



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
PRO-REITORIA DE GRADUAÇÃO  
ESCOLA DE DIREITO, NEGÓCIOS E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE DIREITO**

**DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS**

**UMA ANÁLISE JURÍDICA ACERCA DO DIREITO AUTORAL DOS JOGOS  
DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO**

**ORIENTANDO (A) – LUCILA DA SILVA MONTEIRO**

**ORIENTADOR (A) - PROF. (A) DR(A) CLAUDIA LUIZ LOURENÇO**

**GOIÂNIA-GO  
2023**

LUCILA DA SILVA MONTEIRO

**DIREITO AUTORAL E JOGOS DIGITAIS**

UMA ANÁLISE JURÍDICA ACERCA DO DIREITO AUTORAL DOS JOGOS

DIGITAIS NO DIREITO BRASILEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso da Pontifícia  
Universidade Católica de Goiás, como requisito  
parcial para a obtenção do título de Bacharel em  
Direito.

Orientadora: Profa. Dra. Cláudia Luiz Lourenço

GOIÂNIA-GO  
2023

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha avó, que foi essencial para que hoje eu possa concluir essa etapa tão importante na minha vida acadêmica. Não consigo expressar o quão grata sou por ter tê-la sempre ao meu lado, sempre me apoiando desde o início de tudo neste momento de minha vida. Não tenho nem como agradecer por sempre me encorajar a seguir meus sonhos e principalmente por sempre me incentivar nos meus estudos. Sem você, eu jamais teria chegado tão longe.

Queria agradecer também aos meus pais que sempre acreditaram em mim, principalmente me dando força e estímulos para continuar a seguir meus objetivos. Obrigada por todos os conselhos, carinho e por sempre me ajudar nos momentos difíceis.

Agradeço também ao meu irmão e irmã que sempre vibraram a cada conquista minha. Obrigada por todo carinho e fico honrada por poder ajudar vocês a se tornarem pessoas melhores. Podem contar sempre comho.

Um agradecimento especial também a todos meus entes queridos, que sempre confiaram no meu potencial e ficaram felizes com as minhas conquistas como se fossem suas. Vocês possuem um lugar especial na minha vida.

Por fim, não poderia deixar de agradecer à minha Professora Orientadora Claudia Luiz Lourenço, por toda paciência e dedicação, tendo sido fundamental para a realização deste trabalho.

Agradeço do fundo do meu coração por terem sido meus pilares ao longo desta jornada acadêmica. Que este agradecimento possa ser uma pequena expressão do amor e da gratidão que sinto por vocês. Vocês são o meu exemplo de dedicação, amor e perseverança. Espero poder retribuir todo o amor e apoio que recebi, fazendo de vocês orgulhosos.

## RESUMO

A presente monografia tem como objetivo trazer uma análise jurídica inerente à propriedade industrial dos jogos digitais, com enfoque no direito brasileiro. Como bem se sabe, as tecnologias estão em constante evolução e nessa baía, urge que o Direito acompanhe tal revolução. Destarte, o mesmo aconteceu com os jogos eletrônicos. Sendo assim, é mister que o Direito precisou se expandir e proteger não somente o produto industrial, como todos aqueles que de alguma forma estiveram envolvidos com o seu desenvolvimento. Dessa forma, todo tipo de atributo inerente aos jogos digitais está amparado pela propriedade intelectual e, conseqüentemente, pelos direitos autorais. Com o crescimento das mídias sociais e a sua facilidade de compartilhamento de informações e arquivos, surgiu a necessidade de preservar os jogos eletrônicos de possíveis cópias, transmissão indevida e demais problemas acerca do seu conteúdo. Sendo assim, nada mais justo que os produtores, bem como o produto desenvolvido estejam protegidos de tais problemas e se estes vierem a ocorrer, que estejam regulamente amparados pela legislação. Conclui-se então que este trabalho terá o foco em apresentar como a propriedade intelectual e o ordenamento jurídico confere proteção às produções de jogos eletrônicos, bem como expor a necessidade de uma tipificação específica para a sua proteção e demais legislações aplicadas ao direito autoral dos jogos.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais. *Software*. Direito Autoral. Propriedade Intelectual.

## ABSTRACT

*This monograph aims to bring a legal analysis inherent to the industrial property of digital games, focusing on Brazilian law. As is well known, technologies are constantly evolving and in this way, it is urgent that Law accompany such a revolution. Thus, the same happened with electronic games. Therefore, it is imperative that the Law needed to expand and protect not only the industrial product, but also all those who were somehow involved with its development. In this way, every type of attribute inherent to digital games is supported by intellectual property and, consequently, by copyright. With the growth of social media and its ease of sharing information and files, the need arose to preserve electronic games from possible copies, undue transmission and other problems regarding their content. Therefore, it is only fair that the producers, as well as the product developed, are protected from such problems and, if they do occur, that they are regularly supported by legislation. It is then concluded that this work will focus on presenting how intellectual property and the legal system gives protection to electronic game productions, as well as exposing the need for a specific typification for its protection and other legislation applied to the copyright of games.*

**Keywords:** *Digital Games. Software. Copyright. Intellectual property.*

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>1 EVOLUÇÃO HISTÓRICA.....</b>	<b>8</b>
<b>2 NOÇÕES GERAIS ACERCA DOS JOGOS DIGITAIS .....</b>	<b>10</b>
2.1 Os jogos eletrônicos no Brasil .....	10
2.2 O processo de criação de um jogo eletrônico .....	11
<b>3 ORDENAMENTO JURÍDICO INENERENTE AOS JOGOS DIGITAIS.....</b>	<b>13</b>
3.1 Propriedade intelectual.....	13
3.2 O Direito autoral.....	13
3.3 O <i>Softwaare</i> e a sua regulamentação jurídica .....	16
3.4 As legislações estrangeiras acerca dos jogos digitais.....	18
3.4.1 Tratados internacionais.....	18
3.4.1.1 Convenção de Berna.....	19
3.4.1.2 Acordo TRIPS.....	20
3.4.1.3 Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) .....	21
3.5 As legislações estrangeiras sobre os Jogos Digitais.....	21
3.5.1 Argentina.....	21
3.5.2 Bélgica.....	22
3.5.3 Canadá.....	23
3.5.4 China.....	23
3.5.5 Coreia.....	24
3.5.6 Rússia.....	25
3.5.7 Estados Unidos.....	25
<b>4 A NECESSIDADE DE REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NO ÂMBITO DO DIREITO BRASILEIRO.....</b>	<b>27</b>
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>31</b>

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho visa explorar de forma objetiva como o ordenamento jurídico brasileiro protege as obras digitais, bem como todos os elementos que as compõem.

Sendo assim, é importante apresentar o conceito de direito autoral. Consoante os ensinamentos de Carlos Alberto Bittar, o direito autoral é conceituado da seguinte forma:

Ramo da ciência jurídica em que se protege, sob os aspectos moral e patrimonial, o criador da obra literária, artística ou científica. Trata-se de um direito especial pois apresenta conotações tão específicas que chama para si uma disciplina própria, isto é, constitui um ramo autônomo do direito, com princípios, com normas e com características próprias.

