

**UNINTER
CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL – UNINTER
CURSO DE DIREITO**

FELIPE ALVES TURESSO

**TITULARIDADE DE JOGOS ELETRÔNICOS E SUA PROTEÇÃO NOS
DIREITOS AUTORAIS**

**CURITIBA
2018**

FELIPE ALVES TURESSO

**TITULARIDADE DE JOGOS ELETRÔNICOS E SUA PROTEÇÃO NOS
DIREITOS AUTORAIS**

Monografia apresentada como requisito
parcial à conclusão do Curso de Direito do
Centro Universitário Internacional –
UNINTER.

Orientador: Prof. Dr. Martinho Martins
Botelho

CURITIBA

2018

TERMO DE AVALIAÇÃO

FELIPE ALVES TURESSO

**TITULARIDADE DE JOGOS ELETRÔNICOS E SUA PROTEÇÃO NOS
DIREITOS AUTORAIS**

Monografia aprovada como requisito parcial à conclusão do Curso de Direito do
Centro Universitário Internacional - UNINTER

Presidente

1º Membro

2º Membro

Curitiba, ____ de _____ de _____

Resumo em vernáculo

A indústria dos videogames é uma das maiores do mundo e por meio dela criam-se inúmeros jogos eletrônicos cada vez mais complexos, possuindo elementos criativos como enredo, artes conceituais, trilhas sonoras, gráficos, entre outros. Vislumbra-se a evolução destes jogos ante o lançamento de Super Mario Bros. à Red Dead Redemption II. A tecnologia, importância econômica e cultural fazem parte do desenvolvimento dos jogos eletrônicos. O objetivo deste trabalho é analisar qual o regime jurídico aplicável aos jogos eletrônicos e se por meio dele é possível identificar a proteção dos direitos, como titularidade e ganho pecuniário, que envolvem os *games*. Claramente se trata de uma questão envolvendo o âmbito do Direito Autoral. Analisando a ordenamento jurídico brasileiro e as legislações de outras nações, assim como os tratados internacionais, organizações internacionais e a jurisprudência, entende-se que não há consenso acerca da natureza jurídica dos jogos, a identificação de quem é considerado autor, no qual gozará de Direito Patrimonial e Moral, as relações entre o empregado e a empresa desenvolvedora de jogos eletrônicos, entre outras análises que pertinentes ao tema. No Brasil, majoritariamente, os jogos são considerados programas de computador, mas se encaixam em outros conceitos positivados, o que também acontece em outros países. Diante desta grande divergência, é necessário o debate para elaborar um regime especial ou modalidade própria, na qual seja positivada, a fim de solucionar as dúvidas e omissões legislativas que acarretam em grande desentendimento que envolvem os jogos eletrônicos e os profissionais que desenvolvem estas obras artísticas.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Direito Autoral. Regime jurídico. Legislação estrangeira. Tratados internacionais. Jurisprudência. Casos concretos.

Abstract

The video game industry is one of the largest in the world and through it is created countless increasingly complex electronic games, possessing creative elements like plot, conceptual arts, soundtracks, graphics, among others. We can see the evolution of these games before the launch of Super Mario Bros. to Red Dead Redemption II. Technology, economic and cultural importance are part of the development of electronic games. The objective of this work is to analyse the legal regime applicable to electronic games and whether it is possible to identify the protection of rights, such as ownership and pecuniary gain, involving games. Clearly this is an issue involving the scope of Copyright Law. Analysing the Brazilian legal system and the laws of other nations, as well as international treaties, international organizations and jurisprudence, it is understood that there is no consensus on the legal nature of games, the identification of who is considered author, in which Patrimonial and Moral Right, the relations between the employee and the electronic game developer company, among other analyses pertinent to the theme. In Brazil, in a majority manner, games are considered computer programs, but they fit into other positive concepts, which also happens in other countries. Faced with this great divergence, the debate is necessary to elaborate a special regime or modality of its own, in which it is legalized, in order to solve the doubts and legislative omissions that lead to a great disagreement involving the electronic games and professionals who develop these artistic works.

Keywords: Electronic games. Copyright. Legal regime. Foreign legislation. International treaties. Jurisprudence. Concrete cases.

Sumário

1 – Introdução	1
2 – Noções gerais dos jogos eletrônicos	3
2.1 – Conceito de jogo eletrônico.....	4
2.2 – Os <i>consoles</i> e outros aparelhos.....	6
2.3 – A gênese de um jogo eletrônico.....	6
2.4 – História dos jogos eletrônicos.....	7
2.4.1 – Os primórdios dos jogos eletrônicos.....	7
2.4.2 – A Primeira Geração de <i>Consoles</i>	10
2.4.3 – A Segunda Geração de <i>Consoles</i>	11
2.4.4 – A Terceira Geração de <i>Consoles</i>	12
2.4.5 – A Quarta Geração de <i>Consoles</i>	14
2.4.6 – A Quinta Geração de <i>Consoles</i>	16
2.4.7 – A Sexta Geração de <i>Consoles</i>	18
2.4.8 – A Sétima Geração de <i>Consoles</i>	20
2.4.9 – A Oitava Geração de <i>Consoles</i>	22
2.5 – Jogos eletrônicos no Brasil.....	23
2.6 – A criação de um jogo eletrônico.....	25
2.6.1 – Elaboração de enredo.....	26
2.6.2 – Gênese de artes conceituais, <i>design</i> e programação.....	27
2.6.3 – Trilha sonora.....	28
2.6.4 – Dublagem e atores.....	29
3 – Regime jurídico da titularidade de proteção de jogos eletrônicos	30
3.1 – Classificação dos jogos eletrônicos perante a legislação brasileira.....	32
3.2 – Lei de Direitos Autorais (Lei Nº 9.610/98).....	36
3.2.1 – Definição de autor e classificação de obras.....	39
3.2.2 – Conceituação de Direito Moral e Direito Patrimonial.....	41
3.2.3 – Jogo eletrônico considerado obra audiovisual.....	46
3.3 – Lei dos Programas de Computador (Lei Nº 9.609/98).....	47
3.4 – Tratados internacionais.....	51
3.4.1 – Convenção de Berna (Decreto Nº 75.699/75).....	51
3.4.1.1 – A gênese da Convenção de Berna.....	51
3.4.1.2 – Regulações da Convenção de Berna.....	52
3.4.2 – Acordo TRIPS (Decreto Nº 1.355/94).....	57
3.4.2.1 – Breve contexto histórico do TRIPS.....	57
3.4.2.2 – Síntese do TRIPS.....	59
3.5 – Legislação e entendimentos estrangeiros.....	61
3.5.1 – Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI).....	61
3.5.2 – Estados-membros da OMPI.....	64
3.5.3 – Análise legislativa das nações.....	65
3.5.3.1 – Estados Unidos da América.....	65
3.5.3.1.1 – Legislação aplicável.....	65
3.5.3.1.2 – Classificação dos jogos eletrônicos.....	66
3.5.3.1.3 – Jurisprudências.....	67
3.5.3.1.4 – Definição de autor e seus direitos.....	69
3.5.3.1.5 – Conclusão.....	71
3.5.3.2 – Japão.....	72
3.5.3.2.1 – Legislação aplicável.....	72

3.5.3.2.2 – Classificação dos jogos eletrônicos e jurisprudência.....	73
3.5.3.2.3 – Definição de autor e seus direitos	74
3.5.3.2.4 – Conclusão.....	75
3.5.3.3 – República da Coreia	75
3.5.3.3.1 – Legislação aplicável.....	75
3.5.3.3.2 – Classificação dos jogos eletrônicos	76
3.5.3.3.3 – Definição de autor e seus direitos	77
3.5.3.3.4 – Os Jogadores Profissionais	78
3.5.3.3.5 – Conclusão.....	78
3.5.3.4 – República Popular da China	79
3.5.3.4.1 – Legislação aplicável.....	79
3.5.3.4.2 – Classificação dos jogos eletrônicos	79
3.5.3.4.3 – Definição de autor e seus direitos	81
3.5.3.4.4 – Jurisprudência	82
3.5.3.4.5 – Conclusão.....	83
3.6 – Considerações finais do capítulo.....	83
4 – Proposta de um regime especial aos jogos eletrônicos.....	84
4.1 – Necessidade da proposta	86
4.2 – Regime especial para jogos eletrônicos.....	87
5 – Conclusão	91
6 – Referências	93

1 – Introdução

Os jogos eletrônicos existem desde os anos setenta, totalizando quase cinco décadas de criação de *games*, *consoles* e na ascensão de uma das indústrias mais lucrativas do mundo, no qual, provavelmente, possuirá o valor de US\$ 137.9 bilhões em 2018, superando imensamente a indústria cinematográfica e da música juntas.

Vislumbra-se o desenvolvimento dos videogames desde sua origem até a atualidade, jogos cada vez mais complexos e com gráficos impressionantes que fascinam as pessoas, de Super Mario Bros. à Red Dead Redemption II. As gerações de *consoles* que influenciaram a evolução dos *games* proporcionando mais mecânicas e recursos para jogos com mais detalhes, tamanho e profundidade. A cada ano, as empresas conseguem se superar e demonstrar mais criatividade em um mercado que só irá aumentar.

Diante desta evolução tecnológica e econômica, os jogos eletrônicos alcançaram um patamar cultural, fazem parte da cultura de nossa sociedade. Os *games* são entretenimento, divertimento, possuem elementos criativos assim como filmes, livros, músicas, entre outros. Jogos eletrônicos são verdadeiras obras de arte com cenários lindíssimos e realistas, enredos fascinantes, artes conceituais, trilhas sonoras criadas, dublagens, personagens, entre outros elementos criativos.

Ressalta-se que não somente os jogos eletrônicos para *consoles* detêm tais elementos, mas também *games* para celulares, *tablets*, computadores, fliperamas, entre outras plataformas. Diante disto, se os jogos eletrônicos são arte, detêm um valor cultural por meio de seus elementos criativos, tais características devem ser protegidas pelo ordenamento jurídico brasileiro por intermédio do Direito Autoral.

Como proteger o enredo criado para um jogo eletrônico? Os mistérios envolvendo a saga Assassin's Creed ou todas as peculiaridades do universo de Fallout? E as informações interpretativas de Dark Souls? Questões estas criadas pela mente humana e que merecem a devida proteção legal, assim como a criação de trilhas sonoras, artes conceituais, entre outras obras que englobam os jogos eletrônicos.

Não obstante, quem é o verdadeiro autor destas obras? Quais são as fases para a elaboração de um *game* e sua definição perante o ordenamento jurídico brasileiro? Deve-se considerar a contribuição de cada profissional envolvido na criação de um jogo eletrônico, assim como sua devida remuneração, assim como as empresas investindo no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Necessário analisar o entendimento de países estrangeiros para buscar uma possível definição e regimento jurídico capaz de garantir a proteção das particularidades legais enfrentadas no decorrer do desenvolvimento de um jogo eletrônico. Importante verificar os tratados e organizações internacionais responsáveis pela proteção dos Direitos Autorais no âmbito da comunidade internacional.

Esta pesquisa buscará analisar estas questões, sempre com o intuito de demonstrar a evolução e importância tecnológica, econômica e cultural da indústria dos jogos eletrônicos ao longo da história e seu regimento jurídico para uma proteção jurídica adequada dos jogos eletrônicos e identificação dos autores destas obras.

Diante do exposto, busca-se, ao final destas considerações, incentivar o debate, nacional e internacional, de uma possível modalidade própria de proteção dos *games* no âmbito do Direito Autoral.

2 – Noções gerais dos jogos eletrônicos

Com o intermédio dos jogos eletrônicos, é possível transportar o jogador para outro mundo, se distanciar da rotina insana da sociedade humana e encontrar conforto em uma longa aventura divertida nas inúmeras fases ou no enredo envolvente que faz um jogo grande ser finalizado em poucas horas. Aquele game capaz de trazer reflexões sobre certos temas ou situações do cotidiano nas vidas das pessoas, assim como aquele que consegue de maneira inequívoca emocionar o jogador deixando-o feliz ou até mesmo triste. Isto é o mundo dos *games*! Expressão que utilizo frequentemente.

Esta tecnologia recente, em termos de história, criou e continua gerando demasiada fascinação da humanidade desde os longínquos anos 70, 80 e 90. Com o passar dos anos, os jogos eletrônicos foram aperfeiçoando-se cada vez mais, tornando-se complexos. Antes, no clássico jogo de Super Nintendo, Super Mario World¹, o jogador deve pular na cabeça do chefe três vezes para vencer. Hoje, no famoso jogo Dark Souls III², conhecido por se tratar de uma franquia de jogos difíceis, o jogador precisa criar uma estratégia, em conjunto com os atributos adquiridos no personagem do game, para derrotar o inimigo e obter a vitória. Sem mencionar outros fatores envolvendo um jogo eletrônico, nos quais serão abordados neste estudo.

Importante explicar, antes de prosseguir ao assunto principal envolvendo questões jurídicas e de caráter de Direito Autoral, que os jogos eletrônicos são muito mais do que entretenimento. Isto tornou-se um mercado mundial e de grande faturamento. A indústria de games fatura muito mais que as indústrias do cinema e música em conjunto³, adquirindo reconhecimento no mercado mundial e de diversas nações. Os jogos eletrônicos geram empregos, renda, surgimento de empresas e outros fatores primaciais para a economia.

¹ Um jogo do gênero plataforma *side-scrolling* desenvolvido e publicado pela Nintendo, sendo lançado em 21 de Novembro de 1990 para Super Nintendo.

² Um jogo do gênero ação RPG desenvolvido pela FromSoftware e publicado pela Bandai Namco Entertainment, sendo lançado em 24 de Março de 2016 para PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows.

³ O Globo, O mercado de 'games' no mundo fatura mais que cinema e música, somados - Maio de 2015. Visto em: 08/03/2018 em <<https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musicasomados-16251427>>

Apenas a indústria de videogames dos Estados Unidos da América obteve o recorde, em 2006, de \$ 12.5 bilhões⁴.

No ano de 2016, a China, Japão, Coréia do Sul e Taiwan geraram em conjunto mais de quarenta por cento do lucro do mercado mundial de games, sendo que o valor da indústria de videogames, neste período, era de US\$ 101.6 bilhões, enquanto a indústria cinematográfica valia US\$ 38.3 bilhões⁵. De fato, a afirmação de S. Austin Lee e Alexis Pulos é verdadeira: “(...) *making video games one of the most profitable entertainment industries of the twenty-first century.*”, ou seja, tornando os videogames uma das indústrias do entretenimento mais lucrativas do século XXI.

Conforme o artigo publicado em Junho de 2018 no Newzoo, foi identificado que o mercado de videogames alcançará o patamar de US\$ 137.9 Bilhões⁶. Vislumbra-se o crescimento gradual deste setor da economia, os jogos eletrônicos alcançaram um grau de relevância econômica tão grande que superaram o cinema mundial.

Por hora, não adentraremos nas questões jurídicas acerca dos jogos eletrônicos, mas sim de questões conceituais e históricas.

2.1 – Conceito de jogo eletrônico

Existem diversas definições de jogo eletrônico, podendo ser denominado também como *game*, videogame, ou simplesmente jogo. Não há consenso quanto a isto.

Diante disto, os jogos criados para serem jogados em um aparelho, utilizando-se um controle (joystick) ou teclado e *mouse* ou algum meio que se possa inventar futuramente, com o intuito do jogador interagir com o *game*, devendo existir um monitor ou televisão capaz de receber imagens e sons. Estes são jogos eletrônicos.

⁴ WOLF, Mark J. P.. *The Video Game Explosion : A History from Pong to Playstation and Beyond*. USA: Greenwood Press, 2007, p. 1.

⁵ LEE, S. Austin; PULOS, Alexis. *Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play: Video Games in East Asia*. Palgrave Macmillan, 2016, p. 1.

⁶ Newzoo; Tom Wijman. *Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market* – Junho de 2018. Visto em: 17/09/2018 em <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9billion-global-games-market/>>

O termo “eletrônico” existe para diferenciar os *games* dos jogos que não necessitam de um aparelho para serem executados, como por exemplo o pôquer, xadrez, jogos de tabuleiro, entre outros.

Este aparelho trata-se do dispositivo capaz de efetuar o funcionamento do jogo eletrônico, como por exemplo, os *consoles*, computadores pessoais, celulares, *tablets*, videogames portáteis, fliperamas, etc.

Interessante vislumbrar que o termo *video game* no idioma inglês, obteve a forma aglutinada no Brasil como videogame no qual se refere tanto aos jogos eletrônicos quanto aos *consoles*⁷, ou aparelhos domésticos ou portáteis.

Um jogo eletrônico pode ser desenvolvido e lançado exclusivamente para uma plataforma ou para várias, neste caso perdendo sua exclusividade. Com isto, eles podem ser divididos, respectivamente, entre: 1. Jogos exclusivos; 2. Jogos universais.

Os jogos eletrônicos podem ser jogados de maneira individual ou cooperativa (podendo haver competitividade neste modo *offline*) sem conexão à *internet*, enquanto há *games* que podem ser jogados individualmente, cooperativamente ou competitivamente com conexão a *internet*. Existem também determinados jogos que só podem ser jogados de forma individual sem conexão a *internet*. Claramente dependerá do caso concreto.

Deve-se considerar que um jogo eletrônico é um programa, um *software*, pois está submetido a um código de programação para que o jogador possa movimentar o personagem, por exemplo. Por meio da programação, o jogador consegue interagir com objetos, atirar, pular, sentir o controle vibrar ao receber um golpe, entre inúmeras outras ações.

Um videogame pode estar inserido em um cartucho, CD, DVD, Blu-ray, cartões de memória ou até mesmo digitalmente, como é o caso de jogos vendidos e baixados via *internet*. Esta inserção dependerá da plataforma na qual o *game* foi projetado para ser executado, lembrando da divisão de Jogo Exclusivo e Jogo Universal.

Ante o exposto, não há um conceito consolidado, podendo cada um elaborar sua definição própria, todavia, esta não poderá ser divergente dos requisitos tecnológicos supracitados.

⁷ Wikipédia. A enciclopédia livre, Jogo eletrônico. Visto em: 12/03/2018 em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico>

2.2 – Os consoles e outros aparelhos

Um game necessita de um aparelho. Este aparelho trata-se do dispositivo capaz de efetuar o funcionamento do jogo eletrônico, como por exemplo, os consoles, computadores pessoais, celulares, tablets, videogames portáteis, fliperamas ou arcades, etc.

Ressalta-se que estes aparelhos também são conhecidos como plataformas e a evolução dos jogos eletrônicos está fortemente ligada aos consoles. Detalhe importante em relação aos consoles no qual eles dividem-se em gerações conforme novos e mais tecnológicos são criados.

Apesar de existirem jogos para outras plataformas, são os consoles desenvolvidos pelas empresas que ditam a gênese e o fim de cada geração. Geralmente o início de uma geração se dá com consoles cada vez mais tecnológicos nos quais propiciam gráficos melhores, mecânicas aprimoradas, entre outros fatores, que demonstrem a superioridade tecnológica do novo console.

2.3 – A gênese de um jogo eletrônico

A gênese por trás dos jogos eletrônicos, geralmente, advém de pessoas jurídicas, em sua maioria estrangeiras, nas quais contratam profissionais de diversas áreas para a elaboração de um game. Trata-se de um processo longo, possuindo várias etapas e deveras trabalhoso. A duração dependerá do projeto em si, conforme será analisado nos próximos tópicos.

A produção de jogos eletrônicos, em certos casos, é realizada por uma pessoa física ou um pequeno grupo de pessoas sendo denominado como jogo indie ou independente. Evidentemente que, neste caso, não existe um orçamento tão elevado, entretanto muitas vezes conseguem destacar-se, apesar da pouca popularidade. Um exemplo é o grandioso jogo Minecraft (criado pelo designer sueco Markus “Notch” Persson e, posteriormente, desenvolvido e publicado pela Mojang) no qual era mais um jogo simples no início, porém interessante, e se tornou sucesso no mundo inteiro recebendo inúmeros prêmios e revolucionando o gênero de jogos de mundo aberto ou sandbox.

Demonstra-se ser necessário, para um entendimento aprimorado da evolução e importância dos jogos eletrônicos, uma breve análise da história dos games no mundo e no Brasil. De fato, não se trata de um processo rápido sendo seu desenrolar relevante tanto para compreender a posição da indústria dos games atualmente e a necessidade destes apontamentos no que diz respeito aos Direitos Autorais presentes na criação de jogos eletrônicos.

2.4 – História dos jogos eletrônicos

2.4.1 – Os primórdios dos jogos eletrônicos

Vislumbra-se, na história dos jogos eletrônicos, a existência de uma divisão denominada como “geração”. Atualmente existem oito gerações que englobam os inúmeros *games* criados ao longo da história, e tais gerações surgem de acordo com a elaboração dos *consoles*. A Primeira Geração surgiu em 1972, todavia, antes dela já existiam alguns jogos.

A origem dos jogos eletrônicos é algo misterioso, pois não se tem o exato momento da criação do primeiro jogo eletrônico da história podendo tal façanha pertencer a várias pessoas distintas. Existiram vários “jogos” que foram simulações e testes nos quais não foram registrados. Aparentemente, existe certo consenso de que a origem dos jogos eletrônicos se dá em 1958 com o jogo Tennis Programming, mais conhecido como Tennis for Two, sendo considerado o primeiro jogo eletrônico da história⁸. Tratava-se de um jogo que utilizava um osciloscópio em conjunto com um computador analógico.

Seu funcionamento é perfeitamente descrito pelos autores do artigo científico, Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos⁹:

Nesse jogo a bola é rebatida em uma linha horizontal na parte inferior da tela de um osciloscópio. Existe também uma linha vertical no centro que representa a rede. Há duas caixas com um potenciômetro e um botão para que o jogador controle o jogo. Os potenciômetros afetam o

⁸ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 2. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 2. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

ângulo da bola e o botão rebate a bola de volta para o outro lado da tela. Caso o jogador erre o ângulo, a bola cai na rede. Existe um botão de *reset* que permite ao jogador reiniciar o jogo, fazendo com que a bola reapareça do outro lado da tela. (...)

Tal jogo fora criado pelo físico Willy Higinbotham, um estadunidense que, além de ser o inventor do primeiro jogo eletrônico da história, também esteve envolvido no desenvolvimento da primeira bomba atômica e um dos fundadores da Federação de Cientistas Americanos que possui como escopo a não proliferação de armas nucleares¹⁰ para garantir um mundo mais seguro.

