

Propriedade intelectual em jogos digitais: perspectiva do Brasil

*Intellectual property in digital games:
Brazil's perspective*

CLAUDIA MENEZES

Doutoranda em Ciência da Propriedade
Intelectual - UFS. Mestre em Ciência da
Propriedade Intelectual - UFS
claudia.cardinale7@gmail.com

ROBÉLIUS BORTOLI

Doutor em Ciências de La Actividad Física y Del Deporte pela Uni-
versidad de León (2000). Pós-Doutorado no LACIMOV da Universi-
dad da Costa Rica (UCR).
robélius@yahoo.com.br

RESUMO Na Lei de Direitos Autorais, jogos digitais ainda são uma questão controversa. A natureza multimídia dos jogos levanta a questão sobre como definir sua natureza jurídica. A maioria dos jogos digitais é considerada um arranjo de uma multiplicidade de obras originais e derivadas. O enquadramento legal para a proteção dos jogos digitais torna-se cada vez mais significativo. O objetivo é fazer uma análise dos mecanismos existentes de proteção à propriedade intelectual para os jogos e discutir a proteção do *software* do jogo digital e os aspectos visuais por meio dos direitos de autor, o registro do nome de um jogo digital por meio de uma marca e a técnica de um jogo digital por meio do direito de patentes.

Palavras-chave: PROPRIEDADE INTELECTUAL; JOGOS DIGITAIS; DIREITO AUTORAL; MARCA.

ABSTRACT Regarding the copyright law, digital games are still a contentious issue. The multimedia nature of games raises the question of how to define its legal nature. Most digital games are considered an arrangement of a multiplicity of original and derived works. The legal framework for the protection of digital games is becoming increasingly significant. The goal is to make an analysis of the existing mechanisms of intellectual property protection for the games, leading to the discussion on the protection of the digital gaming software and visual aspects through copyright, the registration of the name of a game through a digital brand and the technique of a digital game through a patent law.

Keywords: INTELLECTUAL PROPERTY; DIGITAL GAMES; COPYRIGHT; TRADE-MARK.

INTRODUÇÃO

Os jogos digitais são normalmente definidos como um jogo eletrônico ou computadorizado jogado por manipulação de imagens em um monitor de vídeo ou tela de televisão, sendo que este tipo de jogo pode ser disponibilizado tanto *off-line* quanto *on-line*. Como consequência da referida definição abrangente de um jogo digital, dentro de seu alcance caem ambos os jogos que foram desenvolvidos para serem jogados tanto no mundo real quanto no mundo digital e jogos que só podem ser reproduzidos em um ambiente digital (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

“A determinação da natureza jurídica dos jogos digitais, especialmente no que diz respeito aos direitos de autor, não é fácil. Jogos digitais são multimídias interativas, constituídas de muitas partes que são o produto do esforço criativo” (STEIN, 2015, p.44). Diante deste contexto questionamos: São os jogos digitais “*uma obra de direitos autorais? Como classificar suas diversas partes?*”

A partir de uma perspectiva do direito de propriedade intelectual, os jogos digitais não têm características inerentemente específicas a uma única categoria. Assim, a análise da proteção dos jogos digitais será dirigida para os aspectos do desenvolvimento e da execução, en-

volvendo direitos autorais, patentes e registro de marca, ou uma combinação destas categorias de propriedade intelectual.

O objetivo deste artigo é fazer uma análise dos mecanismos existentes de proteção à propriedade intelectual para os jogos. Ele está estruturado da seguinte forma: a seção 2, “Características dos jogos digitais”, descreve o fenômeno dos jogos digitais. A seção 3, “Ambiente jurídico”, oferece uma visão geral do direito de propriedade intelectual e da forma como é aplicado no Brasil. A seção 4, “Aspectos de propriedade intelectual [PI] nos jogos digitais”, vem a ser o cerne da questão: analisa o *status* legal e o funcionamento dos jogos digitais nas legislações de direitos autorais, de patentes, de marca e suas combinações no Brasil.

