



**UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA**  
**KEIFFER BECKER**

**DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS:  
UM ESTUDO ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DO DIREITO AUTORAL DOS  
JOGOS DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO**

Palhoça  
2018

**KEIFFER BECKER**

**DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS:  
UM ESTUDO ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DO DIREITO AUTORAL DOS  
JOGOS DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Direito, da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito.

Orientador: Prof. Denis de Souza Luiz, Esp.

Palhoça

2018

**KEIFFER BECKER**

**DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS:  
UM ESTUDO ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DO DIREITO AUTORAL DOS  
JOGOS DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO**

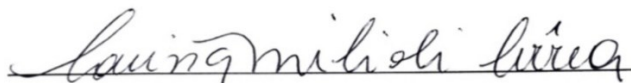
Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado à obtenção do título de Bacharel em Direito e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Direito, da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 5 de dezembro de 2018.



Prof. e orientador DENIS DE SOUZA LUIZ, ESP.

Universidade do Sul de Santa Catarina



Prof. CARINA MILIOLI CORREA, MSC.

Universidade do Sul de Santa Catarina



Prof. PATRICIA RIBEIRO MOMBACH, MSC.

Universidade do Sul de Santa Catarina

## **TERMO DE ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE**

### **DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS: UM ESTUDO ACERCA DA REGULAMENTAÇÃO DO DIREITO AUTORAL DOS JOGOS DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO**

Declaro, para todos os fins de direito, que assumo total responsabilidade pelo aporte ideológico e referencial conferido ao presente trabalho, isentando a Universidade do Sul de Santa Catarina, a Coordenação do Curso de Direito, a Banca Examinadora e o Orientador de todo e qualquer reflexo acerca deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Estou ciente de que poderei responder administrativa, civil e criminalmente em caso de plágio comprovado do trabalho monográfico.

Palhoça, 16 de novembro de 2018.

  
\_\_\_\_\_  
**KEIFFER BECKER**

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, a minha mãe e meus avós, por todo o entusiasmo e atenção dirigidos a mim durante a minha formação acadêmica, inclusive pela dedicação, carinho e apoio em todos os momentos mais difíceis.

A todos os meus entes queridos, que me deram estímulo e garra para concluir mais esta etapa.

Aos meus estimados amigos, que sempre estiveram ao meu lado encorajando-me, mesmo quando me obriguei a deixá-los de lado em benefício da produção desta monografia.

Agradeço ao meu Professor Orientador, Denis de Souza Luiz, por toda a lição e conselhos oferecidos, e por todo o subsídio para que se tornasse realidade o presente trabalho.

Por fim, agradeço aos amigos da faculdade, pelos momentos de auxílios prestados, bem como, pelas boas risadas e descontração dentro de sala de aula.

## RESUMO

O contemporâneo estudo monográfico, objetiva verificar a regulamentação do Direito Autoral dos jogos digitais na legislação brasileira. A pesquisa se desenvolve com o escopo de responder à seguinte pergunta: Como é realizada a regulamentação do Direito Autoral dos jogos digitais na legislação brasileira? Para uma maior compreensão do tema proposto, o método de produção empregado é de pensamento dedutivo. A pesquisa tem natureza qualitativa e o método de procedimento é o monográfico, com a técnica de pesquisa bibliográfica. Para tanto dedica-se ao conceito de jogos digitais com base em sua evolução histórica e buscando também sua natureza jurídica. Consistem, igualmente, em elemento de estudo, os conceitos, definições e natureza dos Direitos Autorais, bem como a sua diferenciação com outros tipos de propriedades intelectuais que possam se assemelhar. Estudam-se também as legislações cabíveis ao Direito Autoral dos jogos digitais, partindo da perspectiva internacional e finalizando no âmbito nacional. E, por fim, demonstra-se necessidade de uma tipificação dos jogos digitais na legislação Autoral ou até mesmo uma Lei específica para tratar de sua proteção.

Palavras-chave: Direito Autoral. Jogos Digitais. Programas de computador.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>JOGOS DIGITAIS .....</b>	<b>14</b>
2.1	EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS DIGITAIS .....	14
2.1.1	<b>Estudo dos jogos digitais.....</b>	<b>16</b>
2.2	NATUREZA JURÍDICA DOS JOGOS DIGITAIS .....	19
2.2.1	<b>Programas de computador e arquitetura do jogo.....</b>	<b>20</b>
2.2.2	<b>Obras literárias e enredo do jogo.....</b>	<b>20</b>
2.2.3	<b>Personagens do jogo.....</b>	<b>20</b>
2.2.4	<b>Elementos de áudio.....</b>	<b>21</b>
2.2.5	<b>Base de dados.....</b>	<b>21</b>
2.3	JOGOS DIGITAIS E OUTRAS MÍDIAS .....	22
2.3.1	<b>Do reconhecimento dos jogos digitais como obra de audiovisual.....</b>	<b>23</b>
2.3.2	<b>Do reconhecimento dos jogos digitais como <i>software</i>.....</b>	<b>25</b>
<b>3</b>	<b>DIREITO AUTORAL NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO.....</b>	<b>28</b>
3.1	PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	28
3.1.1	<b>Evolução histórica da Propriedade Intelectual .....</b>	<b>29</b>
3.1.2	<b>Ramos da Propriedade Intelectual .....</b>	<b>31</b>
3.1.3	<b>Diferenças entre Propriedade Industrial e o Direito Autoral .....</b>	<b>33</b>
3.2	DIREITO AUTORAL .....	36
3.2.1	<b>Autor da obra .....</b>	<b>38</b>
3.2.2	<b>Objeto de Proteção .....</b>	<b>39</b>
3.2.3	<b>Direitos Morais e Patrimoniais .....</b>	<b>41</b>
3.2.3.1	Direitos Morais.....	41
3.2.3.2	Direitos Patrimoniais.....	42
3.2.4	<b>Registro e Prazo.....</b>	<b>43</b>
3.2.5	<b>Limitações de Direitos Autorais.....</b>	<b>44</b>
3.3	LEI DOS <i>SOFTWARES</i> .....	45
<b>4</b>	<b>LEGISLAÇÃO INCIDENTE SOBRE DIREITO AUTORAL DOS JOGOS DIGITAIS.....</b>	<b>49</b>
4.1	PROTEÇÃO INTERNACIONAL DOS JOGOS DIGITAIS .....	49
4.1.1	<b>Estados Unidos da América.....</b>	<b>49</b>
4.1.2	<b>França.....</b>	<b>51</b>

<b>4.1.3 Alemanha .....</b>	<b>52</b>
<b>4.1.4 Japão.....</b>	<b>55</b>
<b>4.2 COMPONENTES DOS JOGOS PASSÍVEIS DE PROTEÇÃO AUTORAL .....</b>	<b>56</b>
<b>4.2.1 Programas de computador e arquitetura do jogo.....</b>	<b>56</b>
<b>4.2.2 Enredo e Personagens do jogo.....</b>	<b>58</b>
<b>4.2.3 Elementos de áudio.....</b>	<b>59</b>
<b>4.2.4 Base de dados.....</b>	<b>59</b>
<b>4.3 IMPORTÂNCIA DA TUTELA JURÍDICA DOS JOGOS DIGITAIS NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO.....</b>	<b>60</b>
<b>5 CONCLUSÃO.....</b>	<b>66</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>68</b>



## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objeto o estudo do Direito Autoral dos jogos digitais. A importância do estudo deste tema reside na grande quantidade de jogos digitais criados no Brasil e a quantidade de brasileiros que consomem esse produto, assim considerando o tamanho do mercado e sua diversidade.

Torna-se indispensável discutir a forma de proteção do Direito Autoral dos jogos digitais, pois, com a falta de regramento específico, gera insegurança jurídica nos negócios relativos à gestão da propriedade intelectual dos jogos, que são a essência de seu modelo de negócio.

A escolha da temática é fruto do interesse pessoal do pesquisador pelos jogos desde a infância, além de considerar o atual panorama dos jogos no Brasil: o número de jogadores está em franca ascendência, entretanto, os lucros dos criadores de jogos não crescem com a mesma intensidade. Infere-se que um dos grandes motivos para a ocorrência deste fenômeno seja a falta de regulamentação dos Direitos Autorais dos jogos digitais.

Em vista do cenário delineado, constitui-se como objetivo geral deste trabalho verificar a regulamentação do Direito Autoral dos jogos digitais na legislação brasileira. Como objetivo específico, pretende-se conceituar jogos digitais, conceituar Direito Autoral e verificar a legislação incidente sobre o Direito Autoral dos jogos digitais. Pretende-se investigar os deslocamentos percebidos pelo objeto central da pesquisa, especialmente na literatura jurídica contemporânea, colmatando seu significado na atualidade.

Para o desenvolvimento da presente pesquisa foi formulado o seguinte questionamento: Como é realizada a regulamentação do Direito autoral dos jogos digitais na legislação brasileira?

Quanto à metodologia empregada, registra-se que foi utilizado de pensamento dedutivo, pois parte da pesquisa sobre o Direito Autoral para os demais conteúdos para chegar na regulamentação do Direito Autoral dos jogos digitais. A pesquisa terá natureza qualitativa, já que busca responder a problematização pela qualidade da pesquisa.

O método de procedimento é o monográfico, com a técnica de pesquisa bibliográfica por meio de obras doutrinárias, artigos científicos e legislações nacionais e internacionais.

Para a concretização desta empreitada organizou-se a pesquisa em cinco capítulos distintos. Primeiramente, a presente introdução, imprescindível para proporcionar a

contextualização acerca do tema objeto de verificação, o objetivo, o método utilizado e a estruturação do trabalho.

Prosseguindo, no segundo capítulo, abordar-se-á o conceito dos jogos digitais com base em sua evolução histórica, além da conceituação de sua natureza jurídica, com fim de encontrar a melhor aplicação do Direito Autoral aos jogos digitais.

Na sequência, tem-se no terceiro capítulo a apresentação dos conceitos, definições e natureza dos Direitos Autorais, bem como a sua diferenciação com outros tipos de propriedades intelectuais que possam se assemelhar. Em seguida, será destacada o desenvolvimento desta matéria em território brasileiro e sua evolução legislativa.

Finda-se o corpo da presente pesquisa monográfica com o quarto capítulo, que trata de apresentar as legislações cabíveis ao Direito Autoral dos jogos digitais, partindo da perspectiva internacional e finalizando no âmbito nacional, verificando os componentes passíveis de proteção dos jogos assim como qual proteção que se dará.

No quinto, e último capítulo, realizar-se-á as considerações finais sobre o tema tratado no transcorrer do presente trabalho monográfico.

## 2 JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais são importantes não apenas pela capacidade de prover empregos e renda, mas também pela aptidão de promover a inovação tecnológica, que se espalha para as mais diferentes áreas tais quais arquitetura e construção civil, marketing e publicidade, saúde, educação, treinamento e capacitação, entre outros. Assim, dada a sua grandeza, mostra-se a importância de se estudar os jogos. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

E, com o propósito de demonstrar isso, é que será abordado nesse capítulo o conceito dos jogos digitais com base em sua evolução histórica, buscando também a conceituação de sua natureza jurídica a fim de encontrar a melhor aplicação do Direito Autoral aos jogos digitais.

### 2.1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA DOS JOGOS DIGITAIS

Os jogos são uma tecnologia relativamente nova, que começou a fazer parte do cotidiano nas últimas décadas, apenas como objeto de diversão para crianças e adolescentes. Entretanto, hoje, os jogos estão espalhados por todas as faixas etárias, tornando-se utilizável até para o aprendizado escolar, sendo hoje inimaginável o seu desaparecimento.

Menezes e Bortoli (2016, p. 189) em seu estudo dos jogos digitais relatam que:

Os jogos digitais estão entre nós há mais de trinta anos. No início era somente uma forma de entretenimento para os jovens, com o passar dos anos, seu uso vem crescendo em um meio apreciado e utilizado para diversos fins por parte de consumidores de todas as idades.

Em um parâmetro histórico, pode-se ver que os jogos inicialmente eram realizados por mídias físicas, primeiramente com os cartuchos e depois passaram a utilizar o formato de *Compact Disc* (CD). Porém, nos anos 2000, com a disponibilidade de conexões de banda larga, a distribuição de conteúdo digital pela internet popularizou-se, viabilizando sua exploração comercial em larga escala. A plataforma (*hardware*) de jogos é, em quase todos os casos, composta pelo equipamento em combinação com o programa de computador (*software*) em que o jogo digital foi produzido. Esta plataforma pode ser um computador, console, *smartphone* ou *tablet*. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

Por conta disso, há inúmeros segmentos que integram o mercado de jogos digitais: consoles, jogos para TV digital, jogos na nuvem, jogos por *download*, jogos de mídia física e mercado *Mobile*. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

De acordo com a Análise de Impacto Regulatório nº 1/2016/SEC, realizado pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE), relata-se a inovação que os jogos trazem para a sociedade, tanto na forma de gerar empregos como na evolução tecnológica:

A indústria de jogos eletrônicos também promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento dos mais variados segmentos de mercado. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos competitivos e inovadores (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016, p. 2).

Assim, conforme já mencionado, os jogos digitais passaram a ser desenvolvidos para as mais variadas áreas, podendo ter diferentes objetivos, como: jogos de lazer, jogos sociais, jogos aplicados, jogos para desenvolvimento profissional, simuladores de realidade e jogos sérios ou educativos. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Para se ter uma dimensão do crescimento dos jogos digitais, foi realizado um relatório do “Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais”, em fevereiro de 2014, pelo Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (GEDI *Games*) coordenado por Afonso Fleury, Davi Nakano e José Henrique Dell Osso Cordeiro (2014, p.6):

Segundo a *Price water house Coopers*, o mercado mundial de jogos digitais movimentou US\$ 57 bilhões em 2010, enquanto o de cinema, US\$ 31.8 bilhões. Em 2011 o setor movimentou US\$74 bilhões, e as previsões indicam que deverá ultrapassar US\$ 82 bilhões em 2015. Em 2013, apenas o lançamento do jogo *Grand Theft Auto V*, que teve o custo de US\$ 225 milhões, faturou US\$ 800 milhões em 24 horas, um recorde na história de produtos de entretenimento. O jogo *Angry Birds* já foi instalado em 500 milhões de celulares.

Ainda quanto aos dados da consultoria internacional *Price water house Coopers* (PWC), o rendimento global dos jogos digitais progredirá de modo lucrativo até 2019. Depois de se recuperar de um crescimento mais lento, alimentado pelo fim da fase de jogos de console anterior, a receita total mundial dos jogos deve ter um crescimento com uma taxa de aumento anual próxima à 6% com a previsão de alcançar a receita de US\$ 93.18 bilhões em 2019. No Brasil, a estimativa é que o mercado esteja próximo de US\$ 3 bilhões. A Ásia aparece como o maior mercado mundial, seguido pela Europa e pelos Estados Unidos. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Quanto ao número de jogadores do Brasil, o mesmo relatório indica que, de acordo com a pesquisa Game Pop Ibope de 2012, 80 milhões de internautas no país, 61 milhões jogam algum tipo de jogo. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014, p.11).

Posto isso, chega-se no consenso que o crescimento e desenvolvimento dos jogos digitais é vinculado e fomentado pelo progresso da tecnologia digital.

Para Fleury, Nakano e Cordeiro (2014) três desenvolvimentos são de grande importância a este respeito: a ampliação do poder de processamento dos *hardwares*, o aumento da capacidade gráfica, a expansão da internet e da banda larga móvel, que expandiram significativamente o mercado, permitindo o surgimento de jogos online, que interconectam pessoas no mundo todo. Os *smartphones* também abriram novas possibilidades de uso dos jogos digitais, antes restritos aos consoles, e permitiram a incorporação de milhões de jogadores de diferentes perfis etários e sociais.

Destarte, com base nesse cenário, os jogos digitais conseguiram se desenvolver e tornaram-se o produto de evidente importância.

### 2.1.1 Estudo dos jogos digitais

O surgimento da Teoria de Jogos aconteceu com o lançamento do livro *Theory of Games and Economic Behavior*, em 1944, escrito pelos matemáticos John von Neumann e Oskar Morgenstem. Os autores, nesse livro, lançam as estruturas que dariam origem, ao longo do tempo, as teorias e aplicações dos jogos relacionadas a várias áreas do conhecimento, entre elas e economia, a biologia e a ciência da computação. Por conta disto, existe uma clara relação entre a Teoria de Jogos e os jogos digitais. No entanto, esses dois não devem confundir-se. (LUCCHESI; RIBEIRO, 2011).

Os Jogos Digitais só começaram a ser estudados a partir da década de 70 com a sua popularização. Garrelts (2003, p. 3) apontou os principais pontos e as condições materiais necessárias para se estudar os jogos em seu início:

Quando os videogames se tornaram populares, eles ainda eram um punhado muito irrealista de pixels coloridos em uma tela, com *beeps* gerados por computador para os efeitos sonoros, uma interatividade relativamente simples, e uma narrativa esparsa ou não existente. Consequentemente, os primeiros estudos sobre videogames discutiam o mundo fora dos jogos, que usualmente significava discutir questões psicológicas e sociológicas resultantes da interação com os videogames.

Assim, a pesquisa dos jogos digitais como sistemas complexos só pode ocorrer após o desenvolvimento dos sistemas tecnológicos, mostrando os entrelaços entre os jogos e o desenvolvimento tecnológico a partir dos quais permitiu-se um maior e mais ágil processamento de dados e gráficos. Primeiramente, essa tecnologia foi empreendida nos conhecidos arcades que só estavam disponíveis em lojas especializadas. Após o desenvolvimento tecnológico,

começaram a surgir consoles e computadores capazes de reproduzirem os jogos que agora eram mais facilmente acessados (GARCIA, 2014).

A partir do desenvolvimento tecnológico dos jogos digitais começaram a surgir as definições atuais. A partir de uma ótica moderna, Schuytema (2008, p. 447), apresenta uma definição mais flexível do jogo digital:

Um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador. O universo contextualiza as ações e decisões do jogador, fornecendo a ambientação adequada à narrativa do jogo, enquanto as regras definem o que pode e o que não pode ser realizado, bem como as consequências das ações e decisões do jogador. Além disso, as regras fornecem desafios a fim de dificultar ou impedir o jogador de alcançar os objetivos estabelecidos.

