

VI ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

**DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE
INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA**

YURI NATHAN DA COSTA LANNES

CINTHIA OBLADEN DE ALMENDRA FREITAS

JOÃO MARCELO DE LIMA ASSAFIM

Todos os direitos reservados e protegidos. Nenhuma parte deste anal poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria - CONPEDI

Presidente - Prof. Dr. Orides Mezzaroba - UFSC - Santa Catarina

Diretora Executiva - Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini - UNIVEM/FMU - São Paulo

Vice-presidente Norte - Prof. Dr. Jean Carlos Dias - Cesupa - Pará

Vice-presidente Centro-Oeste - Prof. Dr. José Querino Tavares Neto - UFG - Goiás

Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Leonel Severo Rocha - Unisinos - Rio Grande do Sul

Vice-presidente Sudeste - Profa. Dra. Rosângela Lunardelli Cavallazzi - UFRJ/PUCRio - Rio de Janeiro

Vice-presidente Nordeste - Profa. Dra. Gina Vidal Marcilio Pompeu - UNIFOR - Ceará

Representante Discente: Prof. Dra. Sinara Lacerda Andrade - UNIMAR/FEPODI - São Paulo

Conselho Fiscal:

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara - ESDHC - Minas Gerais

Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UCAM - Rio de Janeiro

Prof. Dr. José Filomeno de Moraes Filho - Ceará

Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva - UFS - Sergipe

Prof. Dr. Valter Moura do Carmo - UNIMAR - São Paulo

Secretarias

Relações Institucionais:

Prof. Dra. Daniela Marques De Moraes - UNB - Distrito Federal

Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues - UNIVEM - São Paulo

Prof. Dr. Yuri Nathan da Costa Lannes - Mackenzie - São Paulo

Comunicação:

Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho - UPF/Univali - Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Maria Creusa De Araújo Borges - UFPB - Paraíba

Prof. Dr. Matheus Felipe de Castro - UNOESC - Santa Catarina

Relações Internacionais para o Continente Americano:

Prof. Dr. Heron José de Santana Gordilho - UFBA - Bahia

Prof. Dr. Jerônimo Siqueira Tybusch - UFSM - Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Paulo Roberto Barbosa Ramos - UFMA - Maranhão

Relações Internacionais para os demais Continentes:

Prof. Dr. José Barroso Filho - ENAJUM

Prof. Dr. Rubens Beçak - USP - São Paulo

Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr - Unicuritiba - Paraná

Eventos:

Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta - Fumec - Minas Gerais

Profa. Dra. Cinthia Obladen de Almendra Freitas - PUC - Paraná

Profa. Dra. Livia Gaigher Bosio Campello - UFMS - Mato Grosso do Sul

Membro Nato - Presidência anterior Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa - UMICAP - Pernambuco

D597

Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Cinthia Obladen de Almendra Freitas; João Marcelo de Lima Assafim; Yuri Nathan da Costa Lannes – Florianópolis; CONPEDI, 2023.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5648-742-7

Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações

Tema: Direito e Políticas Públicas na era digital

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Direito e inovação. 3. Propriedade intelectual e concorrência. VI Encontro Virtual do CONPEDI (1; 2023; Florianópolis, Brasil).

CDU: 34



VI ENCONTRO VIRTUAL DO CONPEDI

DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA

Apresentação

Trata-se do VI encontro virtual do CONPEDI sob a temática Direito e Políticas Públicas, que ocorreu entre 20 e 24 de junho de 2023. O Grupo de Trabalho GT8 intitulado Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência I tem uma aderência inequívoca a demanda social interdisciplinar surgida com o avanço tecnológico, sua apropriação, o r. tráfego jurídico e seu impacto sobre o ordenamento, como, ocorre, por exemplo, com a privacidade (v. “capitalismo de vigilância”), a inteligência artificial e o gigantismo das plataformas digitais. Este GT, fundado diante do advento do sistema nacional de inovação (com pedra angular nos artigos 5, 170, 218 e 219 da Constituição da República Federativa do Brasil), teve sua importância reforçada do papel da inovação nas políticas públicas de desenvolvimento. Reiteramos, aqui, a perspectiva de transição do capitalismo de “shareholder” para o de “stakeholder”, a luz da produção intelectual de autores da envergadura de Mariana MAZZUCATO e Ha Joon CHANG, terminou por criar uma relação direta das políticas de inovação (e r. instrumentos de atribuição patrimonial) com o desenvolvimento sustentável e o respeito aos direitos humanos, para, ao fim e ao cabo, engendrar políticas crescimento econômico e de inclusão social.

O primeiro trabalho é intitulado “A interface entre propriedade intelectual e bens imateriais no sistema marcário”, dos autores Wagner Robério Barros Gomes, Samara Santos dos Santos e Zelita Marinho de Brito. Esta pesquisa aborda o labor e competência do IPHAN em comparação com a competência do INPI. A portaria 587 atribui um certo direito de precedência de determinadas marcas correlatas com os bens culturais. O que se percebeu na sequência, o trabalho “A propriedade intelectual nos jogos eletrônicos: uma análise jurídica” de autoria de Josefa Gilvanda de Moura Santos Neta, Roberta Hora Arcieri Barreto e Raysa Ribeiro Oliveira. O objetivo da pesquisa é examinar o direito positivo com vistas a solucionar controvérsias comumente em pugnas internacionais.

Em terceiro lugar, a pesquisa intitulada “Interfaces entre a propriedade intelectual e o “right to repair” à luz da “Law and Economics”“. O objetivo do presente texto seria discutir o right to repair, e, ao examinar, chega-se ao lixo eletrônico.

Merece menção aqui, o labor intitulado “Delimitação de direitos da propriedade intelectual aplicados à moda: uma análise jurisprudencial” de autoria de Juliana Martins de Sá Müller. O

artigo volta sua atenção para como o direito atende e protege as criações a partir da cultura. Assim, torna-se difícil a tarefa de, a luz de questões socioeconômicas, sopesar a tutela da concorrência desleal mediante a repressão das cópias contra os benefícios da disseminação das cópias como meio de fomentar o uso evitando a obsolescência.

O sexto trabalho na pauta é a obra intitulada “Direito de exclusividade e estímulo de inovação: o papel da propriedade industrial no combate a Dengue” de autoria dos pesquisadores Andressa Mendes de Souza, Vinicius Rocha de Oliveira e Marco Vinicius Chein Feres. O objeto do trabalho é avaliar em que medida a exclusividade pode frear a inovação e prejudica políticas públicas de saúde. O trabalho identificou 317 depósitos de patentes. O cenário da proteção.

Em sétimo, temos a pesquisa “Do analógico ao digital: reflexões sobre a relação de consumo nas plataformas digitais e as implicações regulatórias” tratam do demanda social advindas das plataformas digitais, com enfoque no consumo e na regulação.

Na oitava posição de pauta, surge o trabalho “Entre anjos e unicórnios: perspectivas sobre inovação e o profissional do direito”, trata de um objeto multidisciplinar e seu impacto sobre o trabalho dos profissionais do direito.

Nesta mesma linha, vem a pesquisa oriunda da FUMEC intitulada “Estratégias eficientes e inovadoras para escritórios de advocacia na 4ª Revolução Industrial”, de autoria dos autores Laura Santos Aguiar e Paulo Marcio Reis Santos. O trabalho considera que o atual modelo, defasado, encaminha para as novas tecnologias.

