetiva da *actio nata* inclusive para os casos aqui discutidos, por mais adequada.

Primeiro, quanto à possibilidade de se adotar a vertente subjetiva da *actio nata*, trata-se da melhor interpretação do instituto da prescrição, respeitada a posição apresentada pela E. Relatora.

Isto porque há casos em que, violado o direito, o titular de tal direito ainda não tem conhecimento da violação, ou da autoria, de tal violação. Em

assim sendo, é a ele impossível exercer pretensão que, mesmo nascida, nos termos do artigo 189 do Código Civil, desconhece a existência ou a autoria.

É o caso, por exemplo, da mãe de criança desaparecida a qual se descobre, anos depois, foi morta por ato não criminoso de terceiro. Caso se afaste, em qualquer caso, a vertente subjetiva da *actio nata*, significaria dizer que a pretensão da mãe em ser indenizada nasceu com a morte do filho, que então teve início o prazo prescricional, o qual, a depender do tempo transcorrido entre a morte e o descobrimento, poderia ter seu término antes mesmo da ciência da violação pela titular da pretensão.

Neste sentido, aliás, a tese do professor José Fernando Simão, parecerista nestes autos e mencionado no voto da E. Relatora: “(...) não basta surgir a ação (*actio nata*), mas é necessário o conhecimento do fato. Trata-se de situação excepcional, pela qual o início do prazo, de acordo com a exigência legal, só se dá quando a parte tenha conhecimento do ato ou fato do qual decorre o seu direito de exigir. Não basta assim, que o ato ou fato violador do direito exista para que surja para ela o exercício da ação” (Simão, José Fernando. *Tempo e Direito Civil. Prescrição e Decadência*. São Paulo: USP 2011, p. 268).

A tese, aliás, é hoje amplamente abalizada por doutrina e jurisprudência, como bem aponta Leonardo Bocchi, em “A viés subjetiva da teoria da *actio nata*”<sup>1</sup>, na medida em que adotada pelo enunciado 573 da súmula do Superior Tribunal de Justiça (“Nas ações de indenização decorrente de seguro DPVAT, a ciência inequívoca do caráter permanente da invalidez, para fins de contagem do prazo prescricional, depende de laudo médico, exceto nos casos de invalidez permanente notória ou naqueles em que o conhecimento anterior resulte comprovado na fase de instrução.”) e pelo enunciado 579 do Conselho da Justiça Federal (“Nas pretensões decorrentes de doenças profissionais ou de caráter progressivo, o cômputo da prescrição iniciar-se-á somente a partir da ciência inequívoca da incapacidade do indivíduo, da origem e da natureza dos danos causados.”).

---

<sup>1</sup> <https://www.migalhas.com.br/depeso/301016/a-vies-subjetiva-da-teoria-da-actio-nata>, acesso em 30 de março de 2022.



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

No Superior Tribunal de Justiça, são múltiplos os julgados que adotam a vertente subjetiva da *actio nata* (por todos, AgInt no REsp 1716638/SC, Rel. Ministro OG FERNANDES, SEGUNDA TURMA, julgado em 16/11/2021, DJe 15/12/2021; AgInt no REsp 1652081/SC, Rel. Ministro OG FERNANDES, SEGUNDA TURMA, julgado em 09/11/2021, DJe 06/12/2021; AgInt no AgInt no REsp 1890873/PE, Rel. Ministro HERMAN BENJAMIN, SEGUNDA TURMA, julgado em 28/06/2021, DJe 01/07/2021; AgInt no REsp 1750093/MA, Rel. Ministro FRANCISCO FALCÃO, SEGUNDA TURMA, julgado em 18/05/2020, DJe 20/05/2020; REsp 1698732/MG, Rel. Ministra NANCY ANDRIGHI, TERCEIRA TURMA, julgado em 12/05/2020, DJe 18/05/2020; REsp 1736091/PE, Rel. Ministra NANCY ANDRIGHI, TERCEIRA TURMA, julgado em 14/05/2019, DJe 16/05/2019).

Assim, respeitado o posicionamento da E. Relatora, e até porque não é objeto do presente Incidente decidir sobre o acolhimento da vertente subjetiva da *actio nata* pelo ordenamento brasileiro, proponho que, mesmo caso seja adotada a vertente objetiva da *actio nata* para o presente caso, seja modificada a redação da tese 4, para que assim disponha: “Prescrição – Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência – Indenizatória por relação jurídica extracontratual - Aplicação do princípio “*actio nata*” em sua vertente objetiva – Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional – Artigo 189 do Código Civil – Data em que configurada a lesão ao direito – Conhecimento do fato – Fator que, no caso, não influencia na contagem do prazo prescricional – Necessidade de estabilização e pacificação social - Lesão contínua e permanente – Posição majoritária – Renovação do prazo prescricional com a continuidade da lesão;”.