Por outro lado, Battaiola (2000, p. 83), trazendo uma visão mais pragmática, define que o jogo é composto de três partes (enredo, motor e interface interativa):

O enredo define o tema, a trama, os objetivos do jogo e a sequência com a qual os acontecimentos surgem. O motor do jogo é o mecanismo que controla a reação do ambiente às ações e decisões do jogador, efetuando as alterações de estado neste ambiente. Por fim, a interface interativa permite a comunicação entre o jogador e o motor do jogo, fornecendo um caminho de entrada para as ações do jogador e um caminho de saída para as respostas audiovisuais referentes às mudanças do estado do ambiente.

Observando a definição de jogos digitais apresentada por estes autores, é possível identificar o caráter digital da mídia em questão. Partindo dessa ótica, é possível, diferenciar os elementos dos jogos digitais e o que os distinguem, de forma única, das outras obras protegidas pelo Direito Autoral. (LUCCHESI; RIBEIRO, 2011).

Em um primeiro momento, conforme já mencionado, é incontestável que os jogos digitais estão estreitamente ligados aos computadores, consoles de videogame, celulares entre outras tecnologias. Nessa perspectiva, chega-se à concepção de que os jogos conseguem mover-se entre as mídias. (JUUL, 2005).

Dessa forma, é possível verificar que os jogos digitais são personificações de jogos por meio de recursos tecnológicos. (LUCCHESI; RIBEIRO, 2011).

Nesse sentido Lucchese e Ribeiro (2011, p. 9) trazem um exemplo quanto as representações dos jogos no meio digital:

Os jogos digitais são, não exclusivamente, representações de jogos, num nível mais abstrato, através dos recursos computacionais. Isso pode ser constatado, por exemplo, ao verificar a existência de jogos de tabuleiro tanto no formato físico do mundo real quanto em forma de um jogo digital. Nos dois casos, o jogo em si não se altera,

mantendo as regras e os elementos que o identificam, mas se altera a forma de representá-lo: no primeiro caso através de objetos físicos palpáveis e no segundo em forma de elementos gráficos interativos num monitor.

Entretanto, um dos pontos diferenciais da maioria dos jogos é a existência de mundos fictícios, conseqüentemente, tem-se que umas das principais características dos jogos digitais é uma fonte artística presente tanto pelo enredo do jogo (personagens, história e etc.), como por conta de toda a sua criação visual, pois até mesmo jogos que não possuem história, como exemplo o famoso jogo TETRIS, possuem sua identidade visual como diferenciadora dos jogos não-digitais. (JUUL, 2005; LUCCHESI; RIBEIRO, 2011).

Por certo fato, nos jogos não-digitais acaba surgindo um mundo fictício criado pelos próprios jogadores, mas esses mundos imaginários recriados normalmente são utilizados apenas por aqueles jogadores específicos, não sendo compartilhados e delimitados como nos jogos digitais. Tal argumento reforça ainda mais ideia de diferenciação através das formas de representações. (LUCCHESI; RIBEIRO, 2011).

Os jogos digitais ainda possuem outro diferencial, do qual é apresentado por Lucchese e Ribeiro (2011, p. 14):

Outra característica marcante nos jogos digitais se refere à rigidez das regras. Apesar dos jogos, em geral, serem regrados, quando se tratando de jogos não-digitais, sempre existe espaço para uma negociação das regras. Nessa negociação, por exemplo, pode ser optar ou não por algum tipo de punição quando um caso específico ocorre no decorrer do jogo, e tal negociação é realizada e respeitada pelos participantes na ocasião do início, ou mesmo durante a partida. No caso dos jogos digitais, essa flexibilidade não é comum, uma vez que as regras são traduzidas em algoritmos de computador, sendo assim sistematicamente seguidas. Em alguns jogos digitais pode até ser possível, através de configurações, personalizar algumas regras em casos específicos, mas ainda assim tais mecanismos não são triviais e tampouco flexíveis como os meios de negociação praticados nos jogos não-digitais.

Desse modo, o impacto cultural relacionado com a produção de jogos digitais como parte das indústrias criativas também tem sido analisado, pois além de serem parte da indústria de alta tecnologia, os jogos digitais também são atividades artísticas e dependem de equipe altamente qualificado para sua produção. Conhecimentos técnicos e artísticos precisam interagir no desenvolvimento de sistemas altamente complexos. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

Consoante menciona a Análise de Impacto Regulatório – AIR nº 1/2016/SEC, produzida pela Agência Nacional do Cinema (2016, p. 2):

Cada jogo eletrônico deve ser individualmente considerado como produto da criatividade humana e, portanto, parte indissociável da cultura que o gerou. Tal concepção faz com que contenha, ainda que de forma intrínseca, valores subjacentes,

tradições e crenças desta cultura, sendo capaz de produzir ou representar um ou mais de seus traços distintivos espirituais, materiais, intelectuais ou afetivos. Sem olvidar a capacidade dos jogos eletrônicos de revelar elementos da cultura de um povo é acentuada pelo seu caráter lúdico e interativo.

Assim, verifica-se como os jogos digitais possuem uma característica diferenciada de todas as mídias, pois ao mesmo tempo que produzem obras artísticas com criação de histórias, personagens e identidade visual diferenciadora, também possuem um lado totalmente tecnológico para a sua criação, em diferentes graus, mas sempre estando presente a tecnologia como principal base de criação dos jogos, sendo este o ponto principal de diferenciação não apenas dos jogos não-digitais, mas também de todas as outras mídias. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

## 2.2 NATUREZA JURÍDICA DOS JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais têm como definição mais frequente a de que são jogados por manipulação de imagens em um monitor, podendo estes serem jogados de diferentes formas, tanto sem acesso à internet bem como aos jogos *on-line*. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Em razão dessa definição abrangente, estabelece-se que:

A determinação da natureza jurídica dos jogos digitais, especialmente no que diz respeito aos direitos de autor, não é fácil. Jogos digitais são multimídias interativas, constituídas de muitas partes que são o produto do esforço criativo (STEIN, 2015, p.44).

A partir dessa perspectiva, fazendo uma relação com o Direito Autoral, tem-se que os jogos digitais não possuem características inerentes a uma única categoria. Por conta disso, pode haver uma variedade de trabalhos originais com proteção diferente para cada parte desenvolvida em um jogo. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

Com base nessa complexidade que existe com a criação dos jogos digitais, e para que se possa ter uma concretização da sua natureza jurídica e, posteriormente, conseguir verificar a proteção do ponto de vista legal, ou seja, sob a égide da lei de proteção aos Direitos Autorais, faz-se necessária uma rápida análise sobre quais os elementos que os compõe, que é preciso estudar essa estrutura demasiada, vasta e complexa da criação dos jogos para aplicar as possíveis formas de proteção ao Direito Autoral. (COELHO, 2012).



### **2.2.1 Programas de computador e arquitetura do jogo**

O programa de computador é o instrumento dos jogos digitais, pois cada jogo contém *software* para comunicação com o dispositivo em que é reproduzido. Logo, a proteção relacionada a programas de computador estará presente nestes jogos. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Já a arquitetura do jogo digital figura como a base geral que se representa no desenvolvimento de um jogo e de sua plataforma, para atender às finalidades da qual se propõe, voltado à idealização de um programa de computador, sem o qual não seria desenvolvido. (WACHOWICZ, 2018).

### **2.2.2 Obras literárias e enredo do jogo**

Além dos programas de computador e arquitetura do jogo, outras partes dos videogames podem ser classificadas como obras literárias. Muitos jogos colocam ênfase em contar uma história e fazê-lo através de diálogos ou pelo texto que aparece na tela, assim, essas formas possuem uma característica de obras literárias. (STEIN, 2015).

Diante da complexidade que possuem os jogos, muitas vezes o seu desenvolvimento é fruto do esforço intelectual de uma grande equipe que incluem escritores e redatores, que são constituídos e organizados por uma terceira pessoa, que teria a atribuição dos seus Direitos Autorais sobre o bem intelectual produzido. (WACHOWICZ, 2018).

Na criação do jogo digital, o espaço entre a ideia da criação e produção do novo bem informático, tem na sua realização o envolvimento de conhecimentos complexos no que tange a tecnologia como a criatividade artística em desenvolver um enredo para o jogo. (WACHOWICZ, 2018)

### **2.2.3 Personagens do jogo**

Os personagens desempenham um papel muito importante nos videogames. Alguns jogos serão caracterizados por personagens fictícios recém-criados, outros podem usar obras existentes, por exemplo, se o desenvolvedor do jogo resolve utilizar personagens de outras obras como filmes e livros. Por outro lado, os personagens em videogames também podem ser reais, por exemplo, jogadores de futebol no FIFA 18, que são projetados para serem

reproduzidos a partir de sua aparência real, que tem o objetivo de ser retratada o mais fielmente possível. (STEIN, 2015).

Ressalta-se ainda que os personagens possuem uma conexão direta com o *software*, pois o programa de computador é o principal responsável para que se permita aos usuários a interação com o personagem. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

#### **2.2.4 Elementos de áudio**

As músicas nos jogos digitais são de especial importância, uma vez que é a parte do jogo mais independente e, portanto, mais facilmente de ser explorada separadamente. Ao contrário dos diálogos ou partes do cenário dos jogos, a música pode ser desfrutada regularmente fora desse contexto. A comercialização das músicas expostas nos jogos é demonstrada com facilidade pelos trabalhos musicais pré-existentes que foram usados em um jogo digital. Mas, mesmo que a música seja criada especificamente para um videogame, pode, ser explorável comercialmente, o que é demonstrado pela venda de trilhas sonoras de jogos. (STEIN, 2015).

É importante ressaltar-se ainda que se a música tiver letra, então será protegida como obra literária, já os efeitos sonoros não são abrangidos pela definição de uma obra musical. Portanto, a música nos jogos digitais goza da mesma proteção como em qualquer outro contexto. (STEIN, 2015).

#### **2.2.5 Base de dados**

A base de dados compreende a reunião de dados ordenados, que se compõe em arquivos eletrônicos com dados e informações determinados e ordenadas para serem usados com o *software*. Sendo assim, tem como objetivo facilitar a consulta, possuindo conteúdos variados: imagens, dados culturais, jurisprudenciais, comerciais, educacionais, dentre outros. O acesso às bases de dados informatizadas pode ser *on-line* ou *off-line*, por telefone ou pela internet; de todos os modos, o acesso à base documental digital estará previamente pactuado. (WACHOWICZ, 2018).

Portanto, depreende-se que as partes criativas dos videogames discutidas acima dão uma dimensão da complexidade dos jogos digitais e dos vários tipos de trabalhos protegidos por Direitos Autorais incorporados. No entanto, a lista não é taxativa, podendo, no futuro, com

a evolução dos jogos, apresentarem novas variedades de proteção dos Direitos Autorais, visto que, por se tratar de uma tecnologia nova, ainda tem muito para se desenvolver. (STEIN, 2015).

### 2.3 JOGOS DIGITAIS E OUTRAS MÍDIAS

Os jogos digitais são derivados da tecnologia, portanto entende-se que são bens informáticos. Somente por conta disso já seria possível distinguir os jogos das obras de audiovisual, entretanto, apesar desta grande diferença os jogos possuem uma proximidade do audiovisual, como pode ser visto adiante. (WACHOWICZ, 2018).

Por conta das semelhanças tanto com as obras de audiovisual como com os *softwares* existe uma dificuldade em saber qual a proteção adequada. Em vista disso, é necessário conseguir verificar a qual natureza os jogos se aproximam mais, para, a partir disso, conseguir uma proteção “personalizada” para eles. (WACHOWICZ, 2018).

Primeiramente, é necessário mostrar os dispositivos legais que demonstraram o enquadramento da conceituação dos jogos tanto na obra audiovisual como nos programas de computadores. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

A definição de obra audiovisual está contida na lei n°. 12.485 de 12 de setembro de 2011 em seu artigo 2º, inciso VII:

Art. 2º Para os efeitos desta Lei, considera-se: [...]

VII - Conteúdo Audiovisual: resultado da atividade de produção que consiste na fixação ou transmissão de imagens, acompanhadas ou não de som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão; [...]. (BRASIL, 2011)

Já a definição de programa de computador é encontrada na lei n°. 9.609 de 19 de fevereiro de 1998, logo em seu artigo primeiro:

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. (BRASIL, 1998)

Com uma breve interpretação dos dispositivos acima é possível verificar que o conceito de jogo digital é compatível com ambas definições. Dessa maneira, deve-se apresentar

as principais diferenças conceituais entre tais obras com propósito de buscar a legislação mais adequada para a aplicação da proteção dos jogos digitais. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

### **2.3.1 Do reconhecimento dos jogos digitais como obra de audiovisual**

Conforme já mencionado, os jogos com o desenrolar do tempo acabaram se transformando, sendo possível atualmente reproduzir verdadeiras simulações da realidade, confundindo-se muitas vezes com a obra cinematográfica. Por outro lado, já existem filmes que utilizam do elemento da interação do telespectador, estando presente um dos elementos mais importantes dos jogos eletrônicos que é a interação. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

De acordo com as palavras de Stateri (2008, p. 6-7), a origem dos jogos e do cinema é muito similar, como pode-se ver:

A origem do Cinema e do Vídeo Game é bastante semelhante. Ambos surgiram pela possibilidade surgida com a criação de uma determinada tecnologia. Entretanto se para o surgimento do cinema existia uma técnica conhecida, que era a da fotografia, a construção do primeiro Jogo Eletrônico deu-se de uma maneira muito mais intrínseca ao que caracterizou sua existência imaterial. Foi necessária a intencionalidade da criação de um programa com a função de entreter, intencionalidade esta surgida em uma pessoa que conhecia profundamente os códigos que formavam toda a natureza digital do maquinário. O primeiro desenvolvedor de jogos precisou conhecer o código, criá-lo, manipulá-lo, enfim, desenvolvendo toda uma programação que pré-estabeleceria ações e reações aos impulsos do jogador.

Entretanto, apesar de contar grandes semelhanças, ambas as obras contêm as suas diferenças, além da já mencionada diferença tecnológica, pois, enquanto se assiste a um filme, o espectador adota uma postura, mas recebe estímulos, decodifica-os, interpreta-os, arquiva-os e, doravante, os evoca em seu sistema nervoso. Já nos jogos eletrônicos, os jogadores adotam uma postura, mais ativa, proporcionada pela interatividade, sendo ainda possível ressaltar que essa interatividade é necessária para conseguir prosseguir em um jogo, enquanto no cinema a falta de atenção do espectador não deixa de desenvolver o filme, ele prossegue independentemente do interesse do espectador. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

Segundo Grau (2007, p. 31), “a interatividade dos videogames é aquela que permite exploração e surpresa e, ao mesmo tempo, é coerente e razoavelmente previsível”.

Destarte, como visto acima, apesar das suas diferenças, a tendência que tem se apresentado ao longo dos últimos anos é a aproximação entre os jogos eletrônicos e o cinema. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

Isto posto, é notável que a questão mais controversa na classificação de jogos digitais sob a lei de Direitos Autorais é se os jogos digitais devem ser considerados obra de audiovisual. (STEIN, 2015).

Segundo Menezes e Bortoli (2016, p. 199) “as definições de obras audiovisuais cinematográficas utilizadas nos termos da legislação nacional brasileira parecem ser suficientemente amplas para abranger exibições de jogos digitais, se não estas obras na sua totalidade.”

Para entender mais profundamente esta questão, o assunto pode ser explorado a partir de vários aspectos, incluindo as decisões judiciais isoladas, como pode ser visto:

O Superior Tribunal de Frankfurt alemão decidiu em um dos primeiros casos de jogos digitais que a aparência audiovisual de jogos faltava originalidade [...]. No entanto, essa linha de argumentação não prevaleceu por muito tempo, outros tribunais alemães ignoraram o raciocínio e, desde então, os jogos digitais são protegidos como obras cinematográficas na Alemanha porque são pelo menos feito de forma semelhante aos filmes. (STEIN, 2015, p. 50-51).

Nesse sentido, é inevitável a aproximação entre os jogos digitais e o cinema, portanto, aplicável o conceito de obra audiovisual. Contudo, as legislações não acompanharam a transformação dos jogos, diante disso é necessária a interpretação para que se permita harmonizar as modificações com a legislação vigente. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

Nessa toada, a Agência Nacional do Cinema (ANCINE) enquadrou os jogos digitais como audiovisual para fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991 (lei Rouanet) por intermédio da Portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011, mais tarde atualizada pela portaria nº 5 de 26/01/2012 – DOU de 30 de janeiro de 2012. Confira-se.

Portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011-Minc  
 Art. 1º Ficam assim distribuídos os segmentos culturais integrantes das áreas de representação da CNIC, para os efeitos do § 3º do art. 18 e do art. 25 da Lei nº 8.313, de 1991: [...]  
 II - Audiovisual: [...]  
 k) jogos eletrônicos; e [...] (BRASIL, 2011)

Assim, a primeira manifestação brasileira quanto à natureza geral dos jogos foi a de que seria considerado como obra de audiovisual. Portanto, imagens em movimento de um jogo de vídeo na tela, mesmo que sejam modificadas pelo jogador cada vez que o jogo é executado, podem ser protegidos como filmes. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

### 2.3.2 Do reconhecimento dos jogos digitais como *software*

Apesar da proximidade que os jogos possuem com as obras de audiovisual, não se pode deixar de lado a sua natureza mais tecnológica. Nesse sentido, há entendimento de que os jogos digitais seriam mais próximos dos programas de computador do que das obras de audiovisual, logo, a sua proteção autoral deveria seguir os parâmetros estabelecidos para os *softwares*.

Sob o enfoque do reconhecimento dos jogos como *software*, oportunamente, traz-se o entendimento de Wachowicz (2018, p. 12) sobre a natureza dos jogos:

Os jogos eletrônicos são bens informáticos distintos das obras audiovisuais, embora à primeira vista se possa observar algumas semelhanças entre si, são completamente distintos nos seus elementos primários que ensejam proteção pelo direito da propriedade intelectual.

