

DEFESA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NAS NOVAS MÍDIAS DIGITAIS – JOGOS DIGITAIS

*Zulmar Antônio Fachin*³⁰⁴
*Valter Giuliano Mossini Pinheiro*³⁰⁵

RESUMO

Toda obra do espírito humano é consagrada por nossa legislação à defesa dos direitos autorais e intelectuais de seu criador, defesa econômica e moral das obras. A tecnologia da informação proporcionada pela internet revolucionou o acesso a todo o tipo de acervo, desde literatura, cultura popular, música, filmes, até mesmo trabalhos acadêmicos, enfim o século XXI apresentou-se com alterações em muitos conceitos já consagrados com o retorno financeiro para os criadores de obras intelectuais. A luta dos autores contra os usurpadores de suas inspirações, agora toma uma nova dimensão, uma dimensão em que não se pode mensurar o tempo e a distância neste novo mundo digital. Antes as disputas concentravam-se em apreensão de itens, fruto de contrafação física, fáceis de serem detectados, porém, com o advento do download através da rede é, cada vez mais difícil a compositores, cantores, escritores, diretores e produtores, conseguirem barrar a disseminação irregular de suas criações. No mesmo patamar podemos elencar as obras audiovisuais de interação, os videogames, tecnologia relativamente nova, que nasceu praticamente junto à internet, porém com a migração da venda de seus softwares da mídia física para a mídia digital (compra online via download), plagiadores aproveitam-se da fragilidade tecnológica e aplicam seu golpe, lucrando com o esforço de engenheiros, técnicos, artistas gráficos e todo um mercado que gera bilhões de dólares ao redor do mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Direito autoral. Obra intelectual. Jogos de videogame.

ABSTRACT

Every work of the human spirit is consecrated by our legislation to the defense of the copyright of its author, economic and moral defense of the works. The information technology provided by the Internet has revolutionized access to all types of intellectual work, from literature, culture, music, movies, and in the 21st century, there has been a change in many concepts already recognized with the financial return to the creators of intellectual works. The authors' struggle against the usurpers of their works now takes on a new dimension, a dimension in which time and distance can not be measured in this new digital world. Before the disputes were concentrated in the seizure of items of physical counterfeit, easy to be detected, but with the advent of downloading through the network it is increasingly difficult for composers, singers, writers, directors to be able to stop the irregular dissemination of their works. At the same level we can list audiovisual works of interaction, video games, relatively new technology, which will be born practically next to the internet, but with the migration of the sale of its software from physical media to digital media (online purchase via download), plagiarists enjoy they are technologically fragile and apply their coup, profiting from the efforts of engineers, technicians, graphic artists and a whole market that generates billions of dollars around the world.

KEYWORDS: Copyright. Intellectual work. Video games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO. 2 EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS (SOFTWARE DE VIDEOGAMES) DAS MÍDIAS FÍSICAS AOS DOWNLOADS DE JOGOS. 2.1 NÚMEROS DO MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS. 2.2 DA APROPRIAÇÃO INDEVIDA DA CRIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA SUA NOVA MODALIDADE DE VENDA DIGITAL. 3 DA PROTEÇÃO JURÍDICA AO DIREITO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DO AUTOR DE SOFTWARE. 3.1 CONTRATOS INFORMÁTICOS E O CONTRATO ELETRÔNICO PARA JOGOS EM ESPÉCIE. 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS. REFERÊNCIAS.

304 Doutor em Direito Constitucional (UFPR). Mestre em Direito (UEL). Mestre em Ciências Sociais (UEL).

305 Mestrando em Direito da Personalidade Unicesumar. Pós-graduado em Direito Ambiental (UEL 2015/16). Pós-graduado em Direito Processual Civil (ESAP – 2016/17).



1 INTRODUÇÃO

Toda a produção intelectual que provenha do espírito humano e ganha forma no mundo real, tais como a literatura, pesquisas científicas, peças teatrais, músicas e filmes, tem no ordenamento jurídico a defesa de seus autores o direito sobre os ganhos econômicos e morais tais como a devida citação de seu autor.

Porém a velocidade de reprodução e alcance do século XXI, proporcionado pela internet alterou o padrão de distribuição de tais conteúdos, a exemplo da indústria musical, que perdera o status que já tivera um dia, assim como o modo de consumo da música. A internet fez todo um mercado mudar, o comportamento de autores e interpretes adaptaram-se a nova realidade, em que o plágio já não é físico, mas circula livremente pela rede mundial de computadores.

O direito a obra intelectual nas suas mais diversas formas sofreu um abalo em suas estruturas, porém o direito autoral foi suplantado? A internet colocou em obsolescência a legislação? Cremos que não, haja vista que novas ferramentas e plataformas de consumo também alteraram o modo de adquirir bens e produtos legalmente através da rede.

O entretenimento eletrônico tornou-se muito popular nas últimas décadas do século XX, deixando os pontos comerciais, os quais eram fixos, para invadir os lares de milhões de famílias ao redor do mundo. Os videogames como hardwares que são, necessitam de jogos, ou seja, os seus softwares para proporcionar diversão aos seus usuários.