Na décima posição de ordem vem à pesquisa intitulada “inovação tecnológica e os incentivos fiscais no Brasil, a partir da Lei do Bem” da autoria de Giane Francina Rosa, Daniela Ramos Marinho Gomes, e Marília Verônica Miguel. A preocupação com as PME coincide com os problemas da agenda do desenvolvimento olhando também para econômica global, então, a inovação como vetor de competitividade global de sociedades nacionais de capital nacional.

Na décima primeira posição está o título “Licença compulsória de patentes medicamentosas como meio de efetivação dos direitos humanos: o coquetel anti-aids.” A pesquisa tem como autoras Caroline Stéfany Correia de Medeiros e Ohana Lucena Medeiros Von Montfort.

Na décima segunda posição de pauta, foi apresentado o trabalho intitulado “Mudança do clima e eco inovação: aproximações entre o ODS 13 da agenda 2030 da ONU e o programa brasileiro” de autoria de Tuana Paulo Lavali, Cristiana Fontanela, Andrea de Almeida Leite

Marocco. A pesquisa examina a importância estratégica do programa de patentes verdes do INPI.

Na décima terceira posição vem a pesquisa intitulada “O atual retrato da propriedade intelectual e seus impactos na saúde pública e nos medicamentos” de autoria de Antonio Ricardo Surita dos Santos e Victor Hugo Tejerina Velázquez. O objeto parte na análise socioeconômica que considera que a maior parte da população depende do SUS.

Na décima quarta posição em número de ordem, merece atenção o artigo denominado “Os desafios da gestão dos direitos de propriedade intelectual nos ambientes de inovação: uma abordagem a partir da teoria da tríplice hélice” com atenção a gestão estratégica dos direitos da propriedade intelectual, identificando o papel de cada ator.

Na sequência, foram apresentados o artigo decorrente da pesquisa intitulada “Os direitos autorais de conteúdo gerado por entes de inteligência artificial” de autoria de Vitor Greijal Sardas e José Carlos Vaz e Dias. O problema decorre da demanda social, especialmente a partir da inteligência artificial usando o conceito de rede neural profunda.

Por oportuno, não poderia faltar o “Risco e desafios da massificação do uso da inteligência artificial: o uso do chat gpt” cujo objeto é o resultado dos últimos avanços da IA, que no debate, levaram a reflexão sobre a necessidade de regulação o uso ético e jurídico da IA, bem como, o risco de concentração econômica e impacto para as normas que disciplinam a livre concorrência.

Por fim, encerramos o debate com uma prévia análise sobre a relação entre a propriedade intelectual, a questão dos alimentos e o direito a desenvolvimento. Erradicação da fome e segurança alimentar estão na pauta do desenvolvimento sustentável.

Por toda esta produção e alcance dos respectivos objetos, os trabalhos do GT8 do Conselho Nacional de Pesquisa em Direito foram expostos a debate em uma tarde proveitosa de produção intelectual aplicada em resposta a demanda social e ao bom serviço do Sistema Nacional de Pós-Graduação na área do Direito, sem deixar de enfrentar problemas interdisciplinares colocados, trazendo soluções resultantes da análise sistêmica do Direito. Quiçá, muitos destes problemas (e soluções) de interesse das outras 47 áreas do conhecimento (no âmbito do Conselho Técnico e Científico da CAPES - CTC) relativamente ao sistema nacional de inovação.

Tenham uma leitura boa e profícua.

João Marcelo de Lima Assafim

Yuri Nathan da Costa Lannes

Cynthia Obladen de Almendra Freitas

Coordenadores do GT8

A PROPRIEDADE INTELECTUAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE JURÍDICA

THE INTELLECTUAL PROPERTY IN ELECTRONIC GAMES: A LEGAL ANALYSIS

**Josefa Gilvanda de Moura Santos Neta
Roberta Hora Arcieri Barreto
Rayza Ribeiro Oliveira**

Resumo

A propriedade intelectual e a autoria são questões-chave no campo dos jogos eletrônicos, especialmente quando surge uma suposta situação em que uma parte interessada comercializa um jogo eletrônico (com processo administrativo da proteção industrial) e a outra parte legal é a criadora original da ideia do jogo, indicando que a primeira realizou plágio de sua obra. Desse modo, este trabalho tem por objetivo averiguar a existência de debates judiciais que se debruçam no sentido de investigar um suposto plágio de jogos. Destarte, a pesquisa problematiza a seguinte questão: como é visto o direito autoral sob a ótica jurisprudencial quando há clara disputa de interesses defronte ao mesmo jogo eletrônico? A hipótese provisória que se apresenta é que a falta de regulamentação específica para jogos eletrônicos pode levar a uma lacuna na jurisprudência sobre esse tema. A metodologia é quali-quantitativa, cujo método é dedutivo, com foco na realização de uma revisão sistemática da literatura.

Palavras-chave: Autoria, Debates judiciais, Jogos eletrônicos, Plágio, Propriedade intelectual

Abstract/Resumen/Résumé

Intellectual property and authorship are key issues in the field of electronic games, especially when an alleged situation arises in which an interested party commercializes an electronic game (with industrial protection administrative process) and the other legal party is the original creator of the idea of the game, indicating that the first plagiarized his work. Thus, this work aims to verify the existence of judicial debates that focus on investigating an alleged plagiarism of games. Thus, the research problematizes the following question: how is copyright seen from the jurisprudential perspective when there is a clear dispute of interests in front of the same electronic game? The provisional hypothesis that is presented is that the lack of specific regulation for electronic games can lead to a gap in the jurisprudence on this subject. The methodology is qualitative and quantitative, whose method is deductive, focusing on carrying out a systematic review of the literature

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Authorship, Court debates, Electronic games, Intellectual property, Plagiarism

1 INTRODUÇÃO¹

Os videogames são considerados a 10ª arte, sendo estes capazes, por meio de uma equipe multidisciplinar, de criar memórias inesquecíveis aos jogadores, revolucionar debates políticos e marcar uma época da história.

A *priori*, cumpre salientar que há na literatura uma não pacificidade se os termos “videogame” e “jogos eletrônicos” devem ser tratados como sinônimos. Enquanto há correntes que entendam serem a mesma coisa, outras entendem que são diferentes devido às formas diversas de interação do jogador e o jogo.

Nesse sentido, para a construção de um jogo faz-se necessárias várias “peças” em sua composição até chegar ao consumidor a versão final. Em destaque, há o código-fonte, este que é produzido por várias linhas de codificação que são feitas por um programador especializado, criando o *software* do produto, sendo passível de atualização que alteram em todo ou parte, o *game*.

Comparada a outras indústrias como a da música e cinema, a indústria de jogos eletrônicos é relativamente nova. No Brasil, a legislação de direitos autorais foi atualizada pela última vez em 1998, antes do acelerado desenvolvimento do segmento de jogos eletrônicos.

A legislação brasileira dispõe sobre três aspectos importantes quando o assunto são jogos eletrônicos: o direito autoral, a propriedade intelectual e o *software*. O primeiro diz respeito ao criador original da obra (em seu sentido amplo, garantindo a exclusividade de exploração da obra a seu criador); já o segundo visa proteger uma possível concorrência desleal, através do registro ou da patente da obra como um todo ou em parte; e o derradeiro, é um conjunto de instruções que “ditam” como determinado código vai ser executado no jogo.