CARACTERÍSTICAS JOGOS DIGITAIS

Informações gerais

A indústria de jogos digitais [IJD] é importante não somente por sua capacidade de geração de emprego e renda, mas também pela vocação de promover a inovação tecnológica, que transborda para os mais diferentes setores da economia: arquitetura e construção civil, *marketing* e publicidade, áreas de saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, entre outros (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

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 (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Obviamente, o desenvolvimento de jogos digitais é dependente e impulsionado pelo desenvolvimento da tecnologia digital. Três desenvolvimentos são de grande importância a este respeito: a ampliação do poder de processamento dos *hardwares*, o aumento da capacidade gráfica, a expansão da internet e da banda larga móvel, que expandiram significativamente o mercado, permitindo o surgimento de jogos *online*, que interconectam pessoas no mundo todo. Os *smartphones* também abriram novas possibilidades de uso dos jogos digitais, antes restritos aos conso-

les, e permitiram a incorporação de milhões de jogadores de diferentes perfis etários e sociais (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Segundo dados da consultoria internacional *PricewaterhouseCoopers* [PWC], a receita mundial dos jogos digitais crescerá de forma proveitosa até 2019. Após se recuperar de um crescimento mais lento, impulsionado pelo fim do ciclo de jogos de console anterior, a receita total global dos videogames deve subir em uma taxa de crescimento anual composta [CAGR] de 5,7% em relação ao período de previsão para chegar a US\$ 93.18 bi em 2019. Em contrapartida, no Brasil, a estimativa é que o mercado esteja próximo de US\$ 3 bilhões. Segundo a PWC, as vendas do setor devem crescer, até 2016, a uma média de 7,2% ao ano. A Ásia aparece como o maior mercado mundial, seguido pela Europa e pelos Estados Unidos (PWC, 2015).

Dentro deste mercado, o impacto cultural relacionado com a produção de jogos digitais como parte das indústrias criativas também tem sido analisado, pois além de serem parte da indústria de alta tecnologia, os jogos digitais também são atividade artística e dependem de pessoal altamente qualificado para sua produção. Conhecimentos técnicos e artísticos precisam interagir no desenvolvimento de sistemas altamente complexos (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Plataformas

A distribuição de jogos inicialmente era realizada por meio de suportes físicos. Nas primeiras gerações de consoles, os suportes eram cartuchos com memórias *RAM*, e depois passaram a ser discos ópticos. Porém, nos anos 2000, com a disponibilidade de conexões de banda larga, a distribuição de conteúdo digital pela internet popularizou-se, viabilizando sua exploração comercial em larga escala. Uma plataforma de jogos é geralmente composta pelo equipamento, na sua maioria, em combinação com o *software* em que o jogo digital é realizado. Esta plataforma pode ser um computador, console, *smartphone* ou *tablet* (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014; GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Há diversos segmentos que compõem o mercado de jogos digitais: consoles, casuais, emergentes, mercado *Mobile*, *Cloud Gaming*,

jogos por *download*, o chamado mercado “PC caixa” (jogos para PCs distribuídos em mídias físicas), jogos para TV digital e os *serious games*. No Brasil, a maior parte das empresas desenvolve jogos para PCs (*Windows*), para a *web* e para dispositivos móveis. Esta situação pode ser explicada pela existência de entraves técnicos em relação ao desenvolvimento para consoles, uma vez que é preciso obter uma licença do desenvolvedor para fazer jogos para estas plataformas (FLEURY; NAKANO; CORDEIRO, 2014).

Os jogos digitais podem ter diferentes objetivos: jogos de lazer (para o mero prazer); jogos sérios ou educativos (projetados principalmente para transmitir informações ou proporcionar experiências de aprendizagem, destinados à educação); jogos aplicados (cujo objetivo é propagar uma mensagem); jogos sociais (direcionados para uma determinada interação social).

AMBIENTE LEGAL

Propriedade intelectual

Existem várias modalidades de direitos de propriedade intelectual recaindo sobre diferentes objetos. Às vezes, um mesmo objeto pode ser protegido por diferentes formas de proteção. O ponto em comum é que os direitos de propriedade intelectual garantem um privilégio de exploração comercial de um objeto ou de um processo de produção por um tempo determinado (VARELLA, 2005).

Conforme exposto pela World Intellectual Property Organization (WIPO, [s.d.]), a propriedade intelectual está estabelecida em duas categorias: (a) propriedade industrial e (b) direitos autorais. A primeira inclui patentes, modelos de utilidade, marcas, desenhos industriais, topografia de circuitos e indicações geográficas. A segunda inclui obras literárias e artísticas (romances, poemas, peças de teatro, filmes, obras musicais, trabalhos artísticos, como desenhos, pinturas, personagens, fotografias e esculturas e projetos arquitetônicos) e programas de computador (WIPO, [s.d.]).