Desde o início da comercialização de seus jogos houve a preocupação com a engenharia reversa de reprodução eletrônica nos microprocessadores que carregavam os softwares, porém era uma modalidade física, de controle relativamente fácil, pois seus vendedores e produtores tinham localização fixa com material à disposição do mercado consumidor, porém a tecnologia da informação e a evolução natural de dados em materiais corpóreos para a compra através de download de jogos digitais gerou outra categoria de contra fatores, que comprem legalmente uma única cópia digital e depois fazem a revenda de sua identificação e senha para outros jogadores.

Todo o esforço de produção dos jogos, suas equipes das mais diversas áreas, veem seus ganhos diluídos por tais usurpadores do esforço alheio, por uma falha no sistema digital.

Não importa a época, não importa a tecnologia, infelizmente o mercado criativo perde com a má-fé de quem ilegalmente ganha através do trabalho alheio, assim como o consumidor final, por uma barganha e vantagem ilícita não dá o devido crédito a quem lhe proporciona horas de diversão e entretenimento. Porém engana-se aquele que acredita lucrar sem medo de consequências, uma vez que a legislação nacional põe a salvo o desenvolvedor de software à proteção do seu programa e a lei do direito autoral garante tal defesa.

O presente artigo buscou a problematização do abuso do direito a propriedade intelectual do software através da internet, com o uso de plataforma de compras online, demonstrou-se que apesar da defasagem da legislação perante os avanços tecnológicos, ainda há eficácia legal em sua aplicabilidade, para inibir tais delitos.

2 EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS (SOFTWARE DE VIDEOGAMES) DAS MÍDIAS FÍSICAS AOS DOWNLOADS DE JOGOS



Os jogos de videogame como os conhecemos, na atualidade são uma modalidade de entretenimento eletrônico relativamente novo e em constante evolução.

Surgiram em seus primórdios como brincadeira entre os físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann, enquanto testavam equipamentos para o desenvolvimento de televisores e monitores em 1947, ligaram um tubo de raios catódicos em um osciloscópio. Os traços de luz exibidos simulavam mísseis. O equipamento foi patenteado e batizado de Dispositivo para Diversão de Tubo de Raios Catódicos³⁰⁶.

Este fora o primeiro passo, depois as experiências eletrônicas se expandiram-se para as academias onde, em 1961, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, o MIT, estudantes desenvolveram o *Spacewar!* Jogo de naves espaciais, baseado em tiros.

Foi o primeiro jogo com prestígio e repercussão, auxiliando assim na indústria dos chamados “arcades”, máquinas de com telas para se jogar em local público tais como em casas de jogos, bares, lanchonetes, boliches, parques gerando muito lucro e adeptos nos anos 70 e 80. A gênese dos videogames estava lá, no entanto, o desafio era levar a diversão eletrônica dos arcades para dentro da casa das pessoas.

O primeiro videogame vendido comercialmente no mercado foi o Odissey da Magnavox subsidiária da Philips em 1972, porém era apenas o início, tendo em vista que se tratava de algo bem rudimentar³⁰⁷.

A Atari empresa norte americana lançou o seu arcade “Pong”, um jogo de tênis (derivação de Ping Pong, já que este nome estava registrado), fez muito sucesso e, em 1975, ela revolucionou o mercado com o seu Videogame, o Atari 2600, com a troca dos jogos através de “cartuchos”, que nada mais eram do que placas eletrônicas com *chips* de memória com o jogo envolvidos em uma caixa plástica que se encaixa no Atari³⁰⁸.

223

Este tipo de aparelho ou plataforma de videogame (Atari 2600), veio a ser tornar o padrão deste mercado de entretenimento, até os dias atuais com aparelhos como o moderno Playstation 4 ou Nintendo Switch utilizando o Hardware (o aparelho de videogame em si) para receptionar o software (jogo) por alguma mídia física, ou através de *download*, desde que, o aparelho esteja conectado a internet.

No antigo Atari, ele receptionava o jogo através dos cartuchos, atualmente o Playstation 4 utiliza a mídia Blu-ray (disco digital com capacidade de armazenamento de 50 *gibabytes* de memória) e o HD (*hard disk*) para trabalharem em conjunto e o Nintendo Switch, o qual se utiliza de cartões similares aos cartões de memória.

No decorrer das décadas a tecnologia das comunicações também evoluiu a tal ponto que, através da internet, é possível fazer o chamado “*download*” de jogos, demonstrações, manutenção de comunidades e jogos “*online*”, entre jogadores ao redor do mundo.

A compra online de jogos faz parte das atuais plataformas, sem a necessidade de um suporte físico para serem usados nos videogames. Porém, se no passado recente, a preocupação dos criadores de jogos era a proteção dos direitos autorais sobre as suas criações com relação à pirataria de jogos físicos (ou seja, a falsificação de seus jogos), agora

306 Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>>. Acessado em 10/01/2018.