Nesse sentido, mesmo que apenas para fins tributários, a jurisprudência do Tribunais Regionais Federais (TRF's) têm se posicionado para reconhecer os jogos digitais como programas de computadores. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

Nessa lógica, a juíza federal Cristiane Farias, baseou-se no parecer elaborado pelo Instituto Nacional de Tecnologia (INT) nos autos do processo nº 5007448-54.2017.03.6100 que tramitou perante a 9ª Vara Cível Federal da Seção Judiciária de São Paulo. O Relatório Técnico 1.072/2013, apresentado pelo Instituto Nacional de Tecnologia (INT), esclarece que os videogames são *softwares*, e, como tal, são desenvolvidos a partir do emprego de linguagens de programação tanto quanto os demais *softwares*. (SÃO PAULO, 2017).

Ainda segundo o parecer do Instituto Nacional de Tecnologia (SÃO PAULO, 2017) a conclusão é que:

Pode-se afirmar, portanto, que os videogames são *softwares*, e como tal são desenvolvidos a partir do emprego de linguagens de programação tanto quanto os demais softwares e conforme descrito nos quesitos 1 e 2. Observa-se também que dependendo das características do jogo digital, as tecnologias empregadas no desenvolvimento destes aplicativos podem atingir um alto grau de complexidade, exigindo a participação de programadores bem qualificados. Este tipo de demanda levou ao surgimento de uma área de conhecimento específica dentro do escopo da ciência da computação, voltada exclusivamente para esse tema de pesquisa, como pode ser observado no extenso levantamento apresentado por Wolf & Perron que inclui o histórico do desenvolvimento de jogos digitais.

Com isso em mente, cumpre-se assinalar o entendimento de Wachowicz (2018, p. 13):

Os Jogos digitais enquanto bens informáticos emergem de uma atividade completamente distinta das obras audiovisuais.

A criação, o desenvolvimento e as ferramentas tecnológicas utilizadas para a produção de um game é totalmente distinta das que são necessárias para uma obra audiovisual cinematográfica (por exemplo).

A tutela jurídica necessária para os criadores e desenvolvedores de games, bem como de todos que interagem no processo de produção, não se amoldam linearmente aos que produzem uma obra audiovisual.

Diante desse pensamento, verifica-se que existe a insuficiência de proteção jurídica para os jogos digitais, se forem linearmente comparados ou equiparados às obras audiovisuais, ficando elucidadas as razões de uma inclinação do Poder Judiciário em reconhecer como *software* os jogos eletrônicos pelo menos para fins tributários. (WACHOWICZ, 2018).

Dito isso, passa-se a formular uma proposta de compatibilização para que os jogos eletrônicos sejam reconhecidos como obra audiovisual para fins da proteção intelectual e, ao mesmo tempo, sejam reconhecidos como *software* pelo menos para os fins tributários como vem entendendo a Justiça Federal, visto que, no que se refere a proteção intelectual dos jogos, ainda não existe nenhum precedente brasileiro, sendo apenas usado como referência a prática utilizada no exterior. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

Assim, diante da complexidade existente nos jogos digitais, é possível reconhecer que podem ser entendidos de maneiras distintas por diferentes ramos do direito, porquanto se encaixam em ambos os conceitos, e os avanços tecnológicos pressupõem que haja uma dupla proteção para os jogos eletrônicos. (STEIN, 2015).

No entanto, se o tribunais adotarem o entendimento que vem sendo aplicado aos jogos referentes ao direito tributário, é muito possível que este também seja aplicado no que se refere a proteção intelectual, visto que o argumento que visa a inclusão dos jogos eletrônicos para fins tributários são que os mesmos não se encaixam como obras de entretenimento, assim como as obras audiovisuais *stricto sensu*. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

Logo, o argumento dos jogos equiparados a obras de audiovisual não se sustentaria, porquanto a obra audiovisual não se define somente pelo gênero do entretenimento como ocorre no caso dos documentários ou das obras publicitárias, por exemplo. Ademais, qualquer programa de computador ou aplicativo se sujeitaria a tal discricionariedade e poderia receber esse indevido enquadramento. (WACHOWICZ, 2018).

Afinal, esses dispositivos transmitiriam obras audiovisuais *lato sensu*, conforme o comentário do jurista Vide (2010), todo programa de computador vai estar atrelado a alguma imagem ou vídeo, no entanto deve ser considerada a obra que mais caracteriza o produto final.

Atrelando-se a esse pensamento, é possível chegar a conclusão que sem um programa de computador não seria possível a existência dos jogos, assim o posicionamento que está sendo utilizado no direito tributário deveria ser aplicado também no que se refere a proteção intelectual.

Nesse capítulo foi abordada a evolução histórica dos jogos com fim de conceitua-lo e encontrar a sua natureza jurídica, mas, como pode-se perceber, os jogos possuem uma natureza complexa, existindo várias partes de sua composição que podem ser protegidas por diferentes maneiras, todavia, em um sentido abrangente, verificou-se que os jogos ainda possuem uma natureza jurídica indeterminada, podendo ser categorizados tanto como obra de audiovisual como programa de computador, sendo que a legislação pende para caracterização como de obra audiovisual e os tribunais, ainda que em relação ao direito tributário, estão considerando a natureza dos jogos mais próxima dos *softwares*.



### 3 DIREITO AUTORAL NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

No presente capítulo, serão apresentados os conceitos, definições e natureza dos Direitos Autorais, bem como a sua diferenciação com outros tipos de propriedades intelectuais que possam se assemelhar. Em seguida, será destacado o desenvolvimento desta matéria em território brasileiro e sua evolução legislativa.

#### 3.1 PROPRIEDADE INTELECTUAL

Inicialmente, é imperioso ressaltar-se a Propriedade Intelectual como um fator determinante para o desenvolvimento econômico e social sustentável do país. O desenvolvimento econômico de uma nação passa pelo aumento da sua competitividade, para isso, é necessário criar um ambiente de negócios de modo que assegure às empresas a proteção ao investimento e o estímulo à criação e à capacitação tecnológica. Para tal, é fundamental a existência de um respaldo jurídico por meio de uma legislação atualizada sobre propriedade intelectual. (BIAGIOTTI, 2018).

Nesse sentido, é entendimento de Bastos e Martins (1989, p. 146):

Um dos fatores mais importantes para o crescimento econômico da nação é o desenvolvimento tecnológico. Com efeito, é a constante criação e descoberta que permitem não só a produção de artefatos com utilidades absolutamente insuspeitadas no passado, como também a produção de artigos conhecidos, por métodos menos custosos e menos laboriosos. Tudo isto colabora para o aumento do nível de vida do povo e conseqüentemente do estágio de desenvolvimento econômico da nação. É por isto que todos os Estados se interessam por proteger e estimular a criação tecnológica.

Apesar de o termo Propriedade Intelectual ter sido amplamente generalizado e adotado para definir os direitos relacionados à proteção das criações do intelecto humano, o fundamento da Propriedade Intelectual difere do da propriedade material. Enquanto a propriedade material adquire-se por qualquer meio lícito, a Propriedade Intelectual surge com a materialização de uma criação intelectual em um determinado suporte. (NETTO, 2015).

Assim, conceitua-se a Propriedade Intelectual como “conjunto de direitos de propriedade sobre toda a atividade inventiva e criatividade humana, em seus aspectos tecnológicos, científicos, artísticos e literários.” (MUNIZ et al, 2013, p. 20).

Os autores das criações intelectuais adquirem direitos exclusivos sobre suas produções, independentemente do valor técnico ou artístico que apresentem. Ao conjunto desses direitos resultantes do trabalho da inteligência e da criatividade, dá-se o nome genérico

de Propriedade Intelectual, ou, ainda, direitos intelectuais, direitos imateriais ou direitos sobre bens imateriais. (NETTO, 2015).

### 3.1.1 Evolução histórica da Propriedade Intelectual

No entanto, a proteção da Propriedade Intelectual não é uma novidade, conforme Silveira (2014, p. 1) destaca o surgimento da Propriedade Intelectual nos tempos mais remotos da humanidade:

Desde a antiguidade se tem notícia do surgimento da Propriedade Intelectual mesmo que de uma forma não regularizada, como por exemplo, desde as descobertas (ou invenção) do próprio homem que aprendeu a fabricar instrumentos através do uso da pedra, tais como, machados, arcos, flechas, lanças, entre outros, fazendo assim a utilização da sua mão de obra para produzir tais instrumentos.

Assim, com desenvolvimento da humanidade, ficou claro que as criações e invenções dos homens eram algo totalmente peculiar na natureza, sendo esta capacidade criativa uma das características mais acentuadas dos humanos sobre os demais animais. Quem faz essa observação é Silveira (2014, p. 2), que acerca do assunto acrescenta:

É por essa razão que as cavernas pré-históricas abrigavam objetos desenhados, esculpidos ou entalhados, demonstrando o prazer do homem pela reprodução de certas formas. Pode-se dizer que ele desenvolveu, em maior grau que outros animais, um instinto “do melhor” que levou à posição hoje atingida, sendo o resultado mais importante de sua diferenciação intelectual a criação da linguagem.

A partir dessa evolução, o homem foi aprimorando seus instrumentos e inventando cada vez mais objetos. Inicialmente, o trabalho intelectual como fonte de recursos, não interessava ao capitalismo, sua importância surge a partir da sua utilização no processo de bens materiais, que auxiliavam na geração de riquezas. (GANDELMAN, 2004).

Enquanto os inventos só eram utilizados como instrumentos para o próprio uso e não como venda, não tinha interesse de proteção, como assevera Ryan (1988, p. 105):

Enquanto sociedades pré-capitalistas economicamente não havia diferença entre a produção e o consumo, visto que toda a produção era destinada para o consumo imediato, o capitalismo se caracteriza por esta distinção, produzindo para a troca e acumulação de capital, consegue diferenciar o trabalho útil, do produtivo. [...] A apropriação imaterial tem origem nos trabalhos tecnológicos, ou seja, em trabalhos intelectuais destinados a desenhar um processo ou um produto de utilidade para a produção capitalista, trabalhos considerados produtivos.

Com o progresso da tecnologia e a invenção das máquinas tipográficas no séc. XV, ocorreu a necessidade de proteção para os autores, já que essas máquinas permitiam a impressão da criação humana. (RYAN, 1988)

Em relação ao assunto, Silveira (2014, p. 11) esclarece que “o direito do criador intelectual sobre suas obras só foi sentido integralmente quando o homem se tornou capaz de reproduzir e difundir em escala ampla as obras do espírito”.

Mesmo sem ter uma proteção legal da Propriedade Intelectual, sempre foi instinto do homem proteger o que é seu. Gandelman (2004, p. 10), frisa algumas proteções que foram surgindo:

Na Inglaterra, onde outros conceitos jurídicos básicos se originaram (como, por exemplo, o *habeas-corpus*), começa-se a reconhecer formalmente o *copyright*, e daí também a palavra *royalty*: o Rei – isto é, a coroa – concedida uma regalia (protegendo por 21 anos e, após, registro formal) para cópias impressas de determinadas obras. O prazo de proteção era contado da data da impressão, e as obras não impressas somente eram protegidas por 14 anos. Estamos nos referindo ao *Copyright Act*, de 1709 da rainha Ana. Antes, contudo, o *lincensing Act*, de 1662, já proibía a impressão de qualquer livro que não estivesse licenciado ou registrado devidamente. Dessa maneira, exercia-se também uma forma de censura prévia, pois só eram licenciados aqueles livros que não ofendessem os interesses (políticos, principalmente) dos licenciadores.

Com a Revolução Industrial, começou pelo mundo surgir cada vez mais invenções que precediam de uma proteção para gerar lucro para seus autores, dessa forma, verificou-se a necessidade de uma uniformidade da proteção intelectual. Assim, conforme relata Wachowichz (2014, p. 5):

A Propriedade Intelectual passou a partir das Convenções Internacionais de Paris (1883) e de Berna (1886) a englobar as proteções distintas oferecidas respectivamente pelo Direito Industrial e pelo Direito do Autor. Assim, o registro de patente dos equipamentos (tipos móveis) passou a ser tutelado sob a égide jurídica da Propriedade Industrial, enquanto a obra intelectual reproduzida (livros) é tutelada e protegida pelo Direito Autoral.

Como resultado da uniformidade da proteção do Propriedade Intelectual, em 1967, constitui-se como órgão autônomo dentro do sistema das Nações Unidas a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI, ou, na versão inglesa, WIPO), englobando as Convenções de Paris e de Berna. (BARBOSA, 2003).

A Convenção da OMPI definiu como Propriedade Intelectual, a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão,

às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico. (SILVEIRA, 2014).

Por conseguinte, a criação da Convenção da OMPI trouxe uma noção de Propriedade Intelectual de um Direito internacionalizado, compreendendo o campo da Propriedade Industrial, os Direitos Autorais e outros direitos sobre bens imateriais de vários gêneros. (BARBOSA, 2003).

### 3.1.2 Ramos da Propriedade Intelectual

A Propriedade Intelectual compreende dois grandes ramos: Propriedade Industrial e os Direitos Autorais. A primeira inclui patentes, modelos de utilidade, marcas, desenhos industriais, topografia de circuitos e indicações geográficas. A segunda inclui obras literárias e artísticas (romances, poemas, peças de teatro, filmes, obras musicais, trabalhos artísticos, como desenhos, pinturas, personagens, fotografias e esculturas e projetos arquitetônicos) e programas de computador. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Nesse sentido, Coelho (2012) aborda com excelência quanto aos desdobramentos da Propriedade Industrial:

As marcas são expressões que identificam, direta ou indiretamente, produtos ou serviços, tais como *Coca-cola*, *Saraiva*, *Itaú* etc. Os desenhos industriais (design) são formas plásticas ou o conjunto de linhas e cores, de natureza exclusivamente ornamental, aplicáveis a um objeto suscetível de industrialização. Quem dá uma nova forma para um móvel cria o desenho industrial dele: a “cadeira favela” dos irmãos Campana é importante exemplo do prestigiado design brasileiro. As invenções são criações originais do espírito humano; os modelos de utilidade, os seus aperfeiçoamentos.

O telefone celular é uma invenção; mas, se alguém cria novo dispositivo para esse equipamento portátil, que amplia as possibilidades de seu uso, faz um modelo de utilidade. O titular do registro de marca ou de desenho industrial ou da patente de invenção ou de modelo de utilidade tem, em seu patrimônio, a propriedade de um bem intelectual. Os bens industriais estão disciplinados na Lei n. 9.279/96 (Lei da Propriedade Industrial — LPI) e são, juntamente com as bases de dados não originais, objeto de estudo do direito comercial.

Por outro ponto, o segundo ramo que se depreende a propriedade intelectual é o Direito Autoral, que disciplina os direitos do autor de obra literária, artística ou científica, os direitos conexos e a proteção dos programas de computador (*softwares*). No Brasil a legislação

que compreende esse ramo da Propriedade Intelectual é a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos Autorais) e a Lei nº 9.609/98 (Lei dos Programas de Computador). (COELHO, 2012).

Ainda, quanto ao objeto do Direito Autoral, em seu conceito mais amplo seria a criação autêntica decorrente de um direito extrapatrimonial ligado a própria pessoa do autor da criação, sendo parte do direito imaterial, quando esse for caracterizado pela temporalidade da proteção que lhe é conferida de usar e dispor livremente a criação artística, científica ou técnica. (PAESANI, 2015).

No mais, é essencial esclarecer a distinção entre os direitos da propriedade intelectual e os direitos da personalidade. Os direitos de propriedade intelectual são aqueles relacionados com a proteção legal que a lei atribui à criação do intelecto humano, garantindo aos autores de determinado conteúdo o reconhecimento pela obra desenvolvida, bem como a possibilidade de expor, dispor ou explorar, comercialmente, o fruto de sua criação. (PINHEIRO; ALMEIDA; DEL MONDE, 2013)

Os direitos da personalidade, por sua vez, são aqueles relacionados com as características que identificam o ser humano, como a sua imagem, o som de sua voz e até mesmo seu próprio nome. Por serem direitos ligados diretamente à pessoa, para que se faça uso destas características (nome, imagem e voz) de forma isolada é necessário, em determinados casos, que se obtenha uma autorização de seu titular. (PINHEIRO; ALMEIDA; DEL MONDE, 2013).

Gagliano e Pamplona Filho (2017, p. 66) conceituam direitos da personalidade como:

[...] aqueles que têm por objeto os atributos físicos, psíquicos e morais da pessoa em si e em suas projeções sociais. A ideia a nortear a disciplina dos direitos da personalidade é a de uma esfera extrapatrimonial do indivíduo, em que o sujeito tem reconhecidamente tutelado pela ordem jurídica uma série indeterminada de valores não redutíveis pecuniariamente, como a vida, a integridade física, a intimidade, a honra, entre outros.

É importante ressaltar que os direitos da personalidade podem, em determinados casos, se relacionar com direitos de propriedade intelectual, seja com os Direitos Autorais ou com os direitos de propriedade industrial. Isto se explica pelo fato de que é comum existir situações em que os dois direitos se manifestam ao mesmo tempo, a exemplo de uma fotografia em que se retrata uma pessoa: há os Direitos Autorais de quem tirou a foto bem como os direitos de imagem da pessoa que foi retratada. No caso de uma obra cinematográfica, por exemplo, surgem Direitos Autorais das músicas reproduzidas em sua trilha sonora e os direitos da

personalidade dos atores e atrizes que compõem o elenco, os quais contribuem para a criação da obra com as suas imagens e vozes. (GAGLIANO; PAMPLONA FILHO, 2017).

Pode ocorrer, ainda, de os direitos da personalidade se relacionarem com os direitos de propriedade industrial, como no caso em que uma celebridade que possui o seu nome agregado a um determinado produto identificado por uma marca, ou ainda, nos casos em que a imagem de uma pessoa comum é utilizada em campanhas publicitárias. (PINHEIRO; ALMEIDA; DEL MONDE, 2013).

Em ambas as ramificações do direito de propriedade intelectual e nos direitos da personalidade, existirão situações em que o conteúdo a ser utilizado deverá se submeter às determinações estabelecidas pela lei específica que os protege, bem como outras situações em que o seu uso será livre ou independente de autorização de seu titular. (SILVEIRA, 2014).