Direito de autor

A primeira convenção propriamente dita, que visou a medidas estritamente voltadas à proteção dos direitos autorais foi a Convenção Internacional para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas – Convenção de Berna, em 1886. Outra convenção internacional de suma importância aconteceu em Genebra, em 1952, a Convenção Universal sobre Direitos de Autor (SILVEIRA, 2005).

Por derradeiro, citamos o Acordo Constitutivo da Organização Mundial do Comércio (OMC), concluído em *Marraqueche*, em 15 de abril de 1994, e em vigor desde 1º de janeiro de 1995. Ao trazer as disposições do Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual relacionados ao Comércio – o Acordo *TRIPS* –, ele representa uma nova situação econômica vinculada à proteção dos direitos de propriedade intelectual. A referida Lei garante ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre sua criação (obra), regulamentando o disposto nos Tratados Internacionais, relacionados ao tema, dos quais, o país é signatário (MDIC, 2016). Aos poucos, setores foram sendo incluídos ou excluídos conforme o interesse estratégico de cada país. Novas formas de proteção específicas foram sendo criadas e o arcabouço jurídico internacional passou a abranger diversos tratados específicos (VARELLA, 2005).

O Brasil promulgou o acordo TRIPS em 15/4/94, por meio do Decreto 1.355 de 31/12/94. É neste cenário mundial, sem esquecer vários outros importantes instrumentos internacionais, que o Brasil vem cumprindo suas obrigações (BRASIL, 2016).

Por definição, o direito de autor é o direito que todo criador, de uma obra intelectual, tem sobre sua criação. Esse direito personalíssimo, exclusivo do autor (art. 5º, XXVII, da Constituição Federal), constitui-se de um direito moral (criação) e um direito patrimonial (pecuniário) (BRASIL, 1988). Assim, de acordo com o art. 7º da Lei no 9.610/1998 o Direito autoral protege

as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como: textos

de obras literárias, artísticas ou científicas; composições musicais; audiovisuais (cinematográficos inclusive); obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo; desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética; cartas geográficas e outras obras da mesma natureza; esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo e cenografia; adaptações, traduções e outras transformações de obras originais; programas de computador; coletâneas ou compilações, bases de dados e outras obras, que, por seleção, organização ou disposição de conteúdo, constituam uma criação intelectual. (BRASIL, 1998).

Não estão incluídos nessa proteção:

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

A proteção do direito autoral é extremamente eficaz no campo civil, não permitindo que o infrator obtenha qualquer vantagem econômica com a tentativa de apropriação. Para invocar tal direito, o autor, que é a pessoa física criadora da obra, deve apenas provar tal condição, por qualquer meio de prova e independente de registro (BRASIL, 1998).

A expressão “direitos autorais” inclui tanto os direitos do autor como os que lhe são conexos, assim compreendidos os direitos do in-

térprete, da indústria fonográfica e das empresas de radiodifusão. Desta forma, firmaram-se os chamados direitos conexos que artistas, intérpretes e executantes possuem em analogia aos direitos do próprio autor, criador da obra, sendo esta difundida por meio de seus respectivos talentos. Tais direitos foram consagrados nos princípios do tratamento nacional, da reserva mínima, da remuneração equitativa e o da adesão parcial (BRASIL, 1998).

Marcas

Todo nome ou sinal, hábil para ser apostado a uma mercadoria ou produto ou para indicar determinada prestação de serviço e estabelecer uma identificação entre o consumidor ou usuário e a mercadoria, produto ou serviço, constitui marca. Esta pode ser composta por palavras, símbolos ou signos que a diferenciem dos demais produtos ou serviços existentes no mercado, podendo até mesmo agregar um valor ao produto ou serviço (SILVEIRA, 2005).

De acordo com o art. 122 da Lei nº 9.279 (BRASIL, 1996), Lei de Propriedade Industrial (LPI), pode ser registrado como marca qualquer sinal que distinga visualmente um produto ou serviço de outro idêntico ou semelhante ou que tenha como finalidade atestar a conformidade de um serviço ou produto com as normas e especificações técnicas (art. 123 da referida lei). A propriedade sobre uma marca somente é adquirida após seu registro perante o órgão responsável, o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI, 2015).