Pois bem. Avanço, e penso no caso o mais adequado seja adotar, aqui, a vertente subjetiva da *actio nata*.

O professor José Fernando Simão, expoente da teoria, apresentou aqui parecer pelo qual opina ser irrelevante, no caso, aferir o conhecimento da vítima. Afirma que o lançamento dos jogos é evento famoso, notório, e que a noção de conhecimento se dá pelo standard do homem médio, e que os jogadores



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

frequentemente jogam, eles mesmos, tais jogos eletrônicos. Por fim, entende também que, se algum jogador quiser utilizar termo inicial prescricional distinto, é dele o ônus de comprovar conhecimento tardio da violação. O brilhante parecer está às fls. 5966/5983 dos autos.

Respeitado o entendimento, provar desconhecimento é prova negativa, impossível de ser produzida. Não é possível, ao jogador, comprovar que não teve conhecimento do uso de sua imagem pelo videogame.

É verdade, por um lado, que o lançamento dos jogos é fato notório, especialmente no mundo do futebol. Por outro, a ciência do lançamento de jogo pelo jogador não o torna ciente de que, em tal jogo, a sua imagem foi utilizada sem a devida autorização.

Os jogos possuem centenas de times e milhares de jogadores. Alguns possuem times brasileiros, outros não. Alguns possuem os nomes dos jogadores reais, outros fictícios.

Os detalhes dos jogos, e a presença ou não deste ou daquele jogador nominalmente no jogo, especialmente jogadores menos conhecidos, é inegavelmente um detalhe, é de conhecimento de quem adquire ou joga o jogo, da comunidade que o orbita, mas não é de conhecimento notório, do homem médio. Pelo contrário, à exceção dos jogadores de maior projeção, é certo que uma ínfima minoria tem conhecimento da presença deste ou daquele atleta no jogo, ou se o jogo conta com clubes brasileiros, ou se o jogo conta com nomes reais ou fictícios dos jogadores.

Assim, é de simples dedução o fato de que um jogador menos interessado no mundo de jogos virtuais de futebol pode muito bem desconhecer o fato de sua imagem ter sido utilizada neste ou naquele jogo, de modo a ter ciência da violação de seu direito, apta a fazer nascer a pretensão de ser indenização pela violação.

Por tal razão, em segunda proposta, mais específica, proponho seja alterada a tese 4 para que adote o seguinte enunciado: “Prescrição –



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Prazo prescricional trienal que não sofreu qualquer divergência – Indenizatória por relação jurídica extracontratual - Aplicação da vertente subjetiva da “actio nata” – Definição do termo inicial de contagem do prazo prescricional – Artigo 189 do Código Civil – Data em que o titular do direito teve ciência da lesão – De qualquer modo, no caso, a lesão contínua e permanente, renovando-se o termo inicial a cada comercialização do jogo, por parceiros comerciais da fabricante;”.

No mais, acompanho o primoroso voto da E. Relatora, que bem analisou as questões postas a julgamento.

É como voto.

**PIVA RODRIGUES**

**Desembargador**



## DECLARAÇÃO DE VOTO

### **TURMA ESPECIAL – DIREITO PRIVADO 1**

**IRDR nº 0011502-04.2021.8.26.0000**

**Comarca: São Paulo – Foro Central Cível**

**Requerente: MM Juiz de Direito da 32ª Vara Cível do Foro Central**

**Interessados: Sega Corporation e outros**

### **VOTO PARCIALMENTE DIVERGENTE Nº 27196**

*IRDR. DANOS MORAIS. USO INDEVIDO DE IMAGEM DE JOGADORES DE FUTEBOL EM JOGOS ELETRÔNICOS. DANO PERMANENTE OU CONTINUADO INEXISTENTE. TERMO INICIAL DO PRAZO PRESCRICIONAL CONTADO DO LANÇAMENTO. Caso em que se discute, dentre outras matérias, a ocorrência de prescrição e a forma de contagem do prazo relativo a ações em que atletas pleiteiam a condenação das desenvolvedoras SEGA e EA ao pagamento de danos morais, por violação de direitos de imagem.*