Nesse sentido, emerge-se uma dúvida reflexiva acerca de como é percebida na literatura e na prática (por meio de entendimentos judiciais) essa proteção ao autor da ideia original do jogo que possivelmente não foi respeitada, ocasionando uma disputa judicial em virtude da reprodução não autorizada com fulcro de obter lucro.

A presente pesquisa não pretende abordar ou aprofundar-se no que se refere ao direito de patente e registro, tendo em vista que opta por analisar somente direito autoral e a possibilidade de responsabilização se percebida a cópia fraudulenta, assim como, para uma análise mais aprofundada seria necessário um trabalho mais extenso que não é permitido pelos parâmetros do Congresso.

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Destarte, a pesquisa problematiza a seguinte questão: como é visto o direito autoral sob a ótica jurisprudencial quando há clara disputa de interesses defronte ao mesmo jogo eletrônico? Foi identificado, inicialmente, que a hipótese provisória que se apresenta é que a falta de regulamentação específica para jogos eletrônicos pode levar a uma lacuna na jurisprudência sobre esse tema.

Outrossim, o objetivo geral do presente artigo é analisar legislações protetivas que disponham a respeito da propriedade intelectual em plano nacional. Bem como, de forma específica, investigar se há jurisprudência nacional nesse sentido, e na ausência, exemplificar, trazendo disputas judiciais de outro país, percebendo qual foi o argumento de convencimento do magistrado.

Logo, apresenta-se um apanhado geral da indústria de games com ponderações sobre o direito autoral no Brasil e o seu caráter internacional, em seguida realizou-se análise jurídica acerca da interface entre a lei de software brasileira e Lei de Direitos Autorais; para ao final indicar se há (ou não) jurisprudência nacional que debata sobre quem tem o direito de exclusividade de jogo eletrônico.

A metodologia aplicada na pesquisa compreende uma revisão sistemática e abrangente da literatura existente sobre o tema, incluindo leis, regulamentações, buscas por jurisprudências e decisões judiciais relacionadas à propriedade intelectual e autoria de jogos eletrônicos, a fim de estabelecer o contexto legal e conceitual do estudo.

2 O DIREITO AUTORAL EM JOGOS ELETRÔNICOS À LUZ DE SEU CARÁTER INTERNACIONAL: UMA ANÁLISE DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E AUTORIA

É importante ressaltar que os estudiosos da história dos jogos eletrônicos frequentemente partem de diversas fontes, buscando compreender a evolução até o cenário atual. Resumidamente, define-se como jogo eletrônico aquele que se utiliza da tecnologia presente nos computadores habilitados tecnicamente para suportar determinados *softwares* e construir o “coração” do jogo, o código-fonte, e por consequência o produto final pronto para a comercialização. (BRITANNICA ESCOLA, 2022).

Em complemento, Wooddock (2019) pontua que o termo mais abrangente para se referir aos jogos não seria a denominação inglesa *videogame*, pois esta remete a jogos que carecem de um aparelho específico (como é o console), já a terminologia “jogos eletrônicos” teria um alcance maior, inclusive incluindo em seu significado os *videogames*.

A estrutura de um jogo é composta por várias linhas de código em algum tipo de linguagem da programação, onde, juntas são capazes de “dar vida” ao jogo, possibilitando a movimentação dos personagens, músicas referentes ao cenário e até mesmo textos contextuais e narrativos que apareceram nas *cutscenes* (cenas repartidas que somam na estória do jogo). (ROCHA, 2015; MELLO; ZENDRON, 2015).

É salutar destacar que antes da decisão de criar o jogo, reúnem-se profissionais com habilidades específicas que são capazes de contribuir para o seu desenvolvimento, dentre eles estão: a) produtor/es²; b) roteirista³; c) *game designer*⁴; d) artistas 2D ou 3D⁵; e) sonoplastas⁶; f) programadores⁷; e, g) a equipe de testagem (estes analisam se tudo aquilo que o jogo propõe se realmente faz, inclusive, são eles que podem sugerir novas melhorias no *software* e apresentar as principais dificuldades que chegaram a ter). (ROCHA, 2015; MELLO; ZENDRON, 2015).

Assim que reunidos, o próximo passo é a concepção teórica do jogo, resultado no chamado conceito (do inglês *concept*) do jogo, gênero, habilidades que o *player* vai precisar, desenho dos *levels*, objetivos iniciais, conceito da arte (do inglês *concept art*), quais são os personagens interacionais e demais questões que complementam o jogo como um todo.

É imprescindível pontuar que até o jogo ser comerciável, a depender, têm-se diferentes linhas de produção e distintos agentes participando que influenciam no andamento das etapas que constituem o *game*, conforme é trazido no Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais (2014), figura 1 abaixo:

Figura 1 – Cadeia de produção de um jogo até sua comercialização

² Ou *producer*. Sua função é manter o andamento do projeto, coordenando até a entrega final.

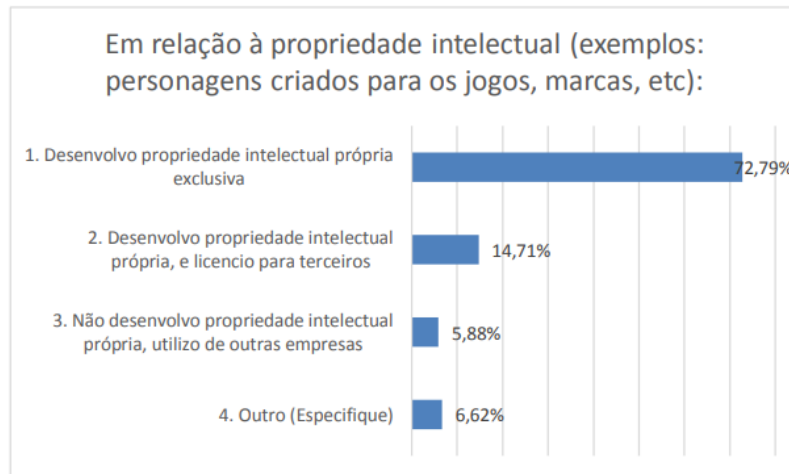
³ Do inglês *narrative designer*, tem por atribuição contar a história do jogo, com mais ou menos elementos escritos.

⁴ Incube a este a idealização do que terá em cada nível do jogo e quais serão os objetivos para melhor localizar o jogador sobre o que deve ser feito.

⁵ Estes são capazes em dar “vida” de modo visual o jogo, criando os personagens, cenários e desafiantes (originados da língua inglesa, os chamados “*Boss*”, que podem se dispor num padrão visual 2D ou 3D).

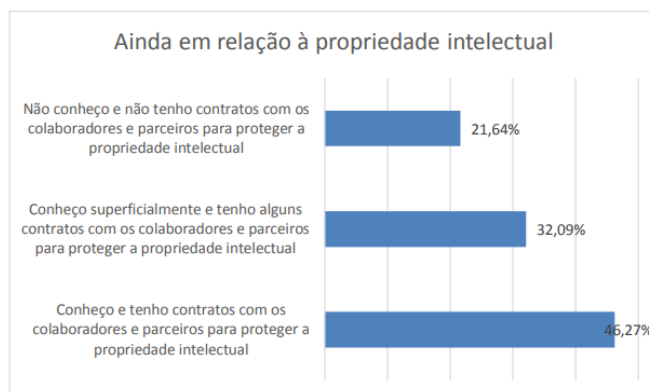
⁶ Oriundo da língua inglesa *sound designer*, estes têm por função criar os efeitos sonoros, tanto de interação quanto de sonorização que irá se repetir (em *looping*) no jogo.

