

Brasília, 17 de agosto de 2026

Seleção

Sumário

CNN Brasil Online

Sábado, 15 de agosto de 2026 | Direitos Autorais

MC Ryan SP é condenado em R\$ 20 mil por não creditar autor em 34 músicas 3

Terra - Notícias

Sábado, 15 de agosto de 2026 | Direitos Autorais

Da pirataria à preservação: quem vai salvar a história dos games? 4

Consultor Jurídico

Sábado, 15 de agosto de 2026 | Marco regulatório | INPI

Poderes para atuação extrajudicial não limitam procuração geral 7

MC Ryan SP é condenado em R\$ 20 mil por não creditar autor em 34 músicas



Funkeiro teria omitido nome do compositor Luska em produções

O funkeiro MC Ryan SP, 25, foi condenado pela Justiça de São Paulo por violação de **direitos autorais** de 34 músicas, que teriam sido escritas em parceria com outra pessoa. O autor da ação é Lucas Vieira Jozimba, conhecido como Luska, que alega não ter sido creditado nas canções.

A decisão, noticiada pelo G1 e confirmada pela CNN Brasil, foi sentenciada pelo juiz Rodrigo Garcia Martinez, da 12ª Vara Cível de Santos (SP).

Luska afirma que escreveu as músicas com a promessa de que seria creditado nas produções, além de receber a divisão de lucros de cada uma delas.

Ele, no entanto, não teria recebido o valor combinado.

MC Ryan SP e a produtora GR6 se defenderam da acusação com questionamentos sobre as conversas apresentadas pelo autor da ação entre as partes. Além disso, o funkeiro e a empresa alegaram que as músicas não tinham registro na UBC (União Brasileira de Compositores).

O juiz responsável pelo caso afirmou que as trocas de mensagens funcionam como prova para determinar quem é o autor das músicas.

Na decisão, Martinez ordenou que MC Ryan SP e a GR6 paguem R\$ 20 mil por danos morais a Luska, além da inclusão do nome do compositor nas 34 canções escritas por ele em todas as plataformas digitais e no Ecad (Escritório Central de Arrecadação e Distribuição). Caso não sejam feitos, uma multa de R\$ 1 mil diária será aplicada aos responsáveis, com limite de R\$ 50 mil, inicialmente.

A CNN Brasil entrou em contato com a gravadora Bololo Records e a GR6 Produções em busca de um posicionamento da equipe do funkeiro. O espaço está aberto para manifestações.

MC Ryan SP é, atualmente, o artista mais ouvido do Brasil, segundo o Spotify.

Da pirataria à preservação: quem vai salvar a história dos games?



O fim da mídia física pode mudar quem preserva os games

O recente anúncio de que a Sony encerrará a produção de jogos em mídia física até 2028 acendeu um alerta definitivo na indústria dos games. Com uma das gigantes do mercado indicando que o formato digital passará a ser a única via de distribuição para novos lançamentos PlayStation, a transição que parecia distante se tornou um prazo com data marcada.

Se você jogou videogame no Brasil durante os anos 1990 e 2000, é quase certo que sua memória afetiva passe por grandes álbuns com capas impressas em impressoras jato de tinta, discos dourados e a clássica frase "destravado roda tudo".

Por décadas, a **pirataria** foi apontada pela indústria como a grande vilã do setor. No entanto, diante da virada digital decretada pelas gigantes do mercado, surge uma provocação incômoda: foram justamente as redes "ilegais" de compartilhamento e emulação que salvaram a memória dos games quando as grandes empresas decidiram ignorá-la?

A indústria está abandonando aos poucos a mídia física, enquanto cada vez mais jogos dependem de lojas digitais, atualizações, autenticação online e servidores para funcionar. E, quando esses serviços desaparecem, preservar o jogo se torna muito mais complicado.



Sega Channel: o primeiro "Netflix dos games" Foto: Reprodução

O fantasma do esquecimento digital

A transição para o formato digital trouxe uma conveniência inegável. Comprar um lançamento com um clique e jogá-lo à meia-noite sem sair do sofá é um caminho sem volta. Mas essa facilidade esconde uma armadilha severa: a propriedade virtual é uma ilusão.

Quando você compra um jogo digital, você não é dono do jogo; adquire apenas uma licença de uso temporária. Se o servidor fecha, se a licença de trilha sonora ou de marcas expira, ou se a publicadora simplesmente decide que manter o título online não dá mais lucro, o jogo desaparece.