*1. DANO PERMANENTE OU CONTINUADO. Impossibilidade de considerar a utilização da imagem como violação permanente ou continuada, para fins de se afastar o decurso do prazo prescricional. Casos em que, na maioria das vezes, o autor (atleta de futebol aposentado ou em atividade) limita-se a juntar anúncios de varejistas, do Brasil e/ou do estrangeiro para justificar tal continuidade na violação. Empresas produtoras que não mais realizam a venda das edições antigas, depois do lançamento de novas edições. Conduta das produtoras que é de distribuição dos jogos do FIFA e do FOOTBALL MANAGER, não podendo ser responsabilizadas por posterior revenda dos jogos no varejo, por terceiros, sem qualquer vinculação com as empresas SEGA e EA.*

*2. TERMO INICIAL DO PRAZO PRESCRICIONAL. Decurso que também não se conta a partir da suposta ciência do atleta a respeito da violação ao seu direito de imagem. Danos morais por violação de direitos de imagem que prescreve em três anos, devendo ser contada da data de lançamento das respectivas edições dos jogos eletrônicos. Prorrogação do termo inicial apenas se comprovada a continuidade da venda das edições antigas pelas empresas produtoras. Prorrogação que não se aplica no caso de venda exclusiva por particulares e varejistas, não representantes das empresas SEGA e EA. DIVERGÊNCIA PARCIAL EM RELAÇÃO À TESE Nº 04, REFERENTE À PRESCRIÇÃO.*

Trata-se de Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas, instaurado por representação da MM<sup>a</sup> Juíza Titular da 32<sup>a</sup> Vara Cível do Foro Central da Capital de São Paulo, em razão das diversas ações distribuídas em face de Sega Games Corporation, no período de janeiro de 2020 a março de 2022, em que se discute a definição das seguintes matérias: "1. *Competência*; 2. *Legitimidade passiva*; 3. *Documento essencial à propositura da ação*; 4. *Prescrição*; 5. *Ocorrência ou não de "Supressio"*; 6. *Possibilidade de violação ao direito de imagem apenas com o uso de desígnios representativos dos autores*; 7. *Ocorrência ou não de fato de terceiro como excludente do nexu causal*" (p. 681).

Posteriormente, entendeu-se que, na discussão referente ao presente incidente, também se aplicaria aos processos contra a empresa Electronic Arts Nederland BV e Electronic Arts Limited (ps. 7758/7759).

Adota-se, no mais, o relatório Desembargadora Márcia Regina Dalla Déa Barone, Relatora.

Respeitado o entendimento da Relatora, *diverge-se em parte*, apenas no tocante à tese de número 04, referente à prescrição da pretensão indenizatória envolvendo os casos da empresa Sega Games Corporation (SEGA) e, conseqüentemente, dos casos que envolvem a empresa Electronic Arts (EA).

Com efeito, não se sustenta a alegação de que a continuidade da comercialização de edições antigas (de jogos do SEGA ou de jogos da EA) implicaria a continuidade da violação aos direitos de imagem dos atletas, de modo que não seria possível concluir pela prescrição da pretensão indenizatória dos autores – em geral, atletas de futebol, em atividade ou aposentados, que alegam violação de direitos de imagem.

É verdade que esse tem sido o entendimento deste Tribunal, em diversos julgados, pela existência de violação continuada ou permanente da imagem e do nome dos atletas.

No entanto, esse entendimento deve ser superado, uma vez que, na prática, criar-se-ia uma situação de *imprescritibilidade*, o que é contrário a toda a sistemática do Código Civil de 2002, qual seja, pela redução dos prazos de prescrição que constavam no antigo Código Civil de 1916.

Além disso, como amplamente ocorre nas diversas demandas já julgadas por este Julgador na Terceira Câmara de Direito Privado, a cada nova edição de jogos do FIFA, a versão anterior é deixada de lado, retirada do mercado, de modo que edições anteriores podem ser encontradas apenas no varejo (físico ou



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

online), no qual apenas *terceiros* comercializam esses jogos, sem qualquer vinculação com as desenvolvedoras do produto.

Basta notar que, nessas demandas envolvendo jogos do FIFA da empresa EA, muitas vezes ajuizadas pelo(s) mesmo(s) escritório(s) de advocacia, o autor limita-se a juntar na inicial ofertas de edições antigas de varejistas como Amazon, BW2, Mercado Livre, sendo que, inclusive, em alguns desses anúncios, ou não havia estoque ou a edição era comercializada por varejista estrangeiro.

O mesmo ocorre, por sua vez, com demandas mais recentemente ajuizadas contra a empresa SEGA, produtora do jogo FOOTBALL MANAGER.