Apesar de sua contribuição para a história dos jogos eletrônicos, o físico provavelmente jamais imaginou no que sua criação acarretaria na humanidade. De acordo a reportagem presente no *site* da UOL¹¹, o autor da notícia, Victor Ferreira, faz uma breve explanação sobre outros inventores de jogos eletrônicos:

Em 1947, Thomas T. Goldsmith e Estle Ray Mann patentearam o “dispositivo de entretenimento por tubo de raios catódicos”, que apesar de não utilizar um computador é visto como um predecessor do videogame moderno. Três anos depois, o canadense Josef Kates criou “Bertie the Brain”, um computador capaz de jogar partidas de jogo da velha com pessoas - sendo possível até programar diferentes dificuldades. Embora seja visto por alguns como o primeiro videogame, “Bertie” usava lâmpadas ao invés de um display digital.

Conforme supradito, não se tem a verdadeira demonstração de quem é o primeiro criador de jogos eletrônicos. O jogo Bertie The Brain é um forte candidato para tal, entretanto Tennis for Two é o mais aceito. Independente do título, todos devem ser respeitados por sua contribuição ao mundo dos *games*.

Tennis for Two obteve sua popularidade, pois Willy Higinbotham, em uma das exposições ao público realizadas no Laboratório Nacional de Brookhaven, em Nova York, reprogramou um computador e criou o jogo com o

¹⁰ UOL, Jogos; Victor Ferreira. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica – 26/02/2017. Visto em: 12/03/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atomica.htm>>

¹¹ UOL, Jogos; Victor Ferreira. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica – 26/02/2017. Visto em: 12/03/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atomica.htm>>

intuito de deixar tal exposição menos entediante. O resultado foi tão positivo que realizaram isto novamente em 1959¹².

Claramente o jogo eletrônico não foi vendido à população, desta forma caindo em esquecimento naquela época. Outro *game* que repercutiu em 1961, foi Spacewar!. Criado pelos pesquisadores da Massachusetts Institute of Technology (MIT), tratava-se de um jogo de guerra espacial. O jogador controlava uma nave e devia enfrentar naves inimigas¹³. Tais jogos não possuíam gráficos muito elaborados ou outros fatores, obviamente devido a tecnologia e circunstâncias que levaram à criação destes *games*. Devido ao sucesso de Spacewar! o engenheiro e inventor alemão, Ralph Baer, desenvolveu uma máquina que possibilitava o funcionamento de jogos em conjunto com uma televisão, isto em 1966. Ralph, naturalizado estadunidense posteriormente dado os eventos da Segunda Guerra Mundial, é considerado o Pai dos Videogames¹⁴.

A partir deste período, ocorre uma inércia no mundo dos jogos eletrônicos até que a partir dos anos 70, surgem os emblemáticos fliperamas também conhecidos como *arcades*. Trata-se de uma máquina que possui um jogo em sua memória para fins de uso público. No caso, as pessoas que quisessem jogar precisavam inserir fichas ou moedas comercializadas dentro dos estabelecimentos comerciais onde continham fliperamas.

A própria máquina possui a tecnologia necessária para que o *game* funcione assim como os controles para jogar, geralmente alavancas e botões em um painel para dois jogadores ou mais a depender do *game*, e uma televisão para transmitir imagens do jogo. Em 1971, Nolan Bushbell desenvolveu uma versão inédita de Spacewar! disponível para uma máquina chamada Computer Space, sendo o primeiro fliperama da história¹⁵.

¹² UOL, Jogos; Victor Ferreira. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica – 26/02/2017. Visto em: 12/03/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>>

¹³ UOL, Jogos; Victor Ferreira. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica – 26/02/2017. Visto em: 12/03/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>>

¹⁴ Wikipédia. A enciclopédia livre, **Ralph H. Baer**. Visto em: 13/03/2018 em <https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_H._Baer>

¹⁵ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 3. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Dado o alto custo para a fabricação deste fliperama, apenas 1.500 unidades foram vendidas nos Estados Unidos fazendo com que Nolan, junto com seu amigo Ted Dabney, criasse uma empresa capaz de desenvolver jogos para fliperamas e transformar isto em um negócio. Assim foi criada a grandiosa Atari¹⁶.

2.4.2 – A Primeira Geração de *Consoles*

A Primeira Geração de *Consoles* iniciou em 1972 com o lançamento de Magnavox Odyssey, sendo o primeiro videogame doméstico ou *console* da história¹⁷. O aparelho foi desenvolvido por Ralph Baer.

A recém-criada Atari lança seu primeiro jogo eletrônico chamado Pong em 1972 para fliperamas. O *game* obteve grande fama dada sua simplicidade e por agradado o público em geral. Sua jogabilidade consistia em uma partida de tênis de mesa onde retângulos brancos representam as raquetes, uma linha ao centro para dividir as áreas dos jogadores e a pontuação de cada um¹⁸. O jogo podia ser jogado por duas pessoas ou sozinho. Detalhe importante que é possível jogar Pong na *internet*.

O jogo eletrônico Pong foi acusado de plagiar outro *game* da época chamado Table Tennis lançado para, Odyssey 100¹⁹, uma outra versão do *console* original criado por Ralph Baer no qual possuía 12 jogos, em sua maioria com temática esportiva. Apesar do sucesso repentino, vencendo aproximadamente 100 mil unidades, Odyssey 100 sucumbiu ao desinteresse do público dada a baixa qualidade dos gráficos, áudio e falta da diversidade de *games* no aparelho²⁰.

¹⁶ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 3. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

¹⁷ WOLF, Mark J. P.. *The Video Game Explosion : A History from Pong to Playstation and Beyond*. USA: Greenwood Press, 2007, p. 1.

¹⁸ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 3. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

¹⁹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 4. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

²⁰ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 7. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Apesar das inovações dos jogos eletrônicos, *consoles* e fliperamas da época, um fator complicava a troca de *games* nestes aparelhos. Era necessário realizar procedimentos mecânicos para que outro jogo funcionasse, como era o caso do Odyssey 100.

2.4.3 – A Segunda Geração de *Consoles*

A Segunda Geração de *Consoles* deu seu início com o lançamento do *console* FairChild Channel F em 1976.

Este *console* mudou completamente a troca de jogos nos videogames, pois era capaz de alterar jogos com o encaixe ou retirada de cartuchos. Sendo considerado o primeiro *console* da história apto para tal²¹. O aparelho foi lançado em 1976.

Devido à falta de recursos da Atari na elaboração de um novo *console* e jogos eletrônicos, Nolan Bushnell vendeu a empresa para a Warner Communications que, em 1977, lançou o famosíssimo Atari 2600. Tal *console* é considerado um ícone no mundo dos *games* até hoje e adquiriu isto por sua tecnologia inovadora vendendo 25 milhões de unidades em cinco anos. Após atingir a marca de 5 bilhões de dólares, contemplou-se a ascensão da Atari no mercado de jogos eletrônicos até o início da década de 80²².

Em 1978, o *console* Odyssey 2 foi lançado, porém não chamou a atenção do público devido sua inferioridade tecnológica em comparação ao Atari 2600. Apesar do surgimento dos *consoles* mencionados e entre outros, fliperamas ainda estavam sendo fabricados. Uma grande novidade foi o *game* Donkey Kong lançado em 1981 pela empresa japonesa Nintendo, na qual já havia lançado alguns *consoles*, entretanto estes fizeram sucesso no Japão. O gênio por trás do jogo eletrônico foi Shigeru Miyamoto, um grande *designer* e produtor de *games*, muito famoso no meio dos jogos eletrônicos.

²¹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 7. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

²² BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 8. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

O jogo era brilhante e seu enredo é explicado de uma maneira fascinante pelos autores do artigo científico *Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos*²³:

Em seu enredo, o herói, com o apelido de Jumpman, um carpinteiro baixinho, deveria salvar sua namorada Pauline das garras de um gorila raivoso. Para isso era preciso que o carpinteiro vencesse obstáculos, saltasse por cipós, atravessasse rios até encontrá-la e resgatá-la. Jumpman, nos Estados Unidos, ganha o nome de Mário, pois os funcionários da Nintendo acham o personagem parecido com Mario Segali, dono do galpão usado pela empresa em Seattle (ARANHA, 2004).

Com este lançamento, a Nintendo obteve destaque, todavia sua ascensão viria somente em 1983 com o surgimento de um novo *console*.

2.4.4 – A Terceira Geração de *Consoles*

Dá-se início a Terceira Geração de *Consoles* com o lançamento do revolucionário Famicom (Family Computer) no Japão vendendo 2,5 bilhões de unidades²⁴ em 1983.

Mesmo diante de tantas novidades na indústria dos jogos eletrônicos, em 1984 iniciou-se uma crise dos *games*, também conhecida como *Crash*.

Ocorre que neste período, o mercado de jogos eletrônicos começou a demonstrar sinais de fraqueza e a Atari lançou diversos *games* que não possuíam nenhuma inovação, tratavam-se de, praticamente, serem os mesmos jogos com enredos e personagens levemente diferentes. Em decorrência disto, os consumidores decidiram parar de realizar novas compras. A Atari, analisando tal situação, rapidamente implementou novos acessórios para seus *consoles*, entretanto falhou fatalmente.

²³ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 4. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

²⁴ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 10. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Com a chegada do Famicom, em 1985, nos Estados Unidos – *console* este que teve seu nome alterado para Nintendo Entertainment System (NES) em solo estadunidense –, o sucesso foi absoluto. Os resultados foram tão positivos que a Nintendo conseguiu levantar o mercado de jogos eletrônicos. Seu novo *console* trouxe melhoramentos no áudio dos *games*, gráficos, o *design* dos personagens e itens, gerando uma criação mais avançada dos jogos. Não existindo nenhuma empresa capaz de enfrentar a Nintendo, a companhia japonesa adotou estratégias para dominar o mercado visando a qualidade de seus jogos eletrônicos, uma abordagem nunca vista. Sem mencionar os contratos de exclusividade firmados com as principais empresas da época para criarem *games* na nova plataforma. Tais empresas eram Konami, Capcom, Enix, Sunsoft, Taito e Square²⁵.

Com estes contratos, grandes jogos eletrônicos como Megaman, Zelda, Metroid e Mario 3 surgiram gerando repercussões positivas. Até hoje tais *games* possuem jogabilidades e qualidades que influenciam a criação de novos jogos.

A Nintendo obteve um lucro de milhões com as vendas de seu *console* no Japão e Estados Unidos da América. O NES de 8 bits conseguiu controlar 90% do mercado superando a Atari e adquirindo reconhecimento como um dos videogames de mais sucesso na história. A plataforma foi descontinuada em 1995²⁶.

Em 1986, ergue-se a empresa japonesa Sega na qual tenta competir com a Nintendo no mercado de jogos eletrônicos. A empresa, famosa pelo sucesso de *games* desenvolvidos para fliperamas, lança seu *console* chamado Master System. Infelizmente tal lançamento foi um fracasso, haja vista que as principais empresas não poderiam desenvolver jogos eletrônicos para a nova plataforma. A Sega, junto com a Atari e Intellivision, possuía apenas 10% do mercado de jogos²⁷.

²⁵ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 10-11. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

²⁶ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 11. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

²⁷ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 11. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

A Sega indignada com sua situação no mercado de jogos eletrônicos, decide lançar o primeiro *console* da história possuindo 16 bits. Tal aparelho ficou conhecido no Japão e Brasil como Mega Drive, já nos Estados Unidos foi nomeado como Sega Gênesis.

A tecnologia do Mega Drive era tão superior para a época que ficou conhecido com o *console* mais poderoso até então criado. Possuía um processamento exímio, qualidade de áudio impressionante e poder gráfico muito superior à de outros *consoles* na época. Com isto, *games* com capacidades gráficas elevadas e aperfeiçoamento sonoro foram criados dando mais destaque ao Mega Drive.

A Sega obteve relevância no mercado de jogos eletrônicos por dois anos chegando até superar a Nintendo. Neste período deu-se início a grande rivalidade entre as duas empresas, pois somente em 1986 que a Sega finalmente conseguiu equiparar-se à Nintendo.

2.4.5 – A Quarta Geração de *Consoles*

Apesar do sucesso da Sega, a Nintendo lançou, no início da década de 90, o famosíssimo e grandioso Super Famicom, também conhecido como Super Nintendo Entertainment System (SNES) ou Super Nintendo, fato que começou a Quarta Geração de *Consoles*.

O primeiro *console* de 16 bits da Nintendo no qual superou totalmente os aspectos existentes no Mega Drive da Sega. Os gráficos, o áudio, jogabilidade, tudo era muito mais avançado gerando inúmeros jogos espetaculares como Super Mario World, Donkey Kong, Mario Kart, Super Mario Bros. 3, entre outros títulos. O Super Nintendo trouxe conversões de *games* de grande sucesso do NES, mais um fator que gerou atratividade da nova plataforma da Nintendo²⁸.

O Super Nintendo faturou bilhões de dólares à Nintendo até 1997 enquanto o Mega Drive, com sua última versão, Mega Drive 3, em 2001 não obteve o mesmo rendimento.

²⁸ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 12. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Mesmo diante das conquistas e falhas tanto da Nintendo quanto da Sega, fliperamas ainda estavam sendo produzidos como Capcom Street Fighter II em 1991, *game* que utilizou um modelo de animação chamado *sprites*. Os autores do artigo científico Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos conceituam tal tecnologia²⁹:

Segundo Power (2007) *sprites* são as imagens que dão vida ao personagem. Um *sprite* é um conjunto de fotos que dão a impressão de movimento do personagem. Street Fighter II revolucionou e popularizou o gênero de luta, tornando-se o jogo mais popular dessa década (CRUDO, 2001).

Em 1992, a empresa Acclaim anunciou Mortal Kombat, famoso *game* de luta conhecido por sua violência explícita. O jogo eletrônico possui um modelo de animação no qual utiliza uma captura de movimentos de atores para a realização da movimentação dos personagens dentro do jogo. Com isto, trouxe um realismo elevado sendo algo revolucionário e gerando repercussões negativas na época dada sua grande violência³⁰.

Em 1993, outro jogo eletrônico trouxe inovação, tratava-se de Virtua Fighter. O *game* utilizou um modelo de animação usando objetos tridimensionais, elaborando também os personagens do jogo com meios poligonais. Com o passar do tempo, surgiu uma propagação destes recursos gráficos de gerenciamento geométrico e o processamento gráfico advindo das placas e, devido a isto, jogos eletrônicos criados sob forma 3D se tornaram o foco das empresas. Outro detalhe referente ao Virtua Fighter é a possibilidade de alterar o ângulo da câmera durante o jogo. Algo totalmente novo³¹.

O *console* Atari Jaguar fora lançado nos Estados Unidos, neste mesmo ano, sendo considerado o primeiro aparelho de 64 bits, apesar de possuir dois

²⁹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 4. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³⁰ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 5. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³¹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 11. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

processadores de 32 bits totalizando 64. Infelizmente as empresas não possuíam um bom relacionamento com a Atari ocasionando uma pequena biblioteca de jogos eletrônicos ao aparelho e, eventualmente, seu fracasso³².

Ainda neste período da década de 90, os *consoles* começaram a sofrer certos problemas em relação ao armazenamento de informações para o funcionamento do jogo eletrônico. Assim como nos computadores, o CD-ROM começou a se popularizar e a Sega lançou um acessório ao Mega Drive, chamado Sega CD. Sendo um dos primeiros *consoles* a usar esta nova mídia³³.

Mesmo diante desta novidade, os *games* produzidos para tal *console* não possuíam recursos nos quais a utilização da capacidade de armazenamento de um CD seria necessária³⁴.

2.4.6 – A Quinta Geração de *Consoles*

Diante disto, em 1994 a Sega lança seu novo *console*, Saturn. Aparelho este que possuía o escopo de substituir o Mega Drive e as falhas do Sega CD. O Saturn era um *console* potente, detendo a capacidade de rodar os jogos eletrônicos lançados para fliperama com perfeição³⁵ e assim dando origem à Quinta Geração de *Consoles*.

Saturn possuía um desempenho similar ou superior ao de fliperamas. O recurso de CD fora utilizado com frequência, haja vista os novos jogos que estavam sendo produzidos. Tais *games* exigiam um armazenamento maior de dados para um funcionamento adequado. Infelizmente a programação dos jogos eletrônicos para esta plataforma gerou certo desconforto para as empresas, pois

³² BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 17. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³³ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 13. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³⁴ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 13. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³⁵ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 14. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

existiam dificuldades para o desenvolvimento de um *game*³⁶. Devido a estas reclamações, o *console* foi descontinuado em 1998³⁷.

Ainda em 1994, o grandioso PlayStation foi lançado no Japão pela Sony. Vendendo cerca de um milhão de unidades em solo japonês e mais de 100 mil unidades nos Estados Unidos em apenas um final de semana. Lembrando que o *console* foi lançado em solo estadunidense em 1995³⁸.

Sendo o primeiro *console* a propagar a mídia de CD, o PlayStation possuía uma capacidade gráfica impressionante gerando jogos 3D lindos para a época, sem mencionar a incrível jogabilidade por meio de seus controles muito bem feitos³⁹.

O *console* fez tanto sucesso que em 1996 a maioria das empresas apoiavam e desenvolviam *games* para a plataforma. Isto se deu devido a facilidade de programação de jogos eletrônicos, por meio do C/C++. *Games* cada mais elaborados e complexos eram criados, destacando-se Final Fantasy VII no qual elevou o patamar dos jogos eletrônicos devido seus gráficos, enredo, entre outros aspectos⁴⁰.

Obviamente inúmeros sucessos foram criados para o PlayStation, devendo citar Resident Evil, Silent Hill, Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, entre outros clássicos. O *console* obtém a maior biblioteca de jogos da história, tornou-se a plataforma mais famosa de sua geração, periféricos foram criados para o aparelho, como o memory card (dispositivo capaz de salvar o progresso de

³⁶ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 14. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³⁷ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 14. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³⁸ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 14. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

³⁹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 15. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴⁰ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 15. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

games) e o controle Dual Shock, no qual vibrava em determinados momentos de um jogo eletrônico para trazer mais imersão⁴¹.

O PlayStation possui uma versão com um terço do tamanho original do *console*. O *hardware* permanece igual, a diferença é que uma pequena tela vinha junto com o aparelho. Estas versões reduzidas, atualmente, são conhecidas como *slim*⁴².

A Nintendo lançou em 1996 o poderoso Nintendo 64. Aparelho este possuindo grande destaque em seus gráficos de alta qualidade trazendo um realismo nunca visto. Seu processador de áudio consegue efetuar efeitos sonoros incríveis, sem mencionar a qualidade de áudio. Sem dúvidas, um *console* deveras potente⁴³.

Infelizmente a plataforma não utiliza a mídia CD-ROM. A Nintendo preferiu permanecer usando cartuchos e devido a isto, as empresas deixaram o *console* de lado. Além da programação, existia menos capacidade de armazenamento em um cartucho do que em um CD ocasionando em um certo fracasso, pois surgiram vários sucessos para a plataforma como Mario 64 e Zelda: Ocarina of Time⁴⁴.

2.4.7 – A Sexta Geração de *Consoles*

Em 1998, a Sega lançou o Dreamcast sendo o primeiro *console* da história com um modem com acesso à *internet* com o intuito de jogar *games online*, possuindo até periféricos como teclado e *mouse* para praticamente transformar o aparelho em um computador. Com isto, iniciou-se a Sexta Geração de *Consoles*.

⁴¹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 16. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴² BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 16. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴³ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 16. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴⁴ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 17. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Infelizmente a plataforma não adquiriu um sucesso bom o suficiente para a Sega continuar com a produção de *consoles*, sendo assim o Dreamcast foi descontinuado em 2001 e a empresa passou a desenvolver somente jogos eletrônicos⁴⁵.

Finalmente em março de 2000, a Sony lançou no Japão o famosíssimo PlayStation 2. *Console* este que fez enorme sucesso no mundo inteiro. Por intermédio dele, é possível jogar os *games* lançados para PlayStation, sendo assim aumenta demasiadamente a biblioteca de jogos eletrônicos disponíveis para PlayStation 2, sem falar dos próprios lançamentos para o sucessor do primeiro PS, como por exemplo, Grand Theft Auto: San Andreas, God of War, Devil May Cry, Shadow of the Colossus, Metal Gear Solid 3, Resident Evil 4, entre outros jogos eletrônicos.⁴⁶

O triunfo da Sony, fazendo-a praticamente comandar o mercado de jogos eletrônicos neste período, além de executar o funcionamento de jogos eletrônicos, é capaz de ler DVDs e CDs de áudio (inclusive músicas em formato MP3), como também filmes em DVD. O *console* tornou-se um aparelho multimídia⁴⁷ (tendência esta cada vez mais presente conforme os *consoles* são desenvolvidos). O aparelho somente lê mídias originais da Sony, gerando uma repercussão negativa do público⁴⁸.

Em uma tentativa de retomar o controle do mercado de jogos eletrônicos, em 2001 a Nintendo lançou um novo *console* chamado GameCube. Possuindo uma potência gráfica superior e rica em detalhes se comparada ao PlayStation 2, o aparelho utiliza uma mídia diferenciada chamada GameCube Optical Disc

⁴⁵ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 18. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴⁶ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 19. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴⁷ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 19. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁴⁸ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 19. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

na qual era mais dificultosa para se falsificar⁴⁹. Jogos eletrônicos que se destacaram foram Super Mario Sunshine, Resident Evil 4, Metroid Prime, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, The Legend of Zelda: The Wind Maker, The Legend of Zelda: Twilight Princess, entre outros.

Em novembro do mesmo ano, a Microsoft decidiu entrar no mercado de *games* lançando o *console* Xbox. Tal aparelho detém a ideia de programar jogos eletrônicos para serem compatíveis com o sistema operacional Windows com isto facilitando a adaptação de *games* desenvolvidos para computador ao *console*⁵⁰. Em conjunto com a criação da plataforma, surgiu a primeira rede onde é possível jogar jogos *online*, chamada Xbox Live, sendo possível também conversar com outros jogadores e realizar campeonatos⁵¹.

2.4.8 – A Sétima Geração de *Consoles*

Após alguns anos, em 2005, a Sétima Geração de *Consoles* começou com a Microsoft lançando a evolução de seu *console* que ganhou grande destaque e tornando-se rival da Sony, o poderoso Xbox 360. Com gráficos impressionantes e recursos capazes de criar jogos eletrônicos com inimigos mais inteligentes, cenários imensos, enredos mais bem trabalhados (apesar de já existir isto em gerações anteriores de *consoles* como PlayStation 1 e 2, Xbox, Nintendo 64, etc.), além do aparelho ler DVDs de filmes, músicas, assim como CDs, entre outras funções multimídia: acessar a *internet*, alugar filmes, comprar complementos para jogos (DLC), entre outras questões⁵².

Com uma biblioteca de *games* imensa possui como exemplos Gears of War, Alan Wake, Halo 3, The Walking Dead: The Game, Limbo, Fallout 3, entre

⁴⁹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 20. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁵⁰ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 20. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁵¹ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 21. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁵² BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 21. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

outros títulos tanto exclusivos quanto universais (jogos eletrônicos disponíveis em várias plataformas, um termo que particularmente uso).