Será explorada também a evolução histórica dos jogos, bem como as suas noções gerais. Acerca da evolução histórica dos jogos, Menezes e Bortoli (2016, p.189) apregoam 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.

Ademais, será mencionado as legislações acerca dos jogos digitais, explorando o ordenamento inerente ao direito autoral, bem como a Lei de Software, promulgada em 19 de fevereiro de 1998, cujo objetivo é a proteção da propriedade intelectual de programas de computador e sua comercialização no País. Por fim, traremos a perspectiva de como os outros países protege a propriedade intelectual dos jogos digitais por meio de seus ordenamentos.

Finalizaremos então com a conclusão do trabalho, fazendo um apanhado de tudo que foi anteriormente abordado, bem como expor a importância de se ter uma legislação específica para a proteção dos jogos digitais no ordenamento jurídico brasileiro.

## 1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA

Além de uma forma de divertimento, os jogos digitais funcionam como um meio de capacitação e desenvolvimento intelectual. Begoña Gros(1998) defende que os jogos permitem o desenvolvimento da capacidade de reter informações, estimulam a criatividade, bem como auxiliam na formação e tomada de decisão.

A história dos jogos digitais é relativamente nova, tendo início em meados dos anos 90 com a criação dos consoles. Todavia, o primeiro jogo eletrônico foi lançado no ano de 1961 por Steve Russell, recebendo o nome de *Spacewar!*, juntamente com colegas na empresa Tech Model Railroad Club.

Acerca da evolução histórica dos jogos, Bortoli e Menezes (2016, p. 189) apregoam:

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.

A evolução dos jogos digitais acompanha o desenvolvimento de novas tecnologias. Sendo assim, o processo evolutivo divide-se em 9 gerações de consoles. A primeira geração abrange os anos de 1972 a 1978 com o lançamento de *Magnavox Odyssey*, sendo considerado o primeiro jogo lançado para consoles de mesa. Todavia, em decorrência da dificuldade de realizar a troca dos jogos nos consoles, dificultava a sua popularização.

A segunda geração implementou os jogos em cartuchos, sendo essa geração considerada como a “era de ouro” dos *videogames*, implementando também novos modelos de controles. A geração também foi marcada pelo lançamento do console *FairChild Channel F* em 1976, em que se permitia a troca de cartuchos sem a realização de procedimentos mecânicos. Ademais, grandes jogos foram lançados, como é o caso de *Donkey Kong* pela empresa Nintendo.

Já a terceira geração, englobando os anos de 1984 a 1990, foi marcada pelo lançamento dos consoles de 8 bits, onde empresas como Nintendo e Sega se consolidaram. Foi nessa geração onde ocorreu o *crash* dos jogos, onde o mercado lotou de jogos sem qualquer inovação, se tornando “apenas mais do mesmo”, onde as vendas estagnaram. O mercado dos games apenas veio a alavancar a partir do lançamento do

*Nintendo Entertainment System* (NES), sendo um sucesso. O novo console abrangeu novas tecnologias como melhoramento em gráficos e áudio, aperfeiçoamento nos personagens, etc. Utilizando da exclusividade no mercado, a Nintendo se consagrou ainda mais no mercado, assinando contratos com diversas produtoras de jogos.

A quarta geração, dos anos de 1990 a 1996, trouxe o lançamento de consoles de 16 bits, momento em que as grandes empresas de consoles começaram uma briga para consolidarem seus lançamentos no mercado. Acompanhando o lançamento anterior, a Nintendo lançou novo console, denominado de Super Nintendo Entertainment System ou apenas “Super Nintendo”. Jogos como *Donkey Kong*, *Super Mario Bros*, *Super Mario World* entre outros vieram com gráficos mais avançados do que os jogos anteriores, gerando um faturamento de bilhões de dólares para a empresa Nintendo, além do lançamento de diversos jogos para fliperamas.

Nos anos de 1996 a 1999 iniciou-se a quinta geração, na qual os consoles passaram a terem compatibilidade com CD e DVD, deixando de lado os cartuchos anteriormente utilizados. Nessa geração também surgiu os primeiros jogos online. A fim de introduzir os CD's como a nova tecnologia inerente aos consoles, a empresa Sega lança o Saturn, sendo que este era compatível com gráficos e desempenho superiores aos consoles anteriores, mas as produtoras dos jogos não conseguiram acompanhar as melhorias. Foi nessa geração que se lançou o famoso *PlayStation* pela empresa Sony, sendo um sucesso e angariando 1 milhão de vendas em apenas uma semana, possuindo um sistema de programação mais fácil, abarcando um maior número de jogos, implementando também o sistema de *memory card*, permitindo salvar o progresso dos games.

Entrando na sexta geração, entre os anos de 1999 a 2004, os consoles passaram a suportar conexão com a internet. O primeiro console com o acesso de rede foi lançado pela empresa Sega, sendo denominado como *Dreamcast*, permitindo que o usuário utilizasse *mouse* e teclado. Já a Sony investiu no lançamento do *PlayStation 2*, tendo compatibilidade com os jogos do console anterior, além de consolidar lançamentos de jogos já famosos no mercado como *Resident Evil 4*, *God of War*, *Grand Theft Auto: San Andreas*, entre outros. Além de jogos, o Play2 comportava a leitura de CDs, DVDs de áudio e filmes, porém só possuía compatibilidade com equipamentos de mídias lançados pela própria Sony.

De 2004 até 2011, iniciou-se a sétima geração, marcada pela implementação de consoles com a tecnologia 128 *bits*. A conexão com a internet permitiu que os usuários

se conectassem com outras pessoas, expandido a experiência dos jogos *multiplayers*. A grande percursora de tal tecnologia ficou por conta da empresa Microsoft com o lançamento do console denominado *Xbox 360*, o qual permitia rodar jogos com uma maior qualidade gráfica, expansão de cenários, leitor de DVDs de filmes, músicas, acesso à internet, etcetera, implementando também os jogos exclusivos para o console. Outrossim, a empresa Nintendo lançou um console com a modalidade de captura de movimento, recebendo o nome de Nintendo Wii.

A oitava geração, do ano de 2012 até 2020 implementou o *blu-ray*, permitindo um maior armazenamento tanto para jogos quanto para mídias. Foi o período em que as empresas de console lançaram novas versões de seus *videogames* lançados anteriormente, expandindo a qualidade gráfica, a estrutura dos consoles e com tecnologia semelhante aos jogos de computador.

Atualmente, estamos na nona geração de consoles, onde as empresas estão focadas em melhorias para os consoles já existentes, implementando gráficos cada vez mais realistas e com maior fluidez. Os consoles estão implementando a tecnologia da realidade virtual e multiverso, mas sem outras inovações no quesito de criação de novos consoles.

## **2. NOÇÕES GERAIS ACERCA DOS JOGOS DIGITAIS**

### **2.1 Os jogos eletrônicos no Brasil**

Os jogos digitais fazem parte da rotina dos brasileiros. Cada vez mais populares, estes se expandiram para as mais diversas plataformas, englobando todas as faixas etárias. Estima-se que no ano de 2021, os jogos eletrônicos geraram uma receita aproximada de 2,53 bilhões de dólares.