Em seguida, a Lei nº. 9.279, no art. 124, apresenta um rol de sinais não registráveis como marca. A proteção de exclusividade concorrencial é exercida de forma negativa, impossibilitando que terceiros façam uso da marca de produto ou serviço lesando o direito do titular do registro. A proteção conferida ao titular da marca ou ao depositante, como dispõe o art. 130 da LPI, assegura o direito de ceder seu registro ou pedido de registro, licenciar seu uso e zelar por sua integridade material ou reputação.

Além dessa proteção, de acordo com o art. 129 da LPI, é assegurado ao titular do registro de marca o exercício de seu direito de

exclusividade quanto à utilização da marca, agindo contra terceiros que objetivem praticar atos ilícitos contra seu direito, inclusive na esfera judicial civil.

Comparação entre a propriedade industrial e os direitos autorais

Tanto a propriedade industrial quanto o direito autoral tratam das ideias, conceitos e processos executados por uma pessoa ou grupo (autor), ou seja, ambos pertencem à classe de propriedade intelectual, mas que se diferem na aplicação.

De acordo com Silveira (2005, p. 5), “a criatividade do homem se exerce ora no campo da técnica, ora no campo da estética. Em decorrência disso, a proteção jurídica se dividiu em duas áreas: a criação estética é objeto do direito de autor; a invenção técnica, da propriedade industrial”. Assim, pode-se conceber que todo trabalho intelectual tutelável que resulte em obras intelectuais seja genericamente protegido pela Lei de Direitos Autorais, com exceção das criações que envolvem o desenvolvimento técnico. Estas somente são tuteláveis pela Lei de Propriedade Industrial (SILVEIRA, 2005).

Enquanto as obras protegidas pelo direito do autor têm como único requisito a originalidade, as criações no campo da propriedade industrial (invenções, modelos de utilidade e desenhos industriais) dependem de três requisitos básicos: novidade, atividade inventiva e aplicação industrial (BRASIL, 1996). Uma invenção ou modelo de utilidade é patenteável quando o objeto de uso prático (ou parte deste) atende aos requisitos de novidade na nova forma ou disposição, aplicação industrial e envolve um ato inventivo que resulte em melhoria funcional em seu uso ou fabricação (BRASIL, 1996).

De acordo com SILVEIRA (2005), a originalidade deve ser entendida em sentido subjetivo:

Já objetivamente nova é a criação ainda desconhecida como situação de fato. Assim, em sentido subjetivo, a novidade representa um novo conhecimento para o pró-

prio sujeito, enquanto, em sentido objetivo, representa um novo conhecimento para toda coletividade. Objetivamente novo é aquilo que ainda não existia; subjetivamente novo é aquilo que era ignorado pelo autor no momento do ato criativo. (SILVEIRA, 2005, p. 9).

Uma invenção e um modelo de utilidade são considerados suscetíveis de aplicação industrial quando puderem ser produzidos ou utilizados em qualquer tipo de indústria (Art. 15 da LPI), aplicando-se também às indústrias agrícolas e extrativas e a todos os produtos manufaturados, desde que dotados de repetitividade (INPI, 2015).

Para melhor compreensão dos requisitos do ato inventivo, é necessário entendermos o que vem a ser o “estado da técnica”. No campo das criações industriais não é raro acontecer de duas ou mais pessoas chegarem à mesma solução, em virtude de se acharem diante do estado atual da técnica. Tal coincidência é extremamente rara no campo da criação artística, visto que o autor trabalha com elementos de sua própria imaginação (SILVEIRA, 2005).

ASPECTOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL EM JOGOS DIGITAIS

O direito de propriedade intelectual está em todas as partes que compõem os jogos digitais, havendo, assim, várias categorias da propriedade intelectual que podem ser requeridas. A propriedade intelectual na área de jogos envolve tanto ativo de propriedade industrial como ativo de direitos autorais. A seguir exemplifica-se o escopo de aplicação para PI em jogos.