Em uma tentativa de trazer novidades ao mercado dos *games*, a Nintendo lançou, em 2006, o Nintendo Wii, um *console* com uma ideia interessante. Sua proposta consiste em uma alteração na jogabilidade até então conhecida. Através de um controle sem fio, a empresa apresentou uma ideia envolvendo captação de movimento⁵³. Os autores do artigo científico Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos conceituam a tecnologia⁵⁴:

Esse *console* possui uma manete que capta os movimentos que o jogador faz ao movê-lo, funcionando como uma espécie de “mouse” aéreo. Essa captação é possível porque o controle remoto do *Wii* possui um sensor de sinais que utiliza a tecnologia *Bluetooth* (UOL, 2006). Essa tecnologia permite a comunicação sem fio do controle com o *console* (RODFLASH, 2007).

O controle remoto conta com sistema de vibração e um pequeno alto-falante que emite sons pela TV, dando a impressão do movimento no ambiente como o bater da espada ou o som de um tiro. O *console* permite a conexão de até quatro controles remotos *Wii*, tornando possível uma grande diversão *multiplayer*.

De fato, o novo *console* trouxe inovação com esta nova jogabilidade principalmente com jogos de dança, esportes, entre outros, além dos clássicos jogos eletrônicos da Nintendo como New Super Mario Bros., Donkey Kong Country Returns, Super Mario Galaxy, entre outros títulos.

Apesar de sua jogabilidade diferente, a potência gráfica do *console* não é tão surpreendente, mas certamente traz consigo grande diversão e até mesmo a possibilidade de jogar antigos *games* lançados para Super Nintendo.

Diante da concorrência, a Sony lançou, também em 2006, o PlayStation 3. Um *console* tão potente quanto o Xbox 360 capaz de realizar as mesmas funções. Além de rodar jogos eletrônicos exclusivos e universais, possui

⁵³ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 21. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁵⁴ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 21. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

utilidades multimídia, acesso à *internet* (dispõe da rede PlayStation Network na qual é similar à Xbox Live) e, enquanto o aparelho da Microsoft possui um controle sem fio necessitando de pilhas para seu funcionamento, o PS3 também detém um controle sem fio, porém com uma bateria recarregável⁵⁵.

Além de uma biblioteca de jogos imensa, somando nesta situação os *games* lançados para PS1 e PS2 e, dentre estes jogos eletrônicos estão Uncharted 3: Drake's Deception, God of War 3, The Last of Us, Heavy Rain, inFamous, Red Dead Redemption, Resident Evil 5, entre outros *games*⁵⁶.

Um detalhe importante a se destacar é a criação de versões menores ou *slim* e melhores do Xbox 360 e PlayStation 3, pois ambos os *consoles* apresentaram erros de fábricas envolvendo superaquecimento em suas primeiras versões.

2.4.9 – A Oitava Geração de *Consoles*

Por fim, a Oitava Geração de *Consoles* iniciou com o lançamento do Nintendo Wii U em 2012 e nos anos seguintes, a Sony, Microsoft e Nintendo lançaram, respectivamente, o PlayStation 4 (2013), Xbox One (2013) e Nintendo Switch (2017). Aparelhos cada vez mais aprimorados sempre buscando novidades tanto na jogabilidade quanto na interação do usuário com as novas funções que cada plataforma oferece.

Vale lembrar que a Sony e Microsoft desenvolveram versões mais potentes de seus *consoles*, o PlayStation 4 Pro e Xbox One X e Xbox One S enquanto a Nintendo lançou o Nintendo Switch, porém com ideias diferentes de jogabilidade. Esta empresa sempre foca neste quesito, provavelmente na tentativa de se diferenciar da concorrência, tal coisa que realiza com êxito.

Após toda esta explanação, é possível identificar que os *consoles* evoluíram e continuam a evoluir com o passar dos anos, assim como os jogos eletrônicos desenvolvidos. Cada vez mais ricos em detalhes, mais cheios de possibilidade e recursos.

⁵⁵ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 22. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

⁵⁶ BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007 – p. 22. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Não obstante, observa-se, infelizmente, o surgimento e desaparecimento de inúmeras empresas no cenário econômico, muitas decidiram se concentrar no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Até o momento, as empresas que permanecem no topo, no que diz respeito a desenvolvimento de *consoles*, são a Sony, Microsoft e Nintendo.

Apenas o tempo dirá quais mais *consoles* ou mudanças de jogabilidade surgirão. A realidade virtual criada por meio da tecnologia do Oculus Rift certamente é um marco para o futuro da indústria dos jogos eletrônicos. Tal questão é tão interessante que a própria Sony criou o PlayStation VR para ser usado em *games* desenvolvidos para a plataforma. O que nos resta é aguardar. Sem mencionar a relevância cultural e econômica que os jogos eletrônicos, e *consoles*, obtiveram no desenrolar da história.

2.5 – Jogos eletrônicos no Brasil

Obviamente que diante de toda esta trajetória dos jogos eletrônicos, e consequentemente dos *consoles*, ocorreram os momentos de popularidade deste mercado em nossa nação no passado e continua fazendo fama até hoje. De acordo com uma notícia na Folha de São Paulo⁵⁷, o Brasil se tornou, em 2012, o quarto maior mercado de *games* do mundo e tende a crescer.

Arrisco em dizer que os *consoles* mais populares em solo brasileiro foram o Atari 2600 sendo lançado em 1983 em nossa república pela empresa Polyvox, tornando-se febre nacional. Em seguida, por meio da Tectoy vários *consoles* da Sega foram trazidos ao Brasil, como por exemplo Master System e Mega Drive. Tais plataformas conseguiram competir contra o Super Nintendo, aparelho que foi lançado no país em 1993 pela Gradiente, pois os *consoles* da Sega eram mais acessíveis à população.

Claramente ambos os aparelhos obtiveram demasiada fama, sem mencionar os fliperamas que eventualmente eram lançados. Percebe-se que o brasileiro sempre teve fascínio por jogos eletrônicos, tal questão que se confirma não só com a notícia supracitada, mas também ao analisar o passado. Nos anos seguintes, o PlayStation se destacou diante de outros lançamentos da época

⁵⁷ Folha de São Paulo; Alexandre Orrico. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer – 08/10/2012. Visto em: 03/05/2018 em <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>>

(Nintendo 64, Dreamcast, entre outros) e se transformou em uma febre, ainda mais com a enorme falsificação de jogos eletrônicos vendidos por preços muito mais acessíveis, porém prejudicando o mercado de *games*. O mesmo ocorreu com PlayStation 2, *console* no qual, possivelmente, é recorde de pirataria.

Com a chegada do PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii houve uma diversificação do mercado, afinal, antes quem dominava tal setor no Brasil era a Sony. Esta variação perpetua até hoje, entretanto ousado dizer que a maioria da população brasileira possui um *console* da Sony (PS3 ou PS4/PS4 Pro). Infelizmente não há nenhum dado que confirme tal afirmação, deixando isto em um achismo.

Lamentavelmente, o Brasil não é uma nação que detém um investimento grande no mercado dos jogos eletrônicos fazendo com que a indústria brasileira, neste setor, não possua estímulo para engrandecer tal área e, quem sabe, empresas brasileiras criarem *consoles*, pois existem jogos eletrônicos brasileiros que são criados de maneira independente e são ótimos. Um exemplo é The Last Night Mary – A Lenda do Cabeça de Cuia.

Trata-se de um jogo de terror, no estilo *point-and-click* (apontar e clicar) com grande potencial. Aparentemente o *game* foi produzido como um trabalho final no curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Piauí.

A Associação Comercial, Industrial e Cultural de *Games* e Helio Tadeu Brogna Coelho escreveram o artigo Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor⁵⁸ e esclarecem que em 2011 o governo brasileiro realizou um estudo de investimentos bilionários nos setores de entretenimento e desenvolvimento social do mercado nacional, com o intuito de inserir estas áreas no campo cultural. Sendo assim, incentivar as pequenas empresas a criarem tecnologias em benefício ao bem-estar social, incluindo, neste caso, os jogos eletrônicos.

Os autores afirmam no mesmo artigo:

Fraco, mas em constante evolução, o mercado de games brasileiro possui talentosos artistas (desenhistas, programadores, arquitetos etc) que se dedicam exclusivamente a essa profissão, mas que, por falta de incentivo são deixados ao relento, e essa falha no mecanismo

⁵⁸ Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games; COELHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletronicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

nacional é sempre explorada pelo mercado exterior, e de forma muito eficiente, pois eles – os norte americanos, por exemplo – reconhecem a criatividade intelectual do cidadão brasileiro no campo artístico-tecnológico, e investem no desenvolvimento pessoal para lança-lo ao ramo das bilionárias indústrias de games.

Diante desta argumentação, é de suma importância o investimento na indústria dos jogos eletrônicos. Claramente nota-se que é um mercado que cada vez mais cresce chegando a faturar bilhões de dólares como é o caso do lançamento do *game* Grand Theft Auto V⁵⁹ desenvolvido pela Rockstar Games. Em apenas 3 dias, o jogo foi capaz de faturar um bilhão de dólares.

Não resta dúvidas a importância econômica que a indústria de *games* possui, não só hoje, mas que adquiriu ao longo dos anos. Certamente é algo que o governo brasileiro deveria se preocupar mais, pois além da magnitude econômica existe o aspecto cultural que, inegavelmente, já faz parte da cultura brasileira.

2.6 – A criação de um jogo eletrônico

Creio ser necessário abordar tal tema nesta pesquisa, pois a criação de um jogo eletrônico enfrenta várias etapas que precisam ser compreendidas para sustentar a argumentação jurídica que virá nos próximos tópicos. Destacando apenas que não será abordado todas as fases de criação de um *game*, e sim as principais, para que haja uma compreensão maior. Até por que certos jogos possuem procedimentos diferenciados e não é o foco desta pesquisa.

Trata-se de um processo extenso e moroso, no qual envolve inúmeras pessoas ou poucas ou até mesmo apenas uma. Isto se dá, pois existem *games* desenvolvidos por empresas ou de maneira independente, podendo ser um pequeno grupo, ou até mesmo uma pessoa.

Importante ressaltar que o tempo levado para a elaboração de um jogo eletrônico é relativo. Existem casos de *games* que demoraram dois anos para ser concluídos enquanto outros cinco e até mesmo dez anos. Percebe-se

⁵⁹ G1, Com US\$ 1 bilhão em 3 dias, 'GTA V' quebra novo recorde de faturamento – Setembro de 2013. Visto em: 08/03/2018 em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/09/com-us-1-bilhao-em-3-dias-gta-v-quebra-novo-recorde-de-faturamento.html>>

também a possibilidade de jogos eletrônicos que começaram seu desenvolvimento e rapidamente, ou após um tempo, foram cancelados.

De qualquer forma, é preciso saber deste processo dada sua grande relevância econômica e cultural.

2.6.1 – Elaboração de enredo

Um jogo eletrônico geralmente advém de uma ideia escrita, a elaboração de um roteiro. No início da indústria dos *games*, o enredo era um fator tratado como um pretexto em muitos casos. Algo que desse motivação para a existência do jogo. Um exemplo é Super Mario World para Super Nintendo, onde a história consiste em que Mario (protagonista) foi tirar férias na Ilha dos Dinossauros junto com seus amigos, porém a Princesa Peach é sequestrada pelo maligno Bowser e agora o encanador deve salvá-la.

Nota-se a simplicidade do enredo, entretanto não deixa de ser. Questão esta que até hoje ainda persiste em alguns jogos eletrônicos e não deve ser encarado como um fator negativo. Ao longo do tempo, o enredo de um jogo eletrônico passou a ter mais atenção. Os jogadores ansiavam por algo mais bem elaborado. *Games* como Resident Evil, Silent Hill, Metal Gear Solid, Chrono Trigger, BioShock, L.A. Noire, Assassin's Creed, Dark Souls, The Witcher, Fallout, entre outros, foram lançados e surpreenderam a todos com seus roteiros muito bem estruturados e cheios de detalhes.

Existem até mesmo jogos nos quais o foco principal é o enredo, o desenrolar de uma história onde o jogador pode tomar decisões nas quais irão alterá-la, similar a um filme jogável. Exemplos disto são Heavy Rain, Beyond Two Souls e Until Dawn.

De qualquer forma, um *game* inicia com um roteiro. Às vezes é apenas uma ideia sem muita profundidade, como a gênese de personagens ou até mesmo cenários, gênero do jogo, rascunhos, artes conceituais, etc. A questão a ser apontada nisto é o envolvimento de empregados de uma empresa ou um grupo de amigos para a criação deste enredo. Com isto é visível a complexidade que há nesta primeira fase e sua relação com a criatividade humana. Julgo esta parte como a mais importante, mas há quem discorde.

2.6.2 – Gênese de artes conceituais, *design* e programação

Com o enredo concluído, a próxima etapa é a criação de desenhos e obras artísticas para dar vida aos personagens, cenários, o mundo do *game*, animações de personagens, entre outras questões. É neste momento em que vários profissionais são convocados, como *designers*, produtores, artistas, engenheiros de som, desenhistas, programadores, dubladores, em alguns casos até mesmo atores, para concretizar esta etapa.

Deve-se ressaltar que esta “etapa” na realidade são várias fases longas e demoradas para serem finalizadas. Existe um nível de detalhes tão grande na gênese destas questões que surpreende qualquer um. Um grande exemplo é a saga *Assassin’s Creed*, desenvolvida pela empresa francesa Ubisoft, porém desejo falar especificamente de *Assassin’s Creed Brotherhood*, lançado em 2010.

Este jogo eletrônico aborda o ano 1499, o período da Era da Renascença, mais precisamente em Roma. Além da empresa recriar não só a cidade, mas também monumentos históricos como o Coliseu, Basílica de São Pedro, Castelo de Santo Ângelo, entre outros, com perfeição. Há a citação de figuras históricas como César Bórgia, Lucrecia Bórgia, Papa Alexandre IV, Nicolau Maquiavel e Leonardo da Vinci. O jogo eletrônico reproduz de maneira magnífica o período da história e a cidade.

Existem outros jogos eletrônicos que possuem cenários e são verdadeiras obras de arte como *Shadow of the Colossus* com campos gigantescos, florestas, construções antigas, desertos, terras desoladas, um *game* lindo e elogiado por muitos. *The Witcher* também é outro exemplo, um mundo medieval cheio de seres fantasiosos, metrópoles com templos e castelos, florestas imensas, ilhas, cavernas, entre outros cenários.

É inegável a importância dos profissionais supracitados no desenvolvimento de um jogo eletrônico. Isto foi argumentado apenas em relação a artistas, desenhistas e *designers*. É preciso também programar todo o *game* para que certas ações de personagens sejam realizadas, para que exista efeitos da física no mundo do jogo, dia, noite, sol, chuva, vento, a movimentação da água, expressões faciais dos personagens, tudo isto advém da engenhosidade

humana. Não só esta fase, do início ao fim de um processo de criação de um jogo eletrônico, há a criatividade humana envolvida.

2.6.3 – Trilha sonora

A trilha sonora é uma etapa de grande importância para um jogo eletrônico. O que dizer dos músicos envolvidos para criar as magníficas trilhas de God of War 3 onde há uma orquestra capaz de trazer um sentimento épico às batalhas enfrentadas ao longo do *game*. E The Witcher 3: The Wild Hunt que possui uma trilha sonora onde alaúdes, flautas e tambores são usados para trazer vida ao mundo fantástico do bruxo Geralt De Rivia.

Até mesmo jogos eletrônicos mais antigos como Donkey Kong Country, Super Mario World, Sonic 3 (*game* este que teve sua trilha sonora elaborada com a participação de Michael Jackson), entre outros, possuem trilhas sonoras marcantes e lembradas até a atualidade. E estas músicas também demonstram sentimentos, características ou situações.

De fato, a trilha sonora é importantíssima. Uma parte de um jogo eletrônico onde é necessário vários músicos e compositores altamente habilidosos, com o escopo de dar emoção ao *game*, proporcionar um sentimento em determinada parte, ou até mesmo trazer uma característica de algo. Um exemplo disto é o desconhecido Outcast, lançado em 1999 e desenvolvido pela já falida Appeal.

A orquestra sinfônica de Moscou, com a composição de Lennie Moore, foi contratada para realizar a trilha sonora do *game*. Com músicas épicas e emocionantes, cada trilha deseja trazer uma situação bem específica em certos momentos (como batalhas e acontecimentos dramáticos), enquanto em outros demonstra o aspecto principal de um local.

Há uma região no mundo do jogo eletrônico na qual é um deserto. A música tema deste lugar é bem similar a músicas árabes e povos nos quais vivem em desertos. Simplesmente genial.

Existem músicas que não são apenas instrumentais, mas também com letras. Um exemplo é Fallout 4, onde, além de utilizar músicas de cantores, elabora canções exclusivamente para o *game* nas quais a atriz Lynda Carter modula.

Michael Jackson's Moonwalker se trata de um jogo eletrônico que usa versões 8 bits das músicas do próprio Rei do Pop e que fez grande sucesso na época de seu lançamento em 1989 para Mega Drive. Outro exemplo de *game* com uma trilha sonora composta de músicas de um artista.

Evidentemente que tais composições advêm da criatividade humana. Percebe-se que em todas as etapas deste processo de criação, a imaginação está envolta.

2.6.4 – Dublagem e atores

Os personagens de um jogo eletrônico precisam de vida, além de se criar seu visual, personalidade, vestimentas e outros aspectos, é necessário que ele possua emoções, uma voz ou até mesmo movimentos e rosto. Em certos jogos utiliza-se dubladores, em muitos casos famosos ou altamente habilidosos, para dar uma voz que represente a personalidade, seu jeito próprio de se manifestar, entre outras características.

Com certeza é um fator altamente importante. É uma forma de dar mais profundidade a um *game*. É sabido que alguns jogos mais antigos ou até mesmo os atuais, não possuem dublagens sofisticadas ou quiçá uma dublagem. Esta questão se tornou uma consequência dos enredos cada vez mais trabalhados na criação de um jogo eletrônico. É necessário um profissional que consiga transmitir a emoção e a voz adequada e, para isto, é relevante que o dublador saiba interpretar as falas e pensamentos da personagem para deixar tudo cada mais rico em detalhes.

Um *game* que usa atores, tanto para criar a face e movimentos de uma personagem, para dar origem aos personagens é L.A. Noire. Um jogo eletrônico desenvolvido pela Rockstar Games, lançado em 2011. Atores foram contratados para serem o rosto e o corpo destas personagens e também a voz, eles dublam inúmeras falas.

O processo para realizar tal questão é imensamente custoso, mas, obviamente, o resultado é impressionante. Expressões faciais incríveis, movimentações próximas à realidade e vozes fascinantes e convincentes.

Diante desta explanação, é fácil identificar o envolvimento de todos os profissionais necessários para a gênese de um jogo eletrônico. De fato, é

deveras longo e moroso e todas estas etapas estão relacionadas a um fator que será vislumbrado nos próximos tópicos, a criatividade humana, portanto o direito autoral.

Claramente a criação de um *game* está totalmente vinculada a invenção humana, algo produzido da mente de uma pessoa. A questão é como proteger estes direitos autorais? Qual o procedimento? E há reconhecimento para uma proteção jurídica que envolva jogos eletrônicos? Será preciso analisar o ordenamento jurídico brasileiro para localizar uma resposta.

3 – Regime jurídico da titularidade de proteção de jogos eletrônicos

Diante do ordenamento jurídico brasileiro, os jogos eletrônicos são obras protegidas perante o ramo do Direito Autoral, pois advém da criatividade humana.

Primeiramente, a Constituição da República determina em seu Art. 5º, Inc. IX que “é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença”. Ademais, o Inciso XXVII do mesmo artigo estabelece que "aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar".

Vislumbra-se que os direitos do autor possuem caráter de direito fundamental.

Ainda, a proteção de obras literárias, artísticas e científicas encontra-se na Lei Nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais), Lei Nº 9.609/98 (Lei do Programa de Computador) e, por fim, pelos tratados internacionais como a Convenção de Berna (Decreto Nº 75.699/75) e o Acordo TRIPs (Decreto Nº 1.355/94).

Conforme o livro *Direito Autoral: perguntas e respostas*⁶⁰, organizado por Eliane Cordeiro de Vasconcellos Garcia Duarte e Edmeire Cristina Pereira, entende-se o conceito de Direito Autoral:

4. O que é Direito Autoral?

⁶⁰ DUARTE, Eliane Cordeiro de Vasconcellos Garcia; PEREIRA, Edmeire Cristina. *Direito Autoral: perguntas e respostas*. Curitiba: UFPR, 2009 – p. 05

Entende-se por direito o poder que o autor, o criador, o tradutor, o pesquisador ou o artista tem de controlar o uso que se faz de sua obra. Basicamente, os direitos autorais trabalham com a imaterialidade, sendo esta, a principal particularidade da propriedade intelectual. Este direito está consolidado à Lei nº. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. A referida Lei garante, ao autor, os direitos morais e patrimoniais sobre sua criação (obra). No Brasil, a Lei em questão, regulamenta o disposto nos Tratados Internacionais, relacionados ao tema, dos quais, o país é signatário. Especificamente, em seu artigo 4º interpretam-se, restritivamente, os negócios jurídicos sobre os direitos autorais

Otávio Afonso, em sua obra *Direito Autoral: conceitos essenciais*⁶¹, dita que:

(...) o direito que o criador de obra intelectual tem de gozar dos produtos resultantes da reprodução, da exceção ou da representação de suas criações.

Portanto, de forma bastante primária, quando falamos de direito de autor, estamos nos referindo às leis que têm por objetivo garantir ao autor um reconhecimento moral e uma participação financeira em troca da utilização da obra que ele criou.

Ante o exposto, é possível afirmar que o Direito Autoral é o ramo do Direito que disciplina por intermédio de normas jurídicas as prerrogativas do autor de criações literárias, artísticas ou científicas. Sendo assim, busca-se proteger e reconhecer a moral dos autores em relação às suas obras, e lucros que elas eventualmente gerem.

A Convenção da Organização Mundial da Propriedade Intelectual determina em seu Art. 2º, Inc. VIII que Propriedade Intelectual é a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções de rádio fusão, 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

⁶¹ AFONSO, Otávio. *Direito Autoral: conceitos essenciais*. 1ª ed., Barueri: Manole, 2009 – p. 10

concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico, portanto, o Direito Autoral está inserido neste instituto.

O autor Denis Borges Barbosa cita a mesma definição em sua obra *Tratado da Propriedade Intelectual – Tomo I*⁶².

Lembrando que o bem jurídico tutelado, conforme Plínio Cabral afirma em sua obra⁶³, se trata de bem móvel, podendo ser corpóreo ou incorpóreo, como o caso de um jogo eletrônico vendido digitalmente. De acordo com entendimento, no qual advém desde o direito romano, está consolidado que a obra criada pelo autor é uma propriedade. Diante disto, trata-se de um direito real, conforme dita o Art. 1.225, Inc. I, do Código Civil.

