

01 de junho de 2026

À RAGNALUZ

Ref. Notificação Extrajudicial 0013/2026

GRAVITY INTERACTIVE, INC. ("Notificante" ou "Gravity"), pessoa jurídica estrangeira, com sede na 7001 Village Drive Site 150, Buena Park, Califórnia, Estados Unidos, 90621, regularmente constituída de acordo com as leis dos Estados Unidos, vem, por seus advogados (**doc. 01**), **NOTIFICAR** v. Sas. sobre o quanto segue.

A **GRAVITY INTERACTIVE** faz parte do grupo econômico da Gravity Co., Ltd., empresa sul-coreana responsável pela criação e titularidade do jogo *Ragnarok Online*, um jogo de RPG de múltiplos jogadores online (MMORPG). No Brasil, a **Notificante** atua também como distribuidora oficial do jogo.

O jogo se passa em um universo de fantasia chamado *Midgard*, com uma combinação única de personagens em 2D e cenários 3D, o jogo oferece uma experiência imersiva e dinâmica, baseada em um sistema complexo de progressão com múltiplas classes e habilidades, que permite aos jogadores personalizarem seus personagens¹.

Desde o lançamento, o jogo evoluiu continuamente, expandindo-se de seis classes iniciais² para mais de cinquenta classes distintas³, cada uma com **identidade, lógica, animações e nomenclatura próprias**, o que evidencia o **caráter criativo e original da obra**.

Para viabilizar o desenvolvimento contínuo, a **GRAVITY** sempre empreendeu substancial investimento de tempo e recursos na criação, manutenção e atualização da experiência oferecida aos usuários, adotando, paralelamente, as medidas necessárias para proteção da sua propriedade intelectual e do ecossistema que

¹ O jogador tem liberdade para escolher a aparência do personagem (como gênero e cor de cabelo), distribuir pontos de atributo como força, inteligência e agilidade e selecionar a classe do personagem.


² Espadachim, mago, gatuno, noviço, arqueiro e mercador.

³ Disponível na URL <https://browiki.org/wiki/Classes>. Acesso em 30.04.2026

sustenta o jogo — o que inclui marcas, sinais distintivos, elementos audiovisuais e sonoros, bem como o próprio software.

À luz desse conjunto, resta claro que o *Ragnarok Online* se enquadra tanto como programa de computador, quanto como jogo eletrônico, nos termos das Leis n.º 9.609/1998⁴ e n.º 14.852/2024⁵, respectivamente.

Em complemento, a **GRAVITY** registrou a marca *Ragnarok* em diferentes classes perante o Instituto Nacional de Propriedade Industrial – INPI, o que lhe assegura o direito de uso exclusivo, bem como a prerrogativa de se opor ao uso perante terceiros, confira-se os exemplos abaixo:

N.º do Processo	Tipo de Marca	Classe Nice / Especificação
826062717	Nominativa	<u>NCL(8) 09</u> - Computadores, programas de computador e aparelhos periféricos relacionados, discos compactos, discos de jogos de computador, programas de jogos de computador, programas de jogos de computador online, programas de jogos de vídeo; conjunto de jogos de vídeo, equipamentos de diversão contendo dispositivos de memória, a saber, discos de computador, cartuchos, cassetes, programas e fitas de jogo para computador; cartuchos e jogos em cd, disquetes para video games; aparelhos para jogos adaptados para uso apenas com receptores de televisão; máquina automática para entretenimento e diversão operada por ficha, moeda ou cartão.
826167136 826167144 826167128 826167152	Mista 	<u>NCL(8) 28</u> - Jogos e brinquedos; artigos para ginástica e esporte não incluídos em outras classes; decorações para árvores de Natal. <u>NCL(8) 41</u> - Educação, provimento de treinamento; entretenimento; atividades desportivas e culturais. <u>NCL(8) 09</u> - Computadores, programas de computador e aparelhos periféricos relacionados, suportes de mídia graváveis ou pré-gravados (fitas, CD-ROM, DVD-ROM, discos ópticos), discos de jogos de computador, programas de jogos de computador, programas de jogos de computador

⁴ Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

⁵ Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;