Direito de autor em jogos digitais

Os jogos digitais caem em dois domínios do direito de autor: programas de computador (*software*), elementos de áudio e obras audiovisuais ou cinematográficas. Na sequência, vamos listar itens dos jogos que podem ser protegidos pelo direito do autor, observando o que preceitua a legislação brasileira.

O *software* é o instrumento dos jogos digitais. Logo, a proteção relacionada a programas de computador estarão presentes nestes jogos (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014). Em meio a tantas tentativas de proteção da propriedade intelectual do programador, foi o programa de computador considerado como objeto próprio do direito autoral. Para tanto, reconhece-se o *software* como uma obra intelectual de expressão linguística, devendo manifestar certo nível de criatividade (SICCA, 1999).

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

A proteção a quaisquer variações que possam resultar da participação dos jogadores nos jogos, abrange principalmente os direitos de autor por meio do código incorporado, por exemplo, o *DVD-ROM*, o cartucho ou o arquivo que está disponível para *download*. Este código diz respeito a todas as características do jogo, por exemplo, o código em sua totalidade ou partes de funções específicas, a interface gráfica do usuário, a obra de arte, a contagem da música, as palavras faladas (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014). Ressaltamos que somente o código em si é protegido como obra literária, mas a apresentação visual produzida pelo programa de computador não se enquadra no âmbito da extensão desta proteção, conforme veremos a seguir.

Outros ativos para jogos, como o enredo e os personagens, são tratados também com base na Lei do Direito Autoral (BRASIL, 1998). Muitos jogos colocam ênfase em contar uma história por meio de diálogos falados ou por texto que aparece na tela; isso não exclui certas formas de expressão da definição da obra literária. Portanto, o enredo, os textos e diálogos nos jogos podem ser protegidos como obras literárias em si mesmos, assumindo originalidade suficiente (STEIN, 2015). No Brasil, o enredo pode ser publicado como uma obra literária explícita em uma cartilha de apresentação do jogo com ISBN (NUNES, 2014).

Os personagens desempenham um papel muito importante em jogos digitais. A aparência visual dos personagens pode ser protegida como uma obra artística. A Lei de Direitos Autorais em seu art. 7º, inciso VII, inclui “qualquer pintura, desenho [...]” para a definição de obra gráfica. Conseqüentemente, não pode ser feita qualquer distinção entre os personagens desenhados à mão e personagens criados utilizando desenho assistido por computador [*CAD*]. Como tudo que é visualmente significativo é protegido, também se inclui “qualquer pintura [ou] desenho” nesse sentido e não apenas personagens de jogos digitais vão poder beneficiar-se de proteção como obras artísticas. Cada modelo que contém estrutura projetada em jogos digitais será protegido em conformidade (STEIN, 2015). No Brasil, os personagens são passíveis de registro via Biblioteca Nacional.

Alguns jogos criam personagens fictícios, outros utilizam obras já existentes, por exemplo, jogadores de futebol que são projetados para serem reproduzidos a partir de suas contrapartes reais o mais fielmente possível. Neste caso, os nomes dos personagens é o que garante o vínculo da imagem do jogador real ao personagem virtual, que deverá ser licenciado via direito autoral (STEIN, 2015). Caso haja a utilização dos nomes fictícios não há direitos de autor sobre o nome de um personagem fictício, e neste caso constituirá direito ao registro de marca, que será comentado mais adiante (NUNES, 2014).

No âmbito da proteção dos elementos visuais, a tendência moderna a este respeito é para a proteção de cenários realistas, por exemplo, as ruas da cidade, locais e objetos do mundo real. É aconselhável que as equipes produtoras de arte dos jogos digitais possuam bibliotecas de ativos, e também observem claramente a origem de cada imagem ou fotografia utilizada (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Os elementos de áudio dos jogos digitais podem ter várias fontes de direito de autor com todos os direitos conexos: composição, execução ou gravação. Em todos esses casos, diferentes direitos (autorais e conexos) serão envolvidos. É digno de nota que, geralmente, os direitos autorais sobre composições musicais reais são de propriedade, copropriedade e/ou administrados por editoras de música (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Assim, a proteção da música é de especial importância, pois é a parte do jogo que é mais independente e, portanto, mais susceptíveis de ser explorada de forma autônoma. Ao contrário de texto ou partes do cenário dos jogos digitais, a música pode ser apreciada regularmente fora deste contexto. Isto pode ser observado quando obras preexistentes são usadas na trilha sonora dos jogos digitais. Também pode acontecer o inverso: quando uma música é criada especificamente para um jogo digital, ela pode, no entanto, ser explorada comercialmente, o que é observado quando há venda de trilha sonora dos jogos digitais (STEIN, 2015).

