

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 07 de janeiro de 2019 às 08h21
Seleção de Notícias

O Globo Online | BR

Direitos Autorais

Tatuadores e empresas vão à Justiça para saber quem é o dono das tatuagens nos games	3
<small>CULTURA JASON M. BAILEY</small>	

ConeSul News | MS

04 de janeiro de 2019 | Marco regulatório | INPI

Chanceler defende mudanças na estrutura do Itamaraty	6
--	---

Tatuadores e empresas vão à Justiça para saber quem é o dono das tatuagens nos games

CULTURA



Lionel Messi e "sua" tattoo em imagem do jogo "Fifa 2K18" Foto: Reprodução



Qualquer ilustração 'fixada em meio tangível' é passível de **direitos autorais** e, para a lei americana, isso inclui tinta na pele

NOVA YORK - Quando LeBron James entra em uma quadra de basquete, ele é um atleta transcendental e um catálogo de tatuagens. O nome de sua mãe, Gloria, repousa em uma coroa no seu ombro direito, e os antebraços mostram o nome do seu filho, LeBron Jr., e o número 330, DDD de sua cidade natal, Akron, Ohio. Mas, ainda que estas tattoos sejam muito pessoais, não são realmente dele.

Qualquer ilustração "fixada em um meio tangível" é passível de **direitos autorais** e, para a lei americana, isso inclui tinta exposta na pele de alguém. O que muita gente não percebe é que o copyright, dizem os especialistas legais, não é do tatuado, mas do tatuador.

Advogados geralmente concordam que uma licença implícita permite às pessoas exporem suas tattoos em público livremente, inclusive na TV ou em capas de revistas. Mas, quando tatuagens são digitalmente recriadas em games de esporte, existe um problema.

- Videogames são uma área totalmente nova - diz Michael A. Kahn, advogado do designer que criou a tatuagem no rosto do boxeador Mike Tyson. - Ali está LeBron James, mas não é ele. É uma versão dele em desenho animado.

A desenvolvedora de jogos americana Electronic Arts recriou mais de 100 tatuagens em seus jogos de futebol e vale-tudo, incluindo o colorido braço direito do boleirol Lionel Messi e o gorila no peito do lutador Conor McGregor. Mas em seu game da NFL (liga de futebol americano) poucos jogadores aparecem com suas tatuagens reais. A empresa, que não respondeu à reportagem, foi processada pelo autor dos desenhos no running back Ricky Williams, que apareciam na

Continuação: Tatuadores e empresas vão à Justiça para saber quem é o dono das tatuagens nos games



LeBron James e "sua" tatuagem em imagem do jogo "Fifa 2K18" Foto: Reprodução

capa do jogo "NFL Street". O artista retirou sua queixa em 2013.

Sindicatos de jogadores e empresários já instruíram atletas a assegurar licenças sobre suas tatuagens antes mesmo de fazê-las. E os artistas preferem aceitar do que deixar passar um cliente que pode ser um outdoor para o seu trabalho.

Gotti Flores diz que passou pelo menos 40 horas tatuando Mike Evans, um dos poucos atletas cujas tatuagens aparecem no game de futebol americano da Electronic Arts. Flores se surpreendeu ao saber que teria de dar permissão para seu trabalho ter reprodução digital.

- Realmente, não me importei - diz Flores, que assinou uma renúncia de compensações financeiras pela exposição. - Foi um barato ter minhas tattoos no videogame.

A regra não é clara

Mas nem todo licenciamento de tatuagem é tão amigável. A empresa de design Solid Oak Sketches, que obteve copyright sobre cinco desenhos de três jogadores de basquete (incluindo o "330" de LeBron), em 2013 processou a 2K Games, subsidiária da Take Two Interactive, por incluir os as imagens em seus games de basquete.

Shawn Rome e Justin Wright, dois dos três tatuadores que licenciaram seu trabalho para a Solid Oak, dizem ter sido enganados pela empresas, mas nunca pensaram em ir à Justiça. A Solid Oak quer US\$ 1 milhão pelo futuro uso do desenhos sobre os quais tem direitos.

