

**AGRAVO EM RECURSO ESPECIAL Nº 1.562.212 - SP (2019/0236502-6)**

**RELATOR** : **MINISTRO RAUL ARAÚJO**  
**AGRAVANTE** : GILSON GOMES DO NASCIMENTO  
**ADVOGADO** : MARCEL GOMES BRAGANÇA RETTO - SP157553  
**AGRAVANTE** : ELECTRONIC ARTS LTDA  
**ADVOGADOS** : RICARDO BARRETTO FERREIRA DA SILVA - SP036710  
DANIELLE CHIPRANSKI CAVALCANTE - SP292183  
**AGRAVADO** : OS MESMOS

**DECISÃO**

Trata-se de agravo interposto por GILSON GOMES DO NASCIMENTO de decisão que não admitiu o recurso especial fundamentado no art. 105, III, *a*, da Constituição Federal, contra acórdão assim ementado:

*DANOS MORAIS. USO INDEVIDO DE IMAGEM DE JOGADOR DE FUTEBOL EM JOGOS DE VÍDEO GAME.*

1. *Denúnciação da lide aos clubes com quem a ré teria obtido autorização do uso da imagem. Transferência genérica dos direitos de imagem dos jogadores daquele clube, sem haver nos autos sequer uma lista de quais seriam esses jogadores. Dcsaconsclhável inserir na lide questões relativa a contrato firmado com terceiro sem a mínima comprovação da cadeia sucessória de cessão dos direitos de imagem. Denúnciação indeferida.*

2. *Documentos indispensáveis à propositura da demanda. Informações incontroversas trazidas na inicial de como os games funcionam, descrevendo a sua dinâmica, objetivo para o p/ayer e atrativos, trazendo prints das "páginas" do game mais relevantes, como aquelas que trazem o "avatar" do atleta e as suas características, é suficiente para elucidação do juízo acerca de como a imagem do atleta é utilizada. Desnecessidade de juntada da integralidade dos jogos, sendo que sua ausência certamente não configura cerceamento de defesa da ré, produtora dos jogos. Preliminar afastada.*

3. *Prescrição. Versões anteriores dos jogos continuam em circulação e sendo comercializadas. Violação contínua ao direito de imagem. Prescrição não configurada.*

4. *Supressio. Não havendo comprovação de conduta do autor que não seja a mera inércia, descabe se falar em perda do direito por aplicação do instituto da supressio, para cuja configuração não basta o transcurso do tempo, diferenciando-se, assim, da prescrição.*

5. *Autorização do uso da imagem. Alegação da ré de desnecessidade de autorização que é contraditória com a sua postura de tentativa de obtenção de autorizações em diversas frentes. Apesar de ser pessoa pública, a ré não pode usar a imagem do autor em exploração comercial sem autorização. Hipótese que se diferencia do uso de imagem em favor de interesse público, não havendo justificativa para flexibilização do direito à proteção da imagem. Irrelevância do uso da imagem não ser depreciativo (Sumula nº 403 do STJ). Imagem do autor, apesar de não ser atleta muito conhecido do grande público, que agrega valor aos games, visto que um dos grandes atrativos é a simulação da realidade do esporte. Obtenção de autorização de uso da imagem que era necessária.*

6. *Contratos firmados com a FIFPRO. Ausência de comprovação da cadeia de cessões do direito de imagem, a começar pelo autor, até chegar-se na FIFPRO. Contrato que não configura autorização legítima do uso da imagem.*

7. *Contratos firmados com os clubes que o atleta atuava. Ausência de comprovação de que os clubes possuíam os direitos de imagem que cederam, ainda mais considerando que o art. 87-A, caput, da Lei nº 9.615/98, exige que o clube firme com o atleta contrato relativo ao direito de imagem de forma apartada do contrato de trabalho desportivo.*

8. *Quantum indenizatório. Ponderada a expressão da imagem do atleta em questão e dos clubes que atuava, o preço de venda dos games, o valor de mercado do direito de imagem para games e uso não depreciativo da imagem, o quantum indenizatório deve ser reduzido de R\$10.000,00 para R\$5.000,00 por aparição/versão. Precedentes.*

9. *Termo inicial dos juros de mora. Responsabilidade extracontratual. Aplicação da Súmula nº 54 do E. STJ. Incidência a partir do evento danoso (lançamento de cada versão).*

10. *Sucumbência. Indenização por dano moral em quantia menor que a requerida não implica em sucumbência parcial. Súmula nº 326 do E. STJ.*

11. *Recursos parcialmente providos.*

Os embargos de declaração opostos foram rejeitados.