Assim, as obras musicais não representam qualquer problema específico no contexto dos jogos digitais. Se a música tiver letra, então será protegida como obra literária – ao contrário dos efeitos sonoros, que independentemente de quão habilmente criados, não são abrangidos pela definição de uma obra musical. Portanto, a música nos jogos digitais goza da mesma proteção como em qualquer outro contexto (STEIN, 2015).

Por fim, o conjunto do *software* com a proteção de direitos autorais, quando o jogo digital está em execução, por si só é protegido como uma obra cinematográfica ou audiovisual (cinema, filme) (GRO-SHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014). Na verdade, as definições de obras audiovisuais cinematográficas utilizadas nos termos da legislação nacional brasileira parecem ser suficientemente amplas para abranger exibições de jogos digitais, se não estas obras na sua totalidade.

A questão mais controversa na classificação de jogos digitais sob a lei de *copyright* é se os jogos digitais devem ser considerados filmes (STEIN, 2015). Para entender esta questão, o assunto pode ser explorado a partir de vários aspectos, incluindo as decisões judiciais isoladas.

O Superior Tribunal de Frankfurt alemão decidiu em um dos primeiros casos de jogos digitais que a aparência audiovisual de jogos faltava originalidade [...]. No entanto, essa linha de argumentação não prevaleceu por muito tempo, outros tribunais alemães ignoraram o raciocínio e, desde então, os jogos digitais são protegidos como obras cinematográficas na Alemanha porque

são pelo menos feito de forma semelhante aos filmes. (STEIN, 2015, p. 50-51).

Com exceção dos tribunais franceses, agora há unidade na definição de jogos digitais como filmes ou obras audiovisuais. Portanto, imagens em movimento de um jogo de vídeo na tela, mesmo que eles sejam modificados pelo jogador cada vez que o jogo é jogado, podem ser protegidos como filmes.

Patentes que envolvem *software* de jogos digitais

O programa de computador em si, de que trata o inciso V do Art. 10 da LPI, refere-se aos elementos literais da criação, tal como o código fonte, entendido como conjunto organizado de instruções escrito em uma determinada linguagem computacional. Enquanto conjunto de instruções, código ou estrutura, o programa de computador em si não é considerado invenção e, portanto, não é objeto de proteção por patente por ser mera expressão de uma solução técnica, sendo intrinsecamente dependente da linguagem de programação (INPI, 2011).

No entanto, uma solução técnica, seja por meio de processo ou produto associado ao processo, é passível de proteção por patente de invenção, desde que estes não se refiram ao programa de computador em si. Consideram-se “efeitos técnicos”, aqueles alcançados ao longo de todas as etapas desenvolvidas pela invenção implementada por programa de computador. Podem-se listar, por exemplo, como efeitos técnicos: otimização (dos tempos de execução, de recursos do *hardware*, do uso da memória, do acesso a uma base de dados), aperfeiçoamento da interface com o usuário (não meramente estética), gerenciamento de arquivos, transmissão de dados, entre outros (INPI, 2011).

A proteção de patentes em relação aos jogos digitais respeita particularmente a patenteabilidade de *software*. No entanto, a patenteabilidade de *software* é uma questão em debate intenso, em alguns casos não há patenteamento e em outros casos patenteamento somente sob condições rigorosas. (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014). De acordo com o INPI (2011), existem três classes de problemas possivelmente patenteáveis por invenções implementadas por computador:

- i) Grandezas físicas em um processo em que um produto físico é gerado: a transformação ou a redução de um produto a um estado diferente ou para um novo produto pode ser um indicativo de que uma criação implementada por programa de computador constitua invenção, embora não seja o único indicativo.
- ii) Grandezas Físicas em um processo em que um produto virtual é gerado: O processamento de dados que representam características físicas de um objeto (dimensão, cor, atraso) gerando um produto intangível (vídeo, música, imagem).
- iii) Grandezas abstratas em um processo em que um produto virtual é gerado: o processamento que não manipula diretamente forças da natureza ou proporciona a transformação da matéria, tal como em (i), tampouco representa dados físicos, tal como em (ii), que não se enquadrem nos incisos do Art. 10 da LPI e que proporcionem efeitos técnicos tais como métodos que otimizam recursos de hardware ou que confirmam maior confiabilidade e segurança (INPI, 2011, p. 9).