### **3.1.3 Diferenças entre Propriedade Industrial e o Direito Autoral**

Conforme mencionado anteriormente, marcas, patentes, desenhos industriais, direito de autor, todos estes institutos pertencem a Propriedade Intelectual, que abrange as mais diferentes manifestações do intelecto humano a que se atribui valor sob formas distintas de proteção. (SILVEIRA, 2014).

Nesse diapasão, em conjunto do que já foi abordado, é possível concluir que as obras protegidas pelo direito de autor têm como único requisito a originalidade. As criações no campo da propriedade industrial, tais como as abordadas, dependem do requisito de novidade, objetivamente considerado. (COELHO, 2012).

Seguindo nessa direção, é necessário conceituar a originalidade, assim, Silveira (2014, p. 8) entende que “a originalidade deve ser entendida em sentido subjetivo, em relação à esfera pessoal do autor”. Já a novidade é quando desconhecida dos cientistas ou pesquisadores especializados. (SILVEIRA, 2014).

O art. 11 da Lei nº 9.279/96, estabelece que a invenção ou modelo de utilidade serão considerados novos quando não estiverem compreendidos no estado da técnica. Sendo o estado da técnica compreendido como tudo aquilo acessível ao público antes da data do pedido de patente, seja feito por descrição oral ou escrita, em território nacional ou estrangeiro. (BRASIL, 1996)

Assim, como pode se observar, originalidade e novidade são conceitos que estão inteiramente interligados, sendo sua única diferença que a novidade possui uma natureza mais objetiva e a originalidade tem natureza mais subjetiva, isso quer dizer que para uma obra ser

considerada nova terá que trazer algo desconhecido, nunca visto, enquanto para uma obra para ser considerada original apenas terá que parecer nova, podendo conter traços de obras anteriores. Assim, pode-se concluir que “objetivamente novo é aquilo que ainda não existia; subjetivamente novo é aquilo que era ignorado pelo autor no momento do ato criativo.” (SILVEIRA, 2014, p.8).

Nesse sentido, Coelho (2012) explana a sua diferenciação entre novidade e originalidade:

A novidade teria uma natureza objetiva, à qual se contraporía a subjetividade da originalidade. Para os que adotam essa distinção, se formulo uma ideia de certo modo que me parece nova, há originalidade; mas somente se caracteriza a novidade se realmente ninguém antes de mim houver dado àquela ideia forma igual ou semelhante.

Assim, infere-se que a legislação prevê que as criações técnicas (propriedade industrial) devem ser novas do ponto de vista objetivo, colocando o interesse da coletividade acima do interesse pessoal do autor. Dessa forma, quando uma obra considerada técnica possui somente originalidade, não pode merecer a proteção da Lei de Propriedade Industrial. Se divulgado por qualquer forma antes do pedido de registro, será considerado de domínio público, podendo ser livremente explorado por quem quer que seja. (SILVEIRA, 2014).

Por outro lado, as obras autorais precisam parecer novas, pois seu requisito de proteção é a originalidade, sendo necessário apenas uma inovação subjetiva. Convém destacar, por oportuno, explicação de Coelho (2012) sobre a diferença das proteções entre o Direito Autoral e Propriedade Industrial:

O Direito Autoral, ao contrário do industrial, não protege a ideia por ela mesma, mas pela forma com que se apresenta. É certo que contextualizei o tema na proteção das ideias valiosas. Fiz assim porque considero uma opção didática para sua introdução; mas não pode escapar essa ressalva porque, juridicamente falando, o direito autoral não protege ideias.

Como clarificado mais à frente, no campo da obra artística, literária ou científica, os interesses do autor são tutelados relativamente à forma adotada para a expressão da ideia, mas não quanto ao seu “conteúdo”. Qualquer pessoa pode escrever romance com a narrativa de um morto, repetindo a genial ideia que, na literatura brasileira, é obra de Machado de Assis (Memórias póstumas de Brás Cubas). Não incorre em plágio enquanto cópia apenas a ideia; apenas desrespeita o direito autoral se reproduzir, no todo ou em parte, textos machadianos. Em suma, o direito autoral não protege ideias. O bem tutelado por esse ramo do direito da propriedade intelectual é a forma da expressão artística, literária ou científica.

Em consequência da distinção entre originalidade e novidade, depreende-se que o Direito Autoral trata dos direitos morais e patrimoniais do autor com a sua obra, já a Propriedade Industrial protege o inventor e a invenção, as marcas e as expressões e sinais de propaganda.

Logo, os autores criam obras resultantes de sua atividade intelectual. Por outro lado, o inventor não cria uma obra, cria uma técnica, dando solução a um problema na forma técnica. (ASCENSÃO; JABUR; SANTOS, 2014).

Outro ponto de diferenciação, que deve ser levado em consideração, é quanto à forma de proteção. A proteção do Direito Autoral nasce com o ato criativo da obra, independentemente de qualquer formalidade de registro. Entretanto, para fins de comprovação da autoria de uma obra, o autor poderá registrá-la. (SILVEIRA, 2014).

A proteção do inventor está condicionada a um registro. O privilégio é conferido pela autoridade administrativa a quem primeiro registrar o invento. Não basta ter desenvolvido técnica nova, é preciso que a tenha sido o primeiro a torná-la conhecida, de maneira formal. (HAMMES, 2002).

Esta proteção deverá ser requerida pelo inventor, pois como citado anteriormente “[...] esse direito não é automático como no direito de autor. Deverá encaminhar seu pedido ao INPI (Instituto Nacional de Propriedade Intelectual). O privilegio será concedido após um exame prévio.” (HAMMES, 2002, p. 322).

Logo, diante destes pontos levantados, é possível resumir os Direitos Autorais e a Propriedade Intelectual em:

Direitos autorais – O direito autoral é voltado à criação artística, científica, musical, literária, entre outras. Ele protege obras literárias (escritas ou orais), musicais, artísticas, científicas, obras de escultura, pintura e fotografia, bem como o direito das empresas de radiofusão e cinematográficas. Pelo direito de exclusividade, o autor é o único que pode explorar sua obra, gozar dos benefícios morais e econômicos resultantes dela ou ceder os direitos de exploração a terceiros.

O plágio (cópia indevida) é proibido e passível de punição – o artigo 184 do Código Penal prevê a pena de três meses a um ano, ou multa, a quem violar o direito autoral. Se houver intuito de lucro direto ou indireto sem autorização expressa do autor, artista intérprete ou executante, ou do produtor, conforme o caso, a pena aumenta para reclusão de dois a quatro anos, e multa.

Propriedade Industrial – A propriedade industrial é o ramo da propriedade intelectual que resguarda as criações intelectuais voltadas às atividades industriais, abrangendo, por exemplo, o autor de determinado processo, invenção, modelo, desenho ou produto, também chamado de obras utilitárias, que são protegidas por meio de patentes e registros. Outra função da propriedade industrial é reprimir a concorrência desleal. Além da Lei da Propriedade Industrial, o direito é submetido aos atos e resoluções do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), uma autarquia federal vinculada ao Ministério da Indústria, Comércio Exterior e Serviços, responsável pelo aperfeiçoamento, disseminação e gestão do sistema brasileiro de concessão e garantia de direitos de propriedade intelectual para a indústria. (CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA, 2018).



Justificável o tratamento diferenciado dado para essas obras científicas, pois se funda em princípios distintos, ainda que, em ambos os casos, se pretenda proteger a atividade intelectual. (ASCENSÃO; JABUR; SANTOS, 2014).

### 3.2 DIREITO AUTORAL

Os Direitos Autorais no Brasil são regulamentados pela Lei nº. 9.610/98 (Lei dos Direitos Autorais), em seu artigo 1º menciona que “esta lei regula os Direitos Autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos.” (BRASIL, 1998).

Importante relatar que o Direito Autoral também encontra respaldo na própria Constituição Federal no rol dos direitos e garantias fundamentais no artigo 5º inciso XXVII, no qual prevê que “aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.” (BRASIL, 1988)

Além da mencionada lei, os Direitos Autorais são protegidos por tratados internacionais. O Brasil ratificou tratados internacionais em matéria de Direitos Autorais, especialmente os seguintes: (a) a Convenção de Berna, de 1886; (b) a Convenção de Roma, de 1961; e (c) o Acordo Geral de Tarifas e Comércio da Rodada do Uruguai do GATT (atual Organização Mundial do Comércio – OMC), que inclui como um de seus anexos, os Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relativos ao Comércio (TRIPS).

Assim, com base em toda a legislação aplicável pode-se considerar que “o objetivo do Direito Autoral, é proteger o autor, sendo esse o titular exclusivo dos direitos sobre a obra que criou, tendo ele a faculdade única que o coloca no centro do sistema jurídico.” (CABRAL, 2000, p. 66).

Pode-se dizer ainda que o Direito de Autor ou Direito Autoral é o ramo do direito privado que regula as relações jurídicas advindas da criação e da utilização econômica de obras intelectuais e de arte compreendidas na literatura e nas ciências. (PINHEIRO; ALMEIDA; DEL MONDE, 2013).

Buscando uma definição jurídica para o Direito Autoral, Chaves (1995, p.28), menciona que:

Podemos defini-lo como o conjunto de prerrogativas que a lei reconhece a todo criador intelectual sobre suas produções literárias, artísticas ou científicas, de alguma originalidade: de ordem extra pecuniária, em princípio, sem limitação de tempo; e de ordem patrimonial, ao autor, durante toda a sua vida, com o acréscimo, para os sucessores indicados na lei, do prazo por ela fixado.

Bittar (2008, p.8), também traz o conceito sobre a matéria, no qual menciona que “em breve noção, pode-se assentar que o Direito de Autor ou Direito Autoral é o ramo do Direito Privado que regula as relações jurídicas advindas da criação e da utilização de obras intelectuais estéticas e compreendidas na literatura, nas artes e nas ciências.”

Partindo dessa premissa, significa que pertence ao autor o produto de sua própria criação. Dessa forma, o autor, poderá usar e dispor como melhor convenha.

Ressalta-se ainda que o que é protegido não é a criação intelectual de forma isolada, é protegida aquela criação que tenha sido materializada em um suporte e que possa ser objeto de uso. A simples ideia ou visualização mental de um trabalho do intelecto humano não pode ser protegida. Entretanto, a partir do momento em que tal criação passou da mente de seu criador para o suporte que a sustenta, ou fora manifesta em qualquer meio, podendo ser transmitida para outras pessoas, tal criação poderá ser considerada como uma obra intelectual, e conseqüentemente protegida pelo Direito Autoral. (PINHEIRO; ALMEIDA; DEL MONDE, 2013).

Para que uma obra possa ser protegida, não precisa ser integralmente inédita, ou seja, a proteção estabelecida pelos Direitos Autorais também se estende a obras derivadas, adaptações ou traduções, sendo esta uma consequência do quesito da originalidade, diferentemente da novidade que precisa ser derivado de uma técnica totalmente inédita. Entretanto, nos casos de adaptações ou traduções, permanece a necessidade de autorização dos autores da obra original, ressalvadas obras em domínio público. (PINHEIRO; ALMEIDA; DEL MONDE, 2013).

No mais, é importante mencionar a existência de dois sistemas de proteção de Direito Autoral. O primeiro é o sistema do *copyright*, de procedência anglo-saxã e que tem por motivos históricos, preocupação com a exploração econômica da obra, mediante o direito de cópia. (ABRÃO, 2014).

Já o segundo é o sistema do *droit d'auteur*, adotado pelos países do continente Europeu, tinha por ênfase a figura do autor, consagrando a existência de dois feixes de direitos sob a égide do Direito Autoral – os direitos morais, vinculados aos direitos de personalidade, e os direitos patrimoniais, decorrentes da exploração da obra protegida. (BRANCO; PARANAGUÁ, 2009).

No início dos anos 50, o sistema anglo-saxão de *copyright* e o sistema europeu de *droit d'auteur* entraram em conflito, pois com o crescimento dos Estados Unidos nesse período verificou-se que a sua legislação não se adequava às convenções internacionais sobre o assunto.

Um exemplo dessa distância entre os dois sistemas era que no *Copyright* necessitava haver o registro da obra como condição de proteção, algo que *droit d'auteur*, seria desnecessário, pois o direito estava seguro desde sua criação. (ABRÃO, 2014).

Diante dessa disparidade, foi realizada no ano de 1952, a Convenção de Genebra, que resultou na adequação do sistema de *copyright* na comunidade internacional, com grande maioria dos países adotando estes dois sistemas que depois da convenção se aproximaram muito. (ABRÃO, 2014).

Nessa toada, com a valorização da propriedade intelectual, começou-se a debater cada vez mais esse assunto internacionalmente, entrando em discussão no Acordo Geral de Tarifas e Comércio, conhecido pela sigla em inglês GATT, na rodada do Uruguai que teve início em 1986 e finalizada em 1994 em Marrakesh. Dessa jornada, originou-se a Organização Mundial do Comércio e também o Acordo sobre os Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio, mais conhecidos pela sigla em inglês TRIPS. (ABRÃO, 2014).

Nesse acordo previu que os países vinculados a Organização Mundial do Comércio deveriam cumprir a Convenção de Berna que previa o sistema *droit d'auteur* que era utilizado pelos países europeus, mas também previu ressalvas àqueles países que utilizavam o *copyright*, principalmente sobre os danos morais, os quais não estavam incorporados ao seu ordenamento jurídico. Como se vê, estas convenções se tornaram essenciais para garantir estabilidade comercial no mundo globalizado. (COELHO, 2012).

O art. 22 da Lei nº. 9.610/98 prevê que “pertencem ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre a obra que criou.” (BRASIL, 1998). Logo, sendo Brasil signatário desses acordos e das convenções, foi aplicado todas essas evoluções no assunto na legislação brasileira, sendo verificado no artigo mencionado que o sistema adotado hoje muito mais próximo do sistema europeu *droit d'auteur*.

### **3.2.1 Autor da obra**

Conforme prevê Souza (1998, p. 23), “autor é a pessoa física criadora da obra literária, artística ou científica”. Nesse diapasão, também é o que está previsto no artigo 11 e Parágrafo Único da Lei nº 9.610/98, trazendo a ressalva que a proteção concedida ao autor poderá aplicar-se às pessoas jurídicas, nos casos previstos pela referida lei.

Ao tratar dos titulares das obras, podem ser divididos em originários e derivados. São titulares originários os criadores das obras protegidas, portanto a pessoa física que criou a

obra. Já os titulares derivados são aqueles que vêm a se tornar autores, ou por força de contrato (como no caso da cessão) ou por sucessão (como no caso dos herdeiros), sendo possível ser pessoa jurídica. (SILVEIRA, 2014).

Quando a obra é criada em comum, por dois ou mais autores, há coautoria. O artigo 15, parágrafo 1º da Lei nº 9.610/98 coloca critérios para coautoria, não considerando coautor quem simplesmente auxilia o autor na produção da obra, revendo-a, atualizando-a, bem como fiscalizando ou dirigindo sua edição ou apresentação por qualquer meio. E o parágrafo 2º desse mesmo artigo diz que, ao coautor, cuja contribuição possa ser utilizada separadamente, são asseguradas todas as faculdades inerentes à sua criação como obra individual, vedada, porém, a utilização que possa acarretar prejuízo à exploração da obra comum. (NETTO, 2015).

Nesse sentido Coelho (2012) explica como é identificado o coautor de uma obra:

A exemplo do autor, os coautores são os que se identificam como tais. A identificação do titular dos direitos autorais na obra em coautoria faz-se, portanto, pela declaração deles, que representa um negócio jurídico unilateral de reivindicação de autoria. Até prova em contrário, são coautores de uma obra intelectual os que reivindicam essa condição. Essa declaração unilateral é o fundamento para o editor indicar ou anunciar na obra os nomes dos coautores (LDA, art. 15).

Destaca-se, ainda, que se a obra for criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma, será tratada como uma obra coletiva. Verifica-se, portanto, que, na maior parte das vezes, os jogos digitais serão considerados obras coletivas. (SILVEIRA, 2014).

O artigo 17 da Lei nº 9.610/98 menciona que será assegurada a proteção às participações individuais em obras coletivas. A titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra coletiva é assegurada ao organizador. No caso de *games*, a titularidade cabe à empresa (ou pessoa física), responsável pela sua criação, quando essa envolver diferentes autores. Ao publicar a obra coletiva, o organizador deve mencionar em cada exemplar, além do título, ano de publicação e sua identificação, também os nomes dos autores participantes. Se não tiver sido acertado com todos nenhum outro critério, os nomes serão relacionados por ordem alfabética. (COELHO, 2012).

### **3.2.2 Objeto de Proteção**

O artigo 7º da Lei nº 9.610/98 prevê as obras protegidas pelos Direitos Autorais. Refere-se no artigo que “são obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por

qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (BRASIL, 1998). Além do mais, é imperioso ressaltar a proteção dos programas de computador, os quais são regulados pela Lei nº 9.609/98, porém, aplica-se as disposições da Lei nº 9.610/98, nos casos de omissão.