		<p>online, programas de jogos de vídeo, programas de computador para gravação de memórias de computador; conjunto de jogos de vídeo; aparatos para jogos eletrônicos; equipamentos de diversão contendo dispositivos de memória, a saber, discos de computador, cartuchos, cassetes, programas e fitas de jogo para computador; aparelhos e equipamentos para parques de diversão; cartuchos e jogos em cd, disquetes para video games; aparelhos para jogos adaptados para uso apenas com receptores de televisão; máquina automática para entretenimento e diversão operada por ficha, moeda ou cartão; acessórios de uso doméstico para televisores, programas televisivos de jogos, máquinas e aparatos de telecomunicação, máquinas e aparatos eletrônicos e suas respectivas partes; desenhos animados, filmes cinematográficos contendo animação.</p> <p><u>NCL(8) 42</u> - Serviços científicos e tecnológicos, pesquisa e desenho relacionados a estes; serviços de análise industrial e pesquisa; concepção, projeto e desenvolvimento de hardware e software de computador; serviços jurídicos.</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nesse sentido, a Lei de Propriedade Industrial, assegura ao titular da marca o direito de uso exclusivo, bem como o de zelar por sua integridade material e reputação⁶, garantindo a imediata interrupção de atos que configurem concorrencial desleal, especialmente quando capazes de desviar a clientela ou prejudicar a reputação e os negócios alheios.⁷

Portanto, cabe à **Notificante defender o conjunto-imagem⁸ do jogo Ragnarok Online**, a fim de impedir a apropriação indevida de seus elementos distintivos (*trade dress*) por

⁶ Lei n.º 9.279/1996: **Art. 129.** A propriedade da marca adquire-se pelo registro validamente expedido, conforme as disposições desta Lei, sendo assegurado ao titular seu uso exclusivo em todo o território nacional, observado quanto às marcas coletivas e de certificação o disposto nos arts. 147 e 148. **Art. 130.** Ao titular da marca ou ao depositante é ainda assegurado o direito de: (...) III - zelar pela sua integridade material ou reputação.

⁷ Lei n.º 9.279/1996: **Art. 209.** Fica ressalvado ao prejudicado o direito de haver perdas e danos em ressarcimento de prejuízos causados por atos de violação de direitos de propriedade industrial e atos de concorrência desleal não previstos nesta Lei, tendentes a prejudicar a reputação ou os negócios alheios, a criar confusão entre estabelecimentos comerciais, industriais ou prestadores de serviço, ou entre os produtos e serviços postos no comércio. § 1º Poderá o juiz, nos autos da própria ação, para evitar dano irreparável ou de difícil reparação, determinar liminarmente a sustação da violação ou de ato que a enseje, antes da citação do réu, mediante, caso julgue necessário, caução em dinheiro ou garantia fidejussória

⁸ Conforme leciona o INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial: “19. Por outro lado, caberia ainda fazer uma analogia com o chamado trade dress, que guarda pertinência com o direito marcário. 20. **O trade dress é definido como “o conjunto de cores, a forma estética, os elementos que compõem a aparência externa, como o formato ou apresentação de um produto, estabelecimento ou serviço”** (BARBOSA, Denis. Do Trade Dress e suas relações com a significação secundária. 2011. Pág. 09). 21. Assim, as características de decoração das lojas de restaurantes fast food, antes da própria marca, identificam o estabelecimento para o consumidor e podem ser consideradas como trade dress, assim como a embalagem de um produto. 22. **Inexiste registro no sistema de propriedade industrial brasileiro para o trade dress, mas a tutela desse inegável ativo patrimonial é realizada através das normas de repressão à concorrência desleal.**” (Disponível na URL <https://www.gov.br/inpi/pt-br/central-de-conteudo/noticias/ata-de-reuniao-de-diretoria-em-28-12-sera-adoptada-em-decisoes-sobre-contratos/Comunicados2716.pdf>. Acesso em 30.04.2026.)

terceiros que deles se valem para explorar, de forma parasitária, o prestígio e a reputação junto ao público consumidor.

Além disso, no âmbito do direito autoral, os arts. 2º, §§ 2º, 3º e 4º, e 3º, §1º, I, da Lei n.º 9.609/1998 conferem aos programas de computador, independentemente de registro, a mesma proteção conferida às obras literárias, inclusive em favor de pessoas jurídicas estrangeiras, como é o caso da Gravity⁹, assegurando-lhes o direito exclusivo de exploração econômica e de controle sobre qualquer forma de utilização, reprodução ou distribuição.

