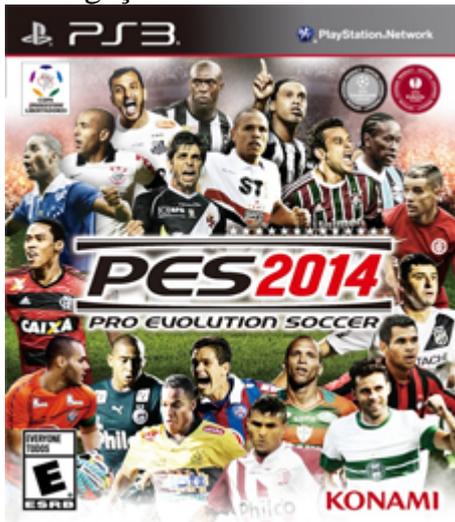


## Criadora de games indenizará ex-zagueiro por imagem usada em jogo

O jogador de futebol é uma figura pública, mas nem por isso sua imagem pode ser utilizada em atividade comercial sem que ele autorize ou ganhe uma remuneração. Com esse entendimento, a 6ª Câmara de Direito Privado do Tribunal de Justiça de São Paulo acolheu em parte ação movida pelo atleta Leandro Fahel Matos contra a desenvolvedora de games Konami.

### Divulgação



Fahel apareceu na capa do jogo de 2014 representando o Bahia. Reprodução

O jogador apareceu com seu verdadeiro nome no elenco do Bahia nas edições de 2013 e 2014 no game *Pro Evolution Soccer*. Nesta última versão, também ilustrou com mais 19 jogadores a capa do game, mas não recebeu nada por ter estrelado o jogo.

A Konami alega que não tem obrigação de pagar nada, já que não utilizou de forma individualizada a imagem. Também ressalta que firmou contrato com a FIFPRO, entidade mundial que controla o licenciamento de times profissionais, e que chegou a um acordo com o Bahia para utilizar a imagem do jogador.

Quanto à capa, a empresa afirma que fica claro que os jogadores aparecem como representantes de seus clubes, sendo um de cada equipe.

“O apelado é pessoa pública, vinculada ao esporte, que é tido como patrimônio de toda a nação brasileira, pelo que os direitos de personalidade cedem lugar ao interesse público”, argumentou a Konami.



### **Autorização necessária**

O TJ-SP não acolheu os argumentos da empresa e afirmou que a autorização para uso da imagem só pode ser dada por pessoa física ou jurídica a quem o autor o tenha, inequivocamente, cedido. Os desembargadores ressaltaram que a atividade comercial de vender games não envolve qualquer interesse público relevante a ser guardado.

“A alegação de que o autor é pessoa pública e, portanto, não faria jus à ‘proteção absoluta’ dos seus direitos de personalidade, em nada impacta a solução desta demanda. O fato de ser o autor pessoa pública não torna público seu direito à imagem, tampouco autoriza qualquer pessoa, física ou jurídica, a dela se utilizar sem sua anuência, notadamente para fins comerciais”, afirmou o relator, desembargador Rodolfo Pellizari.

Sobre a capa, o magistrado pondera que a escolha dos atletas não foi aleatória, ficando claro que optaram pelos jogadores de maior renome de cada clube, entre eles Ronaldinho Gaúcho, do Atlético Mineiro, e Fred, do Fluminense. “Seriam eles desconhecidos? Suas imagens não teriam a função de atrair os consumidores?”

### **Características comuns**

Mas o pedido de Fahel não acabou aí. Nas edições de 2015 e 2016, a Konami utilizou apenas os uniformes dos clubes e criou nomes fictícios para os jogadores. Porém, o zagueiro afirma que, por causa de suas características físicas, fica claro que os personagens “Filbena” e “M Corte Real”, das edições 2015 e 2016, respectivamente, representam ele.

Neste ponto, o TJ-SP discordou do jogador. Os desembargadores dizem que não é possível vincular a imagem do autor aos personagens, já que as características físicas dele são comuns em milhares de jogadores de futebol.

### **Pedido absurdo**

A indenização ao atleta ficou em R\$ 10 mil pela aparição na edição 2013 e em R\$ 25 mil pela aparição na edição 2014. Ele nada receberá em relação aos jogos de 2015 e 2016.

O valor ficou muito abaixo do que o zagueiro esperava. Ele pedia que lhe fosse repassado 5% dos valores líquidos das vendas do jogo de 2014 no Brasil, por causa de sua aparição na capa.

“Pretender o autor calcular o valor a que faria jus pela utilização indevida de sua imagem aplicando tal percentual sobre o lucro total da ré com todos os produtos que comercializa, inclusive, diversos outros que nada têm a ver com essa demanda, chega a ser teratológico. Isso sem falar nos diferentes graus de notoriedade e, portanto, de valor agregado, que cada um desses milhares de jogadores aporta para o produto”, disse o tribunal.

Clique [aqui](#) para ler a decisão.

### **Date Created**

18/02/2018