Um estudo publicado pela Video Game History Foundation em 2023 revelou um dado alarmante: 87% dos jogos clássicos lançados nos Estados Unidos estão criticamente ameaçados de extinção - acessíveis apenas em coleções privadas, museus com equipamentos antigos ou através da **pirataria**.

Os "vilões" que viraram arquivistas



O Gradiante Expert XP-800 virou sinônimo de MSX no Brasil na década de 1980 Foto: Reprodução/Museu de Tecnologia Alterdata



Satellaview: Quando a Nintendo transmitiu jogos do espaço nos anos 90 Foto: Reprodução/VGDB

É importante separar duas coisas: **pirataria** não é sinônimo de preservação, e distribuir cópias de jogos protegidos por **direitos autorais** continua sendo uma questão legal. Mas existe uma realidade histórica difícil de ignorar.

Durante anos, ROMs, ISOs e emuladores habitaram a zona cinzenta da **internet**. Vistos como perda de receita pelas publicadoras, esses arquivos mantiveram vivos títulos raros que nunca receberam relançamentos oficiais.

Para o jogador comum, a única forma de acessar essas obras era por meio de comunidades de preservadores e hackers - pessoas que dedicaram tempo e dinheiro para digitalizar, catalogar e disponibilizar acervos inteiros na rede.

Com o fim gradativo dos leitores de disco nas novas revisões de consoles (como o PS5 Slim Digital, o Xbox Series S e PCs portáteis), a mídia física está se tornando um produto de nicho, de luxo ou simplesmente inexistente. Sem o disco ou o cartucho como "registro fóssil" no mundo real, a responsabilidade de manter a história viva muda drasticamente de mãos.

Quando um jogo deixa de ser comercializado, cópias mantidas por jogadores podem se transformar em registros importantes de uma época. ROMs, discos copiados, imagens de mídia e comunidades dedicadas a hardware antigo ajudaram a manter acessíveis obras que já não tem qualquer suporte comercial.

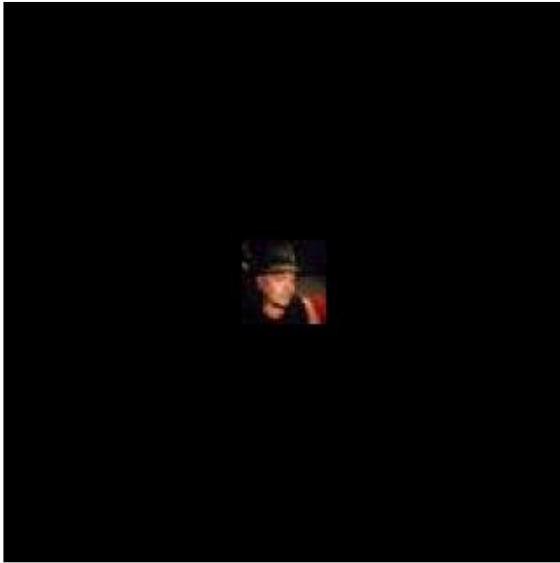
Se as empresas não salvam, quem salva?

A indústria tradicional foca no lucro do presente e nas promessas do futuro. Preservar o passado só se torna interessante quando pode ser vendido novamente na forma de um remake, remaster ou serviço de assinatura. Mas o que acontece com os milhares de jogos que não fizeram sucesso, as produções independentes que caíram no esquecimento e aquelas pérolas cult que dificilmente justificariam um relançamento comercial?

É nesse ponto que a preservação ganha uma dimensão diferente. Muitas vezes, ela depende de uma combinação improvável entre colecionadores, fãs, pesquisadores e comunidades que se recusam a deixar esses jogos desaparecerem.

Ao mesmo tempo, instituições, museus e organizações sem fins lucrativos, como a própria Video Game History Foundation, enfrentam barreiras legais para arquivar obras antigas, incluindo restrições relacionadas às leis de **direitos autorais** e à DMCA nos Estados Unidos. Até mesmo preservar servidores de jogos que foram oficialmente desativados pode se transformar em uma questão jurídica complexa.

Enquanto isso, a comunidade de jogadores ocupa uma lacuna cada vez maior. Projetos de código aberto, emulação e iniciativas independentes ajudam a manter jogos antigos funcionando em computadores e consoles modernos, além de permitir a recuperação de obras ameaçadas pela deterioração das mídias e pelo envelhecimento do hardware.

Continuação: Da pirataria à preservação: quem vai salvar a história dos games?

Marcio Pacheco Marcio Pacheco

Afinal, preservar um jogo não significa apenas guardar seus arquivos, mas também garantir que ele continue podendo ser executado e experimentado no futuro.