O *software* dos jogos digitais poderia ser enquadrado entre as patentes de processo, cumprindo ainda as exigências de originalidade e novidade. Todavia, o programa de computador não cumpriria o requisito da industriabilidade, isto é, o programa não é o próprio processo produtivo, neste caso realizado pela máquina e não pelo programa (SICCA, 1999).

A Lei nº 5.772 (BRASIL, 1971), em seu art. 9º, e a Lei nº 9.279 (BRASIL, 1996), em seu art. 10º, não admitem as patentes de programas de computador. Segundo o Art. 10 da LPI (BRASIL, 1996), não se considera PI nem MU as:

- I - descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- II - concepções puramente abstratas;
- III - esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;

IV - as obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;

V - programas de computador em si;

VI - apresentação de informações;

VII - regras de jogo;

VIII - técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico, para aplicação no corpo humano ou animal; e

IX - o todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza, ou ainda que dela isolados, inclusive o genoma ou germoplasma de qualquer ser vivo natural e os processos biológicos naturais.

Assim, um dos problemas apresentados para a negativa na concessão dos depósitos de patentes por invenções de computador no Brasil ocorre principalmente pela falha na redação das reivindicações das patentes, em que muitas vezes se reivindica o *software*/Programa de Computador e não o método mais abstrato relacionado a ele. Métodos e processos são passíveis de patente, entretanto não se pode reivindicar o que segundo a legislação brasileira (LPI) é considerado não patenteável. No caso de jogos, não se consegue patentear as regras de um jogo, nem o código de um programa de jogo específico, nem um método terapêutico criado via jogo, por exemplo (NUNES, [s.d.]).

A identificação dessas tecnologias e a obtenção da proteção de patente que as cobre pode proporcionar uma vantagem significativa no mercado. Compreensivelmente, a fim de se beneficiar de proteção do direito de patentes, o *software* deve responder aos (registro) requisitos formais para o patenteamento de material (novidade, não evidência e a utilidade) (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Direito de marcas

Nos jogos pode-se registrar o nome do jogo como marca, bem como o nome dos personagens, o que garante o vínculo da imagem ao personagem (que será registrado via direito autoral). Para garantir a ligação do nome do personagem às suas imagens, é importante registrar o

nome do personagem como marca, e não somente o nome do jogo como marca (NUNES, [s.d.]).

A proteção à marca dos jogos digitais relaciona-se a pessoa e/ou empresa que desenvolveu e produziu um jogo. Os desenvolvedores e/ou produtores vão ter registrados seus nomes pessoais e/ou de empresas e logotipos (palavras, imagens, sons) como marcas registradas. Essas marcas são comumente exibidas em telas de apresentação durante a introdução do jogo digital e dentro da interface gráfica do usuário do jogo em si, idem no que se refere à caixa / embalagens e os anúncios publicitários (*on-line*). Alguns tipos de marcas podem ser encontrados em jogos digitais: nome do jogo e logo, nome da empresa e logo, sons distintivos e/ou cores, *Slogans* (GROSHEIDE; ROERDINK; THOMAS, 2014).

Em jogos, o registro da marca é muito importante, pois garante uma âncora ao produto e pode garantir futuramente que um domínio de internet adquirido de má fé por empresa concorrente possa ser desativado e concedido ao proprietário original da marca (esses processos são tratados pela *WIPO* via *Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy* [UDRP]. Os detentores de marcas que não possuam os domínios correspondentes devem adquiri-los. No Brasil quem se ocupa desse tipo de apropriação é o Registro.br. O Registro.br é o departamento do NIC.br responsável pelas atividades de registro e manutenção dos nomes de domínios que usam o .br. (NUNES, [s.d.]).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, abordamos uma série de aspectos da lei de propriedade intelectual em relação à proteção dos jogos digitais. Foi demonstrado que os jogos digitais podem ser protegidos por diferentes categorias dentro dos direitos de propriedade intelectual. Enquanto à primeira vista esse estado atual do direito pode parecer confuso, é extremamente sistemático, uma vez que jogos digitais são vistos como um arranjo de muitos esforços criativos.