⁷ Estes unem todo o material do jogo através de uma espécie de linguagem de programação, gerando, primeiramente as linhas de código até a versão final, o código-fonte;



Fonte: I Censo do IBDJ (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014, p. 66).

Figura 3 – Quanto ao nível de conhecimento da propriedade intelectual na IJD (em 2014).



Fonte: I Censo do IBDJ (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014, p. 67).

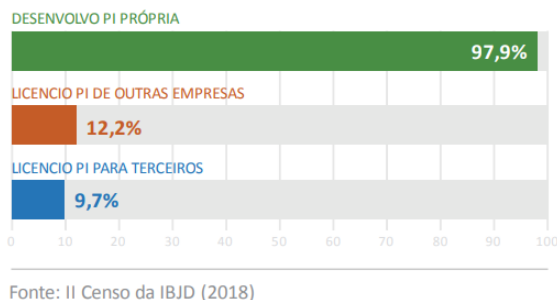
Analisando concomitantemente as duas figuras gráficas, é possível notar que, no ano de 2014, os desenvolvedores, principalmente, responsáveis pela arte e *design*, produziam sozinhos sua propriedade intelectual, seguidos de um grupo que terceirizava o visual dos personagens e marcas incluídos no jogo.

O que, em contraponto, na figura 3, notou-se que nem 47% conheciam e garantiram de modo legal (com contrato) a proteção da PI, contudo é alarmante que nenhum conhecimento ou até algum, embora sem ser aprofundado, sobre a proteção intelectual, supera 50% por parte dos desenvolvedores.

No tocante à propriedade intelectual, percebida no 1º Censo, houve uma mudança numérica significativa quando reanalisada quatro anos depois, com o 2º Censo (este de 2018), os responsáveis pelas criações de natureza técnica ou artística, passaram a ser mais de 97% que

desenvolvem de maneira sozinha a propriedade intelectual, e houve queda quanto a terceirização da PI (para contratar e/ou produzir), como demonstra Figura 4 abaixo:

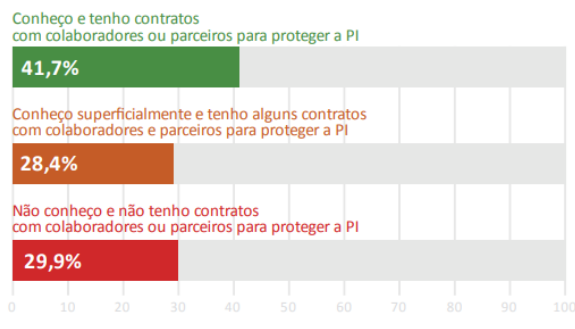
Figura 4 – Percentual de desenvolvedores que desenvolvem a própria propriedade intelectual (ano de 2018).



Fonte: II Censo do IBDJ (SAKUDA; FORTIM, 2018, p. 67).

E, em comparação ao dado de 2014, o conhecimento que o desenvolvedor tem em 2018 com relação à proteção da PI, demonstrou que os desenvolvedores que ainda têm domínio no que tange assegurar legalmente a Propriedade Intelectual caiu 4,57%, quanto aos que respondia que tinha até certo conhecimento, também houve queda de 3,69%, e, houve aumento no quantitativo de pessoas com nenhum conhecimento ou quaisquer tipos de proteção:

Figura 5 – Conhecimento acerca da PI (ano de 2018)



Fonte: II Censo do IBDJ (SAKUDA; FORTIM, 2018, p. 68).

Pode-se notar que há a presença de uma crescente deficiência informacional para desenvolvedores desse mercado no tocante a proteção de sua propriedade intelectual desenvolvida, onde percebe-se a possibilidade de ensejar no futuro em uma possível disputa judicial de interesses quanto ao direito de autoria do produto.

Num prisma normativo, há algumas legislações que buscam trazer proteção a essa propriedade intelectual. A legislação principal está disposta sob a numeração 9.610 de 1998 (a Lei de Direitos Autorais - LDA) e a Lei 9.279 de 1996 (a Lei de Propriedade Industrial – LPI).

De igual modo, está transcrito na cláusula pétrea da Carta Política de 1988, em seus incisos XXVII⁸ e XXVIII⁹.

O direito de propriedade intelectual é um conjunto de direitos legais que são concedidos a criadores e detentores de obras intelectuais, como invenções, obras literárias, artísticas, musicais, marcas registradas, desenhos industriais, segredos comerciais, entre outros. Esses direitos conferem aos criadores e detentores o direito exclusivo de usar, reproduzir, distribuir, comercializar ou autorizar o uso de suas criações por terceiros, durante determinado período. A propriedade intelectual visa proteger e incentivar a criatividade, a inovação e a expressão artística, garantindo aos criadores o reconhecimento e a recompensa por suas criações.

É importante considerar que este direito não é visto como um direito de propriedade (ou patrimonial), muito menos um direito pessoal dentro da esfera dos direitos morais, como dispõe o Código Civil. “Tais direitos são também indisponíveis, irrenunciáveis e inalienáveis, oponíveis *erga omnes*, imprescritíveis e impenhoráveis”. (ESPER, 2006, p. 27).

Entretanto, há que se considerar a existência desses direitos, sob diferentes óticas do ordenamento jurídico pátrio. Enquanto os direitos morais, diz respeito à proteção da personalidade do inventor, os direitos de “propriedade” defendem que a obra utilizada para promover lucros sem a devida autorização e participação do criador, sejam reparados. Os dois estão ligados à pessoa do autor, não especificamente a sua PI. “É pacífico tanto na doutrina nacional quanto internacional o reconhecimento do caráter patrimonial e também moral do direito de autor”. (ESPER, 2006, p. 18).

Trazendo como destaque a patente como ferramenta de tutela, para a lei de propriedade intelectual (LPI) considera-se, sob a égide da legislação brasileira, os bens oriundos de invenção e os chamados modelos de utilidade, logo, o titular original terá o chamado direito de exclusividade.

Administrativamente e no aspecto judicial, a patente é concedida pelo Instituto Nacional da Propriedade Intelectual (INPI), tendo como prazo de validade 20 anos (à patente cuja natureza seja uma criação) e 15 anos (se a patente versar sobre modelo de utilidade).

⁸ Art. 5º: [...] XXVII - 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).

⁹ Art. 5º: [...] XXVIII - são assegurados, nos termos da lei: a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas; b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas; (BRASIL, 1988).

Foi perceptível vislumbrar na literatura de Branco Júnior (2011) que quando relacionam o domínio público e o direito autoral, o sistema patentário possui certa insegurança jurídica, visto que o tempo de proteção que é oferecido é muito “curto” e com o termo final do prazo de tutela, pode gerar como conflito a possibilidade de abusos praticados por terceiros (como principal exemplo, a apropriação da criação e o requerimento de licença compulsória, visto que não impedimento expresso do uso da patente quando expirado o prazo).