Não obstante esse arcabouço jurídico protetivo, a consolidação e a reputação de *Ragnarok Online* vêm sendo diretamente ameaçadas pela proliferação de servidores piratas ou “privados”, criados e mantidos por agentes que, sem qualquer vínculo ou autorização, reproduzem e distribuem versões não oficiais do jogo, apropriando-se indevidamente de seu conteúdo protegido — incluindo personagens, classes, elementos visuais, trilhas sonoras, mapas, interfaces e demais componentes técnicos e artísticos — com o claro propósito de atrair usuários e obter proveito econômico indevido.

É precisamente nesse contexto que se insere o servidor **RAGNALUZ**, de responsabilidade de v. Sas., cuja operação configura conduta manifestamente ilícita e lesiva à propriedade intelectual da **GRAVITY**.

A comparação entre os elementos disponibilizados revela identidade visual e funcional incompatível com qualquer alegação de criação independente, afastando, por completo, a hipótese de mera inspiração legítima. Veja-se:

Comparação de perfis dos monstros “Poring” e “Baphomet” apresentados pelo site oficial da Gravity e pela Ragnaluz

⁹ Lei n.º 9.609/1998: **Art. 2º** O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei. (...) **§ 2º** Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação. **§ 3º** A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro. **§ 4º** Os direitos atribuídos por esta Lei ficam assegurados aos estrangeiros domiciliados no exterior, desde que o país de origem do programa conceda, aos brasileiros e estrangeiros domiciliados no Brasil, direitos equivalentes.

Art. 3º Os programas de computador poderão, a critério do titular, ser registrados em órgão ou entidade a ser designado por ato do Poder Executivo, por iniciativa do Ministério responsável pela política de ciência e tecnologia. **§ 1º** O pedido de registro estabelecido neste artigo deverá conter, pelo menos, as seguintes informações: I - os dados referentes ao autor do programa de computador e ao titular, se distinto do autor, sejam pessoas físicas ou jurídicas;

Base de Dados



Poring


Informação

- Categoria	Normal	- Nível do Monstro	1
- Tamanho	Médio	- Raça	Planta
- Propriedade	Água	- Nv. Rlemental	1
- Exp	0	- EXP de Classe	0

Figura 1 – Perfil do monstro “Poring” apresentado pela Gravity

RagDb [Monstros](#) [Itens](#) [Mapas](#) [Timers MVP](#)

[Monstros](#) / Poring



Poring

[← Voltar à lista](#)

Identificação		Aparece em		
Id	1002	Mapa	Qty	Respawn
AegisName	PORING	10tower_01	5	—
Atributos		ein_filde07	40	—
Nível	1	ein_filde08	25	—
HP / SP	50 / 1	gef_filde06	50	—
STR / AGI / VIT	1 / 1 / 1	gef_filde04	30	—
INT / DEX / LUK	1 / 6 / 30	gef_filde05	30	—
Tamanho	Medium	gef_filde07	20	—
Raça	Plant	hu_filde6	10	—
Elemento	Water (Nível 1)	mjolnir_08	10	—
Combate		moc_filde01	10	—
Ataque	7 - 10	mosk_filde02	10	—
Defesa / MDef	0 / 5	nav_filde01	10	—
Resist. Fis. / Mág.	0 / 0	nav_filde03	30	—
Alcance (Atq / Skill / Chase)	1 / 10 / 12	nav_filde04	40	—
Velocidade / Delay	400 / 1872	nav_filde06	30	—
		prt_filde06	40	—
		prt_filde01	30	—
		prt_filde02	30	—
		prt_filde04	30	—