307 Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultnot/multi/ult530u4927.jhtm>> Acessado em 10/02/2018.

308 Disponível em: <<http://www.memoriabit.com.br/historia-dos-videogames-atari-2600/>> Acessado em 10/01/2018.



o desafio é conter o *download* ilegal de seus jogos através da internet em contas falsas de usuários, que as vendem para serem replicadas em outros videogames conectados à internet.

2.1 NÚMEROS DO MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS

O mercado de videogames na atualidade supera, em muito, os números do mercado do cinema, por exemplo, tal mercado é um dos poucos no cenário global econômico em vertente de crescimento.

Ao que tudo indica, o crescimento exponencial do mundo dos games está longe de encontrar o seu limite. Números do setor apontam que as vendas de consoles, jogos e serviços relacionados a games online hoje ultrapassam os US\$60,4 bilhões anuais, podendo chegar a US\$75 bilhões até 2015. Para se ter uma ideia da relevância desse montante, em 2010 todos os filmes de Hollywood faturaram pouco mais de US\$31,8 bilhões.³⁰⁹

O Brasil é um grande mercado consumidor, ocupando a posição 4ª posição, perdendo para Estados Unidos, Japão e China, com faturamento de US\$1,5 bilhão de dólares em 2016, é o maior da América Latina³¹⁰. A produção de um jogo para as plataformas atuais como o Playstation 4 da Sony demanda em média, vinte pessoas para a sua produção, com profissionais da área de tecnologia, tais como programadores, *designers* gráficos, animadores e músicos.

224

Se não houver percalços, o jogo pode ficar pronto entre dois e três anos, comparando-se mais uma vez com a indústria do cinema, o qual, na média leva-se um ano e meio de produção, porém o custo de produção de um filme gira em torno de US\$100 milhões de dólares, enquanto um jogo pode custar em média US\$25 milhões de dólares, com retorno no mercado global que pode chegar à 1,6 bilhão de dólares.³¹¹

As cifras da indústria dos games é impressionante, emprega mais de quatro mil pessoas e movimentou no ano de 2014 mais de US\$1.28 bilhões de dólares

A indústria de jogos eletrônicos já emprega mais de quatro mil pessoas e movimentou R\$900 milhões de reais por ano no país. Apenas no ano de 2014, o faturamento do mercado de games chegou a US\$1,28 bilhão de dólares e a tendência é que o valor mantenha o ritmo de crescimento semelhante ao dos últimos anos entre 9% e 15%. Além disso, o reconhecimento dos games no Brasil deu oportunidade para muita gente que tomou a decisão de empreender na área, sejam trabalhadores na indústria de videogame desde o desenvolvimento até a distribuição dos jogos até profissionais que disputam e vencem campeonatos mundiais, fazendo da brincadeira uma profissão.³¹²

O mercado nacional não necessariamente é exclusivo para o consumo, a produção de um jogo envolve profissionais das mais diversas áreas do setor de tecnologia

309 Disponível em: <www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-videogames-infografico.htm>. Acessado em 09/01/2018.

310 Disponível em: <<http://agenciafirma.com.br/mercado-de-games-no-brasil/>> Acessado em 12/01/2018.

311 Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/os-10-jogos-que-mais-faturaram-na-historia/>>. Acessado em 12/01/2018.

312 Disponível em: <www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/> Acessado em 10/01/2018.



como acima demonstrado, porém, todo o avanço neste setor e o potencial técnico no Brasil fica comprometido quando os direitos autorais não são respeitados, pois todo o incentivo com o seus ganhos intelectuais são perdidos na “divisão” do jogo comprado online.

Segundo os dados do censo 2014 da ABragames (Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos), o Brasil possui espalhado pelo país 148 produtoras de jogos, com 93 empresas com faturamento de até R\$240 mil reais, 27 entre R\$240 mil e R\$2,4 milhões de reais, e cinco que superam a cifra de R\$2,4 milhões a R\$16 milhões.

Entre as empresas pesquisadas, constatou-se o total de 1.133 funcionários contratados³¹³. É interessante notar que, embora o Brasil seja o quarto mercado consumidor do mundo ainda, é tímida sua participação no mercado de criação de jogos.

2.2 DA APROPRIAÇÃO INDEVIDA DA CRIAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA SUA NOVA MODALIDADE DE VENDA DIGITAL

Como já demonstrado, os jogos de videogame utilizam-se de mídias físicas para apresentarem o seu software ao consumidor, que tem o direito de uso sobre o mesmo e não propriedade sobre tal bem.

Na atualidade, convivemos com as duas formas de utilização de software para os jogos, aquela que utiliza alguma mídia física (discos de Blu-ray ou cartão de memória) e a mídia digital através de download pela internet até o HD (disco rígido) da sua plataforma.

Esta alteração também ocorre aos usurpadores da propriedade autoral alheia, migrando da “pirataria física” (cópia em mídia física de discos como cd, dvd e blu-ray) para a fraude nos sistemas online de compra e download.