Evidencia Esper (2006) que, com as novas formas de comunicação advinda pela “Era Digital”, já estão ocorrendo debates acerca da necessidade de novos acordos internacionais que disciplinem acerca do tema. Postas tais questões acima, a proteção autoral dos jogos eletrônicos versa sobre os *softwares* desenvolvidos e elementos audiovisuais construídos (tais como áudio, estéticas artísticas ou cinematográficas).

Acerca do *software*, fazendo singela lembrança do que seja, trata do meio que um jogo eletrônico é executado. Como Becker (2018, p. 56) explica que “o programa de computador é considerado como objeto próprio”. Sob a ótica dos direitos autorais dos jogos digitais, o *software* é identificado como um tipo de obra intelectual de teor técnico, pois expressa a originalidade e engenhosidade da obra.

A legislação pátria entende que o programa de computador tem *status* de obra literária, mas, que o diferencial das obras convencionais é que sua proteção recai sobre o “código-fonte”. No entanto, o desempenho do programa não é protegido pelas leis brasileiras, somente o código que foi utilizado, onde a função e finalidade deste tem um teor inatingível.

No que concerne ao registro dos *softwares*, é competência do INPI assegurar este. Tanto pessoas físicas quanto jurídicas podem ser titulares do programa, todavia, é preciso ser demonstrado a exploração, e se for o caso, provar que ocorreu a devida transmissão, cessão dos direitos deste e/ou vínculo de trabalho (celetista ou *freelancer*) que faça uso do seu próprio programa.

O plágio (isto é a cópia), do código-fonte é concebido como ferimento aos direitos de autoria do desenvolvedor. Porém, vale ressaltar que os artifícios necessários para operar o jogo pode ser realizados numa releitura que não precise de um acesso diretamente ao código-fonte original, e mesmo que se pareçam muito, se a codificação não se assemelhar, não resta configurada uma ofensa ao direito autoral. (BECKER, 2018).

Noutro retrospecto, não há obrigatoriedade quanto ao registro, porém, é axiomático, que este cuidado garanta a segurança jurídica, sobretudo se eventualmente for discutida a titularidade do programa na seara judicial.

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. (BECKER, 2018, p. 57). Tal situação cria certa insegurança dessa proteção, sob a justificativa que outros elementos pertinentes aos jogos, como exemplo, o roteiro, personagens e demais elementos intrínsecos ao desenvolvimento do *game*, não são postos sob a égide do ordenamento brasileiro.

Aproveitando a explanação sobre o roteiro (do inglês *script*) e personagens dos jogos, estes têm função precípua, visto que são as peças que materializam o jogo como algo trazido ao mundo real e são regidos pela LDA. A respeito da narrativa escrita do jogo digital, ela pode ser publicada no formato de cartilha de apresentação constando o *International Standard Book Number* (ISBN), indicando os dados pertinentes, sendo alguns deles país, autor e título, tendo força, numa perspectiva analógica, de obra literária. (BECKER, 2018).

Os personagens dos *games* são tratados como também uma obra intelectual, como disposto no art. 7º, inc. VIII da LDA, sob a seguinte redação legal: “Art. 7º são obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, [...] VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética”. (BRASIL, 1998).

O impacto visual que os personagens dos jogos digitais causam formam uma memória afetiva ao longo tempo no *player*, devido as suas peculiaridades, inovação estética, caracterizadores de identificação (o *player* enxerga algumas das suas características no personagem. E, pontua Becker (2018, p. 58) que “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”.

Em 1886, os acordos e convenções entre Estados passaram a produzir força de pacto internacional, sendo a Convenção de Berna a fonte pioneira que disciplinou sobre os direitos do autor (e até hoje está em vigência), realizada na Suíça. A Convenção de Berna é reconhecida como marco inicial dos direitos autorais pelo mundo. O Brasil foi um dos signatários desde 1922, e, promulgou anos depois a tal convenção através do Decreto n.º 75.699 de 1975. Nessa convenção, o intuito é possibilitar que os autores estrangeiros tenham proteção que os autores nacionais, inclusive “estabelecendo a reciprocidade no tratamento jurídico da autoria” (COSTA, 2017, p. 39).

Já a Convenção Universal do Direito do Autor de 1952, realizada em Genebra, é gerida pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), e, em

território nacional, foi aprovada pelo Congresso Nacional. Tem por foco o zelo aos direitos dos autores ou dos titulares que utilizam a criação, sobre os mesmos direitos que são inerentes os signatários da Convenção. (CONVENÇÃO UNIVERSAL DO DIREITO DO AUTOR, 1971).

Quanto à Convenção Internacional sobre os Direitos do Autor em Obras Literárias, Científicas e Artísticas, a famigerada Convenção de Washington. Esta, foi realizada nos EUA em 1946, que a proteção recaía em que os países pactuantes reconhecessem e garantissem que o direito do autor fosse respeitado. (COSTA, 2017).

A Convenção de Roma de 1961 serve para proteger além das criações, os artistas, aqueles que executam (detentores do direito de uso) e os intérpretes. Quanto à Convenção de Genebra de 1975, dava um foco a mais em combater o plágio. (COSTA, 2017).

Por último, o Acordo sobre os Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (ADPIC, oriundo do inglês TRIPS - *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*), pactuado em Genebra em 1994, este trata da proteção internacional dos *softwares*. Ainda:

Para o acordo TRIPS, por exemplo, o termo “propriedade intelectual” abrange as seguintes categorias: (i) direito do autor e direitos conexos; (ii) marcas; (iii) indicações geográficas; (iv) desenhos industriais; (v) patentes; (vi) topografias de circuitos integrados e (vii) proteção de informações confidenciais. Em razão da importância mundial deste tratado, vamos nos ater a estas categorias para analisarmos os bens protegidos pela propriedade intelectual. (BRANCO JÚNIOR, 2011, p. 39).

Como derradeira pontuação, objetiva-se com esse acordo diminuir as dificuldades comerciais a nível internacional, principalmente, quando o assunto é propor medidas facilitadoras para que a propriedade intelectual seja menos burocrática comercialmente. Nesse sentido, faz-se necessário adentrar em um estudo um pouco mais direcionado sobre a Lei de Software, a fim de entender o que chegar a ser (e não está caracterizado como) um plágio.

3 INTERFACES ENTRE A LEI DE SOFTWARE BRASILEIRA E A LEI DE DIREITOS AUTORAIS

Antes de tratar especificamente da lei, é necessário lembrar que um computador tem duas composições principais, o *hardware* (é a parte palpável do computador, como monitores, placas de vídeo e outros) e o *software* (são as instruções que ao serem designadas a máquina/computador, através de comandos, executam determinada sequência lógica através de um programa, como exemplo, um jogo funcionando no computador). Logo, a junção dessas

duas partes, resultam em computador funcionando perfeitamente e ausência de algum dos dois prejudica o seu uso. (PRADO; OLIVEIRA JÚNIOR, 2016).

Em 1988, foi instituída a lei que dispõe a devida égide do Estado para os programas de computador, a Lei n.º 9.609/1998 (também chamada de Lei do *Software*), no qual entende ser:

Art. 1.º 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).

Um programa de computador pode (não se refere a uma obrigação propriamente dita) ser registrado no INPI mediante pedido e documentações pertinentes. No que tange aos documentos, estes devem conter, em especial, especificações como as listas para execução do código-fonte.