É preciso ressaltar que o que o Direito Autoral busca proteger não é a criatividade, a ideia na qual o indivíduo teve, mas sim a exteriorização desta ideia em uma obra, seja ela livro, música, filme, e até mesmo um jogo eletrônico. Com isto transformando-a em um bem móvel, assim explana Plínio Cabral em seu livro⁶⁴. Claramente os jogos eletrônicos se encaixam neste conceito diante do explanado acima (fases de criação dos *games*).

3.1 – Classificação dos jogos eletrônicos perante a legislação brasileira

Analisando o ordenamento jurídico brasileiro, não há menção expressa sobre os jogos eletrônicos. Diante disto, compreende-se que um jogo é considerado um programa de computador, pois se encaixa no conceito legal presente no Art. 1º da Lei Nº 9.609/98:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos,

⁶² BARBOSA, Denis Borges. *Tratado da Propriedade Industrial – Tomo I – Uma Introdução à Propriedade Intelectual*. 3ª ed., Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2010 – p. 7

⁶³ CABRAL, Plínio. *A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários*. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p. 14-15 e 48

⁶⁴ CABRAL, Plínio. *A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários*. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p. 14-15 e 48

instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Além deste entendimento, existem decisões que sustentam este posicionamento:

EMENTA: PENAL. ART. 334, §1º, D, DO CÓDIGO PENAL. DESCAMINHO. ART. 184, §2º, DO CÓDIGO PENAL. DESCLASSIFICAÇÃO PARA O TIPO PREVISTO NO ART. 12, §2º, DA LEI Nº 9.609/98. COMPETÊNCIA DA JUSTIÇA FEDERAL. MATERIALIDADE E AUTORIA COMPROVADAS. TESES DEFENSIVAS AFASTADAS. REDUÇÃO DO VALOR UNITÁRIO DO DIA-MULTA E DA PRESTAÇÃO PECUNIÁRIA. (...) 2. Enquanto o art. 12 da Lei nº 9.609/98 é destinado a punir especificamente os crimes de violação de direitos de autor de programas de computador, o art. 184 do Código Penal visa a coibir a violação de direitos autorais de forma residual. Tratando-se de reproduções de programas de jogos para videogames, em atenção ao princípio da especialidade, a conduta imputada ao acusado amolda-se ao art. 12, §2º, da Lei nº 9.609/98, e não ao art. 184, §2º, do Código Penal. (...)

(TRF4, ACR 5005188-85.2011.4.04.7005, OITAVA TURMA, Relator NIVALDO BRUNONI, juntado aos autos em 25/04/2017).

RECURSO ESPECIAL Nº 1.747.074 - MG (2018/0140708-7)

RELATOR: MINISTRO NEFI CORDEIRO

RECORRENTE: MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS

RECORRIDO: AFONSO JUNIO GOMES SOUTO

ADVOGADO: WALTER FERRAZ FLAVIO E OUTRO(S) - MG045658N

DECISÃO MONOCRÁTICA

Trata-se de recurso especial interposto em face de acórdão que anulou a ação penal e declarou extinta a punibilidade do acusado. Sustenta o recorrente negativa de vigência dos arts. 103, 107, caput e IV, 184, caput e § 2º, todos do CP, 1º e 12, caput e § 2º, ambos da Lei n. 9.609/98, ao argumento de que a conduta de expor à venda jogos de videogame falsificados, com o intuito de lucro, configura o delito previsto no art. 184, §2º, do CP. (...) Conforme orientação jurisprudencial, tem-se entendido que jogos de videogame são verdadeiros programas de computador que para terem sua intrincada

linguagem decodificada precisam de um computador para funcionar adequadamente, ainda que se trate de aparelhos especiais como, por exemplo, o "playstation". Considerando a descrição da mencionada lei, a conduta do acusado, especificamente no que diz respeito à exposição à venda de jogos de videogame "pirateados" encaixa-se no conceito legal de programa de computador e, em virtude do princípio da especialidade, enquadra-se na conduta incriminada pelo parágrafo 2º do artigo 12 da Lei 9.609/1998 (...) – julgado em 30/08/2018.

RECURSO ESPECIAL Nº 1.680.322 - MG (2017/0153622-4)

RELATOR: MINISTRO RIBEIRO DANTAS

RECORRENTE: MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS

RECORRIDO: NEWTON RAIMUNDI MANES

ADVOGADO: DEFENSORIA PÚBLICA DO ESTADO DE MINAS GERAIS

DECISÃO MONOCRÁTICA

Trata-se de recurso especial interposto pelo MINISTÉRIO PÚBLICO DO ESTADO DE MINAS GERAIS, com fundamento no art. 105, III, "a", da Constituição Federal, contra acórdão proferido pelo Tribunal de Justiça daquela unidade federativa, nos termos da seguinte ementa: "APELAÇÃO CRIMINAL - VIOLAÇÃO DE DIREITO AUTORAL - ARTIGO 184, § 2º, DO CÓDIGO PENAL - VENDA DE DVDs e CDs 'PIRATEADOS' - ANÁLISE DE ASPECTOS EXTERNOS DAS MÍDIAS FALSIFICADAS - MATERIALIDADE COMPROVADA - MANUTENÇÃO DE JOGOS DE COMPUTADOR PIRATEADOS, PARA FINS DE COMÉRCIO - CONDUTA DESCRITA NO ART. 12 DA LEI 9.609/98 - AÇÃO PENAL PRIVADA - ILEGITIMIDADE DO MINISTÉRIO PÚBLICO - DECADÊNCIA DECLARADA - EXTINÇÃO DA PUNIBILIDADE.

- Segundo entendimento unânime do Colendo Superior Tribunal de Justiça, a análise somente dos aspectos externos da mídia submetida a exame já permite a constatação de sua falsidade. - A conduta do acusado, que diz respeito à manutenção de jogos de computador 'pirateados', para fins de comércio, encaixa-se no conceito legal de programa de computador e, em virtude do princípio da especialidade, enquadra-se na conduta incriminada pelo parágrafo

2º do artigo 12 da Lei 9.609/1998. - Processando-se mediante queixa a ação penal referente ao crime do artigo 12 da Lei 9.609/1998, o

Ministério Público é parte ilegítima para a propositura da respectiva ação penal. (...) – julgado em 03/05/2018.

Nota-se que a maioria das causas são de circunstâncias envolvendo Direito Penal.

Ademais, com uma recente decisão da 9ª Vara Federal de São Paulo⁶⁵ na qual determina que os jogos são *software*, inclusive para fins fiscais, devido o laudo apresentado pelo Instituto Nacional de Tecnologia (INT). O órgão esclareceu que “um jogo de videogame é um *software* criado com o intuito geral de entreter e ensinar, e é baseado na interação entre uma ou mais pessoas e um dispositivo eletrônico que executa o jogo”.

Diante do exposto, não há dúvida do entendimento majoritário de que os jogos eletrônicos são programas de computador ou *software*, sendo regidos pela Lei Nº 9.609/98.

Não obstante, não se trata de um entendimento pacificado, pois há quem diga que os jogos eletrônicos podem ser classificados como obras audiovisuais, pois se encaixam no conceito legal presente no Art. 5º, Inc. VIII, alínea *i* da Lei Nº 9.610/98. É possível também a aplicação das obras coletivas como classificação para os jogos eletrônicos devido suas características e o conceito legal presente no Art. 5º, Inc. VIII, alínea *h* da mesma Lei. Tais divergências serão apontadas a frente.

Destaca-se que, apesar de ser considerado um programa de computador, atualmente muitos jogos são elaborados com códigos fontes já pré-criados, sendo o foco os elementos criativos, conforme explana o advogado Andy Ramos⁶⁶, tornando discutível a razão simplista para a definição dos *games* perante a jurisprudência brasileira.

Conforme supradito, um jogo eletrônico possui várias fases de elaboração (enredo, trilha sonora, desenhos, entre outras), portanto, são elementos criativos que combinados dão gênese a um *game*. Sendo assim, seria

⁶⁵ Diário Eletrônico da Justiça Federal da 3ª Região – Edição Nº 101/2017 – São Paulo, quinta-feira, 01 de Junho de 2017. Seção Judiciária do Estado de São Paulo – Publicações Judiciais I – Capital SP – Subseção Judiciária de São Paulo 1ª Vara Cível. Processo Nº 5007448-54.2017.4.03.6100. Visto em: 22/10/2018 em <<http://web.trf3.jus.br/diario/Consulta/PublicacoesAnteriores/2017-06-01>>

⁶⁶ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

possível uma classificação distributiva para os jogos eletrônicos? Somente a jurisprudência poderá determinar tão questão e até o momento isto não foi definido, haja vista a ausência de causas neste sentido.

Conclui-se que diante da jurisprudência, os jogos eletrônicos são programas de computador, apesar de não haver um posicionamento pacificado tanto nacional quanto internacionalmente.

3.2 – Lei de Direitos Autorais (Lei Nº 9.610/98)

Promulgada em 19 de Fevereiro de 1998, a Lei Nº 9.610/98 na qual altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais, concedendo outras providências, sendo uma norma jurídica mais relacionada aos elementos criados de um jogo eletrônico, seja enredo, desenhos, artes conceituais, trilhas sonoras, entre outras obras.

Por meio dela é possível garantir a proteção das criações de todos os profissionais envolvidos nas fases de produção de um jogo eletrônico, nas quais algumas foram supracitadas. O Art. 7º da Lei dita o rol exemplificativo de obras protegidas, nas quais, as que são pertinentes a este trabalho, são:

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:

I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;

V - as composições musicais, tenham ou não letra;

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;

XII - os programas de computador;

Evidentemente se percebe que não há uma modalidade própria para jogos eletrônicos, apesar da consideração de que os *games* são, perante o ordenamento jurídico brasileiro, enquadrados como programas de computador, o que torna discutível a proteção dos jogos eletrônicos.

Ressalta-se que o § 1º do Art. 7º da Lei impõe que “Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis”. Conseqüentemente, a parte de programação de um jogo eletrônico fica submetida à Lei Nº 9.609/98 (Lei do Programa de Computador).

Sendo assim, para uma proteção total da criação de um *game*, é necessário que as fases supracitadas (enredo, trilha sonora, artes conceituais, etc.) sejam registradas separadamente. Vejamos alguns exemplos:

- a) O enredo do jogo eletrônico conforme a definição no Art. 7º, Inc. I da Lei;
- b) As artes conceituais, *design*, desenhos, pinturas, etc. de acordo com Inc. VIII do dispositivo legal;
- c) A trilha sonora do *game* se encaixa no Inc. V do artigo;
- d) A programação de um jogo eletrônico está sujeita ao Inc. XII e, conseqüentemente, a Lei Nº 9.609/98;

Ressalta-se que a fase envolvendo dublagens e atores está mais relacionada com um contrato trabalhista e direitos de imagem do que direitos autorais.

É visível a proteção das criações dos profissionais envolvidos no desenvolvimento de um jogo eletrônico, contudo é importante ressaltar que para obter uma proteção “completa” é necessário, conforme supradito, registrar separadamente as fases de criação de um *game*.

Claramente é uma contradição afirmar que é preciso o registro de tais obras para que os efeitos da Lei Nº 9.610/98 se concretizem. O Art. 18 da Lei dita que “A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro”. Ora, não há sentido em realizar qualquer tipo de registro destas fases de criação de jogo para se obter uma proteção, o fato de os profissionais envolvidos exteriorizarem suas ideias e dizerem que são os criadores já basta.

Tal dispositivo na Lei está de acordo com a Convenção de Berna, recepcionada em nosso ordenamento jurídico por meio do Decreto Nº 75.699/75. A norma estabelece em seu Art. 5, inc. 2:

2) O gozo e o exercício desses direitos **não estão subordinados a qualquer formalidade**; esse gozo e esse exercício independentes da existência da proteção no país de origem das obras. Por conseguinte, afora as estipulações da presente Convenção, a extensão da proteção e os meios processuais garantidos ao autor para salvaguardar os seus direitos regulam-se exclusivamente pela legislação do País onde a proteção é reclamada.

Se a Convenção de Berna impõe este direito, deixando o autor de uma obra livre do controle governamental, conforme Plínio Cabral afirma em sua obra⁶⁷, então a proteção não só dos jogos eletrônicos, mas como de outras obras artísticas, literárias e científicas, está garantida dentro da República Federativa do Brasil quanto nas nações signatárias desta Convenção.

Apesar disto, deve-se considerar a questão processual citada no dispositivo do Decreto. É possível que o legislador, ao elaborar a Lei Nº 9.610/98, pensou na situação de provar a autoria da obra literária, artística e científica em um processo. Por intermédio de um registro controlado pelo Estado, tal comprovação existirá em um órgão e se evidenciando o verdadeiro autor de determinada criação.

Tal atitude do legislador é válida, até por que o Art. 19 da Lei Nº 9.610/98 estabelece que, facultativamente, o autor poderá registrar sua obra nos termos do Art. 17 da Lei Nº 5.988/73 (único artigo não revogado da antiga lei que versava sobre direitos autorais). Entretanto, o posicionamento de Plínio Cabral⁶⁸ é que este ato é um absurdo, pois o legislador impõe regras para a elaboração de um registro que ele mesmo afirma ser desnecessário.

Se a redação do Art. 19, Lei Nº 9.610/98 fosse mais precisa no que diz respeito a fins processuais, faria mais sentido sua existência. Sem mencionar o fato da necessidade de se realizar pagamentos para que este registro de obras seja concretizado (Art. 20 da Lei Nº 9.610/98). O que também é sem sentido,

⁶⁷ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – Pág. 07

⁶⁸ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – Pág. 42

afinal a revogada Lei Nº 5.988/73, curiosamente em seu Art. 19, declarava a gratuidade de registro de obras.

Plínio Cabral⁶⁹ sugere que deve ser aplicada a Lei, ou seja, “não registrar nada, absolutamente nada. O registro é meramente declaratório e não constitutivo de direito, nos termos claros da Lei 9.610”.

De fato, ao analisar o propósito da Lei de Direitos Autorais, não há razão na atual redação do Art. 19 e existência do Art. 20. É óbvio que a proteção dos direitos autorais do autor está garantida pela Lei, entretanto, diante de uma lide tal registro certamente trará mais certeza na comprovação da autoria de uma obra. A exigência de pagamento, seguramente, trata-se de um cerceamento de ampla defesa, apesar do baixo valor cobrado.

Há de concordar com a afirmação de Plínio Cabral⁷⁰ que “(...) toda a parafernália que constitui nossa inútil burocracia.”. De fato, o Estado brasileiro é totalmente desorganizado e falho nesta contradição legislativa.

A Lei Nº 9.610/98 concede a proteção jurídica dos elementos criativos de um jogo eletrônico, apesar de não demandar registro perante o órgão competente, caso este em que deverá ser efetuado separadamente.

3.2.1 – Definição de autor e classificação de obras

Por meio do Art. 11 da Lei, define-se que autor é a pessoa física criadora de obra literária, artística ou científica. O Parágrafo Único do artigo determina que a proteção concedida ao autor poderá ser aplicada às pessoas jurídicas nos casos previstos na Lei Nº 9.610/98.

No caso de jogos eletrônicos, estes podem ser criados por apenas uma pessoa ou grupo de pessoas (jogos independentes) ou por pessoas jurídicas. Diante disto, é possível encaixar um jogo eletrônico em três tipos de obras dependendo das circunstâncias.

O Art. 5º, Inc. VIII da Lei Nº 9.610/98 elenca as espécies de obras conceituadas para os efeitos da Lei. As três espécies possíveis para os *games* são as alíneas:

⁶⁹ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – Pág. 42

⁷⁰ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – Pág. 42

a) em co-autoria - quando é criada em comum, por dois ou mais autores;

d) inédita - a que não haja sido objeto de publicação;

h) coletiva - a criada por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica, que a publica sob seu nome ou marca e que é constituída pela participação de diferentes autores, cujas contribuições se fundem numa criação autônoma;

A alínea *a* se refere aos grupos de pessoas que criam um jogo eletrônico de maneira independente enquanto a alínea *d* aborda a pessoa que cria sozinha um *game* também de maneira independente ou *indie*.

A alínea *h*, exclusivamente, destaca a forma mais comum, ou seja, quando há o envolvimento de uma pessoa jurídica no desenvolvimento e criação de jogo eletrônico. A maior parte dos *games* são elaborados como obra coletiva sendo os respectivos profissionais creditados. Curiosamente nos anos noventa vários jogos eletrônicos não apresentavam os verdadeiros nomes dos profissionais envolvidos no desenvolvimento, uma forma das empresas não destacarem certas pessoas, entretanto aos poucos isto foi mudando e vários profissionais adquiriram seu reconhecimento como Shinji Mikami⁷¹, Shigeru Miyamoto⁷², entre outros.

Talvez a modalidade de obra coletiva seja, pelo menos na legislação brasileira, a que mais se aproxima de um jogo eletrônico, haja vista seu conceito genérico.

Estas modalidades se encaixam perfeitamente nas hipóteses supracitadas, porém, ressalta-se que os respectivos registros serão em relação as obras criadas (enredo, desenhos, artes conceituais, trilha sonora, etc), deixando a programação de um jogo para a Lei N^o 9.609/98 devido sua natureza de lei especial.

⁷¹ Um renomado diretor de produtor de jogos eletrônicos. É conhecido por ser o criador de Resident Evil, além de participar da elaboração de Dino Crisis, The Evil Within, Shadows of the Damned, entre outros *games*.

⁷² Criador de Mario, Legend of Zelda, Donkey Kong, Star Fox, F-Zero, entre outros jogos eletrônicos.

3.2.2 – Conceituação de Direito Moral e Direito Patrimonial

É preciso questionar: quem detém o direito autoral no caso de obra de coautoria e coletiva? A propriedade de uma obra literária, artística ou científica é dividida em dois direitos: Direito Moral e Direito Patrimonial.

O primeiro busca garantir, conforme os Arts. 24 ao 27 da Lei Nº 9.610/98, a relação do autor e sua obra. Carlos Alberto Bittar⁷³ apresenta um conceito filosófico, mas interessante:

Os direitos morais são os vínculos perenes que unem o criador à sua obra, para a realização da defesa de sua personalidade. Como os aspectos abrangidos se relacionam à própria natureza humana e desde que a obra é emanção da personalidade do autor – que nela cunha, pois, seus próprios dotes intelectuais -, esses direitos constituem a sagração, no ordenamento jurídico, da proteção dos mais íntimos componentes da estrutura psíquica de seu criador.

De acordo com os posicionamentos de Plínio Cabral⁷⁴, Isabel Espin Alba⁷⁵ e Delia Lipszyc⁷⁶, é possível afirmar que os direitos morais são a ligação do autor com sua obra, sua criação. Direitos estes que nascem a partir do momento em que a exteriorização da ideia do autor é concretizada em um material tangível ou intangível, seja livro, filme, jogo eletrônico, desenho, música, enfim. Estes direitos estão ligados aos direitos da personalidade, mas não nascem com eles, não são intrínsecos à personalidade de uma pessoa e sim, conforme já dito, a materialização da ideia do autor. Trata-se de um direito absoluto diante do fato do autor “poder opor-se a todos para defende-lo”, de acordo com Delia Lipszyc. Otávio Afonso⁷⁷ argumenta que este ato faz “nascer um vínculo tão forte que não pode ser quebrado por nenhuma convenção”.

⁷³ BITTAR, Carlos Alberto. Direito de Autor. Forense Universitária, 1994. – p. 44.

⁷⁴ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p.43-45.

⁷⁵ ALBA, Isabel Espin. Contrato de Edición Literaria. Barcelona: Editorial Comares, 1994.

⁷⁶ LIPSZYC, Delia. Derechos de Autor e Derechos Conexos. Ed. Unesco, 1993.

⁷⁷ AFONSO, Otávio. Direito Autoral: conceitos essenciais. 1ª ed., Barueri: Manole, 2009 – p. 35.

Em suma, o Direito Moral é o elo de uma pessoa com sua obra na qual foi fruto de seu intelecto. Com isto, o autor pode, de acordo com o art. 24, Lei Nº 9.610/98:

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.

A auralista, Delia Lipszyc⁷⁸, estrutura certas características básicas dos Direitos Morais do autor:

- a) **essenciais**, porque sem eles a condição básica do autor em relação a sua obra perderia sentido. O autor tem o direito de identificar-se como tal. Ninguém pode negar-lhe esse direito;

⁷⁸ LIPSZYC, Delia. Derechos de Autor e Derechos Conexos. Ed. Unesco, 1993.

- b) **extrapatrimonial**, porque não é possível estabelecer um valor para o direito moral. O direito moral está fora de comércio;
- c) **inerente ao autor**, pois está unido a sua pessoa;
- d) **é absoluto**, porque seu titular pode opor-se a todos para defendê-lo;
- e) **é inalienável**, porque, não sendo patrimonial, não pode ser objeto de qualquer transferência;
- f) **é irrenunciável**, porque o autor dele não pode desfazer-se, mesmo que o queira;

Os últimos dois itens apresentados pela autora estão em conformidade com o Art. 27 da Lei Nº 9.610/98 onde dita que os Direitos Morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis. Plínio Cabral⁷⁹ complementa que também é um direito imprescritível, passando aos herdeiros do autor, e não pode ser objeto de contrato, caso contrário, acarretaria em nulidade.

Os Direitos Patrimoniais estão atrelados a finalidades financeiras. Carlos Alberto Bittar⁸⁰ esclarece:

Direitos patrimoniais são aqueles referentes à utilização econômica da obra, por todos os processos técnicos possíveis. Consistem em um conjunto de prerrogativas de cunho pecuniário que, nascidas também com a criação da obra, manifestam-se em concreto, com a sua comunicação ao público.

Este conceito de Bittar condiz com a redação do Art. 28, Lei Nº 9.610/98 na qual impõe que cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica. Isabel Espin Alba⁸¹ explana a respeito dos Direitos Patrimoniais do autor:

⁷⁹ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p.45

⁸⁰ BITTAR, Carlos Alberto. Direito de Autor. Forense Universitária, 1994. – p. 46.

⁸¹ ALBA, Isabel Espin. Contrato de Edición Literaria. Barcelona: Editorial Comares, 1994.

O reconhecimento de que o autor tem direito ao desfrute econômico de sua obra encontrou sua primeira raiz legal através da instituição da propriedade privada, mais concretamente por meio da construção da figura das propriedades especiais. Daí as denominações de propriedade literária e artística ou simplesmente propriedade intelectual.

Os artigos seguintes explanam outros direitos do autor em relação a sua obra a acentuam detalhes que não são pertinentes ao escopo deste trabalho.

Ante o exposto, evidencia-se o cunho econômico dos direitos patrimoniais estando relacionados a venda do livro, do filme, do jogo eletrônico em uma loja, por exemplo. Estes direitos estão atrelados a obtenção de lucro com a obra criada.