Para melhor compreensão da temática, os avançados sistemas de entretenimento eletrônico como o Playstation 4 da Sony, por exemplo, utiliza-se de sua plataforma digital Playstation Network (PSN), na qual o usuário (cliente/jogador), cadastra-se, cria uma identificação com seus dados, login e senha. A partir daqui ele pode comprar cartão pré-pago ou utilizar-se de cartão de crédito internacional para comprar jogos digitais (sem mídia física), fazendo o download para o HD (disco rígido) do aparelho para jogar, assim como comprar atualizações e outros pacotes de dados exclusivos.

No entanto, muitos usuários tornam-se infratores dos direitos autorais quando, criam uma conta e compram legalmente um único jogo para o seu login e senha e passam a vendê-los indiscriminadamente, de forma ilegal em sites como mercadolivre.com, auferindo ganhos indevidos.

Como exemplo podemos citar o jogo FIFA 18, uma modalidade de jogo de futebol lançado anualmente, no jogo em questão a mídia física pode ser comprado por valores que oscilam de R\$150,00 (cento e cinquenta reais) à R\$200,00 (duzentos reais), pagando tributos devidos ao fisco.

O usuário que deseja comprar o jogo via online direto do site Playstation Store (da PSN), terá que pagar o valor de R\$229,90 (duzentos e vinte e nove reais com noventa centavos).

Como já mencionado, o infrator cria uma conta, com login e senha, compra legalmente apenas um jogo, como exemplo citamos o lançamento do FIFA 18 que tem

313 FONTE: Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf> Acessado em 12/01/2018.



seus direitos autorais pertencentes à empresa Electronic Arts (que por sua vez paga os direitos de licença a Federação Internacional de Football, clubes de futebol e aos atletas).

O usuário mal-intencionado, divulga em sites na internet a venda do login e da senha para que terceiros possam comprá-lo e fazer o *download*, como pode ser observado na imagem a seguir.

Em anúncio de site online (mercadolivre.com), determinado vendedor oferece o jogo a R\$129,99 (cento e vinte nove reais com noventa e nove centavos), um valor abaixo do praticado no mercado legal, o anúncio demonstra que já fora realizado 154 (cento e cinquenta e quatro vendas), ou seja, cento e cinquenta e quatro cópias ilegais do produto³¹⁴.

Na presente data de dez de janeiro de dois mil e dezoito, existe um caso ainda mais esdrúxulo de valor: Outro vendedor, oferece o mesmo jogo pela bagatela de R\$37,99 (trinta e sete reais com noventa e nove centavos)³¹⁵.

A partir do exposto, o presente trabalho passa a explicitar as implicações legais da defesa dos direitos intelectuais do autor, as infrações cometidas contra o direito da personalidade dos desenvolvedores, punições aplicáveis, mecanismos de defesa das empresas e o que pode ser melhorado técnica e legalmente.

3 DA PROTEÇÃO JURÍDICA AO DIREITO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DO AUTOR DE SOFTWARE

226

O software é um bem imaterial e merece a proteção ao direito intelectual do autor, pois se trata de um trabalho com valor técnico, científico, resultado da criatividade humana o qual o criador tem o direito de auferir os ganhos econômicos por sua criação e dedicação empenhados.

Segundo Carlos Alberto Bittar, podemos sintetizar o direito ao software como propriedade intelectual que surge com a materialização de uma criação em um determinado suporte³¹⁶.

O direito do autor é personalíssimo, (mesmo que seja um trabalho produzido em grupo), por se tratar de criação intelectual da qual a disposição é exclusiva de seu autor³¹⁷.

O conceito de propriedade intelectual é gênero no qual engloba dois ramos distintos do direito, quais sejam o direito do autor e a propriedade industrial. O direito do autor, tradicionalmente compreende a tutela das obras literárias e artísticas, já a propriedade industrial é um ramo tradicionalmente ligado ao Direito Comercial ao qual se pode definir como proteção às invenções, aos modelos de utilidade, a desenhos e modelos industrializáveis, às marcas de fábrica e de comércio, ao nome comercial e às indicações de procedência ou denominações de origem³¹⁸.

314 Mercado Livre.com. Disponível em: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-921629853-fifa-18-2018-ps4-digital-code-psn-1-envio-rempago-_JM> Acessado em 10/01/2018.

315 Mercado Livre.com. Disponível em: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1065821129-fifa-2018-ps4-original-2-digital-portugus-_JM> Acessado em 10/01/2018

316 BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de autor**. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2000, p.8.