VERIFACT 69ec-2c0c-3936-3700 • 24/04/2026 23:55:09 • UTC 25/07/2026 02:55:09

Figura 2 – Perfil do monstro “Poring” apresentado pela Ragnaluz

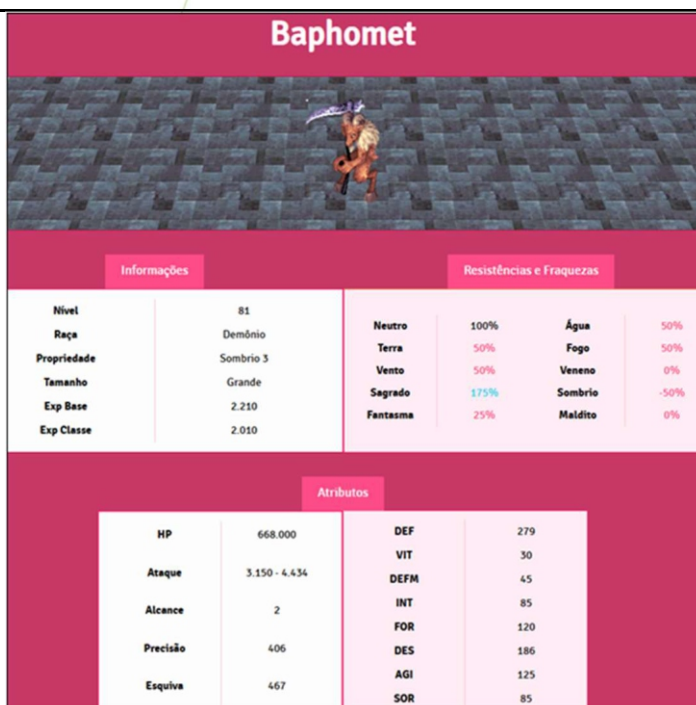


Figura 3 – Perfil do monstro “Baphomet” apresentado pela Gravity

RagDb Monstros Itens Mapas Timers MVP

Monstros / Bafomé



Bafomé MVP

← Voltar à lista

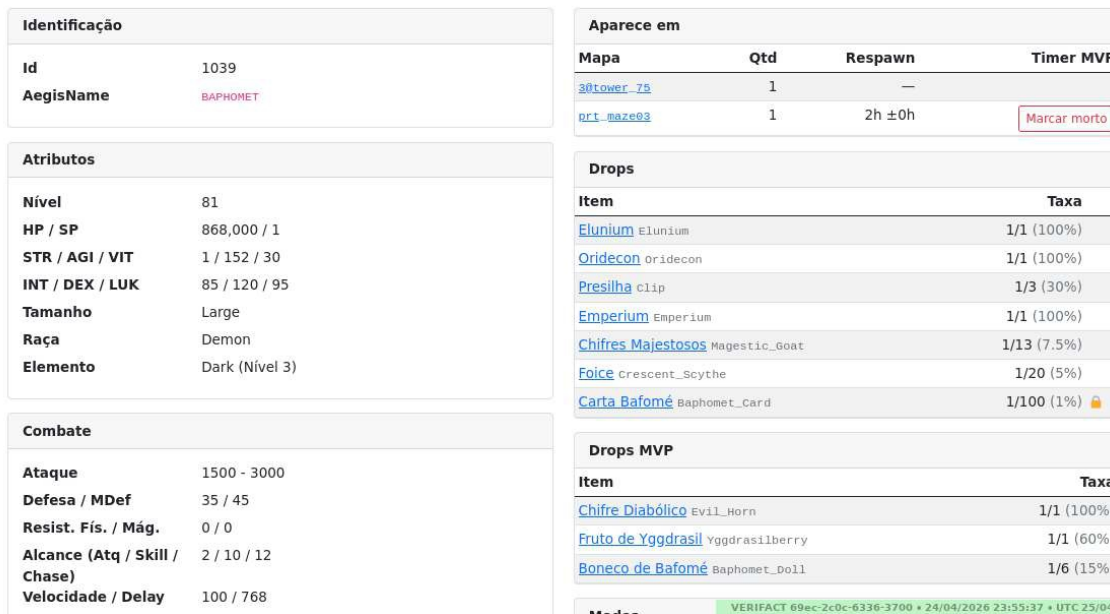


Figura 4 – Perfil do monstro “Bafomé” apresentado pela Ragnaluz

Até mesmo **itens, ícones e descrições** são integralmente reproduzidos, confirmando o uso de **arquivos originais extraídos** do jogo protegido:

Comparação do item "Asa de Borboleta" apresentados pelo site oficial da Gravity e pela Ragnaluz