Vale ressaltar que mesmo sendo uma faculdade realizar o registro, essa é uma postura não só estratégica como gera uma segurança maior para, se, eventualmente, for alvo de debates judiciais, ser a ferramenta de comprovação da titularidade do programa reconhecida administrativamente pelo INPI.

Ainda sobre a citada lei, embora esta tenha como função precípua a proteção ao criador, no art. 6º é indicado o que não fere as garantias do criador do programa de computador, isto é:

Art. 6º Não constituem ofensa aos direitos do titular de programa de computador:
I - a reprodução, em um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida, desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servirá de salvaguarda;
II - a citação parcial do programa, para fins didáticos, desde que identificados o programa e o titular dos direitos respectivos;
III - a ocorrência de semelhança de programa a outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de limitação de forma alternativa para a sua expressão;
IV - a integração de um programa, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu. (BRASIL, 1998).

Fazendo um paralelo da área de *games* e a Lei de *Software*, na literatura científica é dito que não gera ofensa quanto aos direitos autorais “atos que usuários e demais terceiros podem realizar com uma determinada obra sem ofender sua proteção autoral”. (CHEID, 2019, p. 37).

O que fica claro nesta fala do autor é que há possibilidade de reproduzir a obra (com a produção de uma cópia), contudo, em complemento a linha de pensamento do autor “deve ter sido legalmente adquirida pelo usuário, tem de ser feita com o único e exclusivo intuito de se obter uma salvaguarda, ou *backup*, para que uma futura perda ou destruição de uma das cópias não deixe o comprador do jogo desamparado”. (CHEID, 2019, p. 38, grifo do autor).

Outro fator citado que também não atinge negativamente os direitos autorais de um jogo digital é o uso para fins educativos, sendo permissível o uso em todo ou parte (incluindo seus elementos caracterizadores, como codificação, arte, enredo e demais), mas, é preciso que fiquem expostos os direitos autorais do autor original da obra. Uma consideração pertinente de Cheid (2019, p. 38) esclarece esse ponto:

[...] Quando um jogo competidor for semelhante a outro, não há violação dos direitos autorais do segundo, se essa semelhança não puder ser evitada, seja “por características funcionais” de ambos os jogos, “preceitos normativos e técnicos”, ou pela “limitação de sua expressão”. Isso retoma o exemplo dado que, por exemplo, jogos de guerra, terão algumas semelhanças intrínsecas, dada as limitações, nesse caso, de sua expressão (a base de todos esses jogos serem a ambientação e temática militar).

Em referência ao último inciso do art. 6º já explicitado, sobre a integração do *software*, também a lei garante não ser uma violação dos direitos autorais se for o caso de ser o *software* imprescindível e for utilizado unicamente pelo desenvolvedor que vai implementá-lo, não sendo permitido o compartilhamento a outros interessados.

4 A (IN)EXISTÊNCIA DE DECISÕES JURISPRUDENCIAIS QUE APRECIAM O DIREITO AUTORAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL

A característica preponderante da sociedade é o dinamismo, ao passo que os atores sociais evoluem novas demandas sociais acabam ganhando relevância no mercado, um deles é o de entretenimento, o qual o mercado de eletrônicos ganhou um destaque como o advento dos jogos eletrônicos (começando pelos videogames e máquinas de fliperama).

Nas palavras de Bezerra (2018, p. 7), “a visão empresarial aplicada na indústria dos videogames busca transformar esta indústria em algo como é a indústria musical e cinematográfica os videogames se transformaram em um mercado altamente promissor”.

A proteção de direito autoral e até mesmo para uso exclusivo (que pode viabilizar a terceirização desses direitos), incluindo a indústria de *games*, há algumas disposições legislativas que asseguram os criadores, sendo o maior destaque a três principais: a Lei de Direitos Autorais (de 1998), a Lei de Propriedade Industrial (de 1996) e a Lei de Software (de 1998).

Um ponto curioso é que as legislações são todas da década de 90, e embora a ascensão dos jogos eletrônicos tenha iniciado nessa época, não é possível considerar que a tecnologia existente nos anos 90 seja a mesma dos tempos hodiernos. Inclusive, é importante destacar que

a tecnologia nos jogos eletrônicos aumenta conforme as novas necessidades encontradas para aprimorar o jogo. (ARANHA, 2004).

Outro fator interessante, é que embora haja legislação protegendo o inventor, quando é consultada a jurisprudência não encontra-se (a partir de descritores específicos) embates que discuta-se quem é o detentor de um jogo ou até mesmo se a pessoa que primeiro registrou/patenteou no INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial) é a legítima autora do jogo.

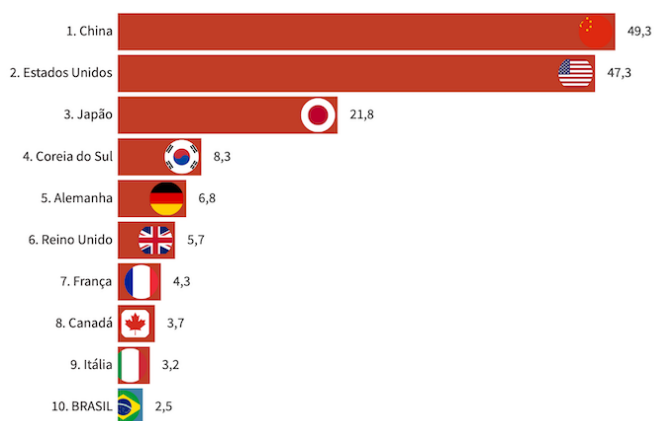
Para entender essa carência jurídica, foi investigada a jurisprudência pátria, no qual foram escolhidas 03 (três) bancos de dados dos sites oficiais do Supremo Tribunal Federal (STF), Superior Tribunal de Justiça (STJ) e o site de buscas nacional de jurisprudência, o *JusBrasil* (para uma busca dos Tribunais de Justiça estaduais).

Recorreu-se aos seguintes descritores que foram buscados nos sítios eletrônicos referenciados, sendo: jogos eletrônicos + videogames + direito do autor; jogos eletrônicos + videogames + autoria; Jogos Eletrônicos + direito de registro; Jogos eletrônicos; Autoria do jogo eletrônico; e, Jogo eletrônico + direito autoral + registro no INPI.

Destes, não foi possível localizar jurisprudências que tratam de disputas judiciais envolvendo duas partes interessadas em comercializar o mesmo jogo, bem como, não foi localizado qualquer discussão sobre o direito de autoria para registro ou licença para uma patente. O único debate que se encontra é o uso indevido da imagem de jogadores de futebol em jogos do gênero esporte, o qual pleiteia-se pela parte ofendida (esta que alega a existência do dano moral) um ressarcimento pecuniário.

Um fator interessante a ser percebido também é o fato das maiores potências de jogos eletrônicos está situada fora do Brasil, como foi alvo de análise da Newzoo trazido abaixo:

Figura 6 – O mercado de jogos e seu faturamento anual (a nível mundial)



Fonte: Newzoo (2021 *apud* INSPER, 2022).

Em complemento, vale ponderar que em nenhuma das três legislações citadas acima possuem capítulo destinado a jogos eletrônicos, gerando ao hermenêuta judicial uma interpretação por analogia, uma vez que demandas abarcadas pelo Direito Civil permitem. É inegável que a falta de regulamentação específica para jogos eletrônicos pode levar a uma lacuna na jurisprudência sobre esse tema.