Na sequência, a Lei nº 9.610/98, traz algumas obras expressamente protegidas por Direitos Autorais, tais como textos, composições musicais, fotografias, obras audiovisuais, obras dramáticas, bases de dados (desde que originais), dentre outras. Entretanto, este rol é meramente exemplificativo e, assim, para que haja proteção autoral, a obra deve apresentar alguns componentes fundamentais, os quais são:

- (a) esteticidade: as obras protegidas pelo direito de autor são as que possuem valor estético autônomo, que encerra-se em si mesmo, independentemente da sua origem, destinação ou utilidade prática – apesar da existência de exceções a esse componente, como o direito conexo de autor das emissoras de radiodifusão, a proteção autoral do software e da base de dados;
- (b) o aporte trazido pelo autor: a obra intelectual deve resultar de uma atividade intelectual própria, que acrescente algo de novo à realidade do mundo;
- (c) a forma: para que haja proteção autoral, não se leva em conta o conteúdo ou o valor estético da obra, que é um critério discutível, revestido de subjetividade, mas quaisquer formas de expressão dotadas de caráter estético intrínseco;
- (d) a inserção em suporte, ainda que digital: para que haja proteção autoral, a ideia precisa ser materializada em um determinado suporte; em outras palavras: a obra deve passar do *corpus mysticum* para o *corpus mechanicum*, salvo nos casos em que a comunicação é oral, ou mediante expressão corporal, quando a criação se exaure no mesmo ato; e
- (e) a originalidade: a obra deve ser original, isto é, composta por elementos que a tornem única e inconfundível, revestindo-se de traços e caracteres próprios. Essa originalidade deve ter caráter relativo, uma vez que é inevitável o aproveitamento, até inconsciente, do acervo cultural comum. Não se exige, pois, originalidade absoluta, mesmo porque, uma mesma ideia pode ser apresentada sob formas diversas. Caso haja semelhança na forma de expressão entre duas obras criadas por autores diferentes, o plágio estará configurado. (CARBONI, 2018)

No mais, o artigo 8º da Lei nº 9.610/98 trata das obras que não podem ser protegidas por Direitos Autorais. São elas:

- I - as ideias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;
- II - os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;
- III - os formulários em branco para serem preenchidos por qualquer tipo de informação, científica ou não, e suas instruções;
- IV - os textos de tratados ou convenções, leis, decretos, regulamentos, decisões judiciais e demais atos oficiais;
- V - as informações de uso comum tais como calendários, agendas, cadastros ou legendas;
- VI - os nomes e títulos isolados;
- VII - o aproveitamento industrial ou comercial das ideias contidas nas obras. (BRASIL, 1998).

Dentre as exclusões mencionadas, destacam-se as chamadas “regras de jogo”. Desse modo, as regras de jogo estão excluídas da proteção pelo Direito Autoral. Entretanto, a forma de organização e expressão de tais regras em um livro, por exemplo, podem ser objetos de proteção. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Assim, conclui-se que “suas criações são de domínio público. Se alguém inventar um novo modo de estruturar palavras cruzadas além dos existentes, sua criação não ficará ao amparo do direito autoral.” (COELHO, 2012).

Portanto, verifica-se que a legislação busca amparar aquelas obras que sejam criativas em um todo, sempre contando com o requisito da originalidade para que possam ser protegidas pelo Direito Autoral.

### **3.2.3 Direitos Morais e Patrimoniais**

A obra intelectual, por advir do esforço individual, é reconhecida como uma continuidade moral do autor, mesmo quando, materialmente, a obra já não se encontra mais com seu criador. No entanto, a legislação apresenta-se em caráter dúplice, contendo natureza moral e patrimonial. O artigo 22 da Lei nº 9.610/1998 prevê que ao autor pertencem os direitos patrimoniais e morais sobre a obra que criou. A citada lei, disponibiliza em seu teor capítulos específicos para cada matéria. (SILVEIRA, 2014).

#### **3.2.3.1 Direitos Morais**

Como todo processo de criação humana envolve o emprego de energia para a inserção de uma nova informação no mundo da realidade, os Direitos Autorais são constituídos por direitos de cunho moral, classificados como direitos da personalidade.

A Lei nº 9.610/98 assegura os direitos morais de autor em seu artigo 24. O referido artigo prevê os seguintes direitos morais de autor:

- I - o de reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra;
- II - o de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado, como sendo o do autor, na utilização de sua obra;
- III - o de conservar a obra inédita;
- IV - o de assegurar a integridade da obra, opondo-se a quaisquer modificações ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicá-la ou atingi-la, como autor, em sua reputação ou honra;
- V - o de modificar a obra, antes ou depois de utilizada;
- VI - o de retirar de circulação a obra ou de suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem;

VII - o de ter acesso a exemplar único e raro da obra, quando se encontre legitimamente em poder de outrem, para o fim de, por meio de processo fotográfico ou assemelhado, ou audiovisual, preservar sua memória, de forma que cause o menor inconveniente possível a seu detentor, que, em todo caso, será indenizado de qualquer dano ou prejuízo que lhe seja causado. (BRASIL, 1998)

Conforme se observa, os direitos morais são inalienáveis e irrenunciáveis, ou seja, o autor não pode vendê-los nem os negar. Se o fizer, o negócio jurídico é nulo, não produzindo nenhum efeito, entretanto, autor pode deixar de exercer um ou mais direitos morais. O não exercício é alternativa sempre aberta ao titular de qualquer direito quando a coibição ao desrespeito, por qualquer razão, é desprovida de interesse. (COELHO, 2012).

Outra característica dos direitos morais é a vitaliciedade, assim, duram por toda a vida do autor, e a parte que sobrevive ao seu falecimento dura enquanto viverem sucessores legítimos, ou mesmo após a morte. A vitaliciedade dos direitos morais importa a possibilidade de o autor os exercer a qualquer tempo. Mesmo que a lesão se tenha verificado há muitos anos, o autor poderá exercer seu direito moral. (COELHO, 2012).

### 3.2.3.2 Direitos Patrimoniais

Também constituem Direitos Autorais os direitos de cunho patrimonial, os quais se relacionam, essencialmente, com a exploração econômica da obra, ou seja, o direito de usar, fruir e dispor da obra. Portanto, a condição de autor e conseqüentemente os direitos morais em relação a obra não podem ser comercializados, mas pode ser realizado a cessão da obra, implicando a cessão também dos direitos de explorá-la comercialmente. (SILVEIRA, 2014).

Portanto, as características dos Direitos Autorais patrimoniais são diversas das dos morais. Enquanto esses são, como assentado, essenciais, vitalícios, extrapatrimoniais e indisponíveis, os patrimoniais têm as marcas da transmissibilidade, renunciabilidade, temporariedade, incomunicabilidade, prescritibilidade e a natureza de bem móvel. (COELHO, 2012).

O artigo 29 da Lei nº 9.610/98 relaciona, de forma exemplificativa (e, portanto, não taxativa), as formas de utilização da obra, que sempre dependerão da prévia e expressa autorização do autor. São elas:

- I - a reprodução parcial ou integral;
- II - a edição;
- III - a adaptação, o arranjo musical e quaisquer outras transformações;
- IV - a tradução para qualquer idioma;
- V - a inclusão em fonograma ou produção audiovisual;

- VI - a distribuição, quando não intrínseca ao contrato firmado pelo autor com terceiros para uso ou exploração da obra;
- VII - a distribuição para oferta de obras ou produções mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para percebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, e nos casos em que o acesso às obras ou produções se faça por qualquer sistema que importe em pagamento pelo usuário;
- VIII - a utilização, direta ou indireta, da obra literária, artística ou científica, mediante:
- a) representação, recitação ou declamação;
  - b) execução musical;
  - c) emprego de alto-falante ou de sistemas análogos;
  - d) radiodifusão sonora ou televisiva;
  - e) captação de transmissão de radiodifusão em locais de frequência coletiva;
  - f) sonorização ambiental;
  - g) a exibição audiovisual, cinematográfica ou por processo assemelhado;
  - h) emprego de satélites artificiais;
  - i) emprego de sistemas óticos, fios telefônicos ou não, cabos de qualquer tipo e meios de comunicação similares que venham a ser adotados;
  - j) exposição de obras de artes plásticas e figurativas;
- IX - a inclusão em base de dados, o armazenamento em computador, a microfilmagem e as demais formas de arquivamento do gênero;
- X - quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas. (BRASIL, 1998)

As diversas formas de utilização das obras protegidas pelo direito de autor são independentes entre si, o que significa que o consentimento do autor para uma determinada modalidade de utilização não se estende às demais. (BITTAR, 2008).

### 3.2.4 Registro e Prazo

O artigo 41 da Lei nº 9.610/98 estabelece os direitos patrimoniais perduram por 70 anos, contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor. Além daqueles citados anteriormente. (PRETTO, 2013).

Após esse prazo, a obra entra em domínio público e pode ser utilizada livremente por qualquer pessoa. Especificamente com relação ao software, o prazo de proteção autoral é de 50 (cinquenta) anos, contados de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação, conforme determina o artigo 2º, § 2º da Lei nº 9.609/98. (PRETTO, 2013)

O Direito Autoral nasce do ato de criação da obra intelectual. Nenhuma outra condição ou formalidade é exigível. Sua proteção, esclarece a lei em seu art. 18, independe de registro. (BRASIL, 1998)

Os autores interessados em pré-constituir prova de anterioridade de uma obra podem, contudo, registrá-la em determinados órgãos oficiais. É comum, principalmente entre autores jovens, o receio de ver sua criação apropriada ilegitimamente por terceiros. Preocupa-



os, em particular, a possibilidade de serem lesados pelos empresários do ramo cultural cuja avaliação submetem seus trabalhos. Se isso vier a acontecer, isto é, se for apropriada indevidamente, a obra por quem teve acesso antes da publicação, a prova da anterioridade será facilitada pela chancela oficial. O registro é mera faculdade, que não amplia nem prejudica os Direitos Autorais; apenas, como dito, facilita a prova judicial da anterioridade, se e quando necessária. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016)

Os órgãos de registro de obras protegidas pelo Direito Autoral variam de acordo com a espécie: os textos (ficção, poesia, teatro e outros) devem ser registrados no Escritório de Direitos Autorais da Biblioteca Nacional; as músicas, na Escola de Música da Universidade Federal do Rio de Janeiro; as obras plásticas (pintura, escultura, gravura etc.), na Escola de Belas Artes dessa Universidade; os roteiros de obras audiovisuais ou suas gravações, na Agência Nacional do Cinema (ANCINE); os projetos de arquitetura e engenharia, no Conselho Regional de Engenharia, Arquitetura e Agronomia (CREA). Se a obra comportar registro em mais de um desses órgãos, deverá o autor optar por aquele com o qual guarda maior afinidade (Lei nº 5.988/73, art. 17 e § 1º; LDA, art. 19). O registro é feito mediante o pagamento de taxa ao órgão responsável. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016)

### **3.2.5 Limitações de Direitos Autorais**

Os Direitos Autorais não são totalmente absolutos e possuem as suas limitações, as hipóteses de limitação estão estabelecidas pelos artigos 46 a 48 da Lei nº 9.610/98, em que a utilização da obra pode ocorrer sem a autorização do autor, por uma justificativa de interesse social. (ABRÃO, 2014).

Os fundamentos para estas limitações são o direito da coletividade quando a obra for de difícil acesso ou esgotada; quando houver o interesse público ou quando envolver o direito de acesso à cultura e a informação. (PRETTO, 2013).

Quanto as limitações, explica Menezes (2007, p. 95):

Embora possa, à primeira vista, parecer, o Direito de Autor não é absoluto. Especialmente o exercício dos direitos patrimoniais comporta exceções. Há, assim, determinadas situações em que o autor é obrigado a tolerar o uso de sua obra independentemente de autorização, tendo em vista direitos e interesses maiores.

Assim, de acordo com o artigo 46 da Lei nº 9.610/98, não constitui ofensa aos Direitos Autorais:

I - a reprodução:

a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;

b) em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer natureza;

c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;

d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;

II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;

V - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;

VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;

VII - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores. (BRASIL, 1998).

Trata-se de casos específicos, elencados pela lei, como limites ao exercício autoral.

Hammes (2002, p. 93) acrescenta que “pode estabelecer limitações do direito de autor, desde que não prejudique a exploração normal da obra nem cause prejuízo injustificado aos legítimos interesses do autor”.

Importante frisar, ainda, que o artigo 47 da Lei nº 9.610/98 diz que são livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito. E o artigo 48 estabelece que as obras situadas permanentemente em logradouros públicos podem ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais. (ABRÃO, 2014).

### 3.3 LEI DOS *SOFTWARES*

A Lei de Direito Autoral determina em seu art. 7º que o programa de computador (*software*) é passível à proteção concedida às obras intelectuais. Todavia, tais obras receberam

um tratamento diferenciado, tendo sido regulamentado por normativo específico, a Lei nº. 9.609/98. (BRASIL, 1998)

No entanto, está classificação do programa de computadores com obra protegida pelo Direito Autoral não foi tão facilmente tomada, conforme descreve Coelho (2012):

A classificação dos programas de computador (softwares, logiciários) como obra suscetível de proteção pelo direito autoral cercou-se de amplos e calorosos debates — principalmente nos Estados Unidos, ainda hoje o grande produtor, exportador e consumidor do produto. Questionou-se tal classificação a partir de argumentos que ressaltavam sua ininteligibilidade pelos seres humanos, procuravam caracterizá-lo como meros bens físicos (impulsos elétricos) ou mesmo configurá-los como simples ideias insuscetíveis de proteção pelo direito autoral (cf. Schechter-Thomas, 2001:43/50). A todos esses argumentos sobrepôs-se a necessidade de proteção do ingente investimento que sua criação pressupõe.

Assim, após essa discussão quanto a proteção dos *softwares*, a comunidade internacional abrigou-se no Direito Autoral. A esse respeito, menciona-se a Rodada Uruguai no âmbito do Acordo Geral de Tarifas e Comércio, em 1994, donde surge o Acordo TRIPS. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

No art. 10, item 1 do Acordo TRIPS existe uma aproximação expressa entre a proteção dada à obra intelectual e ao *software*, pois a determinação é que programas de computador, em código fonte ou objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Como observado o Direito Nacional segue tendência global na proteção de programas de computador, assim o jogo eletrônico pressupõe a organização e execução de diversos conteúdos através de um *software*. Cabe, então, observar a definição legal presente no art. 1º da Lei nº. 9.609/98. (BRASIL, 1998):

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 analógica para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Na definição legal expressa acima, é possível constatar que o jogo eletrônico pode ter elementos enquadrados como *software*, especialmente seu código-fonte, o qual é tratado pela Lei como uma obra literária. Ressalta-se que para Wachowicz (2004, p.71):

*Software* é um conceito mais amplo que abrange, além do programa de computador em si, toda a descrição detalhada do programa, as instruções de como utilizá-lo e quaisquer outros documentos de apoio. Programas de computador são linguagens

codificadas para máquina, ou seja, para serem lidas por determinado equipamento, seja ele um computador, um aparelho celular, um console ou outros. *Software* inclui o programa de computador e acrescenta os documentos descritivos e instrutivos acessórios, que tem como objetivo a comunicação com o operador

Deve ser destacado que em seu art. 2º a Lei nº. 9.609/98 contém uma remissão expressa à Lei de Direito Autoral, absorvendo os princípios e conceitos desta norma para facilitar a sua operacionalização. Ademais, tal dispositivo sinaliza que o sistema de propriedade intelectual, no Brasil, deve ser interpretado de forma unificada, evitando-se qualquer dicotomia entre *software* e demais obras intelectuais, salvo pelas ressalvas determinadas expressamente em lei. (WACHOWICZ, 2004)

Uma característica fundamental do regime jurídico estabelecido pela Lei de Programas de Computador está na determinação da propriedade da obra. Informa a Lei que o programa de computador pertence exclusivamente ao empregador, contratante ou ente público, quando desenvolvidos durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário. Ou seja, os direitos de propriedade intelectual não pertencem aos autores de fato, mas sim àqueles que figurarem na condição de agregadores de recursos para a criação do *software*, nos seguintes termos:

Art. 4º. Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos.

§ 1º. Ressalvado ajuste em contrário, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á à remuneração ou ao salário convencionado.

§ 2º. Pertencerão, com exclusividade, ao empregado, contratado de serviço ou servidor os direitos concernentes a programa de computador gerado sem relação com o contrato de trabalho, prestação de serviços ou vínculo estatutário, e sem a utilização de recursos, informações tecnológicas, segredos industriais e de negócios, materiais, instalações ou equipamentos do empregador, da empresa ou entidade com a qual o empregador mantenha contrato de prestação de serviços ou assemelhados, do contratante de serviços ou órgão público.

§ 3º. O tratamento previsto neste artigo será aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsista, estagiários e assemelhados (BRASIL, 1998).

Por ser o *software* considerado como um bem que compõe o patrimônio de seu titular, esse é passível de transferência para outras pessoas. Para tanto, é comum que na exploração econômica de um *software* seu titular faça uso de 2 (dois) instrumentos jurídicos aplicáveis nas relações comerciais, identificados como licença e cessão. (CARBONI, 2018)

A licença é a autorização do uso, por determinado prazo, mediante a retribuição financeira ao proprietário de determinado *software*. Ao contrário do contrato de licença, o contrato de cessão tem como finalidade a transferência total da titularidade de um *software* para um terceiro ou ainda de um desenvolvedor para o seu contratante. (CARBONI, 2018)

As principais diferenças entre a proteção utilizada pelo *software* em relação ao restante da proteção autoral encontram-se nos parágrafos do art. 2º da Lei nº 9.609/98. O parágrafo 1º elimina uma série de direitos morais garantidos ao autor de obra autoral, restando ao criador de programa de computador apenas o de reivindicar a paternidade e o de opor-se a alterações não-autorizadas quando essas implicarem modificações que prejudiquem a honra e reputação da sua criação. Continuado, o parágrafo 2º reduz o lapso temporal de proteção de setenta para cinquenta anos, o que se justifica, pois, um programa de computador dificilmente manterá aplicação e utilização após período tão longo. (MENEGETTI, 2013)

Logo, verifica-se que há grande aproximação entre a proteção utilizada para os *softwares* e ao restante das obras protegidas pelo Direito Autoral, apenas diferenciando-se na questão de autoria e nos direitos garantidos. Como mencionado, os direitos morais para os programas de computador são extremamente reduzidos, sendo aplicados apenas em hipóteses restritas.

## 4 LEGISLAÇÃO INCIDENTE SOBRE DIREITO AUTORAL DOS JOGOS DIGITAIS

Ante o explanado nos capítulos anteriores e considerando o tamanho do mercado dos jogos digitais e sua diversidade, é necessário discorrer sobre a proteção deste. Assim, diante do caráter imaterial dos jogos eletrônicos, a estrutura jurídica apta a governar as relações encontra-se em grande medida no âmbito do ramo da propriedade intelectual, mais especificamente do Direito Autoral. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Portanto, esse capítulo tem o fim de apresentar as legislações cabíveis ao Direito Autoral dos jogos digitais, partindo da perspectiva internacional e finalizando no âmbito nacional, verificando os componentes passíveis de proteção dos jogos bem como qual proteção que se dará.