Para Christopher Jon Sprigman, que dá aula sobre propriedade intelectual na Universidade de Nova York, a situação é controversa:

- Ninguém deveria poder dizer a LeBron James se ele tem permissão para licenciar sua imagem - diz Sprigman. - O direito que uma celebridade, ou qualquer um, tem de fazer isso está na base da liberdade pessoal.

Um veredito neste caso, seja a favor da Electronic Arts ou da Solid Oak, "vai estabelecer um precedente importantíssimo", diz Yolanda M. King, professora de Direito na Northern Illinois University que se dedica a estudar o assunto.

Parte da identidade

Produtoras de videogame normalmente pagam os **direitos autorais** de músicas já existentes incluídas em seus jogos. No entanto, elas parecem querer evitar o custo - e o fardo logístico - de negociar com centenas de artistas pelos direitos de suas tatuagens.

- De uma perspectiva comercial, é mais viável tirá-las do jogo, ou pôr algum desenho de domínio público nos corpos dos atletas - diz a professora Yolanda.

Mas isto seria um desvio para a missão de empresas como a 2K Games, que tenta reproduzir tanto os jogadores de basquete quanto os uniformes, arenas e modo de jogar de suas equipes.

Continuação: Tatuadores e empresas vão à Justiça para saber quem é o dono das tatuagens nos games

"Minhas tatuagens fazem parte da minha personalidade e identidade", escreveu James em uma declaração de apoio à Take-Two e à 2K Games. "Se eu não for mostrado com minhas tatuagens, não seria realmente uma representação minha."

Chanceler defende mudanças na estrutura do Itamaraty

O ministro das Relações Exteriores, Ernesto Araújo, defendeu, hoje (3/1), a necessidade de mudanças na estrutura diplomática brasileira. Segundo ele, é necessário reestruturar o órgão para que continue a ser "um sustentáculo" do país. A afirmação ocorreu durante a cerimônia em que o novo secretário-geral do Itamaraty, o diplomata **Otávio Brandelli**, foi empossado no cargo.

"Assim como eu, Otávio [Brandelli] é alguém que ama esta instituição e que, por isso mesmo, sente que devemos mudar algumas coisas para que o Itamaraty continue sendo um sustentáculo deste edifício que estamos construindo no Brasil", disse o chanceler, que viaja ainda hoje para Lima, no Peru.

Araújo disse estar convencido de participar da "construção de algo novo" no país. "[Diante da] política externa que queremos implementar, temos que ter esta mentalidade de que estamos construindo algo e não simplesmente administrando. E de que este edifício que estamos construindo faz parte de algo maior, coeso", acrescentou Araújo.

Sobre Brandelli, com quem serviu em Bruxelas, o ministro disse ser um "dos diplomatas mais competentes de qualquer geração. Um gestor brilhante".

Mudanças

Ao discursar, Brandelli também comentou a necessidade de mudanças. Atribuindo ao posto de se-

cretário-geral a atribuição de "manter a tradição" da pasta, ele assegurou que não vai se apegar à defesa da tradição como forma de dificultar as inovações de que a pasta precisa.

"Jamais interpretarei a defesa da tradição como um apelo cego ao passado. Tampouco como uma justificativa vã para o imobilismo diante dos nossos desafios", disse Brandelli. "O povo brasileiro falou nas urnas que quer mudanças, e dedicarei todo esforço para promover e implementar estas mudanças conforme as orientações."

Como secretário-geral, Brandelli será o principal assessor do chanceler e também será responsável por parte das questões administrativas.

Deixe seu Comentário

Leia Também

DIA MUNDIAL Braille: especialistas dizem que há avanços, mas ainda muito trabalho

NOVAS MEDIDAS Guedes deve apresentar proposta de reforma da Previdência até o dia 7

DOURADOS Inscrições para concurso da UFGD com vagas para técnicos e docentes começam dia 8
FIQUE ATENTO Processo de bloqueio de celulares irregulares começa no dia 7

Índice remissivo de assuntos

Direitos Autorais

3

Marco regulatório | INPI

6