



SUPERIOR TRIBUNAL DE JUSTIÇA

**PExt na SUSPENSÃO EM INCIDENTE DE RESOLUÇÃO DE DEMANDAS
REPETITIVAS Nº 79 - SP (2021/0206612-0)**

RELATOR : **MINISTRO PRESIDENTE DA COMISSÃO GESTORA
DE PRECEDENTES**

REQUERENTE : **ADHEMAR FERREIRA DE CAMARGO NETO**

ADVOGADOS : **SÉRGIO ROBERTO VOSGERAU - PR019231**
JOSÉ HORÁCIO HALFELD REZENDE RIBEIRO - SP131193
LUIS FELIPE CUNHA - PR052308
FELIPE MIGUEL MENDONÇA FERREIRA - RS069083

REQUERIDO : **NÃO INDICADO**

INTERES. : **SEGA CORPORATION**

ADVOGADOS : **PEDRO FRANKOVSKY BARROSO - RJ134629**
RAQUEL MANSANARO - SP271599
ANA CAROLINA DE OLIVEIRA LAGE - SP309989
SARAH RORIZ DE FREITAS - DF048643
DANIELE DRUWE ARAUJO E OUTRO(S) - SP399731
ANDRE MACEDO DE OLIVEIRA - DF015014

INTERES. : **GLACINEI MARTINS E OUTROS**

ADVOGADO : **LUIS FELIPE CUNHA - SP438188**

INTERES. : **IGOR JULIO DOS SANTOS DE PAULO E OUTRO**

ADVOGADOS : **VINICIUS KOBNER - PR026904**
MARCIO JONES SUTTILE - PR025665
GILSON VACISKI BARBOSA - PR044206
LEONARDO MOREIRA - PR055023
**PEDRO HENRIQUE PONTAROLO ZAITHAMMER -
PR071081**

DECISÃO

Vistos etc.

Trata-se de pedido formulado por ADHEMAR FERREIRA DE CAMARGO NETO, parte no processo originário que deu ensejo à instauração do Incidente de

Resolução de Demandas Repetitivas n. 0011502-04.2021.8.26.0000, em tramitação no Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo, no qual requer a **extensão da suspensão deferida na presente SIRDR** para todos os processos individuais ou coletivos em curso no território nacional que versem sobre *“os mais diversos desdobramentos jurídicos do suposto uso indevido de dados biográficos de profissionais do futebol no jogo Football Manager(“FM”), da Sega”*.

O requerimento tem a finalidade de estender a suspensão para **os processos envolvendo a empresa ELETRONIC ARTS em que se discutam as mesmas questões objeto do IRDR 0011502-04.2021.8.26.0000, bem como a suspensão do julgamento do REsp 1.946.100/SP, de relatoria da Ministra Nancy Andrighi que deverá ocorrer no dia 09/02/2022.**

O IRDR n. 0011502-04.2021.8.26.0000 foi admitido pelo Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo em 27/05/2021, mediante acórdão que recebeu a seguinte ementa:

“Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas - Exame de admissibilidade - Requerimento formulado com fulcro no Artigo 976 do Código de Processo Civil – Constatado o ajuizamento de mais de mil ações semelhantes envolvendo a pretensão indenizatória relativa a direito de imagem de ex-jogadores de futebol utilizada por empresa de jogos eletrônicos sediada no Japão – Questões de direito levantadas pelo MM. Juízo postulante passíveis de apreciação neste incidente a fim de uniformizar o julgamento das ações, considerando a existência de decisões diferenciadas proferidas em 1º e 2º graus até este momento – Configurado risco à segurança jurídica – Preenchimento dos requisitos legais exigidos para processamento do incidente – Incidente admitido, com determinação de suspensão de todos os processos que tramitam no Estado de São Paulo (Artigo 982, I, do Código de Processo Civil) e demais providências pertinentes.”

Em 13/10/2021, a Desembargadora relatora proferiu decisão estendendo a suspensão dos processos sob a jurisdição do TJSP que discutam a mesma matéria e

que possuam como parte a Eletronic Arts., empresa que também comercializa os jogos com imagens dos jogadores de futebol. Eis o trecho da decisão:

“Fls. 7.243/7.262: Ciente da manifestação de Electronic Arts Nederland BV e Electronic Arts Limited. Entende-se que as ações em curso, discutindo a mesma matéria em que as empresas mencionadas são partes, também devem ser suspensas, anotando-se que somente as matérias coincidentes com este incidente serão apreciadas, não podendo ocorrer a ampliação dos temas. Há demonstração nos autos da coincidência de matérias, assim como da grande divergência jurisprudencial, o que justifica a suspensão” (e-STJ, fl. 1221).