### 4.1 PROTEÇÃO INTERNACIONAL DOS JOGOS DIGITAIS

Na maioria das jurisdições, os videogames ainda são um assunto contencioso, por serem considerados arranjo de uma multiplicidade de obras originais e derivadas. Contudo, alguns argumentaram em definir os jogos como um único trabalho autoral em vez de um produto de muitas obras de Direitos Autorais. (STEIN, 2015)

A seguir, será verificado como funciona o Direito Autoral em alguns dos países onde o negócio dos *games* é extremamente lucrativo, servindo de base como aplicação para o funcionamento do Direito Autoral dos jogos digitais no Brasil.

#### 4.1.1 Estados Unidos da América

A legislação Americana de Direitos Autorais estabelece que a proteção de Direitos Autorais subsiste em obras originais de autoria fixadas em qualquer meio tangível de expressão do qual possam ser percebidas, reproduzidas ou comunicadas, diretamente ou com o auxílio de uma máquina ou dispositivo. (ESTADOS UNIDOS DA AMERICA, 1976)

Entretanto, mesmo que os videogames não sejam expressamente mencionados na lei, esse tipo de trabalho pode cumprir os requisitos nela estabelecidos. Os EUA têm a maior indústria de videogames do mundo, o que se reflete no número de casos judiciais envolvendo esse trabalho específico de autoria. No entanto, não há uma classificação clara dos videogames e sua proteção irá variar dependendo de cada jogo em particular e dos elementos que fazem

parte dele. Nesse sentido, os jogos digitais podem ser tratados como programas de computador, em tal caso, o código-fonte do jogo é classificado como obra literária. Se a autoria gráfica predominar, será classificado como um trabalho de artes visuais. Da mesma forma, se predominar a autoria audiovisual, será classificado como obra audiovisual. Portanto, é essencial analisar as características de um determinado jogo para determinar sua classificação legal. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Um dos primeiros casos envolvendo o Direito Autoral dos jogos digitais ocorreu nos EUA em 1981 sobre as semelhanças do jogo *Asteroides* (desenvolvido pela *Atari Inc.*) e *Meteoros* (criado pelo *Amusement World Inc.*). Nesse caso, o tribunal julgou que os jogos digitais podem ser protegidos por Direitos Autorais como obras audiovisuais. Assim, como a Atari buscou a proteção de seu jogo registrando-o como obra audiovisual, o tribunal aceitou tal proteção, sustentando que o objeto da proteção não era o programa de computador, mas a apresentação visual do jogo. Entretanto, indeferiu o pedido por conta que os jogos se confundiam apenas em sua ideia, portanto, a ideia do jogo não sendo passível de proteção autoral a Atari Inc. não teria como auferir benefício nenhum. (ESTADOS UNIDOS DA AMERICA, 1981).

Quanto a autoria, pode ser qualquer pessoa que contribua com jogo digital, ou empregador ou outra pessoa para quem o trabalho foi preparado. Portanto, ao contrário dos países europeus, as empresas podem se qualificar como autores onde existe uma relação empregador-empregado ou outra relação de trabalho para contratação. Isso leva à conclusão de que a maioria dos funcionários nunca serão considerados autores, pois, quando contratados para criar um determinado trabalho, a autoria sempre será atribuída ao empregador, conforme a Seção 201 da Lei de Direitos Autorais Americana. Nos EUA, os direitos morais limitam-se a obras de artes visuais que, conforme previsto na legislação, não incluem filmes ou outras obras audiovisuais ou quaisquer obras feitas para contratação. Isso implica que os colaboradores dos jogos digitais não se qualificarão como autores e, portanto, não terão direitos morais sobre sua contribuição para o trabalho. (ESTADOS UNIDOS DA AMERICA, 1976).

Em relação a licença de uso, pode ser executada por escrito ou pode estar implícita na conduta. O escopo de uma licença por escrito é realizado por meio de contrato. Se não houver acordo por escrito, é provável que a licença esteja implícita, por exemplo, contribuindo voluntariamente com conteúdo sem restrições por escrito. Nesse caso, o jogador estaria fazendo uso de uma licença implícita e não exclusiva para a contribuição para o propósito pretendido (por exemplo, uso no jogo). Em qualquer caso, sob a lei dos EUA, é altamente recomendável obter os Direitos Autorais de tais contribuições por meio de um documento escrito, como um

Contrato de Licença de Usuário Final, que é padrão para esse setor. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Ante o exposto, verifica-se que nos EUA a proteção dos jogos irá depender das características de um determinado jogo para classificá-lo legalmente, assim os jogos digitais podem ser tratados como programas de computador, trabalho de artes visuais ou obra audiovisual, tudo dependendo de qual característica dos jogos for predominante.

#### 4.1.2 França

A lei francesa, especificamente o Código de Propriedade Intelectual (*Code de la Propriété Intellectuelle*), não fornece uma classificação legal nem um regime especial para jogos digitais. No entanto, podem encontrar proteção no Artigo L112-1, que afirma que as provisões deste Código protegerão os direitos dos autores em todas as obras da mente (*oeuvre de l'esprit*), qualquer que seja seu tipo, forma de expressão, mérito ou propósito. Assim, o Artigo L112-2 inclui uma lista aberta de trabalhos que podem ser protegidos, incluindo livros, composições musicais, trabalhos gráficos e software, entre outros. (FRANÇA, 1992).

Nesse sentido, a jurisprudência francesa tem permitido que os jogos digitais possam ser considerados obras da mente (*oeuvre de l'esprit*) e, como tais, são protegidos sob o regime geral de Direitos Autorais (*droit d'auteur*). Considerando que os jogos possuem uma natureza complexa, a jurisprudência francesa decidiu então que os jogos não podem ser reduzidos à sua única dimensão de *software*, por mais significativo que seja, de modo que cada um de seus componentes seja regido por legislação própria aplicável de acordo com sua natureza. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Logo, sob essa abordagem um mesmo jogo poderá ser protegido por várias formas, por exemplo o código fonte será protegido como *software*, enquanto um personagem será protegido como obra de audiovisual.

Um estudo recente sobre videogames, encomendado pela Assembleia Nacional francesa, concluiu que a disputa relacionada aos jogos digitais é rara e que tal *status* legal fragmentado não exige a criação de uma definição e regimes especiais para eles. O estudo também sugeriu que as regras de Direitos Autorais (*droit d'auteur*) fossem modificadas, depois de discutir as mudanças relevantes com as partes interessadas, para levar em conta a especificidade desses trabalhos. (FRANÇA, 2011)

Nesse mesmo estudo, especialistas consideraram que os principais *designers* de jogos, diretores de arte, designers de som e roteiristas são considerados autores devido ao seu



envolvimento no processo criativo. Entretanto, outras pessoas que estiverem envolvidas no processo criativo de um jogo, poderão beneficiar-se do Direito Autoral sobre o seu trabalho, incluindo os designers de personagens e cenários e os programadores. Além disso, pessoas não diretamente envolvidas na criação do videogame podem se tornar autores de parte dele ou de seus elementos. Esse é o caso de jogadores envolvidos em jogos interativos *online*, que podem criar, em certos jogos, cenários, personagens, carros ou qualquer outro elemento que também possa estar disponível para outros jogadores. Essa interatividade se tornou muito popular nos últimos anos, no entanto, as leis de diferentes países ainda não se desenvolveram no assunto. (FRANÇA, 2011).

Outro ponto que merece destaque, é que diante do número de pessoas envolvidas em sua criação, a contribuição parcial de cada autor e as práticas de negócios nessa indústria, conclui-se que um esquema de remuneração baseado em *royalties* deve ser retirado. No entanto, se a compensação recebida pelo autor for manifestamente baixa, o criador afetado poderá exigir uma revisão das condições de preço, conforme o artigo L131-5 da Lei Autoral Francesa. (FRANÇA, 1992).

Assim, as questões relativas à classificação jurídica dos jogos, os regimes aplicáveis à transferência de direitos e os diferentes tipos de compensação financeira disponíveis para os autores devem ainda ser abordados pela legislação francesa. Apesar da Assembleia Nacional Francesa ter discutido recentemente esta questão, não se progrediu o assunto nas últimas eleições nacionais. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

### **4.1.3 Alemanha**

A *Gesetz uber Urheberrecht und verwandte Schutzrechte* (Lei sobre direitos de autor e direitos conexos) foi promulgada em 1965 e foi modificada várias vezes desde então, com a última grande alteração em 2008. Esta lei protege os autores de obras literárias, científicas e artísticas, que incluem obras de linguagem e programas de computador, obras musicais, obras de audiovisual, entre outras. Não há referência aos jogos digitais nessa lei, no entanto, a lista de obras oferecidas pela lei não exaustiva, logo, outras obras como os jogos e obras multimídia também podem encontrar proteção dentro da lei. (ALEMANHA, 1965).

Assim, como a lei alemã não estabelece regras específicas para a classificação dos jogos, a doutrina jurídica os considera como obras multimídia. Portanto, diferentes

classificações se aplicam à proteção dos jogos. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

O programa de computador que controla o jogo e torna possível o trabalho audiovisual é protegido pela legislação alemã. Como todos os jogos digitais são construídos a partir de um código de computador, aplica-se esta proteção. A lei autoral protege exclusivamente a expressão em qualquer forma de programa de computador. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Já a apresentação audiovisual do jogo é tratada como uma obra cinematográfica. Para fazer *jus* a proteção como obra cinematográfica, é necessário ser considerada como criações intelectuais pessoais. Para ser considerada como criações pessoais é preciso que alcancem um certo nível de criação artística. Se o trabalho não atingir esse nível de originalidade e criatividade, a jurisprudência protege a apresentação audiovisual de um jogo apenas como imagens em movimento, que não exigem prova de criação intelectual pessoal. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Diante do exposto, ao analisar os diferentes possuidores de Direitos Autorais em um jogo, é preciso primeiro analisar quem contribuiu para a criação do trabalho, fornecendo elementos originais e criativos. Logo, como na legislação dos outros países, pode haver inúmeros colaboradores para um jogo digital, incluindo designers de personagens, roteiristas, programadores, diretores de jogos, dentre outros. Portanto, todas essas partes, e quaisquer outras cuja contribuição possa ser considerada original e criativa, podem ter direitos no trabalho final. (ALEMANHA, 1965).

A esse respeito, se várias pessoas contribuem igualmente para a criação de um videogame, são coautoras e suas respectivas contribuições não podem ser exploradas separadamente. Portanto, os direitos de publicação e de exploração da obra devem pertencer conjuntamente ao conjunto de autores ou a pessoa que adquiriu seus direitos de exploração por lei ou contrato. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

No que diz respeito aos programas de computador, os autores são as pessoas que contribuem criativamente para o processo de engenharia de *software*. Quando um *software* é criado por um funcionário no cumprimento de suas funções, o empregador (ou seja, o produtor) será o proprietário dos direitos econômicos no trabalho em uma base exclusiva. Esta regra pode ser modificada no contrato de trabalho e aplica-se. Entretanto, os direitos morais permanecem com os autores. A legislação alemã não impede que uma pessoa seja considerada uma autora, mesmo que exista uma relação contratual com um produtor ou estúdio. (ALEMANHA, 1965).

Por outro lado, autores de apresentações audiovisuais são aqueles que contribuem de forma criativa para o *design*, e cuja contribuição é inseparável do trabalho finalizado e incapaz de ser explorado separadamente. (ALEMANHA, 1965).

Em relação aos colaboradores de um jogo, como usuários que criem novos níveis, configurações, personagens e até mesmo funcionalidades e alterações no código, criando uma experiência mais rica e inovadora do jogo. Quando esses cenários complexos ocorrem, é necessário analisar os termos de uso ou o contrato de usuário entre o produtor ou o proprietário da plataforma e o usuário, já que o usuário precisa da autorização do produtor ou proprietário para alterar o programa de computador ou para criar trabalhos derivados baseados no jogo original. Conseqüentemente, o usuário pode fazer *jus* aos Direitos Autorais de sua contribuição. (ALEMANHA, 1965).

No que diz respeito à remuneração recebida pelos autores, a lei alemã geralmente presume que os benefícios do autor do empregado são compensados pelo salário, que também é geralmente estipulado em contratos de trabalho. No entanto, quando houver uma disparidade significativa, o funcionário pode ter o direito de solicitar a modificação de seu salário. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Para os prestadores de serviços independentes, o autor tem direito a reivindicar uma remuneração equitativa pela exploração da obra. Onde há disparidade significativa, o funcionário pode buscar a modificação do contrato. A remuneração equitativa deve ser adotada de acordo com um valor previsto para toda a duração do contrato. De acordo com essa condição, são possíveis montantes fixos e remuneração proporcional, desde que a remuneração seja considerada justa. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Com base no explanado acima, depreende-se que o Direito Autoral dos jogos na Europa é mais divisível, posto que mesmo quando encomendado por uma empresa ou até mesmo trabalhando como prestador de serviço, os responsáveis pelos elementos de originalidade e criatividade do jogo permanecem com direitos sobre a obra, enquanto no aparato jurídico americano, esses direitos permanecem quase que em todas as situações com a própria empresa ou organização financiadora do produto, restando para os seus contribuintes apenas resquícios de direito.

Já quanto a qualificação jurídica dos jogos, é possível verificar que em todos os países esse direito ainda está frágil, visto que, apesar do grande mercado dos jogos a legislação custa a modernizar-se, diante deste cenário, ainda possui uma enorme insegurança jurídica do

Direito Autoral dos jogos, pois a sua proteção será determinada individualmente para cada parte que compõe o jogo, sendo cada jogo uma proteção autoral aplicável de forma diferenciada.

#### 4.1.4 Japão

O Japão protege obras intelectuais por meio da Lei de Direitos Autorais (Lei nº 48 de 6 de maio de 1970), que protege autores e artistas, garantindo a exploração justa desses produtos. O Artigo 10 desta lei não define especificamente nem se refere aos jogos digitais, embora sua proteção sob a lei Japonesa seja inquestionável, pois a lista de trabalhos protegidos pela legislação não é exaustiva. (JAPÃO, 1970).

Diante da ausência de uma referência direta aos jogos na lei, no Japão reconheceu-se como obras cinematográficas, conforme interpretação do artigo 2 da Lei de Direitos Autorais Japonesa, que inclui obras expressas por um processo de produção visual ou efeitos audiovisuais análogos aos da cinematografia e fixados em alguma forma material. (JAPÃO, 2002)

A Suprema Corte Japonesa em 2002 (Supremo Tribunal, processo nº H13-ju-952), afirmou que os jogos deveriam ser classificados como obras cinematográficas. A decisão do tribunal especificava que o jogo em questão era expresso através de um processo que produzia efeitos visuais ou audiovisuais semelhantes aos de um filme e que essa expressão estava fixada num objeto e, portanto, corretamente classificada como obra cinematográfica em conformidade com a lei japonesa. Entretanto, nem todos os jogos se qualificam como obras cinematográficas no Japão. Por exemplo, os efeitos audiovisuais não serem considerados suficientemente semelhantes aos das obras cinematográficas tradicionais, ou se as telas do jogo forem imagens fixas e não animadas (JAPÃO, 2002)

Ainda, é importante ressaltar que o programa de computador usado para executar os elementos audiovisuais de um determinado jogo também pode ser protegido pela Lei de Direitos Autorais do Japão como obra literária. No entanto, o Artigo 10 especifica que tal proteção não cobre a linguagem de programação, as regras e algoritmos de um programa de computador, e que somente o código fonte deve gozar de proteção, desde que seja criativo e original. (JAPÃO, 1970).

Diante disto, os jogos podem ter uma qualificação equitativa no Japão, visto que o jogo pode ser protegido como um programa de computador e um trabalho cinematográfico, mas para isso é necessária uma análise para determinar as características específicas do trabalho. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Outro ponto que deve ser levado em consideração é o da qualificação da autoria, nesse sentido, destaca-se que no caso de um jogo criado por um funcionário no exercício de suas funções, os Direitos Autorais serão originalmente atribuídos à editora sem transferência de direitos do criador. Qualquer outra transferência de direitos dos autores exigiria um contrato escrito ou verbal e poderia ser feita no todo ou em parte. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Quanto as licenças é interessante realçar que a Lei de Direitos Autorais japonesa inclui um sistema para explorar obras sob licença compulsória, especificamente para aqueles trabalhos cujos detentores de direitos não podem ser encontrados por serem desconhecidos ou por razões semelhantes. Portanto, sob a lei japonesa, qualquer pessoa disposta a explorar um determinado jogo pode requerer uma licença do Comissário da Agência para Assuntos Culturais, desde que os seguintes requisitos sejam cumpridos: o jogo ser tornado público ou disponibilizado ao público por um considerável período de tempo; após as devidas diligências, o proprietário dos Direitos Autorais não ser encontrado; e o solicitador deverá depositar, em nome do proprietário dos Direitos Autorais, uma compensação fixada pelo Comissário. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Isto posto, constata-se que os jogos podem ser qualificados como obras cinematográficas, onde produzem efeitos visuais e audiovisuais semelhantes aos dos filmes e outras obras audiovisuais, embora isso possa simplesmente ser uma tentativa de acomodar essas obras modernas dentro de uma categoria existente. Um novo regime legal é necessário no Japão, que é mais adequado para jogos digitais e que leva em consideração seus elementos específicos.

## 4.2 COMPONENTES DOS JOGOS PASSÍVEIS DE PROTEÇÃO AUTORAL

Os jogos digitais caem vários domínios dos Direitos Autorais como programas de computador (*software*), elementos de áudio e obras audiovisuais ou cinematográficas. Na sequência, será listado os componentes dos jogos que podem ser protegidos pelo direito do autor, observando o que preceitua a legislação brasileira.

### 4.2.1 Programas de computador e arquitetura do jogo

O *software* é o instrumento dos jogos digitais. Logo, a proteção relacionada a programas de computador estará presente, estritamente presente nos jogos. Conforme mencionado anteriormente, o programa de computador é considerado como objeto próprio do

Direito Autoral, para tanto, reconhece-se o *software* como uma obra intelectual de expressão linguística, devendo manifestar certo nível de criatividade/originalidade (SICCA, 1999).