Em suas razões de recurso especial, GILSON GOMES DO NASCIMENTO alega violação dos arts. 5º, V e X, da Constituição Federal; aos arts. 87 e 87-A da Lei 9.615/1998 (Lei Pelé); e aos arts. 20, 186, 927 e 944 do Código Civil de 2002, bem como ofensa à Súmula 403/STJ. Sustenta, em síntese, que o valor da condenação

atribuído por uso indevido de sua imagem e demais atributos nos jogos produzidos pela recorrida é irrisório (R\$ 5.000,00, para cada um dos 6 jogo, totalizando R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

É o relatório. Decido.

Destaca-se que a decisão recorrida foi publicada depois da entrada em vigor da Lei 13.105 de 2015, estando o recurso sujeito aos requisitos de admissibilidade do novo Código de Processo Civil, conforme Enunciado Administrativo 3/2016 desta Corte.

Preliminarmente, o apelo nobre não merece conhecimento no tocante à alegada ofensa ao art. 5º, da CF/88, pois se trata de matéria constitucional, cuja competência para análise é do Supremo Tribunal Federal, conforme preconiza o art. 102 da Carta Magna.

Em relação à violação da Súmula n. 403/STJ, não cabe ao STJ apreciar a violação a verbete sumular em recurso especial, visto que o enunciado não se insere no conceito de lei federal, previsto no art. 105, III, *a*, da Constituição Federal, consoante a Súmula 518 desta Corte: "*Para fins do art. 105, III, a, da Constituição Federal, não é cabível recurso especial fundado em alegada violação de enunciado de súmula*".

Quanto ao mérito, o Tribunal de origem, ao julgar o recurso de apelação, consignou o seguinte

*Entretanto, o raciocínio da ré não se aplica à hipótese em questão, já que ela utiliza-se da imagem do autor para explorá-la economicamente, não estando prestando um serviço de interesse público relevante, como casos de veículos de imprensa, por exemplo, a justificar a flexibilização do direito à proteção da imagem.*

*[...]*

*O argumento também não procede, tendo em vista que, independente se o atleta é ou não jogador de maior destaque, o grande atrativo dos jogos da ré é a simulação da realidade, buscando fornecer ao player a sensação de que está incorporado no verdadeiro contexto do esporte em questão. Do contrário, não haveria motivo para a ré lançar, sem exceção, todo ano nova versão dos games.*

*Assim, considerando que o autor faz parte da realidade que a ré busca ao máximo se aproximar e simular, certamente a imagem do autor tem valor relevante dentro da proposta dos games.*

*Por tais motivos, conclui-se que era necessária a obtenção de autorização de uso do direito de imagem do autor. Se isso não ocorre, há violação do direito de imagem.*

# *Superior Tribunal de Justiça*

Como se vê, o Tribunal de origem concluiu, com base nos fatos e nas provas presentes nos autos, que a ora recorrida utilizou indevidamente da imagem do autor em jogos eletrônicos, mesmo sem a sua expressa autorização nesse sentido, o que evidenciou o dano moral passível de reparação civil. Dessa forma, a revisão do acórdão recorrido esbarra no óbice da Súmula 7/STJ.

Relativamente ao *quantum* indenizatório, a jurisprudência desta Corte Superior tem firmado entendimento no sentido de que o valor estabelecido pelas instâncias ordinárias a título de dano moral somente deve ser revisto nas hipóteses em que a condenação se revelar irrisória ou excessiva, em desacordo com os princípios da razoabilidade e da proporcionalidade.

Na presente hipótese, o acórdão recorrido reduziu a indenização para R\$ 5.000,00 (cinco mil reais) para cada jogo, totalizando, portanto, a quantia de R\$ 30.000,00 (trinta mil reais).

Nota-se, portanto, que o Tribunal estadual decidiu mediante as peculiaridades do caso concreto, não se revelando irrisórios os valores fixados, que justificariam a sua revisão, incidindo a Súmula n. 7/STJ a obstaculizar o conhecimento do recurso.

Ante o exposto, conheço do agravo para não conhecer do recurso especial.

Publique-se.

Brasília-DF, 29 de novembro de 2019.

Ministro **RAUL ARAÚJO**  
Relator