Ainda não há julgamento de mérito no referido IRDR.

Por outro lado, verifica-se que anteriormente, em 2018, outro IRDR havia sido proposto por Eletronic Arts Netherlands Bv, Electronic Arts Limited e Fifpro Commercial Enterprises B.V também abordando os desdobramentos jurídicos do suposto uso indevido de imagem e dados biográficos de profissionais do futebol em jogos eletrônicos comercializados pelas referidas empresas. Contudo, o IRDR foi inadmitido em 29/10/2019, cuja ementa do acórdão restou assim redigida:

“Incidente de Resolução de Demandas Repetitivas - Rejeição do pedido de intervenção da KONAMI na condição de Amicus Curiae e acolhimento para intervir como litisconsorte assistencial - Direito de imagem utilizada em jogos eletrônicos – Inexistência de divergência jurisprudencial significativa que possa promover insegurança jurídica ou risco à isonomia a autorizar a hipótese de I.R.D.R. Não admissão do incidente.”

Contra referido acórdão aportou no STJ o ARESP 2.001.465/SP, em 04/10/2021, ainda não distribuído.

O requerente afirma que é autor de duas demandas distintas, uma contra a Sega Games Corporation e outra contra a Eletronic Arts, postulando reparação por danos em face do uso indevido de sua imagem em jogos eletrônicos por elas

produzidos, distribuídos e comercializados.

Na ação contra a Sega Games, foi admitido o IRDR n. 0011502-04.2021.8.26.0000/SP, que deu origem à presente SIRDR, tendo havido o sobrestamento do processo.

Por outro lado, o processo contra a Eletronic Arts. seguiu tramitando até a decisão de extensão da suspensão deferida pela Desembargadora relatora do IRDR n. 0011502-04.2021.8.26.0000/SP, em 13/10/2021, conforme já mencionado.

Afirma que na sessão de julgamento do dia 19/10/2021 a “*C. 3ª Turma dessa E. Corte Superior decidiu, nos termos do artigo 14, II, do RISTJ, afetar à Segunda Seção o julgamento do REsp 1.946.100/SP, apenas um dentre centenas de processos envolvendo a ELETRONIC ARTS e tendo por objeto as mesmas matérias submetidas no IRDR ao crivo do TJSP*” (e-STJ, fl. 1071).

Sustenta que seria um contrassenso julgar neste momento os processos em face da Eletronic Arts, sendo que as mesmas questões estão sendo discutidas nos processos envolvendo a Sega Games, suspensos em âmbito nacional. Portanto, haveria necessidade de suspensão nacional dos processos envolvendo a Eletronic Arts que contenham as mesmas questões a serem decididas no IRDR em trâmite no TJSP, nos termos do artigo 982, §§ 3º e 4º, do CPC.

Por fim, argumenta que “*ao que parece, seria mais razoável e eficiente (quanto à gestão dessa litigiosidade de massa) aguardar-se o julgamento do IRDR pelo E. TJSP e, posteriormente, esse E. STJ decidir todas as questões no recurso especial interposto com fulcro no artigo 987, do CPC. Por esses motivos, entende-se que a extensão da suspensão nacional aos processos da ELETRONIC ARTS seja a medida mais eficaz para garantir a segurança jurídica, a integridade e a*

coerência da jurisprudência dessa Corte” (e-STJ, fl. 1078).

Requer, assim, *“a suspensão, em âmbito nacional, dos processos envolvendo a empresa Eletronic Arts em que se discutam as mesmas questões objeto do IRDR 0011502-04.2021.8.26.0000, e especificamente a suspensão do julgamento do REsp 1.946.100/SP” (e-STJ, fl. 1079).*

É o relatório.

Passo à análise do pedido de extensão da suspensão.