Basta verificar, por exemplo, a inicial do processo nº 1049665-61.2020.8.26.0100 (p. 07), em que o autor, Adhemar Ferreira de Camargo Neto, limitou-se a indicar a venda de edição do referido jogo na Amazon americana.

Por sua vez, no processo nº 1088460-39.2020.8.26.0100 (p. 63/67), ajuizado por Paulo Rodrigues Ivo, indicou-se que a venda dos jogos da SEGA continuariam em comercialização na plataforma da Amazon europeia.

No caso específico dos jogos da SEGA, o FOOTBALL MANAGER, que é questionado, não é vendido no Brasil desde 2016, como é amplamente alegado pela demandada. Ou seja, eventual versão encontrada no Brasil é exclusiva de terceiros não relacionados com a empresa japonesa.

De qualquer forma, seja no caso dos jogos do FIFA, seja com relação ao FOOTBALL MANAGER, as desenvolvedoras deixam de vender as edições antigas a cada lançamento de uma nova versão e de um novo jogo.

Assim sendo, no estrangeiro ou no Brasil, a continuidade da venda de versões antigas não é um ato que seja imputável às produtoras.

Não há razoabilidade de se permitir a continuidade do prazo prescricional *simplesmente* pela continuidade de venda de versões antigas por terceiros não representantes da EA ou da SEGA.

Veja ainda que o pedido dessas ações contra essas empresas é sempre de *reparação dos danos*, e não de cessação da comercialização (tutela inibitória).

Permitir a continuidade do prazo prescricional pela simples comercialização de terceiros apenas incentiva o ajuizamento predatório e desenfreado de ações, patrocinadas muitas vezes pelo(s)



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

mesmo(s) escritório(s) de advocacia, de forma oportunista, apenas quando já não mais interessa ao atleta demandante auferir os proveitos da divulgação de sua imagem.

Foi assim com os jogos do FIFA. Posteriormente, aproveitando o entendimento que vinha sendo adotado por este Tribunal, vieram os processos contra a empresa SEGA, dos quais mais de mil ações foram ajuizadas somente no foro Central de São Paulo, no período de dois anos – mesmo que o autor, muitas vezes, tivesse residência em outro Estado.

Além disso, em se tratando de jogos eletrônicos vendidos mundialmente na ordem de milhões de exemplares, mormente em relação ao FIFA (mais famoso que o FOOTBALL MANAGER), o conhecimento da utilização da imagem dos atletas é *fato notório*.

Não há como reconhecer que o prazo prescricional seria apenas com a ciência, em bases subjetivas, pelos respectivos atletas.

Entendimento em sentido contrário implicaria naquilo que foi mencionado acima a respeito de se criar uma pretensão imprescritível.

Afinal, bastaria ao autor alegar desconhecimento do uso da imagem, para que ele pudesse ajuizar ações muito tempo depois do lançamento dos jogos. Em outras palavras, estar-se-ia aceitando uma alegação que é praticamente impossível de ser comprovada ou de ser desmentida pela parte adversa.

Tal entendimento viola a regra na *actio nata*, no melhor entendimento do artigo 189, do Código Civil. Afinal, a violação do direito se dá com a inserção da imagem do jogador no respectivo jogo e com seu lançamento no mercado. Nesse momento nasce sua pretensão e começa a correr o prazo prescricional.

Não se alegue qualquer impossibilidade de ciência pelos interessados, pois se trata de jogos amplamente conhecidos e divulgamos, notadamente entre os esportistas da modalidade envolvida.

A esse respeito, cabe recorrer ao entendimento do voto vencedor da Ministra Galotti, no Recurso Especial nº 1.861.295/SP, da 4ª Turma do Superior Tribunal de Justiça:

*Não tenho dúvida em compartilhar do entendimento externado pelo eminente Relator de que "a violação do direito de imagem ocorre toda vez em que a mesma é publicada, sem autorização (...)". Igualmente concordo que a manutenção do produto violador em fabricação, distribuição e venda pelo ofensor faz renovar o curso do prazo de*

*prescrição. Assim, a cada nova edição publicada inicia-se novo prazo de prescrição, renovado durante o curso do processo de fabricação e distribuição do produto.*

***Mas não considero, data máxima vênia, que a mera circunstância de ainda haver exemplares antigos circulando no mercado caracterize violação de direito, renovando indefinidamente o termo inicial da prescrição.***

*Manifesto, desde já, meu entendimento de que a comercialização por terceiros não renova a prescrição em relação à fabricante do jogo, sob pena de se eternizar o prazo toda vez que algum terceiro anuncie a venda do produto, a despeito de ele ter deixado de ser distribuído há muito tempo no mercado.*