O pontapé inicial do mercado dos jogos iniciou em 1983 com o primeiro jogo lançado em território brasileiro, intitulado “Aeroporto 83”, contendo uma programação simples em formato de fita cassete, feito para o computador da época, o PC Sinclair ZX81, considerado o primeiro computador doméstico comercializado.

No âmbito dos *consoles*, iniciou a comercialização do TVBol no ano de 1976, contendo inicialmente quatro jogos. A partir dos anos de 1980, iniciou-se no Brasil a

comercialização de novos *consoles* por meio da empresa TECTOY, sendo a percussora da venda do *Master System*.

Devido à crise que assolava o mundo, poucas pessoas no Brasil possuíam condições de importarem os *consoles* que estavam fazendo sucesso nos outros países. Em decorrência disso, no ano de 1990, por meio de uma parceria entre as empresas Estrelas e Gradiente, iniciou-se no Brasil a representação da empresa Nintendo, possibilitando o ingresso no solo brasileiro os *consoles* NES, SNES e N64. No final do mesmo ano, outro super *console* entrou no Brasil: o *PlayStation*.

A partir dos anos 2000, após a percepção do qual lucrativo o mercado de jogos seria lucrativo, houve uma expansão tanto na entrada de novos *consoles* no Brasil, quanto o implemento de jogos que começaram a fazer grande sucesso. Assim, nos anos de 2010 em diante, novos *consoles* foram introduzidos no mercado, como o *PlayStation 3* e 4, *Xbox360*, *Xbox One*, *Nintendo Wii*, etc.

No âmbito financeiro, o mercado de jogos movimentou a economia do país, girando em torno de 2,3 bilhões de dólares.

Além disso, o público que consomem jogos eletrônicos no Brasil é um dos mais engajados do mundo. Estima-se que em 2022 cerca de 74,5% da população brasileira jogou algum tipo de jogo, número que está em ascendência desde o ano de 2020. Nessa senda, a maior parte desse público é o feminino, estimando-se o número de 51%.

## **2.2 O processo de criação de um jogo eletrônico**

O processo de criação de um jogo digital é extremamente complexo e que envolve diversas etapas. Como qualquer projeto, os *games* passam pelo processo de idealização, onde ocorre o *brainstorming*, reunindo os principais pontos, como a história principal, os objetivos, o *design* dos personagens e cenários, estilo do jogo e afins. Para Heather Maxwell Chandler, o processo de criação de um jogo subdivide-se em 4 grandes etapas: pré-produção, produção, testes e finalização.

A pré-produção é o pontapé inicial de qualquer jogo, sendo que sem ele, não é possível realizar coisa alguma. A partir desse processo, é definido as premissas básicas do *game*, como o custo financeiro, tempo de produção, história base, etcetera, abarcando também as fases de conceito, requisitos e planejamento. Ademais, toma-se conhecimento também da parte física – *hardware* – do projeto, bem como análise de como será inserido

no projeto as mecânicas, jogabilidade, personagens e demais elementos que irão compor o protótipo. Após ser juntados todos esses componentes, inicia-se a fase de teste, para então partir para o âmbito da produção (CHANDLER, 2012).

Nessa fase também será possível definir as artes básicas, os designs utilizados em cada elemento. A partir dessa nova definição, realiza-se novamente uma análise de risco, corrigindo-se possíveis falhas.

Próximo passo na escala de criação destina-se à produção. Nessa fase, os esboços definidos anteriormente ganham novos aspectos, mais próximos ao projeto final, como modelação em 3D de personagens e cenários, implementando elementos definidos no *brainstorming* e correção de erros (CHANDLER, 2012).

A partir disso, chegamos na fase de testes. Aqui já teremos o projeto quase finalizado, onde o desenvolvimento do jogo avançou ao ponto de ser possível jogá-lo do início ao fim. Nesse período não há mais alterações nos elementos como personagens, cenários e afins, utilizando-se apenas do acréscimo de melhorias no que tange ao correto funcionamento do projeto, estabilização do sistema e, caso esteja tudo em ordem, será encaminhado para a sua publicação definitiva (CHANDLER, 2012).

Por fim, está a pós-produção, momento em que se libera o jogo final para o âmbito de conclusão. Aqui, o apontamento de possíveis modificações serão anotadas e inseridas posteriormente, como no caso de novas atualizações baixadas à parte após a compra pelo consumidor. Realiza-se também os trâmites legais, *backups* para a continuação de novos jogos da franquia, até a comercialização do projeto final (CHANDLER, 2012).

Mas para que seja possível a criação e conclusão de um jogo digital, é mister que esse passe por processos individualizados, qual sejam a arte, o *design* e a programação.

A arte nada mais é do que dar vida a algo que inicialmente tratava-se apenas de um esboço. Nessa seara, estão envolvidos aqueles que são responsáveis pelas texturas dos cenários e personagens, a criação de mundo, a modelação, ilustração, animação e demais elementos capazes de darem movimento e volume ao projeto. Ademais, nesse âmbito também estão incluídos o marketing do projeto, desenvolvendo artes a fim de divulgar o jogo e inseri-lo em publicidades (CHANDLER, 2012).

O design está intimamente ligado com a arte, porém está mais relacionado à mecânica do sistema e das comunicações de dentro de um *game*. Aqui, os personagens e

elementos que compõem o cenário ganharão movimento, história, diálogos e efeitos sonoro.

Partindo disso, teremos a programação, responsável por juntar todos os elementos supracitados em um único projeto, corrigindo erros e adicionados elementos essenciais. Nesse âmbito, todos os componentes ganharão sua forma final, ajustando a inteligência artificial inerente a personagens e cenários, bem como o ajuste de *script*, iluminação, sons e código fonte (CHANDLER, 2012).

### **3. ORDENAMENTO JURÍDICO INERENTE AOS JOGOS DIGITAIS**

#### **3.1 PROPRIEDADE INTELECTUAL**

A Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual conceitua a Propriedade Intelectual como sendo:

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.

A propriedade Intelectual está prevista na Constituição Federal como um direito fundamental, presente no artigo 5º, XXVII, que apregoa:

Aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.

Hodiernamente, o direito de propriedade evolui à medida que possa ser exercido não somente para conceder segurança e conforto ao seu titular e o fechado círculo de seus parentes, amigos e protegidos, mas, sim, que seja exercido em condições tais que, além de possibilitar a justa recompensa individual, exerça sua função construtiva na melhoria das condições de vida do conjunto social (NETTO, 1998, p.39).

### 3.2 O DIREITO AUTORAL

No ordenamento jurídico brasileiro, a Lei nº 9.610/1998 regula acerca do direito autoral, assegurando aos brasileiros e estrangeiros a proteção dos direitos autorais e equivalentes. Tanto o direito autoral quanto o direito industrial são gêneros inerentes aos direitos da propriedade intelectual. (ULHOA, 2007).

Entende-se como autor aquele que cria, causa ou dá origem a algo, podendo ela ser de caráter científico, artístico ou literária, sendo um direito personalíssimo previsto na Constituição Federal, sendo que tal direito é tanto patrimonial quanto moral, sendo considerado um direito *sus generis* (BRASIL, 1988).