Os jogos digitais como qualquer outro produto tecnológico dependem de conhecimento científico e tecnologia de ponta, e estão sujeitos

aos determinantes da produção deste conhecimento. Assim, na prática de negócios não só a proteção dos jogos digitais desempenha um papel importante, mas também (ou sobretudo) a exploração dos direitos de propriedade intelectual. Sendo assim, as atividades de propriedade intelectual (averbada nos *copyrights*, patentes, modelos, etc.), entre outros, devem ser tomadas em alta consideração.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 5.772, de 21 de dezembro de 1971. Institui o Código da Propriedade Industrial, e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 31 dez. 1971.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 5 out. 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 12 dez. 2015.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 15 mai. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9279.htm>. Acesso em: 12 jan. 2016.

BRASIL. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 20 fev. 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>. Acesso em: 12 jan. 2016.

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio. **Grupo Interministerial de Propriedade Intelectual** (Gipi). 2016. Disponível em: <<http://www.mdic.gov.br/index.php/inovacao-in/inovacao-global-e-propriedade-intelectual/propriedade-intelectual/gipi-grupo-interministerial-de-propriedade-intelectual>> Acesso em: 29 jan. 2016.

FLEURY, A.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. H. D’O. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. Santa Catarina: USC, 2014.

GROSHEIDE, F. W.; ROERDINK, H.; THOMAS, K. Intellectual property protection for video games: A view from the European Union. **Journal of International Commercial Law and Technology**, v. 9, p. 1, 2014.

INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial. **Procedimentos para o exame de pedidos de patentes envolvendo invenções implementadas por programa de computador**. 2011. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/patente/consultas-publicas/arquivos/consulta_publica_1_verao_original.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2016.

INPI – Instituto Nacional da Propriedade Industrial. **Manual para o depositante de patentes**. abr. 2015. Disponível em: <<http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/patente/arquivos/manual-para-o-depositante-de-patentes.pdf>>. Acesso em: 12 dez. 2015.

NUNES, M. A. S. N. Propriedade intelectual e industrial em jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos para jogos. **Tutoriais do Subgames 2014**. [s.d.]. Disponível em: <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/tutoriais-sbgames-2014/capitulo6.html#por-3>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

PWC – PricewaterhouseCoopers. **Videogames**. Key insights at a glance. 2015. Disponível em: <<http://www.pwc.com/gx/en/global-entertainment-media-outlook/assets/2015/video-games-key-insights-1-global-revenue.pdf>>. Acesso em: 21 jan. 2016.

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

STEIN, J. S. The legal nature of video games: Adapting copyright law to multimedia. **Press Start**, n. 1, v. 2, p. 43-55, 2015.

SILVEIRA, N. **Propriedade intelectual**. São Paulo: Manole, 2005.

VARELLA, M. D. **Propriedade intelectual e desenvolvimento**. São Paulo: Lex, 2005.

WIPO – World Intellectual Property Organization. **Wipo**, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.wipo.int/>>. Acesso em: 21 jan. 2016.

DADOS DOS AUTORES

CLAUDIA MENEZES

Doutoranda em Ciência da Propriedade Intelectual - UFS. Mestre em Ciência da Propriedade Intelectual - UFS, linha de pesquisa: Propriedade Intelectual e

CLAUDIA MENEZES

ROBÉLIUS BORTOLI

seu Papel no Desenvolvimento Tecnológico. Possui graduação em Pedagogia com ênfase em Administração Escolar (2004). Membro do grupo de pesquisa: Economia e Desenvolvimento Tecnológico.
claudia.cardinale7@gmail.com

ROBÉLIUS BORTOLI

É licenciado em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1985). Especialista em Futebol, Administração e Marketing pela Universidade Gama Filho (1995). Doutor em Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte pela Universidad de León (2000). Pós-Doutorado no LACIMOV da Universidad da Costa Rica (UCR). Atualmente participa do Conselho Editorial da Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte e da Revista Brasileira de Futebol. É professor efetivo da Universidade Federal de Sergipe (UFS).
robélius@yahoo.com.br

Submetido em: 23-3-2016

Aceito em: 5-5-2016