O Programa de Computador é protegido como obra literária, isto é, o objeto de proteção é seu código fonte. Sua funcionalidade não pode ser protegida segundo a legislação brasileira. Isso significa que, ao registrar um Programa de Computador, é o código implementado que está sendo protegido. Já suas funcionalidades e finalidades, por sua natureza intangível, não podem ser matérias de proteção isoladas no Brasil via Direito Autoral. (NUNES, 2014).

A cópia de uma parte substancial do código fonte do programa de computador é violação dos Direitos Autorais do desenvolvedor. No entanto, muitas vezes os recursos de um jogo podem ser recriados sem necessariamente acessar o código fonte subjacente do original, assim, mesmo que tenha grande semelhanças entre os *softwares* se o código fonte for diferente não fere o Direito Autoral. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

No Brasil, o registro de Programas de Computador é competência do Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). O Registro de Programa de Computador não é obrigatório, entretanto, garante maior segurança jurídica ao seu detentor, caso haja demanda judicial para comprovar a autoria ou titularidade do programa. (NUNES, 2014).

O criador de um Programa de Computador deve ser uma pessoa física ou um grupo de pessoas. Os titulares do programa podem ser uma ou mais pessoas físicas ou jurídicas que comprovarem o direito de exploração da obra por meio do documento de cessão de transferência de direitos ou de comprovação de vínculo empregatício ou prestação de serviços com a empresa. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

Contudo, a tutela jurídica dos jogos digitais por meio análogo à tutela do *software* se apresenta como insuficiente para proteção dos elementos que integram a noção jurídica deste tipo de obra. Com efeito, os jogos não podem ser linearmente comparados aos programas de computador para efeitos de registro sob pena de lhes serem mitigados os Direitos Morais dos autores, o que se reputa como inaceitável. (WACHOWICHZ, 2014).

Além de deixar de fora a proteção de outras partes essenciais para a comercialização dos jogos, que não se enquadram dentro da legislação autoral dos programas de computador, como o enredo do jogo e até mesmo os personagens. (WACHOWICHZ, 2014).

#### 4.2.2 Enredo e Personagens do jogo

Outra parte essencial do jogo que deve ser protegida é o enredo e a história, que são tratados com base na Lei do Direito Autoral. Muitos jogos colocam ênfase em contar uma história por meio de diálogos ou por texto que aparece na tela. Por isso, o enredo, os textos e diálogos nos jogos podem ser protegidos como obras literárias em si mesmos, assumindo originalidade suficiente. (STEIN, 2015).

No Brasil, o enredo pode ser publicado como uma obra literária explícita em uma cartilha de apresentação do jogo com ISBN. O ISBN (*International Standard Book Number*) é um sistema internacional padronizado que identifica numericamente os livros segundo o título, o autor, o país, a editora, individualizando-os inclusive por edição. (NUNES, 2014).

Já quanto aos personagens desempenham um papel muito importante em jogos digitais, sendo a sua empatia um dos maiores motivos da comercialização de produtos ligados ao jogo. A aparência visual dos personagens pode ser protegida como uma obra artística. A Lei de Direitos Autorais em seu art. 7º, inciso VII, inclui “qualquer pintura, desenho [...]” para a definição de obra gráfica. (BRASIL, 1998).

Consequentemente, não pode ser feita qualquer distinção entre os personagens desenhados à mão e personagens criados utilizando programas de computador. Como tudo que é visualmente significativo é protegido, incluindo ainda qualquer pintura ou desenho. Portanto, não apenas personagens de jogos digitais vão poder beneficiar-se de proteção como obras artísticas. Cada modelo que contém estrutura projetada em jogos digitais será protegido em conformidade. (STEIN, 2015).

Alguns jogos criam personagens fictícios, outros utilizam obras já existentes. Nesse caso, os nomes dos personagens é o que garante o vínculo da imagem real ao personagem virtual, que deverá ser licenciado via Direito Autoral pelo autor da obra já existente, ou no caso de uma figura real (como os atletas nos jogos de esportes), que deverá ser autorizado o uso de seu nome e imagem. Nesse caso, a autorização se refere ao direito de imagem e não exatamente ao Direito Autoral. Caso haja a utilização dos nomes fictícios não há Direitos Autorais e nem mesmo de imagem. (NUNES, 2014).

Na justiça brasileira existem muitos casos de jogadores de futebol que ajuizaram ações contra a produtora do jogo digital por utilizar suas imagens sem a devida autorização, nos autos nº 1048082-17.2015.8.26.0100 onde figura o jogador Gonçalo Antonio Fierro Caniullán como requerente e *Electronic Arts* Ltda como requerida, foi julgado procedente o pedido de

indenização por danos morais, os motivos da sentença foram a falta de autorização do atleta bem como a proteção constitucional da imagem. (SÃO PAULO, 2015)

O registro dos personagens é feito por meio da Biblioteca Nacional (BN), para isso o autor deve preencher o material de registro e averbação. Nesse material deve constar um *modelsheet* do personagem. Em poucas palavras, *modelsheet* é o desenho de um personagem em várias poses, no qual deve conter no mínimo as posições frente, costas, lado. (NUNES, 2018).

O autor ainda deve descrever as características do personagem, com informações tais como: nome do personagem, características físicas e psicológicas do personagem. O autor pode registrar uma lista de personagens ao mesmo tempo na Biblioteca Nacional. (NUNES, 2018).

#### **4.2.3 Elementos de áudio**

Os elementos de áudio dos jogos digitais podem ter invariáveis fontes de Direitos Autorais como a composição, execução ou gravação. Ressalta-se ainda que, geralmente, os Direitos Autorais sobre composições musicais reais são de propriedade, copropriedade e/ou administrados por editoras de música. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014). Logo, as obras musicais não representam um problema específico no contexto dos jogos digitais. Portanto, a música nos jogos digitais goza da mesma proteção como em qualquer outro contexto. (STEIN, 2015).

Efeitos sonoros, no entanto, não caem sob a definição de uma obra musical. A noção de música não é claramente definida lei autoral, porém, não incluem efeitos sonoros incidentais, porque requer-se que os efeitos sonoros desempenhem algum tipo de emoção ao intelecto do ouvinte. Pode haver casos limítrofes de efeitos sonoros que são projetados para causar um impacto intencional nas emoções do jogador, como induzir medo depois de uma forte explosão, mesmo assim talvez nunca tenham um efeito sobre o intelecto do jogador de uma maneira que a música tenha. (STEIN, 2015).

#### **4.2.4 Base de dados**

Outro ponto de proteção é a base de dados ou banco de dados (*database*) que compõe os jogos digitais. Bases de dados é definido como uma coleção de trabalhos de autoria, dados independentes ou outros materiais, organizados de forma sistemática ou metódica e



acessível individualmente, por meios electrónicos ou outros. Tais bancos de dados são protegidos por Direitos Autorais, em razão da seleção ou organização de seus conteúdos, constituírem criação intelectual. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014)

O proprietário direito é o produtor de um banco de dados. Os Direitos Autorais da base de dados poderão, a único e exclusivo critério do titular do direito, autorizar ou não que terceiros reproduzam a base de dados, total ou parcialmente, temporária ou permanentemente, utilizando os meios e as formas que considere convenientes. Com essa autorização é permitido que modifiquem a base de dados, traduzam-na ou, de qualquer forma, realizem adaptações reordenando-a de outra forma. Prevê-se ainda ao fabricante a proteção da base de dados caso demonstre que houve um investimento substancial e/ou qualitativo na obtenção, verificação ou apresentação do conteúdo. (WACHOWICHZ, 2014).

#### 4.3 IMPORTÂNCIA DA TUTELA JURÍDICA DOS JOGOS DIGITAIS NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

A importância do setor de jogos, assim como os demais setores da indústria audiovisual, não se resume ao tamanho de sua economia, ainda que esta seja forte indicador de sua capacidade de geração de emprego e renda. Cada jogo digital, como produto da criatividade humana e, portanto, parte indissociável da cultura que o gerou, traz imbuído intrinsecamente valores, tradições e crenças desta cultura, sendo capaz de produzir ou representar um ou mais de seus traços distintivos espirituais, materiais, intelectuais ou afetivos. Salienta-se que a capacidade dos jogos de revelar elementos da cultura de um povo é acentuada pelo seu caráter lúdico e interativo. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Outro ponto que merece destaque, é a promoção da inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos de mercado. A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos competitivos e inovadores. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Os dados sobre a indústria global de jogos eletrônicos demonstram que o Brasil participa significativamente do circuito econômico. Contudo, a indústria brasileira de jogos eletrônicos ainda se encontra em um estágio incipiente e pouco profissionalizado, necessitando atingir um grau mínimo de desenvolvimento, para tornar-se competitiva, que as ações

governamentais empreendidas até o momento, bem como os esforços privados, não foram capazes de alavancar. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

A falta de profissionalização é sentida ao buscar a proteção autoral devida do jogo digital, em outros países apesar de ainda não existirem legislação específica para este assunto, já estão mais desenvolvidos na forma de proteção dos jogos, criando precedentes que garantem uma maior segurança jurídica para os autores desta determinada obra. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

No Brasil a insegurança jurídica é dolorida para os profissionais da área, importando assim, em um menor investimento na criação e desenvolvimento dos jogos em território nacional, apesar do grande número de profissionais tupiniquins habilitados para desenvolvimentos de jogos, que acabam empregados no exterior. Portanto, essa falta de proteção acaba escapando uma oportunidade de geração de empregos e renda para a população. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

Consequentemente, fica demonstrado em números o relatado acima, pois o Brasil atualmente encontrando-se na 4º posição dos países com os maiores números de jogadores, entretanto, por conta da insegurança jurídica e falta de ações governamentais empreendidas até o momento, figura apenas no 13º lugar dos países que mais lucram com este mercado. (NEWZOO, 2018)

A maior controvérsia em relação a proteção autoral dos jogos digitais encontra-se em seu enquadramento na legislação brasileira. O jogo fica em uma encruzilhada de dois domínios, que são os de programas de computador e bancos de dados ou de obras audiovisuais e cinematográficas. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

A Lei de Direito Autoral estabelece a seguinte definição no art. 5º para obra audiovisual:

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

[...] VIII – obra:

[...] i) audiovisual – a que resulta da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação; (BRASIL, 1998)

A Lei nº. 9.610/98 define as obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, como:

Art. 7º. São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

[...] VI – as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas:

[...] XI – as adaptações, traduções ou outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;

XII – os programas de computador; (BRASIL, 1998)

Portanto, é possível observar que os jogos digitais não são excluídos taxativamente pela Lei nº. 9.610/98, e não poderia ser diferente, já que a legislação brasileira protege tanto as obras audiovisuais como os programas de computador. Nesse ponto, cabe menção de Vide (2010, p. 207):

Além de sua proteção possível como programa de computador, cabe destacar que o aspecto visual dos mesmos, as imagens em sucessão suscetíveis de serem vistas em tela e que, em ocasiões, geraram adaptações cinematográficas, sejam suscetíveis, também em última análise, de proteção na qualidade de obras audiovisuais, o que permitirá evitar a utilização de tais imagens por outros em quaisquer meios – filmes, *comics*, *tebeos*, cartazes, etc. O fato de que as imagens e os sons estejam armazenados na memória de um computador não é obstáculo para esta última proteção; também não é obstáculo para esta referida proteção o fato de que as imagens e os sons que aparecem em tela tenham uma verdadeira dependência da causalidade ou das ações do jogador.

Como mencionado, a proteção autoral encontra-se respaldo em duas categorias de elementos integrantes. A proteção dos programas de computador abrange principalmente os códigos incorporados no meio, por exemplo, o DVD-ROM (*Digital Versatile Disc - Read Only Memory*), o cartucho ou o arquivo disponibilizado para download. Estes códigos estão relacionados a todos os recursos do jogo, por exemplo, a interface gráfica do usuário, a arte, e a criação de personagens. Todas essas partes possuem Direitos Autorais, e podem estar sujeitos a diferentes regimes de Direito Autorais e consequentemente podem pertencer a autores diversos. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

É de se frisar que um programa de computador pode ser utilizado para confecção de vários jogos, portanto, um dos pontos que deve ser levantado ao tentar caracterizar a proteção dos jogos apenas por analogia aos *softwares* será que esta proteção deixará de fora outras partes essenciais do jogo, por exemplo o enredo e os personagens. (STEIN, 2015).

Desse modo, o jogo digital é uma obra intelectual complexa, com diversos elementos separáveis em obras autorais específicas. Contudo, o jogo em si só existe se for respeitada a sua unidade, não havendo jogo sem audiovisual, ou mesmo sem *software*. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Para alguns especialistas os jogos devem ser tratados como obras audiovisuais. Logo, o Direito Autoral mediante obras audiovisuais é o meio mais utilizado de proteção no Brasil, uma vez que protege a expressão de uma ideia e todo o conjunto de expressões, como sons, imagens, personagens, telas, textos e conjuntos de cores, contidas nos jogos. (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Todavia, cabe um contraponto a tal interpretação, considerando que o jogo possui como característica diferenciada, que é a interação ativa entre o jogador e o jogo, e também entre jogadores, assim como situações nas quais o jogador acaba por definir a narrativa, ainda que observando parâmetros pré-estabelecidos. Por sua vez, a obra audiovisual usual possui como característica a passividade do expectador, que acessa o conteúdo audiovisual sem a capacidade de alterar a sua dinâmica narrativa. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

A consideração da dupla natureza possui relevância na negociação de contratos e direitos, assim como em processos judiciais, em especial criminais e de responsabilidade civil, associados ao combate à “pirataria” de jogos. (MARANHÃO JÚNIOR, 2018).

No escopo da Lei de Direito Autoral os jogos podem ser classificados de diferentes maneiras, com respeito à autoria, podem ser considerados como obras coletivas ou obras em coautoria. Entre profissionais atuantes, é possível listar alguns:

Produtor, que supervisiona o trabalho de todos os envolvidos na criação do jogo de vídeo; coordenador de produção; produtor assistente; produtor associado; diretor de produção; designer de jogos; diretor criativo; escritor; roteirista; criador da arte visual do jogo; designer de áudio, responsável pela criação de efeitos sonoros e outros elementos sonoros relacionados, entre outros não mencionados que também efetuam trabalhos de natureza artística ou similares a outros campos de arte. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016, p. 82-83).

É importante considerar que tais profissionais podem deter Direitos Autorais, a depender de sua contribuição para o trabalho. Em geral, a fim de ser titular de Direitos Autorais, é preciso desenvolver elementos originais e criativos ou executar o trabalho de outro criador. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

Na maioria dos casos, esses autores têm uma relação empregatícia com a empresa de desenvolvimento, de modo que os direitos sobre as obras são retidos pelo empregador. No entanto, se o trabalho não é criado dentro desta relação, o produtor deve garantir a transferência adequada dos direitos, a fim de publicar e comercializar o jogo eletrônico de forma adequada. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Contudo, não há ainda uma definição clara e aplicável a todos os exemplos sobre quem seria o verdadeiro autor de um jogo. Existe ainda a possibilidade de atribuição de

coautoria, caso entendido que a obra realmente reflita várias ideias e concepções e não a visão particular de uma pessoa. É certo que a categoria coautoria nos Direitos Autorais não diz respeito a segmentações da obra, a uma soma de partes, mas a quando várias pessoas criam conjuntamente a integralidade da obra. (MENEGETTI, 2013).

Já a parte dos jogos os elementos de programação, esta é a forma como os elementos audiovisuais são tecnicamente gerenciados e colocados à disposição do usuário através dos meios de interação disponíveis. Os jogos também podem receber proteção da Lei de *Software*. Ademais, há julgados que classificam os jogos como *software*. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Nesse sentido, é possível colacionar o julgado do Tribunal de Justiça de São Paulo no qual considerou o jogo como espécie de programa de computador:

Violação de direito autoral - "*Game*" e "*Videogame*" devem ser tidos como espécie de programa de computador, especialmente porque somente podem ser confeccionados através deste tipo de equipamento do informática – Incidência no caso do disposto na Lei 9 609/98 - Crime de ação penal privada - Inexistência de queixa ajuizada no prazo legal - Reconhecimento da extinção de punibilidade do agente. (SÃO PAULO, 2008)

Verifica-se, portanto, que a proteção jurídica sobre os jogos digitais no Brasil se situa em uma interseção entre o regime jurídico para obras musicais, visuais e literárias, protegida através do direito autoral, e o regime jurídico para o *software*, protegido em sistema específico, esse com princípios afetos ao Direito Autoral, mas ao mesmo tempo com particularidades. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Conforme foi apurado de antemão, diversos regimes jurídicos estrangeiros estabeleceram soluções autônomas para esta questão. Assim, enquanto não existe uma classificação explícita para jogos nos termos da legislação brasileira, é possível a proteção nessas duas esferas (Lei de Direitos Autorais e Lei dos *softwares*). (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

O programa de computador se equipara à uma obra literária, ao menos no que diz respeito ao seu código fonte e objeto. A obra audiovisual é definida de forma singular. Dada as suas particularidades, a lei também qualifica as pessoas físicas criadoras as quais podem ser atribuídas a autoria da obra. No caso dos jogos eletrônicos, o aspecto relevante é como se define a titularidade sobre o jogo, ou seja, quem detém o conjunto dos direitos patrimoniais sobre o jogo, incluindo todas as criações de terceiros nele inseridas. (MENEZES; BORTOLI, 2016).

Nesse sentido vislumbra-se as duas possibilidades de proteção. A primeira, à luz do tratamento dado às obras audiovisuais, seria construir, a partir da definição de autoria das obras audiovisuais em geral, definição específica aos jogos digitais e das pessoas a quem se pode atribuir sua autoria. (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2013).

A segunda seria reconhecer que os jogos digitais são uma obra que consiste do aporte criativo de inúmeros autores que, no seu conjunto, são de titularidade de uma pessoa física ou jurídica que a organize, por não ser possível explorá-los economicamente de forma individual. Nesse caso seria dado ao jogo digital o tratamento de obra coletiva, previsto na lei de direito autoral. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Seja como for, em qualquer hipótese não há a presunção da cessão dos direitos das criações não derivadas da relação de trabalho, exigindo de quem explora economicamente o jogo adquira contratualmente a titularidade de todas as criações que são utilizadas na obra. O jogo produzido na forma de programa de computador já terá a titularidade de todas as obras produzidas no vínculo empregatício. Porém, se incluir obras de terceiros deverá providenciar as devidas autorizações e observar os direitos morais nos créditos. (AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA, 2016).