Os direitos morais do autor possuem características fundamentais, sendo elas: a personalidade, a perpetuidade, a inalienabilidade, a imprescritibilidade e a impenhorabilidade (BITTAR, p.48). Nessa senda, a Lei nº 9.610/98 apregoa tais direitos em seu artigo 24, assegurando:

Art. 24. São direitos morais do 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-lo, 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.

Já o direito patrimonial do autor está previsto no artigo 29 da Lei supracitada, todavia, não se trata de um rol taxativo, disposto da seguinte maneira:

Art. 29. Depende de autorização prévia e expressa do autor a utilização da obra, por quaisquer modalidades, tais como:

- 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.

Cabe destacar que o direito patrimonial perdura por toda a vida do autor, acrescido de mais 70 (setenta) anos contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à morte deste. Após o decorrer deste prazo, a obra se torna de domínio público e poderá ser utilizada por qualquer pessoa (CARBONI, 2018).

Nos casos dos jogos digitais, geralmente produzidos por mais de uma pessoa, a titularidade e os direitos inerentes não são vinculados para cada um. Sendo assim, os direitos morais e patrimoniais serão da empresa criadora (CARBONI, 2018).

O direito autoral é o ramo do Direito Privado que regula as relações jurídicas advindas da criação e da utilização econômica das obras intelectuais estéticas e compreendidas na literatura, nas artes e nas ciências. (BITTAR, 2000, p.8).

Levando-se em consideração o disposto no artigo 5º, XXVII da Constituição Federal, o autor pode ser uma pessoa física ou jurídica ao qual cria uma determinada obra, exercendo a exclusividade sobre esta para fins de publicação, utilização ou reprodução, podendo tal direito ser transmitido aos seus herdeiros, conforme a lei. Ademais, a Lei nº 9.610/1998 equiparou os direitos autorais como bens móveis.

Outrossim, visando uma maior garantia da proteção dos direitos autorais, o Brasil ratificou alguns tratados internacionais para este fim, como a Convenção de Berna

(1888), Acordo Geral de Tarifas e Comércio da Rodada do Uruguai do GATT e a Convenção de Roma (1961).

O direito autoral é visto como algo autônomo pois possui componentes próprios e bem definidos, princípios especiais e normas de índole particular que constantemente estão passando por alterações. (BITTAR, 2019, p.49).

O objetivo do direito autoral é regular as relações jurídicas entre o criador e a sua obra, englobando a criação, a circulação e a exploração. Porém, nem toda obra está aparada pelo Direito Autoral, como é o caso dos textos de leis, decisões judiciais, notícias de jornais e periódicos, comunicação pessoal, entre outros. (BITTAR, 2019, p.54).

O direito autoral conta com dois sistemas de proteção: o sistema de *copyright*, cujo foco é a proteção da obra em si, voltada para o âmbito patrimonial e o sistema *droit d'auteur*, ao qual o Brasil adota atualmente e que protege o criador e o seu direito moral (CARBONI, 2018).

### 3.3 O SOFTWARE E A SUA REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA

Consoante aos entendimentos de Jorge Fernandes (2002), um *software* é uma sentença escrita que possui uma linguagem computável, que necessita de uma máquina para que o intérprete, sendo composto por uma sequência de comandos e declarações de dados, sendo armazenável em meio digital.

De maneira mais coesa, o *software* é entendido como um conjunto de instruções que juntas, são executadas por meio de um computador ou outro dispositivo eletrônico.

Partindo para um conceito jurídico, a Lei nº 9.609 de 1998 define o *software* como sendo:

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.

Consoante ao código normativo supracitado, o direito autoral inerente à um *software* perdura por 50 anos, prazo contado a partir da sua criação ou publicação (artigo 2º, §2º), sendo que a proteção dos seus direitos independe de registro.

A proteção dos jogos digitais encontra respaldo no direito do autor e na legislação inerente aos *softwares*, respectivamente no artigo 7º, XII da Lei nº 9.610 de 1998 e artigo 2º da Lei nº 9.609 de 1998.

Não apenas o jogo em si é protegido pelas legislações supracitadas, como também cada um dos seus elementos. O artigo 7º assegura a proteção dos textos, composições musicais, desenhos e pinturas, projetos e esboços e adaptações dos jogos digitais. Todavia, quando se realiza o registro de um *software*, a proteção está restrita apenas ao seu código, não abrangendo uma funcionalidade em si, pois não são passíveis de proteção isolada. (MENEZES, 2016).

Wachowicz (2018, p.12) entende que os jogos digitais são bens informáticos distintos das obras audiovisuais no que tange aos elementos primários inerentes à proteção pelo direito da propriedade intelectual. Ademais, a 9ª Vara Federal Cível de São Paulo/SP firmou o entendimento de que os jogos digitais são *softwares*, sendo desenvolvidos a partir do uso de linguagens de programação, entendimento também seguido pelo Tribunal Regional Federal da 2ª Região para fins tributários.

Diferente das demais obras que necessitam de registro para que possa ser assegurado a sua proteção, tanto a Lei do *Software* quanto a Lei Autoral asseguram que os programas de computador não necessitam de registro para garantirem tal proteção. Caso seja do interesse do produtor registrar seu programa, caberá ao Ministério responsável pela política de ciência e tecnologia designar qual órgão ou entidade ficará a cargo da realização do registro (ARRABAL, 2008).

Ainda que se tenha explanado anteriormente sobre o direito autoral e patrimonial inerente a um *software* pertencer àquele que o criou ou à empresa, é necessário também pontuar sobre os *softwares* feitos por encomenda, bem como os direitos dos contratantes.

O contratante, empregador ou órgão público é considerado legalmente o titular dos direitos dos *softwares* desenvolvidos durante o período de vínculo laboral, seja ele contratual, celetista ou estatutário (BRASIL, 1998).

Porém, o empregador, prestador de serviços ou servidor público apenas terão os direitos inerentes ao *software* criado quando não haja relação com o seu contrato,

prestação de serviço ou vínculo estatutário, respectivamente, bem como não poderá ser utilizado para a sua criação os recursos, informações tecnológicas, segredos industriais, materiais, instalações ou equipamentos do empregador. Nos casos em que se utilize qualquer elemento supramencionado, será considerado co-titularidade, onde tanto o empregado quanto o empregador serão proprietários do programa de computador, no limite de suas participações (ARRABAL, 2008).

Por fim, quando o *software* chega na fase de comercialização e o usuário o adquire, eis que surge a licença de uso, onde o consumidor adquire apenas o direito de sua utilização, porém não se torna dono do programa de computador. Qualquer destinação diferente daquela ao qual o *software* foi criado, como é o caso de repasse sem autorização, será considerada prática ilegal de caráter criminal, bem como passível de reparação de danos (ARRABAL, 2008).

### 3.4 AS LEGISLAÇÕES ESTRANGEIRAS ACERCA DOS JOGOS DIGITAIS

Como explorado anteriormente, percebe-se que os jogos digitais não possuem legislações específicas sobre o assunto, onde o ordenamento jurídico brasileiro cuidou apenas de conferir a proteção para os elementos que os compõem. Sendo assim, cabe às Leis nº 9.610 e nº 9.609, ambas de 1998.