317 BITTAR, Carlos Alberto. **Os Direitos da Personalidade**. Rio de Janeiro. Forense Universitária. 1999, p.59.

318 BARBOSA. Denis Borges. **O Conceito de Propriedade intelectual**. Portal Universidade de Federal



A Constituição Federal no artigo 5º inciso XXVII versa que, aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar.³¹⁹

Pela Constituição brasileira, a proteção do Direito Autoral e tutela do Direito Industrial na concessão de um privilégio ou exclusividade para a exploração comercial de um determinado bem intelectual, além da exclusividade da marca ou do segredo industrial, norteia a criação de uma legislação infraconstitucional voltada ao estímulo à criação humana, com o aperfeiçoamento tecnológico, tendo como objetivo o desenvolvimento do país.³²⁰

A Constituição Federal deixa claro o caráter exclusivista da utilização da propriedade intelectual do software, ou seja, é direito exclusivo de quem desenvolveu o jogo a sua exploração econômica, pois a propriedade será sempre de quem o produziu, e o consumidor final terá o direito de utilização e não o de comercialização indiscriminado, disseminando o jogo como se seu fosse, a despeito dos exemplos acima expostos. Neste sentido leciona Marcos Wachowicz, sobre os delitos informáticos que batem a porta de muitos direitos já consagrados no mundo físico e que agora se perfazem do mundo virtual para aplicação de seus golpes, entre eles, é claro, o da propriedade intelectual.

Há de ser considerado, de um lado, que parte da nova criminalidade informática somente tem utilizado meios computadorizados para a prática de infrações comuns, com ataques a bens jurídicos já tradicionalmente protegidos pelo ordenamento penal. Trata-se de atentados perpetrados contra a intimidade, o patrimônio, a propriedade intelectual ou industrial, a fé pública, a segurança nacional, entre outros, podendo-se afirmar que, em qualquer desses casos, o bem da vida a ser preservado será correspondente a cada uma das condutas ilícitas cometidas³²¹.

227

Estamos diante de uma nova plataforma que garante usurpação de bem alheio, que deveria ser exclusivo de seu autor, é mister salientar também que, neste mesmo aspecto, o Brasil possui duas leis que protegem o direito autoral nesta esfera, a Lei n.9.609/1998, conhecida como lei de propriedade intelectual do software e a Lei n. 9.610/1998, chamada lei de direitos autorais, nesse mesmo viés, Marcos Wachowicz aborda esta temática:

A proteção jurídica concedida ao software ocorreria não tanto por questões ligadas à construção da tutela do Direito Autoral, mas por questões pragmáticas nas quais se buscava sua máxima proteção num ambiente tecnológico novo, no qual a facilidade de sua reprodução era exponencial superior a qualquer experiência anterior desde a Revolução Industrial com a invenção dos tipos móveis por Gutenberg.

De tal forma, o enquadramento jurídico do software como bem intelectual sob a tutela do direito autoral se deve, num primeiro momento, às vantagens da proteção pelas próprias características do Direito de Autor; e num segundo, às

de Santa Catarina. Disponível em: www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/27573-27583-1-PB.pdf. Acessado em 05/02/2017.

319 BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. 23 ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

320 WACHOWICZ, Marcos. **Propriedade Intelectual do Software & Revolução da Tecnologia da Informação**. Curitiba. Juruá Editora. 2005, p.96.

321 LIMA, Paulo Marco Ferreira. **Crimes de Computador e Segurança Computacional**. 2 ed. São Paulo. Editora Atlas. 2011, p.3



características intrínsecas do próprio bem intelectual que é o software em se lhe atribuir tutela pelo Direito Autoral.³²²

O artigo 7º da Lei n. 9.610/98 versa que, as obras intelectuais expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tais como as obras audiovisuais e os programas de computador³²³.

Inteligência de nosso legislador, assim como nos contratos informáticos, o cidadão que compra um software tem o direito de uso do mesmo, como versa o artigo 9º da referida lei do software *in verbis*:

Art. 9º O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença.

Parágrafo único. Na hipótese de eventual inexistência do contrato referido no *caput* deste artigo, o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação de regularidade do seu uso.

O artigo 1º da Lei 9.610/98 versa que os direitos autorais são como “direitos de autor”, pois engloba o direito de autor e os direitos conexos. Atualmente, tem-se o predomínio de que o direito do autor é *sui generis*, uma vez que sua natureza é moral e patrimonial.

Carlos Alberto Bitar advoga acerca da proteção ao bem jurídico tutelado, ou seja, sobre o direito moral do autor.

(...) evidenciam, desde logo, o reconhecimento de um direito pessoal de autor (chamado “direito moral” de autor), que, aliás, constitui a sua própria base e justificador dos direitos patrimoniais atribuídos ao titular. Já no plano dos direitos industriais – e à luz do interesse da coletividade – a exploração econômica da *res* assume maior relevo, daí a outorga a empresa habilitada, para a sua produção e que, efetivamente, a realize depois. Daí por que mais comumente se cuida, na órbita dos direitos da personalidade, do direito moral de autor, não obstante reconheça a doutrina igual direito ao inventor e aos demais criadores de bens aplicativos.³²⁴

Os direitos do autor sobre a obra possuem duas ordens diferentes, uma que se pauta na relação criativa entre o autor e a sua obra (direito de personalidade moral com sua obra), e outra, no direito de utilização econômica.