O futuro da memória dos videogames

Comprar um disco tradicionalmente significava levar para casa uma cópia física. Hoje, em muitos casos, significa adquirir uma licença para acessar determinado software dentro das condições estabe-

lecidas pela plataforma. E essa diferença pode ser decisiva para o futuro.

A morte da mídia física não é apenas uma mudança de formato comercial; é uma transformação na forma como a história dos videogames será preservada. Se dependermos exclusivamente das grandesadoras, a história dos videogames será escrita apenas pelos títulos que continuam gerando receita recorrente.

A ironia final do ecossistema gamer é que, no futuro, a única garantia de que um jogo de 2026 continuará jogável em 2050 pode não vir do servidor oficial da empresa que o criou, mas sim do arquivo mantido por um entusiasta anônimo em algum canto da [internet](#).

No futuro, talvez olhemos para a era dos cartuchos e CDs não apenas como uma época romântica dos videogames, mas como um período em que cada cópia física espalhada pelo mundo funcionava, involuntariamente, como uma pequena cápsula do tempo.

O desafio da próxima geração será descobrir como construir essas cápsulas de tempo em um mundo no qual muitos jogos não são mais objetos. São serviços. E serviços podem desaparecer com um clique.

Poderes para atuação extrajudicial não limitam procuração geral



STJ reconheceu a regularidade da representação - processual de um plano de saúde e afastou a necessidade de sua intimação pessoal na sentença várias frentes

Na procuração geral para o foro, a indicação de poderes especialmente destinados à atuação extrajudicial não restringe a representação do advogado em processos judiciais.

Com esse entendimento, a 3ª Turma do Superior Tribunal de Justiça reconheceu a regularidade da representação processual de uma operadora de plano de saúde e afastou a necessidade de sua intimação pessoal no cumprimento de sentença.

O Tribunal de Justiça de São Paulo havia considerado que o fato de a procuração mencionar a representação da empresa perante o **Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI)** e a Agência Nacional de Saúde Suplementar (ANS) limitaria os poderes judiciais das advogadas constituídas.

O caso teve origem em ação de indenização por danos morais ajuizada contra a operadora. Ainda na fase de conhecimento, a empresa substituiu seus advogados e apresentou procuração que dava às novas representantes amplos poderes da cláusula ad judicia para o foro em geral e as autorizava a representá-la perante órgãos públicos, autarquias e tribunais administrativos, mencionando "especialmente" o **INPI** e a ANS.

Na fase de cumprimento de sentença, o juízo entendeu que haveria irregularidade na representação

processual, pois, para ele, a referência ao **INPI** e à ANS impediria que as advogadas representassem

regularmente a empresa naquele processo. Por isso, invalidou as intimações realizadas no cumprimento de sentença e determinou a intimação pessoal da operadora, decisão mantida pelo TJ-SP.

Soma de Poderes

Ao analisar o recurso da operadora, a relatora no STJ, ministra Nancy Andrighi, explicou que a procuração geral para o foro, também denominada procuração ad judicia, pode incluir poderes para atuação fora do Judiciário, formando a chamada procuração ad judicia et extra. Nessa situação, o advogado também pode representar o cliente perante cartórios, entidades públicas, agências, juntas comerciais, bancos e outras instituições.

Segundo a ministra, quando a procuração prevê expressamente poderes gerais para o foro, a inclusão de atribuições extrajudiciais (ainda que qualificadas como "primordiais", "especiais" ou "principais") não restringe a representação judicial.

"A menção à atuação 'especialmente' junto ao **INPI** e à ANS não limita os poderes gerais de representação junto ao Poder Judiciário", afirmou. A relatora também observou que, salvo disposição expressa em sentido contrário, a procuração apresentada na fase de conhecimento permanece válida para todas as etapas do processo. Reconhecer a irregularidade na fase de cumprimento de sentença implicaria questionar também a validade da representação durante a fase de conhecimento, pois a procuração era a mesma.

Nancy Andrighi concluiu que não havia motivo para declarar irregular a representação, invalidar as intimações já realizadas ou determinar a intimação pessoal da empresa. Acompanhando seu voto, a Terceira Turma restabeleceu as intimações em nome das advogadas constituídas, em respeito aos princípios da celeridade e da economia processual. Com informações da assessoria de imprensa do STJ.

para ler o acórdão

REsp 2.259.176

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais	1,2,3,4
Marco regulatório INPI	5,6
Propriedade Industrial	5,6