Obviamente que no caso de um *game* desenvolvido por apenas uma pessoa, esta detém os direitos morais e patrimoniais como qualquer autor possui em relação a sua criação, conforme o Art. 22, Lei Nº 9.610/98. Nos casos de coautoria e obra coletiva existem diferenças.

O Art. 23, Lei Nº 9.610/98 estabelece “Os coautores da obra intelectual exercerão, de comum acordo, os seus direitos, salvo convenção em contrário”. Sendo assim, os Direitos Morais e Patrimoniais estão divididos de maneira igual, via de regra, pois existe a possibilidade de acordo entre os autores.

Dito isto, todos os autores deverão ser creditados em um jogo eletrônico, demonstrando suas respectivas contribuições (roteirista, programador, equipe de som, trilha sonora, etc.) e receberão uma porcentagem dos lucros obtidos com a comercialização do *game*. Reitera-se que coautoria está atrelada a um grupo de pessoas que desenvolve um jogo eletrônico de forma independente ou *indie*.

Em uma situação de obra coletiva, o Art. 17 da Lei Nº 9.610/98 acentua:

Art. 17. É assegurada a proteção às participações individuais em obras coletivas.

§ 1º Qualquer dos participantes, no exercício de seus direitos morais, poderá proibir que se indique ou anuncie seu nome na obra coletiva, sem prejuízo do direito de haver a remuneração contratada.

§ 2º Cabe ao organizador a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra coletiva.

§ 3º O contrato com o organizador especificará a contribuição do participante, o prazo para entrega ou realização, a remuneração e demais condições para sua execução.

Este dispositivo da Lei deve ser interpretado nos termos do Art. 88 da Lei Nº 9.610/98:

Art. 88. Ao publicar a obra coletiva, o organizador mencionará em cada exemplar:

I - o título da obra;

II - a relação de todos os participantes, em ordem alfabética, se outra não houver sido convencionada;

III - o ano de publicação;

IV - o seu nome ou marca que o identifique.

Parágrafo único. Para valer-se do disposto no § 1º do art. 17, deverá o participante notificar o organizador, por escrito, até a entrega de sua participação.

Diante de uma obra coletiva, ou seja, um jogo eletrônico desenvolvido por uma pessoa jurídica, os profissionais envolvidos exercerão seus Direitos Morais (Art. 88, Inc. II) enquanto a empresa exercerá o Direito Patrimonial (Art. 17, § 2º). Os profissionais receberão o crédito de suas contribuições e serão remunerados por isto, todavia o *game* é propriedade da pessoa jurídica.

Importante destacar que ocorre de alguns jogos eletrônicos serem desenvolvidos por uma empresa, porém são propriedade de outra. Um exemplo disto é o *game* Quantum Break no qual foi desenvolvido pela Remedy Entertainment, todavia a propriedade intelectual pertence à Microsoft Studios.

Isto inclusive é motivo de não haver uma sequência do jogo, pois a Microsoft não anseia isto, apesar do sucesso de vendas⁸².

Outro exemplo é Resident Evil Operation Raccon City. O *game* pertence à Capcom, entretanto a Slant Six Games desenvolveu o jogo eletrônico. Isto acontece dependendo do caso, muitas vezes são casos de contratos entre as empresas ou até mesmo cisão, fusão ou incorporação de pessoas jurídicas.

3.2.3 – Jogo eletrônico considerado obra audiovisual

Conforme explanado, existe uma corrente que afirma que os jogos eletrônicos podem ser classificados como obra audiovisual devido se encaixarem no conceito legal previsto no Art. 5º, Inc. VIII, alínea *i* da Lei Nº 9.610/98.

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

Trata-se de uma modalidade mais recomendada por especialistas, conforme destaca o artigo da Associação Comercial, Industrial e Cultural de *Games* e Helio Coelho⁸³, devendo o registro ser efetuado na fase final da elaboração do jogo eletrônico para obter mais uma “camada” de proteção, conforme os autores do artigo⁸⁴ afirmam.

Os Arts. 81 ao 86 da Lei Nº 9.610/98 determinam o regulamento da utilização de obras audiovisuais. Destaca-se que deve a obra audiovisual, neste caso o jogo, deve mencionar o nome dos envolvidos na elaboração da obra,

⁸² UOL, Jogos; GameHall. Estúdio de "Alan Wake" e "Quantum Break" diz que sequências dependem da MS – Julho de 2018. Visto em: 07/08/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/07/18/estudio-de-alan-wake-e-quantum-break-diz-que-sequencias-dependem-da-ms.htm>>

⁸³ Associação Comercial, Industrial e Cultural de *Games*; COELHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015, p. 28. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletronicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

⁸⁴ Associação Comercial, Industrial e Cultural de *Games*; COELHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015, p. 29. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletronicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

assim como deve ser estabelecida a remuneração dos profissionais, entre outros aspectos.

Evidentemente é questionável esta modalidade diante da complexidade de um jogo eletrônico, entretanto, reconhece-se que o conceito legal dita a possibilidade de registro de um *game* como obra audiovisual. A fixação de imagens seria o gráfico e os cenários assistidos pelo jogador, conjuntamente com efeitos sonoros e trilha sonora, gerando a reprodução do jogo.

3.3 – Lei dos Programas de Computador (Lei Nº 9.609/98)

De acordo com o Art. 7º, § 1º da Lei Nº 9.610/98, “Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis”. Diante disto, a norma que rege os programas de computador, por consequência os jogos eletrônicos, é a Lei Nº 9.609/98 na qual dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País e dá outras providências.

Os *games* são regidos por esta norma, pois os jogos eletrônicos, perante o ordenamento jurídico brasileiro, são considerados programas de computador por se encaixarem no conceito positivado no Art. 1º da Lei Nº 9.609/98:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Sendo assim, a Lei Nº 9.609/98 regula os *games* criados tanto no Brasil quanto em outros países. A Associação Comercial, Industrial e Cultural de *Games* e Helio Tadeu Brogna Coelho esclarecem no artigo Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor⁸⁵ que:

⁸⁵ Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games; COLEHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015, p. 27. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletronicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

A última etapa da criação de um jogo eletrônico [e a mais difícil] é o início da programação, ou seja, é fase em que consiste em transformar o enredo do jogo em códigos próprios da linguagem de programação para dar vida ao projeto e funcionalidade aos comandos do jogo. É ao final desta etapa que o jogo pode ser efetivamente considerado software, pois perfeitamente adequado aos termos do art. 1º da Lei 9.609/1998. Embora o regime jurídico para a proteção dos softwares seja disciplinado especificamente pela referida lei, tem-se também como aplicável subsidiariamente aos demais elementos de criação do jogo – que antecedem, portanto, a fase de programação – a Lei de Direito Autoral (Lei 9.610/1998).

Diante do exposto, após todas as fases citadas anteriormente, é neste momento em que o jogo eletrônico é transformado verdadeiramente em um jogo. A programação do *game* é efetuada, nisto se inclui os comandos do personagem (jogabilidade ou *gameplay*), os cenários, o universo, o clima, reações físicas, expressões faciais, dublagens dos personagens, efeitos sonoros, trilha sonora, entre inúmeras outras questões importantes para a concretização do jogo eletrônico.

Conforme fora supradito, trata-se de um processo longo e moroso. Certos *games* são audaciosos e sua demora no lançamento se dá devido a tentativas de realizar coisas que não são possíveis tecnologicamente falando. Um exemplo é Metal Gear, lançado em 1987 pela Konami, onde o criador do jogo, Hideo Kojima, ansiava por algo fenomenal, porém a tecnologia limitada da época não permitia que suas ideias se concretizassem.

Existem particularidades na Lei Nº 9.609/98 que podem gerar divergências. O Art. 2º dita que “O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei”. Portanto, salvo as diferenças na Lei, o regime é o mesmo existente na Lei Nº 9.610/98, porém ao analisar o § 1º do mesmo artigo identifica-se que:

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas

impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação.

Somente é possível exercer o Direito Moral sob o programa de computador em duas hipóteses o que gera conflito com a Lei Nº 9.610/98 onde elenca vários Direitos Morais. Na perspectiva dos jogos eletrônicos, os profissionais envolvidos na elaboração de um *game* ficam totalmente prejudicados, pois não podem exigir, por exemplo, que seu nome conste no jogo entre outros direitos.

No entendimento da Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games e Helio Tadeu Brogna Coelho⁸⁶, faz-se compreender que a Lei impõe que existe somente um autor do programa de computador, neste caso do jogo eletrônico, aquele que detém o Direito Patrimonial, ou seja, a pessoa jurídica que organizou e investiu recursos no *game*.

Na maioria dos casos, é difícil estabelecer quem é o criador de um jogo eletrônico, trata-se de um trabalho em conjunto ou até mesmo solitário (jogo independente ou *indie*). Diante disto, qual razão de impedir que os profissionais envolvidos possam manifestar seus Direitos Morais? Somente o detentor dos Direitos Patrimoniais, que na maioria dos casos é uma empresa, detém seu nome/marca ao vender o *game*?

Evidentemente, na prática, as pessoas jurídicas creditam todos os profissionais envolvidos na elaboração de um jogo eletrônico. Quem já finalizou um *game* sabe que fazem anos que isto ocorre e por que o Direito Brasileiro não positivou isto? Claramente a Lei Nº 9.609/98 é antiga, todavia já deveria estar atualizada, aliás, dever-se-ia existir uma legislação própria para os jogos eletrônicos, haja vista sua complexidade e particularidades. Mais uma vez a ineficiência do Congresso Nacional é vislumbrada.

Deve-se considerar o propósito da Lei Nº 9.609/98, qual seja, a proteção de programas de computador. Por mais que o jogo eletrônico se encaixe no conceito jurídico positivado na Lei, ele também se adequa ao conceito de obra audiovisual ou até mesmo obra coletiva. Evidencia-se uma grande divergência no ordenamento jurídico o que corrobora para a reiteração realizada: uma

⁸⁶ Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games; COELHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015, p. 28. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletronicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

modalidade própria, sendo primordial uma discussão acerca do tema e, possivelmente, uma norma própria.

Assim como a Lei de Direitos Autorais, a Lei do Programa de Computador, em seu Art. 2º, § 3º, também garante que a proteção dos direitos existentes na Lei independente de registro. O Art. 3º determina a faculdade do autor em registrar seu programa de computador perante o órgão ou entidade competente.

As questões apontadas em relação a Lei Nº 9.610/98 são similares às da Lei de Programas de Computador sendo o registro fator meramente probatório (âmbito processual) e declaratório, não sendo de forma alguma constitutivo de direito, pois os direitos sob o *software* já existem no momento da criação do programa, ou seja, a exteriorização da ideia.

É preciso dizer primeiramente que um jogo eletrônico não pode ser simplesmente considerado um programa de computador. A Associação Comercial, Industrial e Cultural de *Games* e Helio Tadeu Brogna Coelho argumenta no artigo Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor⁸⁷ que:

Os jogos eletrônicos também **não podem ser tratados apenas como um mero software** (art. 1º da Lei 9.609/1998) só porque são considerados programas de computador segundo o conceito legal. Não obstante a legislação brasileira ser antiga e merecer algumas implementações contemporâneas para revitalizar sua previsão, a verdade é que ela é bastante abrangente e exponencial, de modo que permite, pois, uma dupla (ou até mesmo tripla) camada de proteção aos jogos eletrônicos sob outros regimes que não aquele já reconhecido e recomendado, que é a obra audiovisual.

Diante desta argumentação, observa-se que o entendimento de que os jogos eletrônicos são *software* é errôneo. Os *games* possuem elementos criativos que claramente os tornam mais do que meros programas de computador, são um conjunto de obras que dão gênese a uma obra autônoma, tal qual a obra coletiva. Os *games* possuem enredo, trilha sonora, artes conceituais, e existem profissionais envolvidos, pessoas que criam e contribuem.

⁸⁷ Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games; COLEHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015, p. 6. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletronicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

Impossível utilizar uma afirmação simplista de que jogos são meramente *software*.

O advogado Andy Ramos⁸⁸ explica que, atualmente, raramente as empresas desenvolvedoras de jogos escrevem um novo código para programar um jogo eletrônico. As empresas utilizam *middleware*, ou seja, códigos previamente criados e testados por outra empresa, assim, apenas uma parte deste código é personalizada para um jogo específico. Claramente poupa tempo e dinheiro para a empresa desenvolvedora do videogame.

Deve haver um debate para alterar esta realidade brasileira e trazer uma classificação adequada para os jogos eletrônicos perante o ordenamento jurídico brasileiro.

3.4 – Tratados internacionais

Tema envolvendo Direito Internacional Público, os tratados abordando Direito Autoral mais importantes para o tema deste trabalho são a Convenção de Berna, recepcionada no ordenamento jurídico brasileiro por meio Decreto Nº 75.699, de 6 Maio de 1975, e o Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*), também denominado apenas como TRIPS, recepcionado em nosso ordenamento como Decreto Nº 1.355, de 30 de Dezembro de 1994.

3.4.1 – Convenção de Berna (Decreto Nº 75.699/75)

3.4.1.1 – A gênese da Convenção de Berna

Vale ressaltar que ao longo da história, mais especificamente a partir de 1710, com o advento do Estatuto da Rainha Ana, várias nações criaram suas respectivas legislações com o intuito de proteger os direitos autorais dos cidadãos, apesar de existirem várias complicações acerca desta proteção⁸⁹.

⁸⁸ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – p. 26. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

⁸⁹ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 58-59

Evidentemente aqueles que produziam obras literárias, científicas ou artísticas estavam protegidos pelo ordenamento de seus países, o questionamento seria em relação ao exterior. Como proteger as referidas obras em outras nações? Como garantir o respeito e cumprimento ao direito do autor? Isto acarretou, durante o século XIX, aos inúmeros tratados internacionais que buscavam assegurar os direitos autorais⁹⁰, tratados estes que deram origem à Convenção de Berna e o TRIPs.

De acordo com Manuella Santos⁹¹, originalmente, a Convenção de Berna fora criada em 1886 na cidade de mesmo nome na Suíça. A reunião resultou na determinação de princípios básicos, debatidos e aceitos⁹², acarretando na gênese do referido tratado.

O objetivo da Convenção é de garantir os direitos do autor na comunidade internacional, com isto, conforme explanação de Manuella Santos⁹³, padronizando tal proteção por intermédio de um tratado no qual regulamenta internacionalmente os direitos autorais.

A Convenção de Berna sofreu várias alterações ao longo dos anos, sendo dois aditamentos e cinco revisões⁹⁴. Apesar disto, o Brasil somente ratificou o tratado em 1954 (Decreto Nº 34.954) sendo modificado devido o Ato de Paris de 1971, dando origem ao Decreto Nº 75.699/75⁹⁵.

3.4.1.2 – Regulações da Convenção de Berna

Trata-se de um tratado administrado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), um órgão dentro da Organização das Nações

⁹⁰ ASCENSÃO, José de Oliveira. Direito autoral. 2ª ed., Rio de Janeiro: Renovar, 1997 – p. 11

⁹¹ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 60

⁹² EBOLI, João Carlos de Camargo. Pequeno mosaico do direito autoral. São Paulo: Irmãos Vitale, 2006 – p. 23

⁹³ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 59

⁹⁴ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 61

⁹⁵ MANSO, Eduardo J. Vieira. O que é direito autoral. São Paulo: Brasiliense (Col. Primeiros passos, v. 187) – p. 15-16

Unidas (ONU)⁹⁶, e detém o escopo de prosseguir com esta administração das normas referentes à Propriedade Intelectual para que exista uniformização e modernização⁹⁷. Nas palavras de Plínio Cabral⁹⁸:

“Trata-se de um documento notável. Ele é objetivo, preciso e, ao mesmo tempo, flexível. É o mais antigo tratado internacional em vigor e aplicado. Sofreu várias revisões que tiveram por finalidade atualizá-lo em face de novas realidades sem, contudo, atingir sua espinha dorsal que é a defesa e proteção dos direitos patrimoniais e morais do autor (...)”.

Por se tratar de uma convenção na qual o Brasil, um entre mais de 120 países, é signatário, conforme o Art. 26 da Convenção de Viena (Decreto Nº 7.030/2009), impõe o princípio da *Pacta Sunt Servanda*, ou no texto legal, “Todo tratado em vigor obriga as partes e deve ser cumprido por elas de boa fé”.

Sendo assim, o Brasil deve cumprir as diretrizes positivadas no Decreto Nº 75.699/75 (Convenção de Berna), afinal, é preciso considerar que todo país é soberano e não é obrigado a ratificar tratados internacionais, porém, a partir do momento em que concorda e aceita o tratado, deve cumpri-lo.

Não obstante, a Convenção de Berna, no viés do Direito Autoral, é um reforço no ordenamento jurídico brasileiro e perante a comunidade internacional, obviamente aos países signatários.

De maneira didática e sumária, Plínio Cabral⁹⁹ elenca pontos principais da Convenção de Berna:

- Conceitua obra literária e artística, as produções literárias, científicas e artísticas, qualquer que seja o modo ou a forma de expressão (Art. 2);

⁹⁶ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 63

⁹⁷ MARIN, Melissa. Inclusão da propriedade intelectual na Organização Mundial do Comércio: o acordo TRIPs. Revista de Direito Autoral, ano II, Nº IV, Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2006. – p 194

⁹⁸ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p. 6-7

⁹⁹ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p. 7

- Presença de critérios para determinar a proteção autoral, portanto, a exteriorização da ideia do autor em algo material;
- Definição de obra publicada: “(...) editadas com o consentimento de seus autores, seja qual for o modo de fabricação dos exemplares, contanto que sejam postos à disposição do público em quantidade suficiente para satisfazer-lhe as necessidades (...)” (Art. 3, Parágrafo 3);
- Determina o “gozo e o exercício desses direitos não estão subordinados a qualquer formalidade; esse gozo e esse exercício independentes da existência da proteção no país de origem das obras”, sendo assim, reforça-se a independência de registro, conforme determinado nas Leis Nº 9.609/98 e 9.610/98;
- Define que a proteção dos direitos autorais de obras publicadas ou não do autor em seu respectivo país ou em outros países unionistas (Art. 3, alíneas *a* e *b*);
- As obras que foram publicadas pela primeira vez em determinado país pertencente à União, este será definido como país de origem (Art. 5, Parágrafo 4, alínea *a*);
- O direito de adaptação, tradução autorizada são assegurados, assim como os direitos sobre obras dramáticas e dramático-musicais (Art. 2, Parágrafo 3);
- Estipula que o prazo da vigência dos direitos do autor, após sua morte, é de 50 anos, porém, os países signatários podem aumentar este prazo (Art. 7, Parágrafo 6);
- Demonstra os direitos morais e patrimoniais do autor de uma obra, sendo estes irrenunciáveis e inalienáveis;
- Resguarda o direito à paternidade da obra e prerrogativa do autor impedir qualquer tipo de alteração nela (Art. 6 bis, Parágrafo 1);
- Estipula limitações aos direitos do autor, entre elas: cópias sem fins lucrativos e divulgações de notícias ou informações na imprensa (Art. 2, Parágrafo 8);
- O direito à participação do autor com lucros decorrentes da revenda de sua obra é garantido na Convenção;

Claramente a Convenção de Berna busca asseverar os direitos do autor, nos quais são morais e patrimoniais, em todos os países signatários, todavia é flexível, dando autonomia aos unionistas em elaborar suas legislações internas, caso assim desejem, entre outras possibilidades.

Não obstante, segundo uma pesquisa francesa¹⁰⁰, o Art. 2 da Convenção de Berna possui uma abrangência ampla para diferentes categorias de obras, justamente por isto trata-se de um rol exemplificativo. Apesar de antiga, a Convenção permanece atual por mais que novos tipos de obras tenham surgido, como os próprios jogos eletrônicos e programas de computador.

A pesquisa¹⁰¹ conclui que não é necessário a criação de uma modalidade própria para jogos eletrônicos, pois o referido artigo da Convenção possui uma abrangente que possa englobar os *games* e cada país pode determinar esta questão.

Em decorrência da época em que a Convenção originalmente fora constituída, não há nenhum dispositivo que faça menção expressa a jogos eletrônicos ou até mesmo programas de computador, apesar que por interpretação ou analogia seja possível a aplicação do tratado devido ao Art. 2, Parágrafo 1:

- 1) 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; (...)

¹⁰⁰ *Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d'Auteur*, relatório de M. Patrice Martin-Lalande, Março-Novembro 2011, Ref. 114000733 – p. 39. Visto em: 23/10/2018 em <<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/114000733/index.shtml>>

¹⁰¹ *Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d'Auteur*, relatório de M. Patrice Martin-Lalande, Março-Novembro 2011, Ref. 114000733 – p. 39. Visto em: 23/10/2018 em <<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/114000733/index.shtml>>

Percebe-se que este rol é exemplificativo, assim como na Lei Nº 9.610/98, destarte, analisando o conceito presente no Art. 1º da Lei Nº 9.609/98: "Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada (...)", o cabimento da Convenção se mostra legítimo para a proteção de jogos eletrônicos, devendo respeitar os parâmetros impostos pelo tratado.

Nas palavras de Denis Borges Barbosa¹⁰²:

O alcance objetivo da Convenção é o das obras literárias e artísticas, incluindo-se entre aquelas as de caráter científico – qualquer que seja seu modo de expressão. Assim, não só os livros e esculturas, objeto tradicional de proteção, mas o multimídia, produções a laser ou qualquer criação com auxílio de tecnologias futuras, cabe no âmbito da Convenção – desde que redutíveis à noção de *artístico ou literário*.

Apesar disto, o próprio autor¹⁰³ em sua obra cita que no caso de programas de computador, muitas discussões ocorreram nos Estados Unidos dando origem à Comissão Nacional sobre Novos Usos Tecnológicos de Obras de Direitos Autorais (*National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works*), abreviada como CONTU, para debater natureza literária ou artística dos programas de computador.

A CONTU foi estabelecida pelo Congresso Estadunidense operando entre 1975 e 1978 para determinar como o *Copyright Act* de 1976 deveria tratar os computadores e máquinas copadoras. Em 31 de Julho de 1978 o Relatório Final da Comissão foi publicado.

O Relatório Final da CONTU está disponibilizado no sítio eletrônico¹⁰⁴ no qual existem todos os documentos que foram publicados, tendo como última atualização em 28 de Setembro de 2003. No próprio *site* informa que "(...) é frequentemente citado, mas não está prontamente disponível". Desde então o Relatório Final está disponível para todos, porém, somente em idioma inglês.

¹⁰² BARBOSA, Denis Borges. Tratado da Propriedade Industrial – Tomo I – Uma Introdução à Propriedade Intelectual. 3ª ed., Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2010 – p. 650.