A carência legislativa nos jogos eletrônicos pode gerar discussões judiciais acerca da (in)existência de plágio que impactam diretamente na concorrência desleal na comercialização do jogo, dois grandes exemplos ocorreram nas Cortes estadunidenses, como pode ser vislumbrado visualmente abaixo:

Figura 7 – Jogo Pac-man



Fonte: Paulo (2017).

Figura 8 - Jogo K.C. Munchkin



Fonte: Launch Box (2022).

Figura 9 – Jogo Fallout Shelter



Fonte: Nuvens (2018).

Figura 10 - Westworld



Nas figuras 7 e 8, tal discussão sobre a possibilidade de plágio ocorreu entre as empresas *Atari, Inc.* (com o jogo *Pac-man*) e *North American Philips Consumer Eletronics Corp.* (com o jogo *K.C. Munchkin*). Em sede de manifestação, a *Atari*, defendeu-se no sentido que embora o jogo eletrônico não seja assegurado pelos direitos autorais (segundo as legislações dos Estados Unidos), o jogo é um tipo de trabalho autoral. Outrossim:

O tribunal vislumbrou que de fato existiam diferenças entre as partes visuais dos jogos, contudo confirmou que, [...] portanto, “é suficiente que partes substanciais sejam levantadas”. Concluiu-se que, sendo assim, [...] “nenhum plagiador pode desculpar o errado mostrando o quanto de seu trabalho ele não pirateou”. (TURESSO, 2018, p. 68, adaptado).

Já nas figuras 9 e 10, a disputa judicial deu-se entre três empresas, a *Warner Bros* (com o jogo *Westworld*) e *Behavior Interactive* (desenvolvedora responsável por *Fallout Shelter*) versus a *Bethesda Softworks* (com o jogo *Fallout Shelter*), esta última iniciou o processo alegando plágio da primeira. Inclusive, estranhamente ambos jogos possuem cenários, personagens e aspectos parecidos.

A empresa autora (a *Bethesda*) alegou que houve plágio no código-fonte, não só pelas similaridades que os jogos apresentam, como também é dito que até um erro não solucionado em *Fallout Shelter* é percebido em *Westworld*. O processo ainda não foi finalizado, contudo, o jogo *Westworld* foi removido das plataformas para venda e *download*. (NUVENS, 2018).

Diante tais considerações e exemplos do capítulo, se fazer evidente entender como funciona essa responsabilização civil no Brasil, quando percebido uma cópia fraudulenta potencialmente capaz de trazer danos comerciais e que podem prejudicar o inventor do jogo.

A violação direta dos direitos autorais de determinada invenção é passível de acarretar a medida jurídica da responsabilidade em três ramos do direito: penal, civil e administrativo, cada um destes tendo suas formas singulares de reparação. Para fins deste trabalho, o foco do capítulo será somente na responsabilização civil, sendo a mais corriqueira nos embates judiciais.

A melhor forma de entender essas espécies de responsabilidade é começar definindo o que é (de modo geral). A responsabilidade é ferramenta do direito material que é acionada quando há nítida violação das normas morais de caráter jurídico, a fim de cessar a infração e/ou proteger novamente o direito violado. (GONÇALVES, 2016).

Nesse sentido, “o campo moral é mais amplo do que o do direito, pois só se cogita da responsabilidade jurídica quando há prejuízo”. (GONÇALVES, 2016, p. 20). Ademais, a responsabilidade desta da obrigação, em que, esta trata da consequência do descumprimento, e aquela exprime a uma relação jurídica entre partes que pode ser cumprida (ou não), até esse momento ainda não há que se falar em responsabilização.

No campo do Direito Civil, quando percebido que o direito material sob égide do Código Civil (CC) foi ferido, recai a responsabilização através do dever de indenização. Sendo mais específica a fala, na Lei de Direito Autoral (LDA), esse dever está previsto nos arts. 101 a 110.

A primeira forma de responsabilização da Lei Autoralista trata da hipótese de apreender exemplares de determinada obra que foi copiada e divulgada sem autorização (a pirataria), nessa linha de pensamento:

Por reprodução indevida, deve-se compreender aquela que não conta com prévia e expressa autorização do respectivo titular de direitos patrimoniais, seja por constituir deliberada cópia servil ou porque a cópia tenha sido feita em dissonância com previsão contratual. Em quaisquer hipóteses, tem-se a violação de um direito subjetivo que fundamenta a busca e a apreensão daquilo que se reputa contrafeito. (GROSSI, 2015, p. 67).

Com relação a edição da obra intelectual, ela pode ocorrer mediante autorização (nesta haverá a formação de uma relação judicial, por meio de um contrato), a reprodução, para fins lucrativos, não autorizada implica na diminuição do valor da obra original, este que perde parte da arrecadação dos valores que lhe são devidos. A LDA criou com art. 103, a presunção de integração dos valores quanto a sua invenção que o inventor tem os direitos.

Uma vez percebida a reprodução indevida, é necessário para unir as provas, a prova pericial para que se quantifique as cópias feitas até o momento, e, o parâmetro indenizatório (o *quantum*) se dará conforme percebido a extensão do dano causado.

Salienta-se que a LDA não elenca critérios para indicar quais violações autorais são passíveis de reparação pecuniária, ela só indica meios de chegar a improcedência (como exemplo, a atenção que o titular requerente deve ter ao constituir seu acervo probatório no processo).

Vale destacar, que muitas decisões judiciais tem considerado que o caput do 96 artigo 102 da Lei 9.610/98 é que possibilitaria uma extravagante majoração da indenização por dano material decorrente da violação de direito patrimonial de autor, segundo o qual: O titular cuja obra seja fraudulentamente reproduzida, divulgada ou de qualquer forma utilizada, poderá requerer a apreensão dos exemplares reproduzidos ou a suspensão da divulgação, sem prejuízo da indenização cabível. Assim, e por interpretar que a expressão sem prejuízo da indenização cabível possibilitaria amplitude suficiente para acolhimento do caráter punitivo da indenização por dano material, admitindo-se a imposição de um padrão de conduta com verdadeiro efeito pedagógico, o Superior

Tribunal de Justiça modificou seu posicionamento anteriormente citado para admitir a majoração subjetiva do *quantum debeatur* mediante simples arbitramento. (GROSSI, 2015, p. 70).

Na situação de existir a violação, com a reprodução fraudulenta, ao direito patrimonial do inventor, o autor daquela propriedade intelectual pode pedir que as perdas e danos gerados sejam ressarcidos. A violação narrada nos parágrafos acima, não gera presunção de dano, o que precisa ser provado para que haja possível discussão se houve (ou não) um prejuízo ao criador. Contudo, a literatura aponta que paulatinamente o causador dano está perdendo sua “força” e o olhar do judiciário está sendo direcionado para o dano sofrido pelo titular.

Diferentemente da responsabilidade civil, na seara penal o agente infrator ao ferir diretamente uma norma de Direito Público, não gera prejuízo ao particular, mas, sim, a coletividade. No qual, a reparação vista em civil, em criminal será a privação de liberdade do sujeito. (CARRIÇO, 2012). Como derradeira pontuação, é perceptível que os crimes que tratam da propriedade intelectual, receberam um tratamento generalista as modalidades que versam sobre a PI. Denota-se que a dignidade penal não foi atribuída a todos, onde alguns crimes acabam tendo mais peso que outros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se que para lançar um jogo eletrônico se faz necessária uma equipe multidisciplinar, esta é responsável em criar toda a arte visual, sonora e parte técnica (como é a criação do código-fonte). Outrossim, a indústria de jogos trata-se de um mercado com alta lucratividade mundial.