Do mesmo modo que a legislação brasileira ainda possui lacunas quanto à proteção jurídica dos jogos digitais, com alguns países estrangeiros também não é diferente. Locais como a Argentina, Israel, Itália, Rússia, Cingapura, Uruguai e Espanha classificam os jogos digitais como sendo programas de computador funcionais, compostos de interface gráfica. Já a Bélgica, Dinamarca, França, Alemanha, Egito, África do Sul, Índia, Estados Unidos, Japão, Suécia e, até mesmo o Brasil protegem cada elemento dos jogos digitais de forma unitária, de acordo com a sua natureza. Apenas a Coreia do Sul e o Quênia classificam os jogos digitais como obras audiovisuais (RAMOS, 2014).

#### 3.4.1 Tratados Internacionais

Em decorrência de alguns países adotarem normas de proteção às obras estrangeiras, alguns ainda estavam restritos apenas por proteções internas, desde que o autor fosse domiciliado naquele país (EBOLI, 2006).

Sendo assim, a partir do ano de 1710, com o advento do Estatuto da Rainha Ana, vários países criaram leis visando a proteção do direito do autor, com o objetivo de perpetuar a cultura e o conhecimento que antes só estava presente no âmbito nacional (SANTOS, 2009).

Para assegurar uma maior proteção aos direitos do autor, diversas convenções internacionais foram assinadas a fim de resguardar as obras. Enquanto as obras estivessem apenas no território de sua criação, seus direitos seriam assegurados pela legislação local. Todavia, a preocupação passou a se estender às obras que ultrapassavam as fronteiras e alcançavam outros países. Sendo assim, surgiu a necessidade de estender a proteção dos direitos autorais para que fossem assegurados os direitos do autor em outras nações.

Nessa senda, as convenções conferiam reciprocidade nos direitos autorais, onde os autores poderiam ter suas obras protegidas em outros locais, mesmo que houvesse diferenças na legislação do país originário com as demais (GANDELMAN, 1997).

#### 3.4.1.1. Convenção de Berna

Criada em 1886 na Suíça, oriunda de trabalhos que fundaram a Associação Literária e Artística Internacional, a Convenção de Berna fixa o entendimento de que se o direito do autor se estende a todos os países signatários da Convenção. Atualmente, existem cerca de 181 países que adotaram a Convenção.

A necessidade de criação surgiu após alguns países se recusarem a reconhecer os direitos autorais de trabalhos estrangeiros. Assim, em 1886 o governo suíço realizou na cidade de Berna uma reunião para que fossem discutidos e aprovados os princípios básicos que resultariam em um instrumento capaz de assegurar o direito do autor. Contendo vinte e um artigos, criou-se então a Convenção de Berna, firmando principalmente que não haveria discriminação no que tange aos direitos dos residentes e do estrangeiro (EBOLI, 2006).

Desde a sua criação, a Convenção de Berna se tornou um norteador para a posterior criação das demais legislações autorais. Sua importância foi tamanha que o Brasil promulgou a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artística

no Decreto nº 75.699 de 6 de maio de 1975. Atualmente a referida Convenção é administrada pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) (SANTOS, 2009).

Cabral (2003) pontua os pontos principais da Convenção de Berna, sendo eles: conceituação da obra literária, produções literárias, científicas e artísticas; critérios para a proteção autoral; assegura o direito referente às traduções, obras dramáticas e dramático-musical; proteção dos direitos do autor por 50 anos após a sua morte; assegura a irrenunciabilidade e inalienabilidade dos direitos morais e patrimoniais do autor da obra; direito de participação nos lucros decorrente da revenda da obra ao autor.

A Convenção possui um rol exemplificativo de proteção e, sendo assim, não foi necessário elencar nesse rol os jogos digitais, tendo a sua proteção assegurada de modo análogo no artigo 2, parágrafo 1º ao apreçoar que:

Os temas "obras literárias e artísticas", abrangem todas as produções do domínio literário, científico e artístico, **qualquer que seja o modo ou a forma de expressão**, tais como os livros, brochuras e outros escritos; as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza; as obras dramáticas ou dramático-musicais; as obras coreográficas e as pantomimas; as composições musicais, com ou sem palavras; as **obras cinematográficas e as expressas por processo análogo ao da cinematografia**; as obras de desenho, de pintura, de arquitetura, de escultura, de gravura e de litografia; (...)

Nas palavras de Denis Borges Barbosa (2010), a Convenção alcança as obras literárias e artísticas, incluindo aquelas de caráter científico, qualquer que seja o modo de expressão. Sendo assim, não somente livros e esculturas – que são objetos tradicionais de proteção – mas também as multimídias, produções a laser ou qualquer outra criação com o auxílio de tecnologias futuras estão asseguradas pela Convenção, desde que possuam caráter artístico ou literário.

#### 3.4.1.2 Acordo TRIPS

Consoante Manuella Silva, a partir da década de 80 a propriedade intelectual passou a ter maior relevância no comércio internacional, a ponto de ser incluída no GATT (*General Agreement on Tariffs and Trade*) em 1986 pela Rodada Uruguai. Sendo assim, criou-se o Acordo TRIPS/ADPIC (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*/ Acordo sobre Direito de Propriedade Intelectual Relacionado ao

Comércio), vinculando de forma definitiva a propriedade intelectual ao comércio internacional, uniformizando regras e garantindo que todos os países possuísem regras mínimas de proteção.

A partir de 1994, o Brasil e mais 132 países incorporaram em suas legislações internas o Acordo Constitutivo da OMC (Organização Mundial do Comércio), ao qual o Acordo TRIPS era incluído, servindo de base para posterior criação de decretos que legislavam a proteção da propriedade intelectual no âmbito brasileiro.

Diferente da Convenção de Berna, o Acordo TRIPS incluiu em seu regramento o artigo 10, parágrafo 1º que assegura a proteção dos jogos eletrônicos, bem como dos demais programas de computador, apregoando “Programas de computador, em código fonte ou objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna (1971)”. Sobre o conceito de programa de computador, o referido Acordo destinou a fixação aos Estados-Membros:

Os Membros colocarão em vigor o disposto neste Acordo. Os Membros poderão, mas não estarão obrigados a prover, em sua legislação, proteção mais ampla que a exigida neste Acordo, desde que tal proteção não contrarie as disposições deste Acordo. Os Membros determinarão livremente a forma apropriada de implementar as disposições deste Acordo no âmbito de seus respectivos sistemas e práticas jurídicos.

#### 3.4.1.3 Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI)

A seguir, será explorado como alguns países legislação sobre os jogos digitais. Todavia, em decorrência da quantidade de normas acerca do assunto e tendo em vista que não se trata de um assunto pacificado em todos os países, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) decidiu aprofundar suas pesquisas a fim de que fosse realizada atividades de conscientização. Um desses estudos foi intitulado de “*The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*”, sendo de autoria dos pesquisadores Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Stan Abrams e Laura Lopes.

Tal estudo fez um apanhado sobre as legislações nacionais de proteção os jogos digitais dos seguintes países: Argentina, Bélgica, Brasil, Canadá, China,

Dinamarca, Egito, Alemanha, Índia, Itália, Japão, Quênia, República da Coreia, Ruanda, Rússia, Senegal, África do Sul, Espanha, Suécia, Estados Unidos da América e Uruguai.