¹⁰³ BARBOSA, Denis Borges. Tratado da Propriedade Industrial – Tomo I – Uma Introdução à Propriedade Intelectual. 3ª ed., Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2010 – p. 651

¹⁰⁴ *The National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works (CONTU). Final Report* – Setembro de 2003. Visto em: 02/09/2018 <<http://digital-law-online.info/CONTU/PDF/index.html>>

Denis Borges Barbosa cita John Hersey, um dos integrantes da Comissão, no qual afirma que “obras literárias e artísticas falam de coisas, de imagens, ou ideias; mas o *software* fala somente trabalho”.

Apesar da afirmação do comissário, claramente se trata de programas de computador direcionados ao trabalho, como o Word, Excel, Libre Office, o próprio Windows, Mac, entre outros. Programas e sistemas operacionais que possuem a finalidade de executar trabalhos ou até mesmo escutar músicas, assistir vídeos como o Windows Media Player e, portanto, merecem sua proteção.

Como já explicitado, os jogos eletrônicos são considerados programas de computador, todavia, não podem ser analisados de forma restrita com a frase “(...) mas o *software* fala somente trabalho”. Os *games* possuem elementos literários e artísticos e são *softwares*! Existe um enredo, trilha sonora, entre outras criações da mente humana. Claramente um argumento que hoje em dia é falho no viés dos jogos eletrônicos. Devemos analisar o período em que a CONTU elaborou seu Relatório Final, uma época em que os *games* não possuíam as considerações que hoje detêm.

Plínio Cabral¹⁰⁵ explana que a Convenção detém um anexo especial no qual aborda os países subdesenvolvidos que possuem um tratamento diferenciado, se assim solicitarem, e que este tratado ainda serve de base para legislações das nações ao redor do mundo, inclusive ao Brasil.

Entre a Convenção de Berna e as Leis Nº 9.609/98 e 9.610/98 existem particularidades que, obviamente, não tornam estas normas idênticas, entretanto, elas se complementam e possuem o mesmo escopo: a proteção dos Direitos Autorais.

3.4.2 – Acordo TRIPS (Decreto Nº 1.355/94)

3.4.2.1 – Breve contexto histórico do TRIPS

Nas explicações de Manuella Santos¹⁰⁶, a partir dos anos 80, discussões a respeito da propriedade intelectual foram ganhando cada vez mais relevância

¹⁰⁵ CABRAL, Plínio. A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p. 8

¹⁰⁶ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 64

no comércio perante a comunidade internacional acarretando nas negociações da Rodada Uruguai, nas quais começaram em 1986 no extinto Acordo Geral de Tarifas e Comércio (*General Agreement on Tariffs and Trade – GATT*).

Destas negociações adveio o Acordo Sobre Direito de Propriedade Intelectual relacionado ao Comércio (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights – TRIPs*)¹⁰⁷. Trata-se de um documento no qual consolida os direitos de proteção da propriedade intelectual entre as nações que aderiram ao acordo internacional, estabelecendo um regime universal e regras padrões com o escopo de que todos os países signatários elaborassem suas respectivas legislações para garantir o mínimo de proteção¹⁰⁸.

Nas palavras de Denis Borges Barbosa¹⁰⁹:

Completamente em oposição ao sistema da CUP, o TRIPS constitui-se fundamentalmente de parâmetros mínimos de proteção: embora presente, a regra de tratamento nacional é subsidiária em face do patamar uniforme de proteção.

Entre os responsáveis pelas normas internacionais relacionadas à propriedade intelectual, incluindo os direitos autorais, destacam-se os Estados Unidos da América, membros da União Europeia¹¹⁰, e até mesmo o Brasil como um dos membros fundadores do acordo.

Conforme Eliane Y. Abrão¹¹¹ argumenta que o objetivo do Acordo foi de elaborar normas de ação, punição e proteção entre as nações membras do tratado internacional, visando concretizar uma uniformização dos sistemas jurídicos. Tal questão era evitada nas Convenções de Berna e Genebra nas quais ansiavam em respeitar a soberania dos países membros e suas

¹⁰⁷ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 64

¹⁰⁸ MARIN, Melissa. Inclusão da propriedade intelectual na Organização Mundial do Comércio: o acordo TRIPs. Revista de Direito Autoral, ano II, Nº IV, Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2006. – p. 186

¹⁰⁹ BARBOSA, Denis Borges. Tratado da Propriedade Industrial – Tomo I – Uma Introdução à Propriedade Intelectual. 3ª ed., Rio de Janeiro: Editora Lumen Juris, 2010 – p. 666

¹¹⁰ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 64

¹¹¹ ABRÃO, Eliane Y. Direitos de autor e direitos conexos. São Paulo: Editora do Brasil, 2002 - p. 47

respectivas legislações. É sabido que diante das mudanças no comércio internacional, conseqüentemente na indústria e relações entre países, necessitava-se de alterações. Uma nova ordem internacional adveio¹¹².

Finalmente em 1994, 132 países aderiram ao Acordo Constitutivo da Organização Mundial do Comércio, órgão internacional que busca regulamentar o comércio internacional de bens materiais e imateriais, nos termos do TRIPS¹¹³.

Obviamente que o escopo deste sujeito de Direito Internacional Público, trata-se das relações comerciais referentes à Propriedade Intelectual, ou seja, as negociações entre empresas privadas, países, pessoas físicas, entre outros¹¹⁴. Percebe-se que há coexistência entre o OMPI e OMC, pois, cada órgão internacional busca regulamentar e tratar de temas distintos, mas que possuem relações.

3.4.2.2 – Síntese do TRIPS

Apesar da inexistência de menção expressa na Convenção de Berna acerca dos jogos eletrônicos ou programas de computador, existe menção a este no Art. 10, Parágrafo 1 da TRIPS (Decreto Nº 1.355/94) no qual dita que “Programas de computador, em código fonte ou objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna (1971)”.

Nota-se que o Acordo TRIPS não apresenta um conceito de programa de computador, deixando isto a critério dos Estados-membros conforme sua respectiva legislação. O TRIPS tenta pacificar as discussões acerca dos *softwares*, pois, programas de computador não eram analisados como parte do Direito Autoral.

Diante de tantas divergências, o acordo internacional buscou garantir expressamente a proteção dos programas de computador, nisto inclui-se os jogos eletrônicos, e impondo aos países signatários a proteção mínima por meio de suas legislações internas. Isto acarretou na elaboração da Lei Nº 9.609/98.

O Art. 1, Parágrafo 1 do TRIPS estabelece:

¹¹² ABRÃO, Eliane Y. Direitos de autor e direitos conexos. São Paulo: Editora do Brasil, 2002 - p. 49

¹¹³ SANTOS, Manuella. Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 65

¹¹⁴ MARIN, Melissa. Inclusão da propriedade intelectual na Organização Mundial do Comércio: o acordo TRIPS. Revista de Direito Autoral, ano II, Nº IV, Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2006. – 194

1. 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 sistema e prática jurídicos.

Existem conceitos e disposições no TRIPS que estão em conformidade com a Convenção de Berna, Genebra, entre outras.

Ante o exposto, devemos sempre incentivar a criação intelectual das pessoas e, para isto, devemos garantir a segurança jurídica dos direitos à propriedade intelectual. Neste sentido, Plínio Cabral¹¹⁵ afirma que “(...) é preciso considerar que a arte não reconhece fronteiras. Sua tendência é rompê-las. Sempre foi assim. A arte está voltada para a humanidade, portanto, situa-se acima das nações (...)”.

Sendo assim, se não respeitarmos os tratados internacionais nos quais o Brasil é signatário e as leis de nosso ordenamento, estaremos desestimulando os brasileiros e estrangeiros a criarem cada vez mais obras, inclusive jogos eletrônicos.

Manuella dos Santos¹¹⁶ afirma que as normas referentes aos direitos autorais são infundáveis, haja vista a evolução deste ramo do Direito e desenvolvimento de comunicação, sendo possível infinitas conexões.

Por fim, vislumbra-se que, embora antiga, a visão de Stephen M. Stewart¹¹⁷ de que a humanidade observou uma grande evolução acelerada nas últimas décadas em relação aos direitos autorais é válida. Tal progresso deve ser incentivado cada vez mais diante da celeridade deste ramo, tanto nacional quanto internacionalmente. Com isto, teremos uma verdadeira proteção aos direitos autorais.

¹¹⁵ CABRAL, Plínio. *A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários*. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003 – p.

¹¹⁶ SANTOS, Manuella. *Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções*. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009 – p. 66.

¹¹⁷ STEWART, Stephen M. *Internacional Copyright and Neighbouring Rights*. Londres: Butterworths, 1983 – p. 27.

3.5 – Legislação e entendimentos estrangeiros

Mesmo diante da explanação efetuada, é importante analisar, e até mesmo se inspirar, nas legislações e entendimentos de outras nações, haja vista a existência de inúmeros acordos e órgãos internacionais que buscam regular e encontrar consenso acerca de direitos autorais, mais especificamente sobre os jogos eletrônicos.

3.5.1 – Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI)

A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), ou *World Intellectual Property Organization* (WIPO), surgiu em 1967 e, conforme o próprio sítio eletrônico¹¹⁸ informa:

WIPO is the global forum for intellectual property services, policy, information and cooperation. We are a self-funding agency of the United Nations, with 191 member states.

Our mission is to lead the development of a balanced and effective international intellectual property (IP) system that enables innovation and creativity for the benefit of all. Our mandate, governing bodies and procedures are set out in the WIPO Convention, which established WIPO in 1967.

A OMPI é o fórum global para serviços de propriedade intelectual, política, informação e cooperação. Somos uma agência de autofinanciamento das Nações Unidas, com 191 estados membros.

Nossa missão é liderar o desenvolvimento de um sistema internacional de propriedade intelectual (IP) equilibrado e eficaz que permita a inovação e a criatividade para o benefício de todos. Nosso mandato, órgãos e procedimentos são estabelecidos na Convenção da OMPI, que estabeleceu a OMPI em 1967.

Diante disto, o órgão internacional é responsável de fiscalizar e promover a proteção da Propriedade Intelectual ao redor do mundo, por meio da

¹¹⁸ WIPO. *Inside WIPO. What is WIPO?*. Visto em: 07/09/2018 <<http://www.wipo.int/about-wipo/en/>>

cooperação entre os Estados membros, e administrando tratados internacionais, solucionando conflitos, encorajando a conclusão de acordos internacionais, entre outras questões, nos termos dos Arts. 3 e 4 da Convenção da OMPI.

Salienta-se que a OMPI detém um banco de dados de todas as legislações referentes à Propriedade Intelectual, conseqüentemente o Direito Autoral, de todos os Estados membros. A consulta pode ser efetuada no *site* da organização internacional¹¹⁹.

Dentre os 191 países membros à entidade internacional está o Brasil. A OMPI estabelece critérios para uma nação tornar-se membra, nos quais estão estabelecidos no Art. 5 da Convenção da OMPI.

A entidade internacional¹²⁰ estabelece que Propriedade Intelectual se refere às criações da mente, sejam invenções, trabalhos literários e artísticos, símbolos, nomes e imagens usadas no comércio. É possível dividir a Propriedade Intelectual de duas formas: 1. Propriedade Industrial; 2. Direitos Autorais.

O primeiro está relacionado às patentes para invenções, marcas, *design* industrial e indicações geográficas, enquanto o segundo concerne a obras literárias, artísticas, filmes, músicas, projetos arquitetônicos, performances de artistas, produtores de fonogramas, emissoras de rádios e programas de televisão.

Vislumbra-se que tais conceitos não divergem do ordenamento jurídico brasileiro. A organização internacional¹²¹ define que o Direito Autoral, ou Direito do Autor, é um termo legal usado para descrever os direitos de criação de trabalhos literários e artísticos, tais como livros, músicas, pinturas, esculturas, filmes, programas de computador, banco de dados, anúncios, mapas e desenhos técnicos.

Assim como a legislação brasileira, a OMPI divide o Direito Autoral em Direito Moral e Direito Patrimonial¹²² nos quais, respectivamente, buscam

¹¹⁹ WIPO. *WIPO Lex*. Visto em: 09/09/2018 <<http://www.wipo.int/wipolex/en/>>

¹²⁰ WIPO. *What is Intellectual Property?*. WIPO Publication N° 450(E) – p. 02. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf>

¹²¹ WIPO. *What is copyright?*. Visto em: 07/09/2018 <<http://www.wipo.int/copyright/en/>>

¹²² WIPO. *What is copyright?*. Visto em: 07/09/2018 <<http://www.wipo.int/copyright/en/>>

proteger os interesses do autor, como exigir que seu nome conste na obra que criou¹²³, e questões econômicas, como vender uma obra em lojas.

Destarte, no que concerne aos jogos eletrônicos, a própria OMPI reconhece que se trata de um tema complexo e que gera uma série de questões e desafios no que diz respeito ao Direito Autoral¹²⁴.

O Art. 2 da Convenção de Berna, conforme fora supracitado, detém uma base sólida para a proteção dos direitos autorais de jogos eletrônicos, segundo a OMPI¹²⁵, e de fato os *games* são “(...) *complex works of authorship, potentially composed of multiple copyrighted works*”, ou seja, obras complexas de autoria, potencialmente compostas de múltiplos trabalhos protegidos por direitos autorais.

O órgão internacional argumenta que os jogos eletrônicos modernos são divididos em, pelo menos, dois aspectos: elementos audiovisuais e *software*¹²⁶. O primeiro engloba imagens, sons, vídeos, enquanto o segundo “*technically manages the audiovisual elements and permits users to interact with the different elements of the game*”, ou seja, gerencia tecnicamente os elementos audiovisuais e permite aos usuários interagir com os diferentes elementos do jogo¹²⁷.

A OMPI¹²⁸ esclarece que aparentemente há três entendimentos, dentre os países membros, acerca dos jogos eletrônicos:

As a result, questions related to the legal regime applicable to video games do not have obvious answers. For some countries, video games are predominantly computer programs, due to the specific nature of the works and their dependency on software. Whereas in other jurisdictions, the complexity of video games implies that they are given a distributive classification. Finally, few countries consider that video games are essentially audiovisual works.

¹²³ WIPO. *What is Intellectual Property?*. WIPO Publication N° 450(E) – p. 19. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf>

¹²⁴ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

¹²⁵ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

¹²⁶ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

¹²⁷ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

¹²⁸ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

Como resultado, questões relacionadas ao regime jurídico aplicável aos videogames não têm respostas óbvias. Para alguns países, os videogames são predominantemente programas de computador, devido à natureza específica das obras e sua dependência ao *software*. Enquanto em outras jurisdições, a complexidade dos videogames implica que eles recebem uma classificação distributiva. Finalmente, poucos países consideram que os videogames são essencialmente obras audiovisuais.

Destarte, o Brasil se encaixa nesta “classificação distributiva”, pois, é possível realizar registros separadamente, conforme já explanado, onde o enredo, artes conceituais, trilhas sonoras serão regidas pela Lei Nº 9.610/98, enquanto a parte de programação do *game* será regida pela Lei Nº 9.609/98.

A OMPI entende que diante do crescimento da indústria dos jogos eletrônicos, a complexidade desta área da econômica vem aumentando o que acarreta, cada vez mais, na contratação de profissionais envolvidos em obras complexas protegidas pelo Direito Autoral¹²⁹. Nas palavras do órgão, “*Whether these professionals hold copyrights or not will depend on their contribution to the work and the specific requirements of each jurisdiction*”, ou seja, se esses profissionais possuem direitos autorais ou não, dependerá de sua contribuição para o trabalho e dos requisitos específicos de cada jurisdição¹³⁰.

3.5.2 – Estados-membros da OMPI

Em decorrência de depender da legislação de cada Estado-membro da OMPI para vislumbrar a proteção e os direitos autorais dos profissionais envolvidos na elaboração de um jogo eletrônico, a OMPI promoveu, diante dos interesses manifestados por governos e partes interessadas ao tema, uma pesquisa a respeito das normas jurídicas envolvendo a regulamentação de proteção e direitos autorais dos jogos eletrônicos em vinte países¹³¹.

¹²⁹ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

¹³⁰ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

¹³¹ WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

Dentre estas nações estão Argentina, Bélgica, Brasil, Canadá, China, Dinamarca, Egito, Alemanha, Índia, Japão, Quênia, a República da Coreia, Ruanda, Rússia, Senegal, África do Sul, Espanha, Suécia, os Estados Unidos da América e o Uruguai.

Esta pesquisa foi intitulada como “*The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*” ou O Estado Legal dos Videogames: Análise Comparativa em Abordagens Nacionais. Elaborada em 2013 por Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e Laura Lopez.

A pesquisa analisa as legislações dos países citados e suas respectivas classificações adotadas para os videogames¹³². Buscaremos estudar algumas destas análises.

3.5.3 – Análise legislativa das nações

3.5.3.1 – Estados Unidos da América

3.5.3.1.1 – Legislação aplicável

A Constituição dos Estados Unidos da América menciona em seu Art. I, Seção 8, Cláusula 8, que o Congresso deve ter o poder para promover a progresso da ciência e artes úteis, garantindo por tempo limitado aos autores e inventores o direito exclusivo de seus respectivos escritos e descobertas. Com isto, o país busca proteger os direitos autorais dos indivíduos e incentivar a criação de obras literárias, artísticas e científicas.

De acordo com a Lei de Direitos Autorais dos Estados Unidos da América, denominada como *US Copyright Act*, vislumbra-se no Capítulo 1, Seção 102 – Assunto de Direito Autoral: Em geral, um rol exemplificativo de obras protegidas perante o ordenamento jurídico estadunidense. Destaca-se que a proteção da Lei subsiste em obras originais de autoria fixadas em qualquer meio tangível de expressão, agora conhecido ou que seja desenvolvido

¹³² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 11. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

futuramente, na qual possam ser percebidas, reproduzidas ou comunicadas, diretamente ou com a ajuda de uma máquina ou dispositivo¹³³.

Dentro este rol, são elencadas as obras literárias e musicais, assim como trabalhos pictóricos, gráficos e esculturais, filmes e outras obras audiovisuais, gravações de som, entre outras obras¹³⁴.

Sendo assim, mesmo que os jogos eletrônicos não estejam elencados neste rol, eles cumprem os requisitos positivados na Lei de Direitos Autorais Estadunidense, pois são obras originais e estão fixadas em uma forma de expressão, seja analógica ou digital, podendo ser percebidas e reproduzidas¹³⁵.

3.5.3.1.2 – Classificação dos jogos eletrônicos

Não há, perante a legislação estadunidense, uma classificação clara dos jogos eletrônicos, portanto, sua proteção variará dependendo do *game* em si e seus elementos¹³⁶. Conforme a pesquisa¹³⁷, dependendo do caso concreto um videogame pode ser tratado como um programa de computador, portanto, uma obra de autoria, e seu código-fonte será considerado uma obra literária. Caso predomine que um jogo é uma obra pictórica ou gráfica, este será classificado como uma obra arte visual. Se predominar que um *game* é uma obra cinematográfica ou audiovisual, será classificado como tal. Estas são declarações do Escritório de Direitos Autorais dos Estados Unidos da

¹³³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹³⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹³⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹³⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹³⁷ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

América¹³⁸, órgão responsável em administrar um conjunto complexo e dinâmico de leis, que inclui registro, tanto de títulos quanto licenças, várias disposições legais de licenciamento e outros aspectos envolvendo Direitos Autorais.

Os autores da pesquisa¹³⁹ concluem que “*Therefore, it is essential to analyze the characteristics of a given video game in order to determine its legal classification*”, ou seja, é essencial analisar as características de um determinado videogame para determinar sua classificação jurídica.

Ante o exposto, vislumbra-se que os jogos eletrônicos detêm grande complexidade em relação a sua classificação jurídica nos EUA, pois, “*the legal protection of video games is still fragmented and will depend on the elements and characteristics of each particular work*”, ou seja, “a proteção jurídica de videogames ainda está fragmentada e dependerá dos elementos e características de cada trabalho em particular”¹⁴⁰.

3.5.3.1.3 – Jurisprudências

Atualmente os Estados Unidos detêm a maior indústria de *games* no mundo, o que pode ser vislumbrado diante de inúmeros casos envolvendo Direitos Autorais¹⁴¹.

Um dos primeiros conflitos judiciais que surgiram envolvendo jogos eletrônicos foi em 1981, onde a Atari, Inc. processou a Amusement World, Inc. sobre similaridades entre os *games* Asteroids e Meteors, sendo este desenvolvido pela Ré. No caso concreto, o tribunal utilizou o argumento de que ideias não são passíveis de serem protegidas pelo Direito Autoral, e sim expressões de uma ideia. Com isto, confirmou-se que os jogos eletrônicos

¹³⁸ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 90. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹³⁹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89-90. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁴⁰ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89-90. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁴¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 89. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

podem ser protegidos perante o Direito Autoral como obras audiovisuais e, eventualmente, imagens em movimento). Isto se dá, pois, a Atari registrou Asteroids como uma obra audiovisual por meio de um videotape. O registro foi aceito pelo juízo que vislumbrou que a empresa ansiava em proteger a apresentação visual do *game*¹⁴².

O caso foi solucionado com a decisão do tribunal favorável ao réu, pois as semelhanças existentes em ambos os jogos advinham de ideias e não expressões, sendo assim, não houve violação de Direito Autoral. O julgamento foi baseado na dicotomia de ideia/expressão¹⁴³.

Outro caso interessante, também envolvendo a Atari, Inc., foi que a empresa processou a North American Philips Consumer Electronics Corp., pois esta criou um *game* chamado K.C. Munchkin no qual era muito parecido com Pac-Man. O juízo concedeu um pedido liminar à autora devido as grandes chances de comprovar o mérito do processo. A Atari sustentou que apesar de um jogo eletrônico não ser protegido por Direitos Autorais, o tipo de trabalho de autoria é protegido "*at least to a limited extent as long as the particular form in which it is expressed provides something new or additional over the idea*", ou seja, "pelo menos até certo ponto, desde que a forma específica em que é expressado forneça algo novo ou adicional à ideia"¹⁴⁴.

O tribunal vislumbrou que de fato existiam diferenças entre as partes visuais dos jogos, contudo confirmou que "*it is enough that substantial parts were lifted*", portanto, "é suficiente que partes substanciais sejam levantadas". Concluiu-se que "*it is enough that substantial parts were lifted*", sendo assim, "nenhum plagiador pode desculpar o errado mostrando o quanto de seu trabalho ele não pirateou".

¹⁴² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 90. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁴³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 90. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁴⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 90. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Recentemente a Bethesda está processando a Warner Bros. e a Behavior Interactive alegando plágio de um jogo eletrônico¹⁴⁵. A empresa autora afirma que a Ré utilizou o mesmo código fonte de Fallout Shelter para criar Westworld, além de possuir o mesmo *design* ou são muito similares, assim como elementos de jogabilidade e outras características que foram adequadas ao ambiente de faroeste do jogo.