Em nosso ordenamento jurídico a Lei n.9.610/98 veio ampliar os direitos morais em consonância à Convenção de Berna (Suíça, 9 de setembro de 1886) da qual o Brasil é signatário³²⁵. Apesar do §1º do art. 2º versar que não se aplica ao programa de computador as disposições relativas ao direito do autor, tais direitos são inalienáveis, já

322 WACHOWICZ, Marcos. **Propriedade Intelectual do Software & Revolução da Tecnologia da Informação**. Curitiba. Juruá Editora. 2005, p. 136.

323 BRASIL. **Lei n. 9610/98**. 23 ed. São Paulo: Saraiva, 2017.
art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como: (...)
VI – as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas; (...)
XII – os programas de computador.

324 BITTAR, Carlos Alberto. **Os direitos da Personalidade**. 5 ed. Rio de Janeiro. Forense Universitário. 2000, p. 139.

325 WACHOWICZ, Ob. cit, p.135 e 136.



que as ressalvas contidas em tal legislação são inalienáveis e irrenunciáveis, haja vista que sua obra não é objeto de mutilação, modificação, pois sua autoria não pode ser transferida a outro.

No caso de estudo em particular o autor é detentor dos direitos patrimoniais e o cliente o direito de uso com suas restrições contratuais de licença, conforme versa o artigo 9º da Lei 9.609/98 (Lei de propriedade Intelectual do Software).

3.1 CONTRATOS INFORMÁTICOS E O CONTRATO ELETRÔNICO PARA JOGOS EM ESPÉCIE

Suscita-se preliminarmente que os contratos apesar de serem de cunho eletrônico, tem por base em nosso país a regência do Código Civil, no seu Capítulo V.

Por óbvio os contratos eletrônicos são da modalidade de adesão (arts. 422 a 424 do CC),³²⁶ pois já é formatado aos que dele aderem, sem direito a modificações, aos regulamentos oferecidos ao público em geral pela proposta oferecida de serviços, restrições de uso, jogos e entretenimento.

No mote de nosso objetivo baseia-se na boa-fé, pois, de um lado temos uma empresa prestadora de serviços digitais (podemos incluir o desenvolvimento de jogos ofertados ao público) e o consumidor final na outra ponta, o qual alguns não respeitam o trabalho do espírito e revendem seu conteúdo, assim como os que se usurpam de tal falha no sistema, para obter vantagem e comprar de forma ilegal tais dados digitais, compartilha deste pressuposto Assis Neto:

A boa-fé é uma cláusula geral que se subentende presente não só nas relações contratuais, mas em qualquer relação jurídica. Trata-se de um princípio que atua na verificação do comportamento dos agentes, considerando-o tanto sob o ponto de vista de um agir ciente de que a conduta é correta ou incorreta ou inconsciente sobre determinadas circunstâncias que, em tese, tornariam a ação inválida.

Quando a ação é imbuída da consciência de que a conduta é correta e proba, fala-se em boa-fé objetiva; quando o agente tem noção de que está agindo de forma improba, acarretando prejuízo à situação da outra parte na relação jurídica, fala-se em má-fé objetiva.³²⁷

Pelo desrespeito ao princípio da boa-fé, alguns usuários infringem o direito autoral, comercializam de forma ilegal e conscientemente alferem lucros com os esforços alheios, sem o menor pudor, caracterizando assim a sua completa má-fé objetiva contratual pactuada, realiza tal comparativo Pablo Stolze com o direito alemão:

Já no direito alemão, a noção de boa-fé traduzia-se na fórmula do *Treuund Glauben* (lealdade e confiança), regra objetiva, que deveria ser observada nas

326 Art. 422. Os contratantes são obrigados a guardar, assim na conclusão do contrato, como em sua execução, os princípios de probidade e boa-fé.

Art. 423. Quando houver no contrato de adesão cláusulas ambíguas ou contraditórias, dever-se-á adotar a interpretação mais favorável ao aderente.

Art. 424. Nos contratos de adesão, são nulas as cláusulas que estipulem a renúncia antecipada do aderente a direito resultante da natureza do negócio.

327 ASSIS NETO, Sebastião de. JESUS, Marcelo de. MELO, Maria Izabel de. **Manual de direito civil**. 5 ed. rev. ampl. e atual. Salvador. Juspodivum. 2016. p. 908.



A relação jurídica das partes firma-se virtualmente pela aceitação dos termos de contrato aceitos pelo usuário que, ao aceitá-lo, deve respeitar seus termos e condições, os quais carregam os conceitos tradicionais, como a vontade, a prova do ato jurídico e mesmo sua forma, que é pública e ofertado por adesão a quem queira aderir.

O fato jurídico no caso do contrato digital qualifica-se, como já demonstrado a aceitação do contrato pela expressão de vontade humana, que unificam as vontades quanto ao negócio jurídico (vínculo contratual), com suas cláusulas e condições, ocorrendo a quebra do contrato, gera-se o ato ilícito.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável que o século XX, pós Revolução Industrial, toda a sociedade humana experimentou alterações profundas nas suas relações nas mais diversas facetas. Os avanços tecnológicos na área elétrica, posteriormente eletrônica proporcionaram ganhos eficazes na produção industrial, ou seja, a produção em massa.