A seguir, passaremos a analisar como os principais países legislam acerca dos jogos digitais em sua jurisdição.

### 3.5 As legislações estrangeiras sobre os Jogos Digitais

#### 3.5.1 Argentina

Nos últimos anos, a Argentina vem se mostrando cada vez mais consolidada no âmbito da criação de jogos digitais. Todavia, o país ainda não possui uma legislação específica sobre essa área. Atualmente, da mesma forma como funciona no Brasil, os jogos digitais vêm sendo protegidos de maneira análoga pela Lei nº 11.723 (Regime Jurídico da Propriedade Intelectual), ao qual garante proteção às obras científicas, literárias e artísticas (RAMOS, p.12).

Atualmente, a única norma acerca dos jogos eletrônicos está presente na Lei nº 26.043/2011, ao qual apregoa sobre a necessidade de que os fabricantes ou importadores de *videogames* coloquem etiquetas alertando sobre o risco da superexposição prejudicial à saúde.

De acordo com a Lei de Direitos Autorais da Argentina, um *videogame* é um *software* ao qual possui características especiais em decorrência da sua natureza complexa, pois há o envolvimento de *designers*, engenheiros de som, autores, *performers*, entre outros.

Quanto aos detentores dos direitos inerentes aos jogos, apenas os criadores, editores, produtores, licenciantes/licenciados, provedores de serviços sem fio e anunciantes poderão exercê-lo. Como o termo “autor” ficou sem uma definição certa na referida norma, considera-se qualquer pessoa que contribuiu para o trabalho. Todavia, se partir do pressuposto de que os jogos digitais são obras cinematográficas, o autor será considerado aquele ao qual pertence a obra ou ao produtor/diretor (RAMOS, p.13).

#### 3.5.2 Bélgica

A Bélgica não possui uma legislação próprias aos *games*, restringindo sua proteção de maneira análoga na regulamentação dos direitos autorais, principalmente na Lei de Direitos Autorais e Conexos. Este país considera os jogos eletrônicos como sendo um programa de computador, ao qual pode ser protegido pela Lei de Direitos Autorais, considerando-os como obras audiovisuais. A proteção dos jogos se estende para elementos literários, interface de usuário, áudio e imagens (RAMOS, p.14).

Para o Tribunal da Primeira Instância de Bruxelas, os *videogames* podem ser protegidos pelo direito conexo como uma obra audiovisual, tendo em vista que possuem imagens em movimento planejadas pelo desenvolvedor do jogo. Com essa classificação, facilitou-se o processo no que tange a verificação na violação dos direitos autorais (RAMOS, p.15).

Além disso, no que tange à proteção dos criadores, o artigo 2º da referida norma apregoa que, quando a obra resultar da colaboração de várias pessoas, o direito autoral será em benefício de todos por 70 anos após a morte do último colaborador. Em caso de violação de qualquer direito, os colaboradores poderão agir de maneira individual (BELGICA, 1994).

### 3.5.3 Canadá

No Canadá, assim com os países supracitados, os jogos digitais são protegidos por meio da Lei de Direitos Autorais, de modo análogo, apregoando:

Toda produção original no domínio literário, científico ou artístico, qualquer que seja o modo ou forma de sua expressão, tais como compilações, livros, panfletos e outros escritos, palestras, obras dramáticas ou dramático-musicais, obras musicais, traduções, ilustrações, croquis e trabalhos plásticos relativos à geografia, topografia, arquitetura ou ciência.

A Lei canadense entende os jogos digitais como sendo “compilações”, onde derivam de outras obras, podendo ser dramáticas, musicais, literárias ou artísticas, podendo também ser visto como um “trabalho coletivo”. Sendo assim, por ser equiparado à um *software*, goza de proteção da Lei de Direitos Autorais.

Ademais, a referida lei considera como autores aqueles que colaboraram para a criação da obra. Apesar de ser um assunto controverso, firmou-se o entendimento de que seriam considerados autores aqueles que fizeram alguma modificação significativa à obra, não importando o tamanho da sua criação. Porém, em relação aos funcionários, é

possível que haja a imposição de uma cláusula ao qual se possa renunciar quaisquer direitos morais em relação à produção. Outrossim, em caso da contratação de um criador independente, o estúdio de *videogame* poderá firmar contrato estipulando os limites dos direitos sobre a obra (RAMOS, p.26).

Por fim, em casos em que haja a colaboração de jogadores em um *videogame*, deverá haver um mútuo acordo para que a criação seja incorporada e passe a se tornar um trabalho coletivo.

#### 3.5.4 China

Promulgada em 2004, a Lei de Propriedade Intelectual da China confere proteção aos *softwares*, obras escritas, orais, cinematográficas e afins, presente em seu artigo 3º. Mesmo que não haja proteção específica aos jogos, a proteção abará os seus elementos, como trilha sonora, programação, *design*, etc.

De acordo com as Medidas Provisórias sobre Administração de Jogos Online, promulgada em 2010, classifica os jogos *online* como sendo programas de *software* e dados de informação que são fornecidos por meio da *Internet*. Outrossim, o Regulamento para Proteção de Computador de 2002 classifica “*software* de computador” como sendo uma sequência de instruções baseadas em códigos que podem ser processados em um computador, sendo reproduzidos a partir de uma sequência lógica.

Para a criação desses sistemas complexos, é necessário o empenho de várias pessoas. Assim, cada um que cria os elementos de um jogo será considerado um colaborador, gozando dos direitos de autor. Consoante ao artigo 11 da Lei de Direitos Autorais, considera-se:

O autor de uma obra é o cidadão que cria a obra.

Quando uma obra for criada sob os auspícios e de acordo com a intenção de uma pessoa jurídica ou outra organização, que tenha a responsabilidade pela obra, essa pessoa jurídica ou organização será considerada a autora da obra.

Salvo prova em contrário, será considerado autor da obra o cidadão, pessoa jurídica ou outra organização cujo nome seja mencionado em conexão com uma obra.

Sendo assim, conclui-se que os empregadores de uma determinada produtora de jogos não podem ser considerados colaboradores, pois estes foram contratados apenas para a realização da obra, e, dessa forma, a obra pertence apenas ao empregador.

Nos casos em que a alguns elementos da obra poderá ser separada em partes independentes, o autor poderá ter seu direito autoral assegurado independente da parte que criou, desde que não prejudique o direito autoral das outras partes que também contribuíram (RAMOS, p.29).

### 3.5.5 Coreia

Mesmo sendo um país em que a tecnologia inerente aos *videogames* é altamente desenvolvida, ainda não há legislação que definam ou classifiquem os jogos digitais. Mesmo assim, por serem considerados como programas de computador, recebem proteção da Lei de Proteção de Programas de Computadores de 1986 (RAMOS, p.59).

Em decorrência deste crescimento, a jurisprudência e a doutrina coreana firmaram o entendimento de que os jogos digitais são obras audiovisuais ou cinematográficas e que por isso recebem a proteção da Lei de Direitos Autorais da República da Coreia de 2009 (RAMOS, p.59).