A autora alega ainda que um erro da versão inicial de Fallout Shelter está presente em Westworld. Ademais, uma das rés violou um contrato celebrado com a Bethesda ao usar a propriedade intelectual da autora para elaborar o *game* da Warner Bros¹⁴⁶. O processo ainda está em andamento, sendo necessário aguardar uma decisão judicial.

Outro caso atual envolve a PUBG Corp. que estava processando a Epic Games por violação de Direitos Autorais¹⁴⁷. Segundo a autora, existem semelhanças entre os jogos eletrônicos PlayerUnknown's Battlegrounds e Fortnite e isto teria violado o Fortnite, sendo assim, este seria um plágio daquele. Apesar disto, a PUBG Corp. retirou o processo sem apresentar uma motivação.

3.5.3.1.4 – Definição de autor e seus direitos

Perante o ordenamento jurídico estadunidense, autor pode ser qualquer pessoa que contribuiu na criação do jogo eletrônico, ou o empregador ou a pessoa que contratou um profissional para elaborar uma obra¹⁴⁸.

Diante disto, vislumbra-se que as empresas, na maioria dos casos, serão sempre as autoras dos jogos eletrônicos, pois, se existir uma relação trabalhista ou contratual, a autoria das respectivas contribuições (roteiro, desenhos, trilha

¹⁴⁵ IGN Brasil; Diego Lima. Bethesda processa Warner Bros. por plágio em game de Westworld – 22 de Junho de 2018. Visto em: 23/10/2018 em <<https://br.ign.com/mobile/63649/news/bethesda-processa-warner-bros-por-plagio-em-game-de-westworld>>

¹⁴⁶ IGN Brasil; Diego Lima. Bethesda processa Warner Bros. por plágio em game de Westworld – 22 de Junho de 2018. Visto em: 23/10/2018 em <<https://br.ign.com/mobile/63649/news/bethesda-processa-warner-bros-por-plagio-em-game-de-westworld>>

¹⁴⁷ IGN Brasil; Diego Lima. Empresa responsável por PUBG retira processo contra Epic Games, de Fornite – 27 de Junho 2018. Visto em: 23/10/2018 em <<https://br.ign.com/fortnite/63773/news/empresa-responsavel-por-pubg-retira-processo-contras-epic-gam>>

¹⁴⁸ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 91. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

sonora, etc.) será atribuída ao empregador, portanto, a empresa¹⁴⁹. Isto está positivado no Capítulo 2, Seção 201, Alínea (b) da Lei de Direitos Autorais dos EUA.

Destaca-se que perante a Lei, os direitos morais estão limitados a obras de artes visuais (Seção 101 da Lei de Direitos Autorais dos EUA). Dito isto, as contribuições feitas por profissionais, nos termos da Lei, não serão de sua autoria e sim da empresa, portanto, não exercerão seus Direitos Morais sobre sua obra criada para o *game*¹⁵⁰.

Destaca-se que jogadores que criam novos itens, personagens, vestimentas, cenários, fases, entre outras questões (*mods*), para um determinado jogo eletrônico por meio de ferramentas disponibilizadas pela empresa desenvolvedora, detém o direito autoral sob suas contribuições. Tais criações podem ser transferidas por meio de um contrato escrito, todavia, enquanto isto não for executado, a obra permanecerá sob o direito do respectivo jogador. Deve-se analisar cada caso, pois, é possível, por exemplo, que a empresa estabeleça um contrato eletrônico que determine uma licença implícita que transfira o direito autoral à pessoa jurídica¹⁵¹.

Perante a lei estadunidense, recomenda-se que para se obter o Direito Autoral de *mods* ou contribuições criadas por jogadores, seja pelo meio escrito, ou seja, um contrato¹⁵².

Os Direitos Autorais de uma obra, neste caso um jogo eletrônico, podem ser transferidos total ou parcialmente por meio de uma atribuição ou licença, sendo assim, um documento escrito¹⁵³.

¹⁴⁹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 91. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵⁰ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 91. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 91-92. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 91-92. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 92. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Em suma, um jogo eletrônico pode ser propriedade de apenas uma pessoa ou um grupo de pessoas. Sendo assim, é possível que um *game* seja um trabalho coletivo, ou seja, uma obra que possua contribuições que foram reunidas em um todo. Isto acarreta na situação em que os indivíduos envolvidos detêm direito autoral sobre sua respectiva contribuição¹⁵⁴.

No caso de um jogo que seja um trabalho conjunto, trata-se de um trabalho preparado onde as contribuições dos indivíduos são fundidas, portanto são inseparáveis ou interdependentes de um todo. Neste caso, os autores compartilham os direitos autorais do *game* criado¹⁵⁵.

3.5.3.1.5 – Conclusão

Identifica-se que o ordenamento jurídico estadunidense que os jogos eletrônicos não possuem uma classificação jurídica determinada, deve-se analisar caso a caso para vislumbrar os elementos predominantes no *game* a fim de tentar buscar uma classificação adequada. Independentemente disto, está evidente que existe uma classificação distributiva perante o sistema jurídico dos Estados Unidos da América¹⁵⁶.

Os profissionais envolvidos na elaboração de um *game* podem perder seu Direito Autoral de sua obra caso exista uma relação trabalhista ou contratual para com o empregador/empresa¹⁵⁷.

Por fim, percebe-se que a maioria dos conflitos perante o Poder Judiciário estadunidense que envolvem jogos, está mais relacionada a patentes do que Direitos Autorais propriamente, portanto, códigos de computador ou

¹⁵⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 92. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 92. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 93. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵⁷ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 93. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

outras invenções. Ressalta-se que em muitos casos as partes solucionam a lide fora da jurisdição do Estado¹⁵⁸.

3.5.3.2 – Japão

3.5.3.2.1 – Legislação aplicável

A Constituição do Japão não faz menção expressa a alguma proteção de obras literárias, artísticas ou científicas, todavia, graças às redações dos Arts. 37 e 82, principalmente o Art. 76, § 2º, “Todos os juízes serão independentes no exercício de sua consciência e serão obrigados somente por esta Constituição e pelas leis”, é possível estabelecer uma maneira de garantir a proteção de Direitos Autorais.

Os artigos ditam procedimentos e regulações gerais da Função Judiciária do Estado Japonês, ademais, estão relacionados com o Art. 42 do Acordo TRIPS, no qual dita que “Os Membros disponibilizarão aos detentores de direitos procedimentos judiciais civis relativos à execução de qualquer direito de propriedade intelectual coberto por este Contrato (...)”. Como o Japão ratificou o tratado que positiva o referido Acordo, e em respeito ao Art. 76, § 2º da Constituição Japonesa, os Direitos Autorais devem ser assegurados.

Não obstante, com o advento da Lei Nº 48 de 6 de Maio de 1975 (Lei de Direitos Autorais) buscou-se proteger autores e artistas e, obviamente, suas criações. O Art. 10 da Lei possui um rol de obras protegidas, entretanto não define ou menciona jogos eletrônicos¹⁵⁹.

Ainda, por mais que não exista a citação de *games*, e a proteção destes esteja regulada por esta Lei, o rol não é taxativo. Devido a isto, a jurisprudência japonesa pode auxiliar nesta questão, na qual iniciou na década de 1980¹⁶⁰.

¹⁵⁸ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 93. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁵⁹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 53. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶⁰ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 53-54. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

3.5.3.2.2 – Classificação dos jogos eletrônicos e jurisprudência

Diante da ausência legislativa, a jurisprudência entende que jogos eletrônicos são obras cinematográficas, portanto, encaixam-se no disposto do Art. 2 (3) da Lei de Direitos Autorais Japonesa, que estabelece que obras “expressas por um processo de produção visual ou de efeitos audiovisuais análogos aos da cinematografia e fixados em alguma forma material”¹⁶¹.

Este entendimento jurisprudencial se deu após vários julgados nos tribunais japoneses, todavia, em 2002 isto foi pacificado por meio do processo Nº H13-ju-952 na Suprema Corte. Definiu-se que os jogos deveriam ser classificados como obras cinematográficas, pois o mérito do caso estava atrelado a um *game* que funcionava ou era expresso por meio de um processo que produzia efeitos visuais ou audiovisuais, o que tornaria o jogo eletrônico similar a uma obra cinematográfica. Isto posto, e devido ao fato de o videogame estar fixado em um objeto, o conceito presente no Art. 2 (3) da Lei de Direitos Autorais foi aplicado corretamente¹⁶².

Apesar disto, nem todos os jogos eletrônicos são considerados obras cinematográficas sob a Lei de Direitos Autorais dependendo de aspectos dos *games*, conforme o processo Nº H7-ne-3344 julgado no Tribunal Superior de Tóquio¹⁶³.

Ademais, é possível proteger o código fonte, utilizado para programar um jogo, por meio da Lei sob a forma de obra literária, desde que seja criativo e original. Ressalta-se que esta proteção não engloba linguagem de programação, regras e algoritmos de um programa de computador¹⁶⁴.

¹⁶¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 54. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 54. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 54. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 54. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Por fim, identifica-se que uma classificação distributiva é possível perante a legislação japonesa, podendo um jogo eletrônico ser considerado tanto uma obra cinematográfica quanto um programa de computador. Deve-se analisar cada caso para definir uma classificação mais adequada¹⁶⁵.

3.5.3.2.3 – Definição de autor e seus direitos

Considerando que os jogos eletrônicos são vistos como obras cinematográficas perante a Lei de Direitos Autorais, deve-se vislumbrar que criadores são presumivelmente autores, portanto, aquele que indicar nome, abreviação ou outro substituto conhecido será autor da obra, conforme o Art. 14 da Lei de Direitos Autorais¹⁶⁶.

Os produtores que contribuírem para a criação da obra como um todo, serão considerados autores. No caso de obras cinematográficas, aqueles que exercerem a produção, direção, direção de filmagem ou arte serão autores, nos termos do Art. 16 da Lei de Direitos Autorais Nipônica¹⁶⁷.

Por fim, os editores, ou pessoas jurídicas, também podem ser autores. Isto se dá, pois, se uma obra foi criada por um empregado no exercício de suas funções, esta pertencerá à empresa, conforme o Art. 15 da Lei de Direitos Autorais. Existem circunstâncias que permitem que o funcionário detenha os Direitos Autorais de sua contribuição ao jogo eletrônico¹⁶⁸.

Ressalta-se que a remuneração nas três hipóteses é devida e efetuada nos termos do contrato firmado para a realização dos serviços, caso seja um

¹⁶⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 54. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 54-55. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶⁷ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 55. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁶⁸ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 55. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

criador ou produtor. Na situação de empregado (editor), apenas o salário será pago, não havendo qualquer tipo de compensação adicional¹⁶⁹.

3.5.3.2.4 – Conclusão

Conclui-se que com o entendimento jurisprudencial da Suprema Corte do Japão, os jogos eletrônicos podem ser classificados como obras cinematográficas, pois possuem efeitos visuais e audiovisuais semelhantes aos filmes. A pesquisa deduz que isto fora uma tentativa de encaixar uma modalidade já existente aos *games* perante a legislação japonesa¹⁷⁰, embora seja possível uma classificação distributiva.

Os autores da pesquisa argumentam que é preciso um novo regime jurídico no Japão, no qual deve ser mais adequado para os jogos eletrônicos. Este novo regime deverá levar em consideração elementos intrínsecos dos *games* (como enredo, programação, criação de personagens e cenários, trilha sonora, entre outros)¹⁷¹.

3.5.3.3 – República da Coreia

3.5.3.3.1 – Legislação aplicável

A Constituição da Coreia do Sul, reformada e vigente desde 1988, determina em seu Art. 22, Parágrafo 2, que os direitos dos autores, inventores, cientistas, engenheiros e artistas serão protegidos pela Lei. Ressalta-se as redações dos Arts. 9 e 23 nas quais estão relacionadas a Direitos Autorais.

Ademais, sob o ordenamento sul coreano, deve-se aplicar a Lei Nº 432, de 28 de Janeiro de 1957, conhecida como Lei de Direitos Autorais, para as obras literárias, artísticas e científicas criadas no país da Coreia. Assim como

¹⁶⁹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 55. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷⁰ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 56. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 56. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

outras normas jurídicas de outras nações, não há menção aos jogos eletrônicos, apesar de existir um grande desenvolvimento da indústria dos *games* neste Estado¹⁷².

Por fim, é possível a aplicação da Lei de Proteção de Programas de Computador de 1986¹⁷³.

3.5.3.3.2 – Classificação dos jogos eletrônicos

Perante a legislação sul coreana, os jogos eletrônicos não possuem definição legal ou classificação. Inquestionavelmente os *games* são considerados programas de computador, portanto, protegidos pela Lei de Proteção de Programas de Computador de 1986, na qual impõe que se trabalhos criativos forem expressos como uma série de instruções e comandos usados, direta ou indiretamente, por meio de um aparelho com capacidade de processamento de dados, assim como um computador, para obter determinado resultado¹⁷⁴.

A ausência de uma definição jurídica de jogos eletrônicos na Coreia do Sul é intrigante, haja vista ser o país com mais regulações envolvendo o tema. Regulamentações estas que envolvem jogadores profissionais, corporações, programas de televisão, assim como um órgão público responsável em supervisionar *games* e empresas¹⁷⁵.

Diante disto, evidencia-se que se trata de uma situação similar ao Brasil, onde os jogos eletrônicos são considerados programas de computador por se encaixarem no conceito jurídico estabelecido em Lei.

¹⁷² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 60. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Não obstante, deve-se vislumbrar que a indústria de jogos eletrônicos cresceu na Coreia do Sul gerando mais discussões para buscar uma classificação jurídica adequada. Apesar disto, a jurisprudência e doutrina coreana reconheceram que, de fato, os jogos podem ser considerados obras audiovisuais ou cinematográficas, desde que cumpram os requisitos impostos na Lei de Direitos Autorais, mais precisamente no Art. 2 (13)¹⁷⁶.

Por fim, existem vertentes de que os jogos eletrônicos podem ser considerados obras coletivas, todavia, não há definição jurídica de obra coletiva na legislação sul coreana¹⁷⁷.

Ademais, de forma prática, tratando-se de uma situação em que determinado *game* se encaixe como programa de computador e, simultaneamente, obra cinematográfica, geralmente o autor opta por registrá-lo como esta, buscando uma proteção mais forte¹⁷⁸.

3.5.3.3.3 – Definição de autor e seus direitos

Diante das circunstâncias, se em determinado caso o jogo for considerado uma obra cinematográfica, o autor, presumivelmente, será a corporação ou organização, caso exista uma relação trabalhista, conforme determina o Art. 9 da Lei de Direitos Autorais Coreana. Isto se dá devido a quantidade de profissionais envolvidos na elaboração destas obras, sendo difícil determinar quem é o verdadeiro autor das contribuições¹⁷⁹.

Ademais, o Art. 100 da referida Lei dispõe que quando há cooperação entre um empregado e a produtora cinematográfica na elaboração de uma obra, presume-se que os Direitos Patrimoniais, ou exploração, pertencem à empresa,

¹⁷⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷⁷ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷⁸ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁷⁹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 59. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

enquanto os Direitos Autorais são para os empregados, ou autores originais, que criarem uma contribuição na qual será adicionada à obra cinematográfica¹⁸⁰. Obviamente que existindo um acordo que estabeleça o contrário ou até mesmo regule outras questões, deve-se aplicá-lo com base no Princípio da *Pact Sunt Servanda*.

3.5.3.3.4 – Os Jogadores Profissionais

É mister que na Coreia do Sul existem os jogadores profissionais, pessoas que participam de campeonatos de jogos eletrônicos com o intuito de ganhar prêmios. Trata-se de uma profissão, um esporte no país. Como existem vários tipos de jogos conseqüentemente existem vários campeonatos diferentes, como de Counter Strike, Dota, Hearthstone, League of Legends, o recente Gwent: The Witcher Card Game, entre outros.

Ocorre que na Coreia do Sul, surgiu o debate e a jurisprudência, assim como os doutrinadores coreanos, concordam que os *games* nos quais os jogadores profissionais jogam não são Direitos Autorais destes. Diante do ordenamento sul coreano é possível equiparar estes profissionais à artistas, todavia, diante da ausência de lides envolvendo isto, não há um posicionamento definido¹⁸¹.

3.5.3.3.5 – Conclusão

Conclui-se que a Coreia do Sul, apesar de sua indústria de jogos eletrônicos ser desenvolvida, não possui uma classificação exata de *games*, porém, eles se encaixam no conceito jurídico sendo considerados programas de computador. Dependendo do caso, podem ser obras audiovisuais ou cinematográficas. Pode-se dizer que é possível uma classificação distributiva?

¹⁸⁰ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 60. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁸¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 60. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Difícil determinar diante da ausência de um posicionamento ou definição jurídica¹⁸².

3.5.3.4 – República Popular da China

3.5.3.4.1 – Legislação aplicável

A Constituição da China não menciona a proteção de Direitos Autorais. Isto se dá devido o ano de sua promulgação, no qual foi em 2004, pois, com o advento da Lei de Direitos Autorais, no qual se deu por meio do Decreto Nº 31 de Setembro de 1990 do Presidente da República Popular da China, a proteção de dos Direitos Autorais já existia no ordenamento jurídico chinês. Ressalta-se que esta Lei sofreu emendas em 2001 e 2010.

De acordo com o Art. 3 da referida Lei, existe o rol de obras protegidas na China. Entre elas está a obra escrita, obra oral, musical, cinematográfica, programas de computador, entre outras. Não há menção aos jogos eletrônicos, todavia, é possível a proteção dos *games* se dê pela fusão destes elementos (enredo, trilha sonora, desenhos, programação, etc.) por meio de registros separados¹⁸³.

Ademais, por meio das Regulações para a Proteção de Programas de Computador de 2002 também é possível a aplicação para os jogos eletrônicos diante de sua classificação.

3.5.3.4.2 – Classificação dos jogos eletrônicos

No ordenamento jurídico chinês existe uma menção a jogos eletrônicos, porém aos jogos *online*, portanto, aqueles em que há vários jogadores,

¹⁸² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 62. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁸³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 27-28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

conectados via *internet*, jogando cooperativamente ou competitivamente, em outras palavras, *multiplayer*¹⁸⁴.

Apesar disto, não se trata de uma lei e sim Medidas Provisórias de Administração em Jogos *Online*, tendo sido promulgadas em Março de 2010 pelo Ministério da Cultura. Conforme as Medidas, produtos e serviços de jogos *online* consistem em programas de computador e dados fornecidos por redes de informações, como a rede mundial de computadores e rede móveis para celulares ou *tablets*. Em suma, jogos *online* são considerados programas de computador perante a legislação chinesa¹⁸⁵. É mister que não necessariamente todo jogo eletrônico é um jogo *online*, tal questão dependerá do caso concreto.

As Regulações para a Proteção de Programas de Computador de 2002 definem que programa de computador é uma sequência de instruções, baseadas em um código no qual é executado por meio de dispositivos com capacidade de processamento de dados para o obter um resultado. Este resultado também pode ser uma sequência de instruções ou expressões baseadas em símbolos¹⁸⁶. Assim como esta norma busca proteger os programas de computador, os documentos relacionados ao tema também serão protegidos sob estas Regulações¹⁸⁷.

¹⁸⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 27-28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁸⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁸⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁸⁷ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

3.5.3.4.3 – Definição de autor e seus direitos

Sob a perspectiva de que jogos eletrônicos são programas de computador, as empresas desenvolvedoras de *software* detêm os Direitos Autorais sob um *game*, sendo equiparados a autores¹⁸⁸.

Não obstante, os profissionais envolvidos na elaboração de um *game*, de acordo com o Art. 10 das Regulações para a Proteção de Programas de Computador são considerados co-desenvolvedores, portanto, possuem Direitos Autorais sob suas respectivas criações/obras (enredo, desenhos, cenários, trilha sonora, etc.)¹⁸⁹.

Analisando o Art. 11 da Lei de Direitos Autorais, identifica-se que o autor de uma obra é o cidadão que criou a obra, porém, se tratando de uma situação em que há uma relação trabalhista, a autoria das contribuições, e consequentemente da obra, será do empregador, ou seja, a empresa¹⁹⁰.

Ademais, o Art. 13 da Lei estabelece a possibilidade de uma obra feita em coautoria. Esta hipótese é válida, desde que tenha havido participação dos indivíduos na criação da obra. Sendo possível separar a respectiva parte criada pelo coautor, esta poderá ser explorada separadamente e ele terá Direito Autoral sobre ela, salvo prejuízo no Direito Autoral da obra como um todo¹⁹¹.

Interessante perceber que o Art. 16 da Lei Chinesa determina que qualquer desenvolvedor individual ou criador empregado que tenham sido contratados para realizar uma obra, ou seja, uma contribuição ao jogo eletrônico, seja enredo, desenhos conceituais, trilha sonora, programação, etc., e utiliza recursos materiais e técnicos do empregador (desenvolvedor) e executa esta tarefa no decorrer de suas funções (relação trabalhista), terá direito de ser

¹⁸⁸ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁸⁹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 28. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁹⁰ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 29. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁹¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 29. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

creditado a respeito de sua obra e devidamente remunerado. Contudo, quem será legalmente considerado autor será o desenvolvedor, ou seja, a empresa¹⁹².

Ainda, é possível que um jogador que desenvolve *mods* para jogos eletrônicos seja considerado “desenvolvedor de programas de computador” perante a legislação chinesa, mais especificamente a Lei de Direitos Autorais. Importante que estas modificações não violem Direitos Autorais e sejam para divertimento pessoal e propósitos de pesquisas¹⁹³.

3.5.3.4.4 – Jurisprudência

O caso histórico envolvendo Direitos Autorais em jogos *online* ocorreu em 2007, tendo como partes a empresa desenvolvedora sul coreana, Nexon, e a empresa chinesa, Tencent. O conflito aconteceu antes da Corte Intermediária Nº 1 de Pequim¹⁹⁴.

O tribunal recebeu estudos comparativos de desenhos e *layouts* de ambos os jogos eletrônicos em questão, assim como nomes de itens dentro dos *games* que eram similares. O juízo chinês vislumbrou que um conceito geral não é passível de proteção de Direitos Autorais e, apesar das semelhanças, não houve uma verdadeira violação de direitos ou concorrência desleal¹⁹⁵.

Por fim, com este julgamento os demais tribunais ficaram incumbidos de verificar cada elemento criativo de um jogo eletrônico para identificar se de fato houve uma violação de Direitos Autorais. Para isto, é necessário que existam semelhanças substanciais e gerais entre os dois *games*¹⁹⁶.

¹⁹² RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 29. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁹³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 29. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁹⁴ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 30. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁹⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 30. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

¹⁹⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 30. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

3.5.3.4.5 – Conclusão

Conclui-se que a legislação da República Popular da China define os jogos *online* como programas de computador, sendo até então, o ordenamento que detém a definição mais próxima de jogo eletrônico, apesar da divergência de que nem todo *game* possui recursos para jogar conectado à uma rede.