Compete ao presidente do STJ analisar pedido de suspensão de processos em todo o território nacional decorrente de IRDR após a admissão do incidente pelo Tribunal de segunda instância, com as consequências previstas nos incisos do art. 982, em especial a determinação de suspensão dos *“processos pendentes, individuais ou coletivos, que tramitam no Estado ou na região, conforme o caso”* (inciso I). É que a suspensão de processos, prevista no § 3º do art. 982 do CPC, regulamentada pelo art. 271-A do RISTJ, não pode ocorrer, de forma inaugural, por decisão desta Corte Superior de Justiça, sendo ela decorrente de uma prévia decisão de suspensão no âmbito de Tribunal de Justiça ou de Tribunal Regional Federal.

A atuação do Presidente da Comissão Gestora de Precedentes e de Ações Coletivas neste procedimento se dá por delegação do Presidente do Superior Tribunal de Justiça, nos termos do inciso II do art. 2º da Portaria STJ/GP n. 98, de 22/3/2021 (republicada em 24/3/2021), assim redigido:

“Art. 2º Ficam delegadas ao presidente da comissão as seguintes competências:

(...)

II – decidir, resolvendo os incidentes que suscitarem, os requerimentos de suspensão de todos os processos individuais ou coletivos em curso no território nacional que versem sobre a

questão objeto de incidente de resolução de demandas repetitivas em tramitação;”

Como já mencionado na decisão de fls. 722/733, como um dos requisitos para a concessão da suspensão nacional, no presente caso, há IRDR já admitido no Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo (IRDR n. 0011502-04.2021.8.26.0000), no qual a Desembargadora Relatora determinou a suspensão de todos os processos que contenham a controvérsia no âmbito de sua competência territorial (fls. 63/71, e-STJ). Em 13/10/2021, foi ampliada a referida suspensão para abarcar também os processos que discutam a mesma matéria relativamente às empresas Electronic Arts Nederland BV e Electronic Arts Limited.

Isso demonstra que, independente da empresa que produz, distribui e comercializa os jogos eletrônicos, as teses submetidas a julgamento, dentro do rito dos precedentes qualificados, dizem respeito aos mais diversos desdobramentos jurídicos do suposto uso indevido de imagem e dados biográficos de profissionais do futebol nos jogos eletrônicos, especificamente as questões sobre: 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; e 7. Ocorrência ou não de fato de terceiro como excludente do nexo causal.

Assim, está preenchido o requisito da existência de IRDR admitido, com determinação de suspensão local dos processos relativos à controvérsia instaurada.

Em relação aos fundamentos que justificam o pedido de extensão da suspensão nacional em IRDR para os processos da Eletronic Arts, as normas do CPC e do RISTJ indicam a tutela da segurança jurídica e da isonomia, além da

preservação do interesse social, sinalizando, assim, que se trata de medida de salutar importância no sistema processual brasileiro.

Além da existência de divergência no âmbito do TJSP (fl. 13, e-STJ), o que ensejou a admissão do IRDR naquela Corte, e da possibilidade de ocorrência de julgamentos divergentes em relação às questões jurídicas aqui apontadas também em outros estados da Federação, que ensejou a suspensão nacional, há, ainda, a possibilidade da situação inadmissível de um mesmo jurisdicionado ter soluções diversas para os processos contra a Sega Games e a Eletronic Arts sobre as mesmas questões. Portanto, está plenamente atendido o requisito da preservação da segurança jurídica e da isonomia.

Quanto ao requisito relativo à presença de excepcional interesse público, devem ser analisados aspectos voltados ao impacto que a decisão do Superior Tribunal de Justiça, seja pelo deferimento ou indeferimento do pedido, representará para a sociedade.

De acordo com o requerente (fl. 1146, e-STJ), existem aproximadamente 225 processos tramitando na primeira instância do TJSP, envolvendo as mesmas questões de direito afetadas pelo IRDR, relativamente ao direito de imagem com a parte Eletronic Arts.

Segundo consulta processual realizada no sitio do TJSP, é possível verificar que tramitam atualmente cerca de 990 processos relativos a direito de imagem envolvendo a Eletronic Arts na primeira instância e 218 processos em segunda instância, números que demonstram a multiplicidade das controvérsias, apenas no âmbito do TJSP.

Perante o STJ, em levantamento feito pelo Núcleo de Gerenciamento de

Precedentes e de Ações Coletivas, com o apoio do sistema de inteligência artificial *Athos*, foi possível identificar 126 processos que tratam sobre a matéria aqui delineada, todos já distribuídos, sendo 2 processos envolvendo a Sega Games e o restante a Eletronic Arts, FifPro Commercial Enterprises B. V. e a Konami Digital Entertainment. Dentre eles, 46 ainda estão sem decisão.