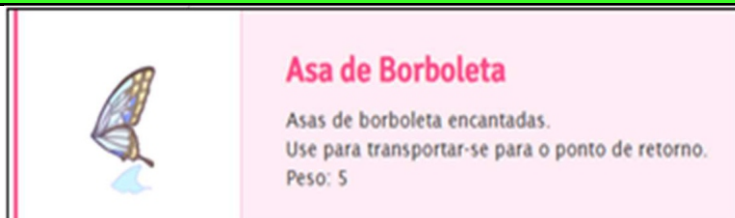


Figura 5 – Item "Asa de Borboleta" apresentado pela Gravity

RagDb Monstros Itens Mapas Timers MVP

[Itens](#) / Asa de Borboleta

Asa de Borboleta

[← Voltar à lista](#)

Identificação	
Id	602
AegisName	wing_of_butterfly
Tipo	Delayconsume

Descrição	
Asas de borboleta encantadas.	
Classe: Utilizável	
Efeito: Transporta-se para o ponto de retorno	
Peso: 5	

Propriedades	
Compra	300
Peso	5

Dropado por	
Monstro	Taxa
Alma Penada	100%
Borboleta Sanguinária	100%
Escaravelho	100%
Creamy	100%
Creamy Ameaçador	100%
Lavadeira	100%
Creamy	100%

© 2026 - RagDb | Build prd-141

VERIFACT 69ec-2c0c-6336-3700 • 24/04/2026 23:56:03 • UTC 25/04/2026 02:56:03

Figura 6 – Item "Asa de Borboleta" apresentado pela Ragnaluz

Conforme observado, a manutenção do servidor **RAGNALUZ**, representa uma afronta aos direitos da **GRAVITY**, na medida em que promove o desvio indevido de clientela, compromete a integridade da experiência original, fragiliza a segurança dos usuários e dilui o valor simbólico e a exclusividade associados à marca *Ragnarok*.

A gravidade dessas condutas, inclusive, já foi reconhecida pelo Poder Judiciário em casos análogos envolvendo servidores privados. Na ação n. 4061693-34.2025.8.26.0100, movida pela **Notificante**, foi determinada em sede liminar a desativação de servidores irregulares justamente em razão da reprodução indevida de personagens, classes, mapas, interfaces e demais elementos estruturais do jogo, que evidenciam a violação à propriedade intelectual da **GRAVITY**.

Diante de todo o exposto, é inequívoco que a **GRAVITY** detém o direito exclusivo de exploração de *Ragnarok Online*, sendo ilícita e intolerável qualquer utilização não autorizada de seus elementos técnicos, artísticos e distintivos.

Nesse contexto, com vistas a preservar e resguardar os seus direitos, é a presente para **NOTIFICAR** v. Sas., a fim de que, no prazo de **cinco dias úteis**, contados do recebimento:

- (1)** promovam a desativação definitiva do servidor **RAGNALUZ** e de quaisquer outros servidores sob sua administração e responsabilidade que reproduzam e/ou aproveitem os elementos característicos do *Ragnarok Online*;
- (2)** excluam de forma permanente todos os materiais que reproduzam, imitem ou façam alusão ao *Ragnarok Online* e aos elementos protegidos da **Notificante**, de quaisquer meios físicos e digitais sob controle de V.Sas.;
- (3)** abstenham-se de forma definitiva de utilizar, explorar ou disponibilizar, por qualquer meio, o jogo *Ragnarok Online*, bem como quaisquer de suas versões, derivações, conteúdos, elementos técnicos, gráficos ou artísticos, ou outros componentes protegidos pelos direitos de propriedade intelectual da **Notificante**;
- (4)** comprometam-se a firmar **termo de transação a ser apresentado pela Notificante**, por meio do qual seja formalizado o encerramento da controvérsia e consolidadas, de forma expressa e vinculante, todas as obrigações assumidas conforme pedidos acima, sob pena de multa, conferindo segurança jurídica às partes.

A resposta formal deverá ser encaminhada por e-mail ao endereço eletrônico contenciosoespecial@opiceblum.com.br.

Caso, por qualquer motivo, V. Sas. não estejam dispostas a atender à presente solicitação, poderão ser adotadas as medidas judiciais cabíveis, incluindo a responsabilização civil, criminal e demais sanções legais pertinentes.

Atenciosamente,

Renato Opice Blum

OAB/SP nº 138.578

Camilla do Vale Jimene

OAB/SP nº 222.815

Nina Ramalho Pinheiro

OAB/SP nº 386.719

Marcelo Egydio de Oliveira Carvalho

OAB/SP nº 330.023

Lucas Vinicius Brito dos Santos

OAB/SP nº 449.623