Assim, é considerado como autor a organização ou sociedade, quando existir a relação de trabalho na produção dos jogos, desde que haja uma colaboração significativa por parte do funcionário.

### 3.5.6 Rússia

Na Federação Russa, o Código Civil, principalmente em sua Parte 4, regula acerca da propriedade intelectual. O seu artigo 1225 apregoa que a atividade intelectual, bem como os seus meios gozam de proteção legal, incluindo-se os programas de computador. Assim, como o código normativo não especifica diretamente os jogos digitais, a proteção destes se encontram de forma equipada aos *softwares* (RUSSIA, 2006).

Ademais, o artigo 3 garante proteção à obra, seu nome e os personagens. Sendo assim, elementos que compõem os jogos, como é o caso de cenários, gráficos e personagens são passíveis de proteção jurídica.

Outrossim, o Código Civil Russo garante proteção aos *softwares*, equiparando-os às obras literárias. Mesmo que os jogos digitais sejam considerados “complexos” em decorrência dos seus mais diversos elementos, também estão protegidos, mesmo que ainda não possuam jurisprudências para firmarem tal entendimento.

No que tange ao direito autoral, o Código Civil Russo apregoa que tal direito é inerente a uma única pessoa ou a um conjunto. No caso de várias pessoas envolvidas na criação, o direito autoral será de todos esses, na medida de seu envolvimento. Para os casos em que haja o direito exclusivo, mesmo havendo mais pessoas, deverá haver um acordo prévio para que o direito possa ser exercido de forma única. Por fim, toda a receita gerada será dividida igualmente entre os colaboradores, a menos que tenha sido firmado decisão contrária (RAMOS, p.64).

### 3.5.7 Estados Unidos

Possuindo a maior indústria de jogos do mundo, o Estados Unidos ainda não possui uma legislação própria acerca da garantia dos mesmos. Sendo assim, do mesmo modo como explorado nos países supracitados, a proteção dos *videogames* fica a cargo da Lei de Direitos Autorais, mais precisamente na sua Seção 102, estabelecendo:

A proteção de direitos autorais subsiste [...] em obras de autoria originais fixadas em qualquer meio tangível de expressão [...] a partir do qual possam ser percebidas, reproduzidas ou comunicadas de outra forma, diretamente ou com o auxílio de uma máquina ou dispositivo, incluindo, entre outros, as seguintes categorias: (1) obras literárias; (2) obras musicais; (5) obras pictóricas, gráficas e escultóricas; (6) filmes e outras obras audiovisuais; e (7) gravações de som.

Ramos (2013) expõem que a proteção dos jogos digitais será feita de forma particular e de acordo com os seus elementos e, por serem tratados como programas de computador, são classificados como obras de autoria, onde o seu código-fonte é entendido como uma obra literária e protegido como tal.

Apesar desse entendimento, tal assunto já se mostrou controverso. No ano de 1981 a empresa de jogos Atari buscou na Justiça Americana a proteção do seu recém-lançado *videogame* nomeado de *Asteroids* para que não fosse copiado pela empresa *Amusement World Inc.*, ao qual também realizava a criação de um jogo eletrônico com o mesmo tema. Nesse sentido, o Tribunal entendeu que ideias anteriores à realização do

projeto não faziam jus à proteção de direitos autorais como obras audiovisuais. Sendo assim, a empresa *Atari* buscou proteção de seu jogo registrando-o como uma obra audiovisual em vez de uma obra literária. Tal registro foi possível pois o Tribunal entendeu que a empresa buscava proteger o visual do jogo e não o programa de computador em si (RAMOS, p.90).

Mesmo com a decisão, nem tudo foi protegido. O Tribunal entendeu que alguns elementos não podiam por si só serem protegidos, como foi o caso do enredo dos dois jogos se tratar de naves espaciais destruindo rochas no espaço. Dessa forma, o Tribunal entendeu que a empresa ré também poderia criar o jogo com o mesmo tema, tendo em vista que meras ideias não eram protegidas pelo direito autoral.

Por fim, quanto aos titulares do direito autoral inerente aos jogos, de modo geral, todas as partes envolvidas seriam autores do projeto. Esse direito pode ser estendido até mesmo onde haja a relação de empregado-empregador, mesmo que geralmente não seja o que aconteça, devido a contratos firmados anteriormente à criação da obra. (RAMOS, p.90).

#### **4. A NECESSIDADE DE REGULAMENTAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS NO ÂMBITO DO DIREITO BRASILEIRO**

Como anteriormente exposto, tanto o Brasil quanto os demais países não possuem uma legislação específica para a proteção dos jogos digitais, cabendo aos demais regramentos abarcar tal proteção. Todavia, muitas das vezes somente o Direito Autoral não é capaz de proteger as referidas obras, principalmente contra a pirataria, que cresce a cada ano.

Henrique Sampaio, coprodutor do *podcast* Primeiro Contato, afirma que, apesar de ilegal, a pirataria promove acesso e ajudou a potencializar a indústria de jogos no Brasil, onde que, sem ela, o mercado não iria ser tão grande em âmbito brasileiro como está atualmente. Ademais, alega “Em termos de mercado local, porém, a pirataria pode ser um grave problema, pois não desenvolve a categoria, especialmente se estivermos falando de empresas nacionais de pequeno ou médio porte”.

Corroborando ao acima exposto, a Lei nº10.695/2003 prevê pena de detenção de 3 (três) meses a 4 (quatro) anos ou o pagamento de multa para aqueles que violarem o direito autoral. A pena será aplicada em casos em que há violação total ou parcial, com o

intuito de auferir lucro direto ou indireto de obras intelectuais, interpretação, execução ou fonograma sem que haja a anuência do autor, artista ou executante, produtor ou seu representante (BRASIL, 2003).

Atualmente, a regulamentação dos jogos digitais está em tramitação no Senado Federal por meio da PL 2796/2021, que institui o marco legal para a indústria dos jogos digitais, com o objeto de impulsionar a produção e, conseqüentemente, estimulando a economia e a geração de empregos. O referido projeto de lei considera os jogos eletrônicos como sendo programas de computador que possuam elementos gráficos, visuais e audiovisuais, os dispositivos centrais e eletrônicos usados para executá-los, bem como os *softwares* de celulares ou páginas de *Internet* dedicados ao entretenimento com jogos de fantasia (BRASIL, 2021).

Nessa senda, o advogado Andy Ramos (2014) afirma que é necessário que haja um regime que fixe os direitos dos titulares de um jogo, ao qual defina a sua classificação legal, bem como especifique suas características mais complexas, tendo em vista que as atuais legislações ainda não possuem normas que protejam os jogos em si e sua comercialização ilegal.

Outro ponto importante defendido por Ramos (2014) é a necessidade de regulamentação na relação entre os produtores de *videogames*, colaboradores independentes e autores no que tange ao direito autoral inerente a cada um deles, tendo em vista que, atualmente, esse direito é previsto em contratos, não sendo uma garantia de fato, além de não ser possível haver um equilíbrio na remuneração da criação e nem mesmo na receita gerada. Ademais, muitos profissionais independentes ainda não possuem o conhecimento dos limites de seus direitos autorais e intelectuais, fazendo com que empresas explorem tais profissionais, além de adquirirem obras por valores demasiadamente baixos.