Produção em massa, cultura massificada, a reprodução de livros, revistas, obras acadêmicas, a música através dos discos *long play* (LP) e posteriormente as fitas magnéticas (fita K7), proporcionaram a autores, interpretes e editoras ganhos financeiros consideráveis com os direitos de propriedade intelectual.

230

No último quarto do século XX surgira uma nova modalidade de entretenimento, em que seu embrião já estava desenvolvido e proporcionava horas de diversão eletrônica ao redor do mundo em casas de jogos e similares, e, em pouco tempo, alcançou os lares de milhões de famílias, seus lucros também estratosférico, fizeram com que surgissem diversas empresas no setor, e não demorou, para surgir o mercado informal em muitas localidades.

Nosso país em pleno regime de exceção militar e com restrições a importação não possuía este mercado formalizado, a pirataria era institucionalizada, ou seja, não se respeitava o direito dos autores sobre suas obras.

No decorrer dos anos 1980, o mercado se abriu em nosso país e em muitos outros locais ao redor do globo, porém os softwares de videogames sofriam com a falsificação de suas obras. E o século XXI apresentou-nos as múltiplas possibilidades da internet, dentre elas as facilidades das cópias não autorizadas através do download de conteúdos, o que não deixou imune o mercado de jogos eletrônicos.

A apropriação de obras intelectuais na esfera dos jogos digitais multiplicou-se com números tão grandiosos quanto da produção e venda oficial das produtoras, infelizmente a má-fé dos delinquentes une-se ao mercado consumidor, o qual opta por um produto de via ilegal.

Nossa legislação, apesar de não ter previsto ao tempo de sua elaboração tal evolução no método para usurpação de direito alheio, pode em analogia ser plenamente aplicável, a exemplo do artigo 1º da Lei 9.609/98 (Lei do Software), porque o jogo de videogame é um software e merece tal atenção, pois versa tal artigo que, o programa

328 GAGLIANO, Pablo Stolze. PAMPLONA FILHO, Rodolfo. **Novo Curso de Direito Civil**, vol. IV. 6 ed. São Paulo. 2010. p. 100.



de computador é a expressão organizada de instruções em linguagem ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, pois mesmo que em *download*, que é o armazenamento através de transmissão de dados, o jogo será armazenado no disco rígido do aparelho.

Já a lei 9.610/98, Lei de Proteção ao Direito Autoral versa em seu artigo sétimo, que é protegido o programa de computador no inciso XII e as obras audiovisuais no inciso VI, adiante em seu artigo 22, versa sobre a proteção dos direitos do autor sobre sua produção intelectual, a exemplo temos ainda o art. 87, a qual o autor de base de dados (jogos são composto de dados) terá o autor direito exclusivo sobre a sua obra, é proibido a sua reprodução por qualquer meio ou processo.

Portanto não é necessário alterações na legislação para barrar tal proliferação indigesta aos produtores de jogos, ressalta-se o uso de plataformas comerciais tais como o site mercadolive.com, que não filtra ou impede o mau uso de seu site.

REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. São Paulo, 2014. I Censo da Indústria Brasileira de Games. Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf>.

Agência Afirma, 2017. Disponível em: <http://agenciafirma.com.br/mercado-de-games-no-brasil>

ASSIS NETO, Sebastião de. JESUS. Marcelo de. MELO, Maria Izabel de. Manual de direito civil. 5 ed. rev. ampl. e atual. Salvador. Juspodivum. 2016.

BARBOSA. Denis Borges. O Conceito de Propriedade intelectual. Portal Universidade de Federal de Santa Catarina. Disponível em: www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/27573-27583-1-PB.pdf

231

BITTAR, Carlos Alberto. Os direitos da Personalidade. 5 ed. Rio de Janeiro. Forense Universitário. 2000.

BITTAR, Carlos Alberto. Os Direitos da Personalidade. Rio de Janeiro. Forense Universitária. 1999.

ECOMMERCE BRASIL. Brasil 2016 <www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/> Acessado em 10/01/2018.

GAGLIANO, Pablo Stolze. PAMPLONA FILHO, Rodolfo. Novo Curso de Direito Civil, vol. IV. 6 ed. São Paulo. 2010.

LIMA, Paulo Marco Ferreira. Crimes de Computador e Segurança Computacional. 2 ed. São Paulo. Editora Atlas. 2011.

Mercado Livre. Disponível em: <https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-959701434-fifa-2018-ps4-fifa-18-ps4-digital-original-2-portugus-_JM>

Memoria Bit, 2012. Disponível em: <http://www.memoriabit.com.br/historia-dos-videogames-atari-2600/>

Revista Exame. Tecnologia. 2016. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/tecnologia/os-10-jogos-que-mais-faturaram-na-historia/>>

Tecmundo, 2009. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>>.