Assim, reafirmo que a resolução uniforme das controvérsias relacionadas aos diversos desdobramentos jurídicos do suposto uso indevido de imagem e dados biográficos de profissionais do futebol nos jogos eletrônicos atinge diretamente a comunidade dos profissionais do futebol incluídos nos jogos de videogames, impondo-se o tratamento isonômico, garantido por um precedente qualificado.

O requisito da legitimidade para o requerimento também se faz presente, nos termos dos arts. 982, §3º c/c 977, II, do CPC, pois o requerente é autor nas demandas propostas contra a Sega Games Corporation, que deu origem ao incidente admitido, bem como contra a Eletronic Arts.

Contudo, é inviável determinar a suspensão do julgamento do REsp 1.946.100/SP.

O artigo, 982, I, do CPC, determina que o relator do IRDR "*suspenderá os processos pendentes, individuais ou coletivos, que tramitam no Estado ou na região, conforme o caso*" (grifei). Portanto, a extensão da suspensão, nos termos do artigo 982, §§ 3º e 4º, refere-se aos demais Estados ou regiões, ou seja, trata-se apenas de ampliação de limites de competência territorial para efeito de suspensão de processos.

Além disso, haveria subversão da lógica dos sistemas recursal e de formação de precedentes qualificados, uma vez que obstaría o julgamento de recursos

especiais - eventualmente, sob o rito dos repetitivos - em razão da extensão de efeitos de um incidente que tramita em segundo grau de jurisdição.

Ante o exposto, com fundamento no 982, § 3º, do Código de Processo Civil, e no art. 271-A do Regimento Interno do Superior Tribunal de Justiça, acolho o pedido de extensão da suspensão da tramitação de todos os processos individuais ou coletivos em curso no território nacional, em primeiro e segundo graus de jurisdição, inclusive nos juizados especiais, que versem sobre a questão de direito objeto do IRDR n. 0011502-04.2021.8.26.0000/TJSP, também para os processos em que figurem como partes as empresas Eletronic Arts Nederlands Bv, Electronic Arts Limited, Fifpro Commercial Enterprises B.V. e Konami Digital Entertainment.

Com as mesmas observações já constantes da decisão de fls. 722/733 (e-STJ), a fim de orientar a atividade jurisdicional de suspensão de processos, estabeleço o seguinte:

1. Deverá ser suspensa a tramitação de todos os processos individuais ou coletivos em curso no território nacional, em primeira e segunda instâncias, inclusive nos juizados especiais, que discutam as seguintes questões jurídicas relacionadas à indenização por danos morais e materiais por suposto uso indevido de dados biográficos de profissionais do futebol nos jogos eletrônicos comercializados pelas empresas Eletronic Arts Nederlands Bv, Electronic Arts Limited, Fifpro Commercial Enterprises B.V. e Konami Digital Entertainment:

- (i) competência do Juízo;
- (ii) legitimidade passiva da TecToy;
- (iii) documentos essenciais à propositura da demanda;

(iv) prescrição;

(v) ocorrência ou não de 'supressio';

(vi) possibilidade de violação ao direito de imagem apenas com o uso de desígnios representativos dos autores; e

(vii) ocorrência ou não de fato de terceiro como excludente denexo causal, em razão da ausência de comercialização dos jogos Football Manager no Brasil desde 2016.

2. A ordem de suspensão, salvo decisão expressa em contrário do STJ ou do STF, vigorará até o trânsito em julgado da decisão do IRDR n. 0011502-04.2021.8.26.0000/TJSP (RISTJ, art. 271-A, § 3º).

3. A ordem de suspensão não impede a apreciação de requerimentos de tutelas de urgência.

4. Comunique-se, com cópia desta decisão, os Presidentes, Vice-Presidentes, Presidentes das comissões gestoras de precedentes dos Tribunais de Justiça e Tribunais Regionais Federais, bem como os NUGEP's ou NUGEPNAC's dos Tribunais, solicitando-lhes que seja dada ampla divulgação da ordem de suspensão de processos, em primeira e segunda instâncias, inclusive nos juizados especiais.

Publique-se.

Cumpra-se.

Brasília, 02 de dezembro de 2021.

PAULO DE TARSO SANSEVERINO

Presidente da Comissão Gestora de Precedentes e de Ações Coletivas