Diante disto, depreende-se que os jogos necessitam de uma tipificação na legislação Autoral ou até mesmo uma Lei específica para tratar de sua proteção. Embora seja pacífico que são obras intelectuais, podem ser interpretados tanto como um programa de computador ou como uma obra audiovisual.

## 5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objeto o estudo do Direito Autoral dos jogos digitais. Conforme foi levantado na introdução, desenvolveu-se da presente pesquisa o seguinte questionamento: Como é realizada a regulamentação do Direito autoral dos jogos digitais na legislação brasileira?

Em vista do questionamento levantado bem como do objeto de estudo, delineou-se como objetivo geral deste trabalho verificar a regulamentação do Direito autoral dos jogos digitais na legislação brasileira. Como objetivo específico, pretendeu-se conceituar jogos digitais, conceituar Direito Autoral e verificar a legislação incidente sobre o Direito Autoral dos jogos digitais.

Considerando-se os objetivos, desenrolou-se a seguinte estrutura no presente trabalho monográfico. No primeiro capítulo de desenvolvimento discorreu-se acerca do conceito dos jogos digitais com base em sua evolução histórica, e da conceituação de sua natureza jurídica.

Como se pode notar no decorrer da pesquisa, os jogos possuem uma natureza complexa existindo várias partes de sua composição que podem ser protegidas por diferentes maneiras, todavia, em um sentido abrangente, verificou-se que os jogos ainda possuem uma natureza jurídica indeterminada, podendo ser categorizados tanto como obra de audiovisual como programa de computador, sendo que, a legislação pende para caracterização como de obra audiovisual e os tribunais, ainda que em relação ao direito tributário e penal, estão considerando a natureza dos jogos mais próxima dos *softwares*.

Na sequência, tem-se no segundo capítulo de desenvolvimento a apresentação dos conceitos, definições e natureza dos Direitos Autorais, bem como a sua diferenciação com outros tipos de propriedades intelectuais que possam se assemelhar.

Com enfoque maior na proteção autoral dos programas de computador e do restante das obras protegidas pelo Direito Autoral, verificou-se a aproximação entre as duas hipóteses, diferenciando-se na questão de autoria e nos direitos garantidos, como mencionado na pesquisa, os direitos morais para os programas de computador são extremamente reduzidos, sendo aplicados apenas em hipóteses restritas. Isto se justifica, pois, esse tipo de obra é mais voltado para o mercado corporativo, enquanto o restante das obras protegidas pelo Direito Autoral tem um viés mais artístico, mesmo que algumas dessas obras movimentem mercados que geram milhões.

No meio dessas duas opções de proteção, encontra-se os jogos digitais, que por lado possuem uma propriedade mais comercial e corporativa ligada ao desenvolvimento tecnológico, que é os programas de computadores utilizados como principal matéria prima de criação. Enquanto, na outra face, figura outras obras igualmente importantes para a criação e popularização dos jogos (personagens, enredo, elementos de áudio), sendo esse tipo de obra mais intimamente ligado ao lado artístico.

Ao final, o terceiro capítulo de desenvolvimento, tratou de apresentar as legislações cabíveis ao Direito Autoral dos jogos digitais, partindo da perspectiva internacional e finalizando no âmbito nacional, verificando os componentes passíveis de proteção dos jogos assim como qual proteção que se dará. Verificou-se nessa pesquisa, que os jogos não apresentam um número certo de componentes passíveis de proteção, dependendo de cada jogo apresentar mais ou menos estruturas.

Isto também vale para a natureza que o jogo irá se aproximar, tendo em vista, que terá jogos que tem como objetivo apenas contar uma história, focando muito mais no enredo e na criação de personagens, enquanto, outros jogos serão focados na questão da jogabilidade e interação com o jogador, muitas vezes não existindo qualquer enredo.

Diante disto, conclui-se que os jogos necessitam de uma tipificação na legislação Autoral ou até mesmo uma Lei específica para tratar de sua proteção. Embora seja pacífico que são obras intelectuais, e podem ser interpretados tanto como um programa de computador ou como uma obra audiovisual ou outras obras que interajam diretamente com o jogo, como é o caso da música e das obras artísticas, dependendo apenas da natureza da qual se aproximarem mais intimamente.

Para tanto, utilizou-se no sentido de investigar os deslocamentos percebidos pelo objeto central da pesquisa, a literatura jurídica contemporânea, colmatando seu significado na atualidade. Entretanto, nesse ponto, cabe uma ressalva, visto que diante da atualidade do tema, não se encontrou doutrinas e julgamentos nacionais em relação específica ao assunto, sendo a presente pesquisa baseada em artigos científicos tanto nacionais como internacionais, bem como decisões judiciais de outros países.

Por certo não se estabelecerá um ponto final em referida discussão. Pretende-se, tão-somente, aclarar o pensamento existente sobre o tema, pois, o problema ainda não se esgotou, tendo em vista o crescimento constante do mercado aliado ao desenvolvimento da tecnologia, o conceito e a natureza jurídica dos jogos digitais poderão torna-se totalmente diferentes no futuro.



## REFERÊNCIAS

ABRÃO, Eliane. Y. **Direitos de Autor e Direitos Conexos**. 2. ed. São Paulo: Migalhas, 2014.

ALEMANHA. **Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte, de 9 de setembro de 1965**. Disponível em: <<https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

ASCENSÃO, José de Oliveira; JABUR, Wilson Pinheiro; SANTOS, Manoel J. Pereira dos. **Propriedade intelectual: Direito Autoral**. São Paulo: Saraiva, 2014.

BARBOSA, Denis Borges. **Uma Introdução à Propriedade Intelectual**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2003.

BASTOS, Celso Ribeiro; MARTINS, Ives Gandra. **Comentários à Constituição do Brasil**. 2. ed. São Paulo: Saraiva, 1989.

BATTAIOLA, André Luiz. **Jogos por computador: Histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação**. In: XIX jornada de atualização em informática. Anais do XIX Congresso Nacional da SBC. Curitiba: PUCPR, p. 83–122, 2000.

BIAGIOTTI, Luiz Claudio Medeiros. **A importância da Propriedade Intelectual para o desenvolvimento econômico da Nação**. Disponível em: <<https://revista.isat.edu.br/index.php/revista-do-isat-IX/issue/download/4/14>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de Autor**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)>. Acesso em: 30 out. 2018.

BRASIL. **Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991**. Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L8313cons.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8313cons.htm)>. Acesso em: 30 out. 2018.

BRASIL. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996.** Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9279.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm)>. Acesso em: 30 out. 2018.

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.** Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19609.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm)>. Acesso em: 30 out. 2018.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm)>. Acesso em: 30 out. 2018.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011.** Regulamenta os segmentos culturais previstos no § 3º do art. 18 e no art. 25 da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/documents/10895/939065/Portaria+n%C2%BA%20116.pdf/de16dd3e-113f-461d-b0b5-56598889a562>>. Acesso em: 30 out. 2018.

BRASIL. Secretaria Executiva. Agência Nacional de Cinema. **Análise de impacto regulatório Nº. 1/2016/SEC.** Brasília, 2016. Disponível em: <[https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/AIR-JogosEletronicos\\_0.pdf](https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/AIR-JogosEletronicos_0.pdf)>. Acesso em: 29 out. 2018.

CABRAL, Plínio. **Direito Autoral: dúvidas e controvérsias.** São Paulo: Harbra Ltda, 2000.

CARBONI, Guilherme. **Manual de Direitos Autorais para Games.** Disponível em: <[http://www.edcomunicacao.com.br/clientes/big/MANUAL\\_DIREITOS\\_AUTORAIS\\_GAMES.pdf](http://www.edcomunicacao.com.br/clientes/big/MANUAL_DIREITOS_AUTORAIS_GAMES.pdf)>. Acesso em: 07 nov. 2018.

CHAVES, Antônio. **Criador da obra intelectual.** São Paulo: LTr, 1995.

COELHO, Fábio Ulhoa. **Curso de Direito Civil: Direito das coisas, Direito Autoral.** 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2012. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/download-curso-de-direito-civil-vol-4-direito-das-coisas-direito-autoral-fabio-ulhoa-coelho-em-epub-mobi-pdf/>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

CONSELHO NACIONAL DE JUSTIÇA. **CNJ Serviço: O que é direito autoral e propriedade industrial?** Disponível em: <<http://www.cnj.jus.br/noticias/cnj/83832-cnj-servico-o-que-e-direito-autoral-e-propriedade-industrial>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

ESTADOS UNIDOS DA AMERICA. **Copyright Law of the United States, de 19 de outubro de 1976**. Disponível em: <<https://www.copyright.gov/title17/>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

ESTADOS UNIDOS DA AMERICA. Tribunal Distrital de Maryland. Atari, Inc. V. Amusement World, Inc. nº Y-81-803. Relator: Juiz Joseph H. Young. Disponível em: <<https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/FSupp/547/222/1478917/>>. Acesso em: 09 nov. 2018.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José Henrique Dell Osso (Org.). **Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo: Gedigames, 2014. Disponível em: <[http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf)>. Acesso em: 29 out. 2018.

FRANÇA. Assembleia Nacional. **Mission Parlementaire sur le regime juridique du jeu video en droit d’auteur**. 2011. Disponível em: <<http://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Missions/MISSION-PARLEMENTAIRE-SUR-LE-REGIME-JURIDIQUE-DU-JEU-VIDEO-EN-DROIT-D-AUTEUR>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

FRANÇA. **Code de la propriété intellectuelle, de 1 de julho de 1992**. Disponível em: <<https://www.legifrance.gouv.fr/affichCode.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

GAGLIANO, Pablo Stolze; PAMBLONA FILHO, Rodolfo. **Novo curso de Direito Civil, volume 1: Parte Geral**. 19. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

GANLDELMAN, Henrique. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2004.

GARCIA, Arthur Yoshihiro Yamada Junqueira. Estudando jogos digitais: novas perspectivas. **Revista Florestan: Graduação em Ciências Sociais da UFSCar**, São Carlos, v. 2, n. 1, p.174-193, nov. 2014. Disponível em: <<http://www.revistaflorestan.ufscar.br/index.php/Florestan/issue/view/4/showToc>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

GARRELTS, Nate C. **The official strategy guide for video game studies: A grammar and rhetoric of videogames**. 2003. 200 f. Tese (Doutorado) - Curso de Artes e Letras, American Studies, Universidade do Estado de Michigan, Michigan, 2003.

GROSHEIDE, F. Willem; ROERDINK, Herwin; THOMAS, Karianne. Intellectual property protection for video games: A view from the European Union. **Journal of International Commercial Law and Technology**, v. 9, p. 1, 2014. Disponível em: <<https://media.neliti.com/media/publications/28815-EN-intellectual-property-protection-for-video-games-a-view-from-the-european-union.pdf>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

HAMMES, Bruno Jorge. **O direito de propriedade intelectual**. 3. ed. São Leopoldo: Unisinos, 2002.

JAPÃO. **Copyright Act, de 6 de maio de 1970**. Disponível em: <[http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail\\_main?vm=&id=1980](http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail_main?vm=&id=1980)>. Acesso em: 08 nov. 2018.

JAPÃO. Tribunal Superior de Osaka. Judgment Upon The Case Concerning The Right To Assign A Copy Of A Work Which Is A Film Used In A Home Video Game Machine To The General Public And The Re-assignment Of The Copy. nº 2001 (Ju) 952. Osaka, 25 de abril de 2002. Disponível em: <[http://www.courts.go.jp/app/hanrei\\_en/detail?id=581](http://www.courts.go.jp/app/hanrei_en/detail?id=581)>. Acesso em: 09 nov. 2018.

JUUL, Jasper. **Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Dallas: The Mit Press, 2005.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, 2009. Disponível em: <http://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 29 out. 2018.

MARANHÃO JUNIOR, Magno de Aguiar. **Jogos eletrônicos: audiovisual ou software? O ponto ótimo da exegese legal para viabilizar a implementação de políticas públicas de regulação e fomento**. Disponível em: <[http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n\\_link=revista\\_artigos\\_leitura&artigo\\_id=19271&revista\\_caderno=26](http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=19271&revista_caderno=26)>. Acesso em: 07 nov. 2018.

MENEGHETTI, Tarcísio Vilton. **Autoria e Titularidade em Jogos Eletrônicos**. 2013. 210 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Direito, Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/122912>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

MENEZES, Claudia; BORTOLI, Robélius. Propriedade Intelectual em Jogos Digitais: Perspectiva do Brasil. **Cadernos de Direito**, Piracicaba, v. 16, n. 30, p.187-206, 30 jun. 2016. Disponível em: <[http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/documentacao\\_e\\_divulgacao/doc\\_biblioteca/bibli](http://www.mpsp.mp.br/portal/page/portal/documentacao_e_divulgacao/doc_biblioteca/bibli)

\_servicos\_produtos/bibli\_informativo/bibli\_inf\_2016/IJC13\_01.pdf>. Acesso em: 29 out. 2018.

MENEZES, Elisângela Dias. **Curso de direito autoral**. Belo Horizonte: Del Rey, 2007.

MUNIZ, Rosangela Maria Ribeiro et al. **Manual básico: Propriedade intelectual e transferência de tecnologia**. 2. ed. Brasília: Centro de Apoio Ao Desenvolvimento Tecnológico, 2013. Disponível em:  
<[http://www.cdt.unb.br/pdf/programaseprojetos/nupitec/manual\\_propriedade\\_intelectual.pdf](http://www.cdt.unb.br/pdf/programaseprojetos/nupitec/manual_propriedade_intelectual.pdf)>  
. Acesso em: 07 nov. 2018.

NETTO, José Carlos Costa. **Estudos e pareceres de direito autoral**. Rio de Janeiro: Editora Forense, 2015.

NEWZOO. **The Brazilian Gamer: Key Consumer Insights**. Disponível em:  
<<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

NUNES, Maria Augusta Silveira Netto. **Propriedade intelectual e industrial em jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos para jogos**. Disponível em:  
<<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/tutoriais-sbgames-2014/capitulo6.html#por-3>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches**. 2013. Disponível em:  
<[http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative\\_analysis\\_on\\_video\\_games.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf)>. Acesso em: 08 nov. 2018

PAESANI, Liliane Minardi. **Manual de Propriedade Intelectual**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

PARANAGUÁ, Pedro; BRANCO, Sergio. **Direitos Autorais**. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

PINHEIRO, Patricia Peck; ALMEIDA, Diego Perez de; DEL MONDE, Isabela Guimarães. **Manual de Propriedade Intelectual**. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2013. Disponível em:  
<[http://www.foar.unesp.br/Home/Biblioteca/unesp\\_nead\\_manual\\_propriedade\\_intelectual.pdf](http://www.foar.unesp.br/Home/Biblioteca/unesp_nead_manual_propriedade_intelectual.pdf)>. Acesso em: 08 nov. 2018.

PRETTO, Marcelo. **Direito autoral para fotógrafos**. Santa Catarina: Iphoto Editora, 2013.

RYAN, Alan. **A Propriedade**. Lisboa: Editorial Estampa, 1988.

SÃO PAULO. 9ª Vara Federal Cível. Decisão Interlocutória nº processo nº 5007448-54.2017.4.03.6100. Relator: Juíza Federal Cristiane Farias Rodrigues dos Santos. São Paulo, SP, 30 de maio de 2017. Disponível em: <<http://www.jfsp.jus.br/assets/Uploads/administrativo/NUCS/decisoes/2017/170612tributosg.ames.pdf>>. Acesso em: 09 nov. 2018.

SÃO PAULO. Tribunal de Justiça. Apelação Criminal nº 993071223107. Relator: Des. Paulo Sérgio Mangerona. São Paulo, 28 de agosto de 2008. Disponível em: <<https://esaj.tjsp.jus.br/cposg/search.do;jsessionid=9DF7778EA92F95549B305F131AA15DF9.cposg4?conversationId=&paginaConsulta=1&localPesquisa.cdLocal=-1&cbPesquisa=NUMPROC&tipoNuProcesso=UNIFICADO&numeroDigitoAnoUnificado=1048082-17.2015&foroNumeroUnificado=0100&dePesquisaNuUnificado=1048082-17.2015.8.26.0100&dePesquisa=&uuidCaptcha=>>>. Acesso em: 08 nov. 2018

SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SICCA, Gerson. dos Santos. A proteção da propriedade intelectual dos programas de computador. **Revista de Informação Legislativa**, v. 142, n. 36, 1999.

SILVEIRA, Newton. **A propriedade intelectual e a nova lei de propriedade industrial**. São Paulo: Saraiva, 1996.

SILVEIRA, Newton. **Propriedade intelectual**. 5. ed. Barueri/SP: Editora Manole, 2014.

SOUZA, Carlos Fernando Mathias de. **Direito Autoral**. 2. ed. Brasília: Brasília Jurídica, 2003.

STATERI, Júlia. **Cinema e Video Game: Diferenças e Possibilidades**. In: XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2008/resumos/R9-0260-1.pdf>>. Acesso em: 07 nov. 2018.

STEIN, Julian Simon. The legal nature of video games: Adapting copyright law to multimedia. **Press Start**, n. 1, v. 2, p. 43-55, 2015. Disponível em: < <https://press-start.gla.ac.uk/index.php/press-start/article/view/25f>>. Acesso em: 06 nov. 2018.

VIDE, Carlos Rogel. **Manual de Direito Autoral**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2010.

VON NEUMANN, John; MORGENSTEM, Oskar. **Theory of Games and Economic Behavior**. Princeton University Press, 1944.

WACHOWICZ, Marcos. **Jogos Digitais Educacionais como bens informáticos**: Elementos que integram a sua tutela jurídica enquanto bem intelectual. Disponível em: <[http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/artigo\\_jogos\\_digitais\\_marcos\\_wachowicz\\_revisado.pdf](http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/artigo_jogos_digitais_marcos_wachowicz_revisado.pdf)>. Acesso em: 07 nov. 2018.

WACHOWICZ, Marcos. **Propriedade Intelectual do Software & Revolução da Tecnologia da Informação**. Curitiba: Juruá, 2004.