Assim, o advogado afirma que alguns pontos devem ser levados em consideração na hora de se regular os jogos jurídicos, como: a natureza jurídica; a relação entre os criadores e os produtores; definição de quem é o autor da obra; sistema de transferência dos direitos autorais dos produtores; sistema de compensação justo para criadores; direitos dos estúdios de *videogames* no que tange à exploração de suas obras. Outrossim, há a necessidade de uma norma que faça a fusão entre os *softwares* e os elementos audiovisuais que compõem um jogo, bem como previsões para o compartilhamento dos *royalties*.

Com legislações fixas acerca do assunto, assim como a maior proteção aos criadores, o mercado dos *games* tende a crescer ainda mais, tanto em âmbito nacional quanto no mundo todo.

## CONCLUSÃO

Ao concluir este trabalho, podemos afirmar que a proteção dos direitos autorais dos jogos digitais é de suma importância, tendo em vista a relevância e expansão do mercado de *videogames*. Explorou-se todo o contexto histórico dos jogos, desde os primórdios até a geração atual.

Pode-se também compreender a complexidade por trás da criação, desenvolvimento e distribuição dos jogos digitais, abrangendo também como se realiza a proteção de cada um dos seus elementos, levando-se em consideração que inexistente uma legislação específica para proteger a obra como um todo, limitando-se assegurar apenas amparar as partes que compõem um jogo digital. Compreendemos que os direitos autorais são um conjunto de prerrogativas conferidas ao autor, que lhe garante o controle sobre o uso e a exploração de sua obra.

Explorou-se também como cada país protege os jogos eletrônicos, chegando à conclusão que nenhum deles possui uma legislação específica, conferindo proteção apenas a elementos como personagens, enredos, diálogos, artes, músicas e demais componentes. Pode-se concluir que a forma de proteção dos direitos autorais nos países estudados é bem semelhante à proteção presente no Brasil

Além disso, foi possível observar que a pirataria e a violação dos direitos autorais são desafios enfrentados pela indústria de jogos, exigindo ações efetivas para coibir essas práticas e proteger os interesses dos desenvolvedores. Tal imbróglio só poderá ser amenizado a partir da elaboração de uma legislação específica, protegendo não somente a obra, mas também o direito de todos os envolvidos na criação de um jogo eletrônico.

## REFERÊNCIAS

ARRABAL, Alejandro Knaesel. “Apontamentos sobre a Propriedade Intelectual de Software” – Blumenau: Diretiva, 2008.

AUTOR. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Autor#cite\\_note-2](https://pt.wikipedia.org/wiki/Autor#cite_note-2). Acesso em 01 abr 2023.

BARBOSA, Denis Borges. Tratado da Propriedade Industrial – Tomo I – Uma Introdução à Propriedade Intelectual. 3ª ed., Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2010.

BITTAR, Carlos Alberto. “Direito de Autor na Obra feita sob encomenda”, Ed.1977, p.44.

BITTAR, Carlos Alberto. Direito do Autor, 7. ed. – Rio de Janeiro: Forense, 2019.

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 17 set 2022.

BRASIL. Lei Nº 9.610. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm) . Acesso em 17 set 2022.

BRASIL. Lei Nº10.406, de 10 de janeiro de 202. Institui o Código Civil. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/110406compilada.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm) . Acesso em 17 set 2022.

CARBONI, Guilherme. Manual de Direitos Autorais para Games. Disponível em: <https://docplayer.com.br/35067094-Associacao-brasileira-das-desenvolvedoras-de-jogos-eletronicos-manual-de-direitos-autorais-para-games.html> . Acesso em 02 de abr 2023.

CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de produção de jogos digitais. Porto Alegre: Bookman, 2012.

COMO CRIAR UM JOGO? Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/como-criar-um-jogo#:~:text=Esse%20ciclo%20%C3%A9%20composto%20pelas,e%20a%20publica%C3%A7%C3%A3o%20do%20jogo.&text=Ter%20uma%20ideia%20de%20como,passo%20do%20processo%20de%20desenvolvimento>. Acesso em 16 de jan 2023.

COMO OS DIREITOS AUTORAIS PROTEGEM OS JOGOS DIGITAIS NO BRASIL. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/28206> . Acesso em 20 ago 2022.

CONCEITO DE SOFTWARE. Disponível em: <https://conceito.de/software>. Acesso em 30 mar 2023.

COSTA NETTO, José Carlos. Direito Autoral no Brasil, 3. Ed. – São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

DA PRIMEIRA À ÚLTIMA GERAÇÃO: A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS. Disponível em: <https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 15 nov 2022.

DE LA HAZA, Andy Ramos Gil. Video Games: Computer Programs or Creative Works? In: Wipo Magazine, n.4, p. 25-28. 2014. Disponível em: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2014/04/article\\_0006.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html). Acesso em 03 abr 2023.

DIREITOS AUTORAIS PARA GAMES: o que você precisa saber para proteger os seus! Disponível em: <https://chcadvocacia.adv.br/blog/direitos-autorais-para-games/>. Acesso em 20 ago 2022.

EBOLI, João Carlos de Camargo. Pequeno Mosaico do Direito Autoral, 1. Ed. – Rio de Janeiro: Ed. Irmãos Vitale.

FERNANDES, Jorge. O que é um programa (software)?. Artigo eletrônico do portal da UNB, 2002. Disponível em: <http://www.cic.unb.br/~jhcf/MyBooks/iess/Software/Oqueehsoftware.html>. Acesso em 30 mar 2023.

GANDELMAN, Henrique. De Gutenberg à Internet: direitos autorais na era digital. Rio de Janeiro: Record, 1997.

GROS, Begoña. Jugando con videojuegos: educacióny entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer, Ed. 1998, p.147.

JUSTIÇA FEDERAL DIZ QUE JOGO É SOFTWARE, NÃO AUDIOVISUAL E REDUZ IMPOSTO. Disponível em: <https://www.convergenciadigital.com.br/Governo/Justica-Federal-diz-que-jogo-e-software%2C-nao-audiovisual%2C-e-reduz-imposto-45446.html?UserActiveTemplate=mobile>. Acesso em: 01 abr 2023.

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: <https://www.metodista.br/revistas/revistas/unimep/index.php/cd/article/view/2901/1725>. Acesso em 22 set 2022.

PUBLICO DE JOGOS ELETRÔNICOS SOBE PARA 74,5% NO BRASIL. Disponível em: <https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/pgb-2022-pesquisa-game-brasil/>. Acesso em 06 mar 2023.

RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. 2013. Visto em: 09/09/2018

SANTOS, Manuella Silva dos. Direito autoral na era digital: impacto, controvérsias e possíveis soluções. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/8112/1/Manuella%20Silva%20dos%20Santos.pdf>. Acesso em 04 abr 2023.

TRIBUNAL REGIONAL FEDERAL DA 2ª REGIÃO. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/jurisprudencia/trf-2/844411094>. Acesso em 01 abr 2023.

TUDO QUE VOCÊ PRECISA SABER SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL. Disponível em: <https://payments.latamgateway.com/jogos-eletronicos-no-brasil/>. Acesso em 01 mar 2023.

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: 02 abr. 2023.