*Há de se ponderar que aqui não se está a alegar dano moral decorrente de ofensa à honra, de ato difamatório ou imputação de característica jocosa capaz de denegrir a imagem do autor perante a sociedade. Não foi requerido na inicial fosse ordenada a retirada dos bens do mercado. Postula-se indenização unicamente pela ausência de autorização do uso da imagem.*

*O entendimento adotado pelo Tribunal de origem a respeito da renovação do prazo de prescrição, a meu ver, exemplo da adoção do termo inicial como a ciência do dano, também traria excessivas insegurança e instabilidade jurídica, esvaziando o instituto da prescrição.*

***Na prática, dificilmente ocorreria prescrição, uma vez que sempre haverá a possibilidade de alguém revender um jogo que já deixou de ser produzido.***

***Mais uma vez, adotar o entendimento de que a comercialização por terceiros afastaria a prescrição esvaziaria o instituto, permitindo o curso do prazo apenas nos casos em que recolhidas absolutamente todas as unidades distribuídas, inclusive as já vendidas a pessoas física.***

*[...]*

*A solução para o caso em exame, no meu entender, diante das circunstâncias específicas constantes do acórdão recorrido e das alegações de autor e réu, seria o retorno dos autos à origem para que o Tribunal reexamine a prescrição à luz da teoria objetiva da actio nata (evento danoso), nos termos acima, analisando especificamente as alegações de que a própria ré (e não terceiros) teria continuado a distribuir e comercializar o jogo após o lançamento de cada nova edição.*

Com isso, e considerando tratar-se de responsabilidade civil extracontratual, em que o prazo de prescrição era de três anos para reparação civil (art. 206, §3º, inciso V do

Código Civil),<sup>2</sup> o prazo de prescrição trienal deverá contar da data de lançamento das *respectivas* edições dos jogos em que for demonstrada a utilização indevida da imagem do atleta.

Apenas caberá prorrogação do termo inicial do prazo de prescrição se ficar demonstrado que houve continuação da comercialização das respectivas edições *pelas empresas produtoras* (EA Sports e SEGA).

Tal prorrogação, porém, não se aplicará no caso de continuidade da simples venda de edições antigas por particulares e varejistas não representantes das produtoras.

Diante do exposto, **diverge-se em parte** do voto da Relatora, para fixar a tese de número 4 do presente Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas, nos seguintes termos:

*"4. Prazo prescricional trienal da pretensão indenizatória por violação de direitos de imagem de atletas em jogos eletrônicos. Definição do termo inicial de contagem desse prazo. Data do conhecimento da violação que é irrelevante. Inexistência de lesão contínua e permanente. Prazo de prescrição que deve ser contado do lançamento de cada edição dos jogos em que se imputar violação de direitos de imagem. Possibilidade de prorrogação desse termo inicial apenas na hipótese de comprovação, pelo demandante, acerca da continuidade da comercialização das respectivas edições, pelas empresas produtoras. Contagem do prazo prescricional que não é modificada pela continuidade da venda de edições antigas por particulares e empresas varejistas, não representantes das produtoras SEGA e EA"*

**CARLOS ALBERTO DE SALLES**  
**11º Julgador**

---

<sup>2</sup> "A jurisprudência de ambas as turmas que compõem esta SEGUNDA SEÇÃO firmou-se no mesmo sentido do acórdão embargado, segundo o qual é de 3 (três) anos, quando se discute ilícito extracontratual, o prazo de prescrição relativo à pretensão decorrente de afronta a direito autoral. Precedentes." (STJ, 2ª Seção, AgInt nos EREsp nº 1.539.725/DF, Rel. Min. Antonio Carlos Ferreira, j. 09/08/2017).



PODER JUDICIÁRIO  
TRIBUNAL DE JUSTIÇA DO ESTADO DE SÃO PAULO

Este documento é cópia do original que recebeu as seguintes assinaturas digitais:

Pg. inicial	Pg. final	Categoria	Nome do assinante	Confirmação
1	38	Acórdãos Eletrônicos	MARCIA REGINA DALLA DEA BARONE	16E59921
39	44	Declarações de Votos	WALTER PIVA RODRIGUES	19A05C76
45	50	Declarações de Votos	CARLOS ALBERTO DE SALLES	19990C5C

Para conferir o original acesse o site:

<https://esaj.tjsp.jus.br/pastadigital/sg/abrirConferenciaDocumento.do>, informando o processo 0011502-04.2021.8.26.0000 e o código de confirmação da tabela acima.