Outra questão é que conforme os Censos da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, o número de desenvolvedores que pouco ou nada entendem sobre o quesito propriedade intelectual é preocupante, principalmente porque boa parte destes desenvolvem sua própria PI e ausência desse conhecimento pode ensejar em futuras dores de cabeça por questão do plágio.

Esse fator demonstra-se impactante no que tange a proteção dos direitos autorais, visto que as ausências de equipes jurídicas especializadas seriam a solução ideal, porém, foi perceptível que a prioridade dada durante a execução do jogo é a entrega final do projeto, o que acaba sendo preservado os valores do trabalho de cada desenvolvedor, restando por última a preocupação com as soluções jurídicas, principalmente quanto a proteção dos direitos do inventor e para as devidas proteções administrativas de exclusividade dos jogos eletrônicos.

Em resposta ao problema norteador, não foi possível encontrar, dos descritores utilizados na pesquisa, jurisprudências nacionais que discutissem uma disputa sobre autoria dos jogos eletrônicos, mas, foi possível ver que há debates acerca de plágio nos tribunais estadunidenses. Logo, confirma-se a hipótese de que a falta de regulamentação específica para jogos eletrônicos leva a uma lacuna legislativa e jurisprudência sobre esse tema, e por existir essa insegurança jurídica, os prejuízos comerciais podem ser significativos ao criador da concepção do jogo.

REFERÊNCIAS

ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências e cognição**, v. 3, 2004.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL (ABPI). O que é propriedade intelectual? Disponível em: <https://abpi.org.br/blog/o-que-e-propriedade-intelectual/>. Acesso em: 31 mar. 2023.

BECKER, Keiffer. **Direito autoral e jogos digitais**: um estudo acerca da regulamentação do direito autoral dos jogos digitais no direito brasileiro. 2018. 74 f. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018.

BEZERRA, Francisco Elson Lima. **A indústria dos videogames**: um mercado em ascensão. 2018. 25 f. Relatório (Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018.

BRANCO JÚNIOR, Sérgio Vieira. **O domínio público no direito autoral brasileiro estrutura e função**. 2011. 331 f. Tese (Doutorado em Direito Civil Constitucional; Direito da Cidade; Direito Internacional e Integração Econômica) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm. Acesso em: 31 mar. 2023.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil, de 25 de março de 1824**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao24.htm. Acesso em: 31 mar. 2023.

BRASIL. Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. **Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm. Acesso em: 31 mar. 2023.

BRASIL. Lei n.º 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: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 31 mar. 2023.

BRITANNICA ESCOLA. Jogo eletrônico. Disponível em: <https://escola.britannica.com.br/artigo/jogo-eletr%C3%B4nico/481214>. Acesso em: 10 abr. 2023.

CARRIÇO, Ana Isabel Mendes. **A tutela penal dos direitos de propriedade industrial.** 2012. 63 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Católica Portuguesa, 2012.

CHEID, Danilo Ferreira de Oliveira. **Como os direitos autorais protegem os jogos digitais no brasil.** 2019. 50 f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019.

CONVENÇÃO UNIVERSAL SOBRE DIREITO DE AUTOR, REVISTA EM PARIS, 24 DE JULHO DE 1971. Disponível em: https://bo.io.gov.mo/bo/i/99/29/decretolei140a.asp?_gl=1*1cf92vu*_ga*NDQ3MTMwOTU2LjE2NzA0NTE2MzM*_ga_VJ4ESSV5N3*MTY3MDQ1MTYzMy4xLjEuMTY3MDQ1MjEyOS4wLjAuMA..#ptg. Acesso em: 10 abr. 2023.

COSTA, Alex Sandro Sales da. **Desafios do direito autoral brasileiro: casos emblemáticos.** 2017. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Direito Civil Contemporâneo) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Direito, Cuiabá, 2017.

ESPER, Tatiana Ramires. **A tutela internacional do direito autoral.** 2006. 295 f. Monografia (Graduação em Direito) – Faculdade de Direito DE Presidente Prudente, Faculdades Integradas “Antonio Eufrásio de Toledo”, Presidente Prudente, 2006.

FLEURY, Afonso Carlos Corrêa; NAKANO, Davi Noboru; CORDEIRO, José Henrique Dell’Osso. **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais.** São Paulo, Rio de Janeiro: NPGT-USP, BNDES, 2014.

FLEURY, Afonso Carlos Corrêa. SAKUDA, Luiz Ojima; CORDEIRO, José Henrique Dell’Osso. **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, com Vocabulário Técnico sobre a IBJD.** São Paulo, Rio de Janeiro: NPGT-USP, BNDES, 2014.

GONÇALVES, Carlos Roberto. **Direito civil brasileiro: Responsabilidade Civil.** 11 ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

GROSSI, Bernardo Menicucci Grossi. **A reciprocidade de tratamento no direito autoral de programas de computador: a exigência do registro prévio para o acesso à tutela indenizatória no brasil e nos estados unidos.** 2015. 117 f. Dissertação (Mestrado em Direito) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

INSPER. Indústria de games vai faturar seis vezes mais do que os cinemas. 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

LAUNCH BOX. K.C. Munchkin. Disponível em: <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/75109>. Acesso em: 10 abr. 2023.

MELLO, Gustavo Affonso Taboas de; ZENDRON, Patricia. **Como a indústria brasileira de jogos digitais pode passar de fase.** BNDES Setorial, n. 42 , 2015.

NUVENS, Eduardo. Jogo baseado na série ‘Westworld’ é acusado de plagiar Fallout Shelter. **Olhar Digital**, 2018. Disponível em:<https://olhardigital.com.br/2018/06/22/games-e-consoles/jogo-baseado-na-serie-westworld-e-acusado-de-plagiar-fallout-shelter/#:~:text/=Em%20Westworld%2C%20seu%20objetivo%20%C3%A9%20administrar%20o%20parque%2C,gerenciando%20recursos%20e%20o%20bem%20estar%20dos%20moradores>. Acesso em: 10 abr. 2023.

PAULO. Arcade version of PACMAN ported to the TRS-80 CoCo 3. 2017. Disponível em: <https://www.vintageisthenewold.com/arcade-version-of-pacman-ported-to-the-trs-80-coco-3>. Acesso em: 10 nov. 2022.

PRADO, Junior Leal do Prado; OLIVEIRA JÚNIOR, Antonio Martins de. A proteção de programas de computador na rfepect. *In:* INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON TECHNOLOGICAL INNOVATION, 7., 2016, Aracaju. **Anais...** Aracaju: ISTI/SIMTEC, v. 3, n. 1, 2016.

ROCHA, Leonardo Lucas Rodrigues. **A indústria criativa de games no Brasil.** 2015. 62 f. Monografia (Bacharelado em Ciências Econômicas) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras (Campus de Araraquara), 2015.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise. **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** Ministério da Cultura: Brasília, 2018.

TURESSO, Felipe Alves. **Titularidade de jogos eletrônicos e sua proteção nos direitos autorais.** 2018. 108 f. Monografia (Graduação em Direito) - Centro Universitário Internacional – UNINTER, 2018.