WACHOWICZ, Marcos. Propriedade Intelectual do Software & Revolução da Tecnologia da Informação. Curitiba. Juruá Editora. 2005.







NORMAS PARA PUBLICAÇÃO DE ARTIGOS NA REVISTA JURÍDICA DA UNIFIL

I Linha Editorial

Em sua XII edição, a Revista Jurídica da UniFil é uma publicação anual do Curso de Graduação em Direito do Instituto Filadélfia de Londrina – UniFil.

É definida como um espaço de divulgação da produção científica dos docentes e discentes de Direito da UniFil, bem como de profissionais de outras Instituições. Os artigos deverão ser produzidos em conformidade com as linhas de pesquisa do Curso de Direito: 1. Teorias do Direito do Estado e da Cidadania; 2. A Dogmática jurídica, desenvolvimento e responsabilidade social, com vistas a fornecer à comunidade local e regional, diagnósticos de problemas sócio jurídicos que possam contribuir, de alguma maneira, para as políticas jurídicas nas esferas administrativas mais amplas e para o desenvolvimento da ciência jurídica.

II Normas técnicas

Os trabalhos deverão ser encaminhados por e-mail ao Conselho Editorial: revistajuridica@unifil.br em formato PDF.

A folha de rosto do arquivo deve conter o título do trabalho (em português e em inglês, o nome completo do autor ou autores (até 03 autores), formação acadêmica, vínculo institucional, telefone e endereço eletrônico.

234

Os artigos deverão ser em língua portuguesa, obedecer às regras da ABNT e possuir os seguintes requisitos:

- a) ser inédito;
- b) apresentar resumo na língua portuguesa e inglesa com no mínimo 75 e máximo 150 palavras;
- c) os artigos deverão ser enviados com a devida correção ortográfica.
- d) conter 3 palavras-chave (máximo 5) na língua portuguesa e inglesa (separada por ponto e vírgula e em ordem alfabética);
- e) desenvolvimento e conclusão das ideias;
- f) apresentação das referências bibliográficas de acordo com a norma da ABNT;
- g) possuir de 10 a 20 laudas no formato Word, A4, posição vertical; fonte: Times New Roman; corpo: 12; alinhamento: justificado, sem separação de sílabas; entre linhas: espaçamento um e meio; espaçamento simples entre as linhas somente no resumo em língua portuguesa e inglesa; parágrafo 1,5 cm; margem: superior e esquerda – 3 cm; inferior e direito – 2 cm.
- h) o texto deverá ser precedido de um sumário, no qual constem os itens de desenvolvimento do trabalho, com até 3 dígitos. As resenhas deverão conter na abertura um breve relato da obra resenhada a título de introdução;
- i) as citações e referências bibliográficas, devem seguir o sistema autor-data ou numérico, atendendo às regras da ABNT (NBR 10520/2002 e NBR 6023/2002), respectivamente.



j) As notas de rodapé, quando necessárias, devem ser somente explicativas (NBR 6022/2003);

k) os títulos, subtítulos e sub-subtítulos devem ser alinhados à esquerda, conforme (NBR 6024/2003).

Os autores dos artigos devem autorizar a publicação na Revista Jurídica da UniFil e se comprometem quanto à sua exclusividade. Terão direito a 05 exemplares da Revista, sem direito a qualquer outra modalidade de contrapartida.

III Avaliação

A avaliação dos artigos submetidos ao conselho editorial será efetuada em duas etapas.

Na primeira, os artigos serão avaliados preliminarmente pelo Conselho Editorial da Revista Jurídica da UniFil, que verificará a compatibilidade do conteúdo com a proposta da publicação, em conformidade com as linhas de pesquisa da Revista e aos parâmetros quanto à extensão mínima e máxima de laudas. Os artigos que não estiverem adequados serão devolvidos aos autores, com a possibilidade de reapresentação no prazo máximo de 10 dias ou para as próximas edições, desde que atendidas às recomendações, sugestões e/ou ressalvas apresentadas. Será considerada a ordem de chegada para fins de publicação em casos de retorno nos casos de adequações sugeridas pelo conselho editorial na primeira ou segunda etapa.

Na segunda etapa, o artigo será submetido à avaliação por sistema eletrônico por avaliadores *ad doc* composto por Mestres e Doutores, sem a identificação dos autores (*blind review*), os quais observarão os seguintes critérios:

a) adequação às normas técnicas da ABNT e àquelas contidas neste regulamento;

b) contribuição do trabalho para o conhecimento científico;

c) consistência do desenvolvimento, resultado e conclusões apresentados no artigo;

d) característica inovadora do artigo apresentado.

Serão aprovados os 15 primeiros artigos em conformidade com a ordem de envio, levando-se ainda em consideração a data do retorno, nos casos que tenham recebido indicação para adequação.

Os artigos aprovados antes de seguirem à publicação serão submetidos à supervisão editorial da Revista para edição final e também à revisão técnica. Os autores dos artigos não terão acesso à prova final e assumem a responsabilidade das informações, dados, autoria e opiniões contidas nos artigos.