Os criadores chineses das contribuições a serem implementadas em um jogo eletrônico possuem direitos garantidos, todavia, perante uma relação trabalhista não são considerados autores, sendo o empregador.

Por fim, mais uma jurisprudência abordando o que outras decisões já abordaram: analisar cada caso e identificar os elementos criativos de um jogo eletrônico, haja vista sua complexidade.

3.6 – Considerações finais do capítulo

Ante o exposto, vislumbra-se a enorme divergência na existência de uma classificação jurídica dos jogos eletrônicos. Não existe consenso dentro do Brasil, muito menos perante a comunidade internacional.

Nota-se que esta divergência entre os países ao redor do mundo é de uma definição e regulamentação dos jogos eletrônicos. As nações analisadas neste estudo possuem posicionamentos diferentes com base em entendimentos jurídicos e suas respectivas legislações.

Outros exemplos que podem ser rapidamente citados são a Argentina, Canadá, Israel, Itália, Rússia, Cingapura, Espanha e Uruguai que consideram os jogos eletrônicos como programas de computador funcionais com interface gráfica. Países como Bélgica, Dinamarca, Egito, França, Alemanha, Índia, África do Sul e Suécia reconhecem a complexidade dos jogos eletrônicos, portanto, apresentam uma classificação distributiva, ou seja, cada elemento de um jogo é protegido separadamente conforme sua natureza (enredo, trilha sonora, desenhos, etc.). O Brasil está dentre estes países¹⁹⁷.

¹⁹⁷ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 26. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

Destaca-se o Quênia que trata os jogos eletrônicos como obra audiovisual¹⁹⁸.

Diante destes entendimentos, não seria adequado tentar buscar uma modalidade que aborde todas as particularidades que envolvem a criação de um jogo eletrônico? Evidentemente é uma afirmação delicada, mas que necessita de análise que, se não for hoje, futuramente será estabelecida. Trata-se de algo inevitável.

Por fim, está evidente que a classificação jurídica dos jogos eletrônicos dependerá da legislação de cada país sendo, no caso brasileiro, um programa de computador, apesar dos inúmeros elementos criativos inerentes a este “programa” que transcendem a ideia de *software*.

4 – Proposta de um regime especial aos jogos eletrônicos

Ante o exposto, identifica-se que os jogos eletrônicos são obras complexas, pois envolvem mais do que apenas um programa a ser executado em um dispositivo ou computador. Os jogos são muito mais do que isto, possuem enredo, desenhos, personagens, a criação de mundos gigantescos e ricos em detalhes e possibilidades. Ainda, possuem trilha sonora incrível com artistas altamente habilidosos que conseguem transmitir emoções diversas, obras estas que advêm da criatividade humana. Se isto não for considerado algo literário ou artístico, impossível determinar o que verdadeiramente é.

Vislumbra-se que vários profissionais de diversas áreas estão trabalhando em conjunto para elaborar algo que será a fusão de várias obras criadas, ou seja, um jogo eletrônico. Estes profissionais devem ser recompensados, portanto, devidamente remunerados e receberem o crédito por suas respectivas contribuições.

Percebe-se que ao longo do trabalho, está evidente a enorme divergência em relação a uma verdadeira classificação jurídica dos jogos eletrônicos e sua proteção perante os Direitos Autorais. Não há consenso. Os poucos países abordados possuem legislações com suas peculiaridades.

¹⁹⁸ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 26. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

Nas palavras do advogado autoralista espanhol, Andy Ramos Gil de la Haza¹⁹⁹:

While throughout the 60s and 70s the information technology (IT) component of video games dominated, the recent rapid evolution of computer science and technology has opened vast opportunities for creativity. Modern video games now contain multiple creative elements. How then are these works classed under the law? Are they computer programs or are they audiovisual works? Examining how these complex interactive works are treated in various jurisdictions is important because the approach adopted has a bearing on determining important issues such as authorship, remuneration, transfer of rights and infringement.

Ao longo dos anos 60 e 70, o componente de tecnologia da informação (TI) dos videogames dominou, a recente evolução rápida da ciência da computação e da tecnologia abriu vastas oportunidades para a criatividade. Os videogames modernos agora contêm vários elementos criativos. Como então essas obras são classificadas sob a lei? São programas de computador ou obras audiovisuais? Examinar como essas complexas obras interativas são tratadas em várias jurisdições é importante porque a abordagem adotada tem relação com a determinação de questões importantes como autoria, remuneração, transferência de direitos e infração.

Importante analisar os ordenamentos jurídicos de várias nações para poder chegar à conclusão que atualmente não há uma proteção específica para os jogos eletrônicos. O que os juristas buscam para solucionar esta questão é tentar encaixar os *games* em uma modalidade já existente, o que acarreta em falhas e dúvidas acerca da autoria, remuneração, transferência de direitos, infrações, Direitos Patrimoniais e Morais, classificação, entre outros tópicos abordados neste trabalho.

¹⁹⁹ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

Esta “solução” deve ser repensada.

4.1 – Necessidade da proposta

A necessidade de uma proposta de um regime especial para jogos eletrônicos se dá devido à enorme divergência na classificação jurídica, temas que não são abordados de forma adequada nas respectivas legislações dos países e sua natureza complexa.

Só em âmbito brasileiro, existe a possibilidade de jogos eletrônicos serem programas de computador (corrente majoritária), obra audiovisual ou obra coletiva.

Trata-se de uma obra criativa moderna que contém vários elementos que se combinam em uma única obra. Um jogo eletrônico é, simultaneamente, um programa de computador com um roteiro, assim como um filme, com imagens e gráficos, seguido de trilha sonora. Tudo isso combinado e com o intuito de entreter o jogador. Não se trata apenas de um programa de computador. Um jogo é a fusão de várias obras para criar uma obra autônoma.

Um estudo realizado em 2011 pela Assembleia Nacional da França, intitulado de *Mission Parlementaire Sur Le Regime Juridique Du Jeu Video En Droit D’auteur*²⁰⁰, ou seja, Missão Parlamentar sobre o Regime Jurídico do Jogo Eletrônico em Direitos Autorais, concluiu que lides envolvendo *games* são raras e que uma classificação tão fragmentada não exige a criação de uma definição especial e um regime para jogos na França²⁰¹.

Apesar disto, uma jurisprudência francesa²⁰² estabeleceu que os jogos eletrônicos podem ser considerados obras da mente, ou *oeuvre de l’esprit*, sendo assim, protegidas pelo regime geral dos Direitos Autorais, ou *droit d’auteur*²⁰³.

²⁰⁰ *Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d’Auteur*, relatório de M. Patrice Martin-Lalande, Março-Novembro 2011, Ref. 114000733. Visto em: 23/10/2018 em <<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/114000733/index.shtml>>

²⁰¹ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 37. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

²⁰² Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, Atari Inc. c/ Valadon, pourvoi n°84-93509

²⁰³ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 36. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Ademais, em outro caso julgado na França²⁰⁴ decidiu que²⁰⁵:

“(...) videogame é um trabalho complexo que não pode ser reduzido à sua única dimensão de software, por mais significativo que seja, de modo que cada um de seus componentes seja regido pelo arcabouço legal aplicável a ele de acordo com sua natureza (...)”

Isto posto, nota-se que o jogo eletrônico é uma obra complexa na qual é impossível inserir em uma categoria pré-existente no atual ordenamento jurídico, portanto, deve-se estabelecer uma modalidade capaz de abranger os elementos intrínsecos de um jogo (roteiro, programação, trilha sonora, gráficos etc.)²⁰⁶.

Por fim, o próprio estudo realizado pelo Legislativo Francês sugeriu, ao final, que as regras de Direitos Autorais deveriam ser alteradas com o intuito de identificar os verdadeiros autores de jogos eletrônicos e eventuais direitos às partes interessadas²⁰⁷.

Evidencia-se que um regime especial é necessário, haja vista a complexidade dos *games* e outras particularidades que devem ser resguardadas pelos Direitos Autorais.

4.2 – Regime especial para jogos eletrônicos

É sabido que devido à ausência legislativa que regulamente jogos eletrônicos e seus temas relacionados, a indústria de *games* busca se autorregular por meio de contratos celebrados entre as empresas desenvolvedoras e os profissionais contribuidores, ou até mesmo jogadores que de alguma forma ajudam na elaboração de um *game*. Tais acordos tem o escopo

²⁰⁴ Cass. 1re civ., June 25, 2009, Lefranc c/ Sté SESAM, pourvoi n°07-20387; CA Paris, September 26, 2011, Pôle 5, Chambre 12, SARL AAKRO PURE TRONIC et a. c/ NINTENDO, RG n°10/1053

²⁰⁵ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 36. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

²⁰⁶ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 36. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

²⁰⁷ RAMOS Andy; RODRIGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan; LOPEZ, Laura. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. 2013, p. 37. Visto em: 09/09/2018 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

de garantir direitos e obrigações e assim evitando conflitos acerca de autorias, remunerações, entre outras questões envolvendo os jogos²⁰⁸.

É mister que tais contratos podem, eventualmente, serem injustos. Afinal, nem todos tem acesso a informações jurídicas e identificar se está sofrendo alguma violação de Direito Autoral ou algo do gênero²⁰⁹.

Diante do exposto, claramente é necessário um debate de nível nacional e internacional, conforme o advogado autoralista espanhol, Andy Ramos Gil de la Haza²¹⁰, opina:

- The need to foster international discussion towards an agreement on the legal classification of video games and a special regime that accommodates the specific characteristics of these complex creative works.
- Such a regime would define rights enjoyed by the rightholder with respect to a work. National regulations currently offer no guidance on the acts a right-holder may prohibit, such as public communication of a gameplay or its posting on the Internet.
- A necessidade de fomentar a discussão internacional em direção a um acordo sobre a classificação legal de videogames e um regime especial que acomoda as características específicas desses complexos trabalhos criativos.
- Tal regime definiria os direitos de que goza o titular do direito em relação a um trabalho. As regulamentações nacionais atualmente não oferecem nenhuma orientação sobre os atos que o titular do direito pode proibir, como a comunicação pública de uma jogabilidade ou sua publicação na *Internet*.

²⁰⁸ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 27. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

²⁰⁹ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 27. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

²¹⁰ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

Diante da complexidade envolvendo jogos eletrônicos, pois possuem elementos criativos que seria possível encaixar os *games* em uma ou mais modalidades já existentes (programa de computador e obra audiovisual, por exemplo), precisa-se de um regime especial ou modalidade própria que englobe todas as características específicas de um jogo.

Realizando tal ato, será possível solucionar omissões nas legislações das nações nas quais estão relacionadas à autoria, sistemas de transferência de direitos e remuneração dos criadores de jogos eletrônicos²¹¹.

O advogado Andy Ramos se manifesta a favor de um debate internacional que avalie os seguintes tópicos²¹²:

- A natureza jurídica dessas obras modernas e complexas;
- A relação entre criadores e produtores;
- Como determinar quem é o criador de um jogo eletrônico;
- Sistemas de presunção de transferência de direitos aos produtores;
- Sistemas de compensação justa e equitativa para criadores; e
- Os direitos dos estúdios de desenvolvimento de videogames em relação à exploração de suas obras.

Ainda, o advogado afirma que, apesar de difícil conceituação de um regime para os jogos eletrônicos, certos pontos devem ser considerados²¹³:

- Incentivar a discussão internacional para estabelecer um acordo sobre a classificação jurídica dos jogos eletrônicos e um regime especial que englobe as características específicas dessas complexas obras criativas.
- Este regime precisa definir os direitos do titular de uma obra. Isto é consequência das regulamentações nacionais atuais que não oferecem nenhuma orientação sobre os atos que o titular do direito pode proibir,

²¹¹ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

²¹² WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

²¹³ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

como a comunicação pública de uma jogabilidade ou sua publicação na *Internet*.

- Qualquer regime especial para videogames deve reconhecer que esses trabalhos representam uma fusão de elementos de *software* e audiovisuais. Deve também incluir uma presunção de transferência de direitos a favor da pessoa que inicia e suporta os riscos associados ao desenvolvimento de um jogo eletrônico, ou seja, a empresa desenvolvedora.
- Também é benéfico a existência de uma presunção legal de que todos aqueles envolvidos na criação de um jogo eletrônico são reconhecidos como criadores conjuntos da obra, ou seja, criadores do jogo. Assim como em outras indústrias, questões de *royalties* devem ser estabelecidas para garantir que os criadores possam compartilhar os lucros de um jogo eletrônico.

Diante destes pensamentos, evidencia-se a grande importância do debate, tanto nacional quanto internacionalmente, a fim de chegar a um consenso destes itens. O referido advogado explana que um acordo internacional será benéfico aos interessados e poderá reduzir abusos decorrentes de omissões ou obscuridades legislativas e, possivelmente, auxiliando no crescimento desta poderosa indústria²¹⁴.

Destarte, este debate também deve iniciar em território brasileiro. Apesar da ausência de litigâncias envolvendo o tema, os juristas e o Poder Legislativo e Judiciário devem buscar uma solução para que, além de ser favorável aos profissionais e empresas da área, incentivar uma das coisas mais admiráveis da humanidade: a criação de obras literárias, artísticas ou científicas, sendo neste caso, de jogos eletrônicos.

Talvez, pelo menos no que diz respeito ao ordenamento jurídico brasileiro, a consideração de que os jogos eletrônicos são obras coletivas seja o primeiro passo para principiar este debate.

²¹⁴ WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works? – p. 28. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

5 – Conclusão

Conclui-se, portanto, que um jogo eletrônico, ante sua combinação de elementos criativos como enredo, trilha sonora, artes conceituais, entre outros, são obras complexas e de difícil conceituação diante do ordenamento jurídico brasileiro e as legislações de outras nações, o que acarreta em omissões, obscuridades e dúvidas em casos concretos que, por enquanto, devem ser solucionados perante a jurisprudência.

A indústria de videogames cresce a cada ano e, segundo relatório da Newzoo, este mercado, em 2021, poderá chegar ao valor de US\$ 180 bilhões. Sendo assim, inegável sua importância econômica, além das tecnologias desenvolvidas ao longo dos anos para a criação de *games* cada vez mais complexos. Por fim, identifica-se a importância cultural dos jogos eletrônicos por meio da cumulação de obras criadas para a concretização de um jogo.

Não obstante, as questões jurídicas que envolvem os jogos eletrônicos geram muitas dúvidas acerca da titularidade dos *games*, a determinação de quem é legítimo para invocar o Direito Patrimonial e Moral de um jogo, a análise dos conceitos abordados ao longo do trabalho em uma relação trabalhista ou contratual, e, principalmente, o conceito jurídico de um jogo eletrônico.

Ainda, tanto no Brasil quanto na comunidade internacional, não há consenso acerca da natureza jurídica dos *games*. Hodiernamente, busca-se encaixar os jogos em modalidades já existentes, o que acarreta na não observância de particularidades que englobam o tema. No ordenamento brasileiro, entende-se que os jogos eletrônicos são, majoritariamente, programas de computador, porém, se encaixam nos conceitos positivados na Lei Nº 9.610/98 de obras audiovisuais e até mesmo obras coletivas. Só isto gera grandes diferenças em relação a autoria e direitos (Patrimonial e Moral) de uma obra, neste caso de um jogo eletrônico. Ao analisar a legislação de cada país, é possível verificar divergências chegando a conclusão de que não há consenso.

Diante destas diferentes abordagens das legislações das nações, portanto, não havendo um entendimento pacificado, conclui-se que a necessidade de haver um debate para chegar a um regime especial ou modalidade própria é válida. Impossível não chegar a este entendimento, pois a complexidade que abraça os jogos eletrônicos e seus criadores (pessoas físicas

ou jurídicas) é enorme. O Direito precisa trazer a solução para os inúmeros problemas que surgem e continuarão a surgir na sociedade, portanto, no caso dos jogos eletrônicos, a natureza jurídica, assim como a autoria do jogo, transferência de direitos, relações entre os criadores e as empresas, etc., precisam ser explanadas com o intuito de trazer a verdadeira compreensão da titularidade de jogos eletrônicos e sua proteção nos direitos autorais.

6 – Referências

WOLF, Mark J. P.. *The Video Game Explosion : A History from Pong to Playstation and Beyond*. USA: Greenwood Press, 2007.

LEE, S. Austin; PULOS, Alexis. *Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play: Video Games in East Asia*. Palgrave Macmillan, 2016.

DUARTE, Eliane Cordeiro de Vasconcellos Garcia; PEREIRA, Edmeire Cristina. *Direito Autoral: perguntas e respostas*. Curitiba: UFPR, 2009

AFONSO, Otávio. *Direito Autoral: conceitos essenciais*. 1ª ed., Barueri: Manole, 2009

CABRAL, Plínio. *A Nova Lei de Direitos Autorais – Comentários*. 4ª ed., São Paulo: Harbra LTDA., 2003

DUARTE, Eliane Cordeiro de Vasconcellos Garcia; PEREIRA, Edmeire Cristina. *Direito Autoral: perguntas e respostas*. Curitiba: UFPR, 2009.

AFONSO, Otávio. *Direito Autoral: conceitos essenciais*. 1ª ed., Barueri: Manole, 2009.

BITTAR, Carlos Alberto. *Direito de Autor*. Forense Universitária, 1994.

ALBA, Isabel Espin. *Contrato de Edición Literaria*. Barcelona: Editorial Comares, 1994.

LIPSZYC, Délia. *Derechos de Autor e Derechos Conexos*. Ed. Unesco, 1993

SANTOS, Manuella. *Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções*. 1ª ed., São Paulo: Saraiva, 2009.

ASCENSÃO, José de Oliveira. Direito autoral. 2ª ed., Rio de Janeiro: Renovar, 1997.

EBOLI, João Carlos de Camargo. Pequeno mosaico do direito autoral. São Paulo: Irmãos Vitale, 2006.

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

MANSO, Eduardo J. Vieira. O que é direito autoral. São Paulo: Brasiliense (Col. Primeiros passos, v. 187).

MARIN, Melissa. Inclusão da propriedade intelectual na Organização Mundial do Comércio: o acordo TRIPs. Revista de Direito Autoral, ano II, Nº IV, Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2006.

ABRÃO, Eliane Y. Direitos de autor e direitos conexos. São Paulo: Editora do Brasil, 2002.

STEWART, Stephen M. *Internacional Copyright and Neighbouring Rights*. Londres: Butterworths, 1983.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber – Julho/Dezembro 2007. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br>>

Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games; COLEHO, Helio Tadeu Brogna. Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor – 2015. Visto em: 03/05/2018 em <<https://pt.slideshare.net/moacyrajunior/jogos-eletrnicos-e-as-protees-do-direito-do-autor-2015>>

WIPO Magazine Nº 4 – August 2014 – Andy Ramos – Video games: computer programs or creative works?. Visto em: 22/10/2018 em <http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/>

Constituição da República Federativa do Brasil de 05 de Outubro de 1988.

Lei Nº 10.406, de 10 de Janeiro de 2002 – Institui o Código Civil.

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.

Lei Nº 9.610, de 19 de Fevereiro de 1998 – Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

Lei Nº 5.988, de 14 de Dezembro de 1973 – Regula os direitos autorais e dá outras providências.

Decreto Nº 75.699, de 6 de Maio de 1975 – Promulga a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, de 9 de Setembro de 1886, revista em Paris, a 24 de Julho de 1971.

Decreto Nº 1.355, de 30 de Dezembro de 1994 – Promulga a Ata Final que Incorpora os Resultados da Rodada Uruguaia de Negociações Comerciais Multilaterais do GATT.

Decreto Nº 7.030, de 14 de Dezembro de 2009 – Promulga a Convenção de Viena sobre o Direito dos Tratados, concluída em 23 de maio de 1969, com reserva aos Artigos 25 e 66.

Constituição dos Estados Unidos da América de 17 de Setembro de 1787

Código dos Estados Unidos, Título 17 – Direitos Autorais (Lei de Direitos Autorais de 1976)

Constituição do Japão de 03 de Maio de 1947.

Lei Nº 48 de 6 de Maio de 1975 – Lei de Direitos Autorais.

Constituição da República da Coreia de 1988.

Lei Nº 432, de 28 de Janeiro de 1957 – Lei de Direitos Autorais.

Lei de Direitos Autorais da República Popular da China de 7 de Setembro de 1990

Regulamentos de Proteção de Programas de Computador de 30 de Janeiro de 2013.

Convenção que estabelece a Organização Mundial da Propriedade Intelectual – Assinada em Estocolmo em 14 Julho de 1967, sendo emendada em 28 de Setembro de 1979.

O Globo, O mercado de ‘games’ no mundo fatura mais que cinema e música, somados – Maio de 2015. Visto em: 08/03/2018 em <<https://oglobo.globo.com/economia/o-mercado-de-games-no-mundo-fatura-mais-que-cinema-musicasomados-16251427>>

Newzoo; *Tom Wijman. Newzoo’s 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market* – Junho de 2018. Visto em: 17/09/2018 em <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9billion-global-games-market/>>

Wikipédia. A enciclopédia livre, Jogo eletrônico. Visto em: 12/03/2018 em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico>

UOL, Jogos; Victor Ferreira. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica – 26/02/2017. Visto em: 12/03/2018 em

<<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>>

Folha de São Paulo; Alexandre Orrico. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer – 08/10/2012. Visto em: 03/05/2018 em <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>>

G1, Com US\$ 1 bilhão em 3 dias, 'GTA V' quebra novo recorde de faturamento – Setembro de 2013. Visto em: 08/03/2018 em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/09/com-us-1-bilhao-em-3-dias-gta-v-quebra-novo-recorde-de-faturamento.html>>

Wikipédia. A enciclopédia livre, Ralph H. Baer. Visto em: 13/03/2018 em <https://en.wikipedia.org/wiki/Ralph_H._Baer>

Wikipédia. A enciclopédia livre, Jogo eletrônico. Visto em: 12/03/2018 em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico>

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um Estudo Sobre a História dos Jogos Eletrônicos – Julho/Dezembro 2007. Visto em: 12/03/2018 em <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>>

UOL, Jogos; Victor Ferreira. Inventor do primeiro videogame também foi um dos criadores da bomba atômica – 26/02/2017. Visto em: 12/03/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/02/26/inventor-do-primeiro-videogame-tambem-foi-um-dos-criadores-da-bomba-atmica.htm>>

Folha de São Paulo; Alexandre Orrico. Mercado brasileiro de games já é o quarto maior do mundo e deve continuar a crescer – 08/10/2012. Visto em: 03/05/2018 em <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2012/10/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>>

UOL, Jogos; GameHall. Estúdio de "Alan Wake" e "Quantum Break" diz que sequências dependem da MS – Julho de 2018. Visto em: 07/08/2018 em <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2018/07/18/estudio-de-alan-wake-e-quantum-break-diz-que-sequencias-dependem-da-ms.htm>>

The National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works (CONTU). Final Report – Setembro de 2003. Visto em: 02/09/2018 <<http://digital-law-online.info/CONTU/PDF/index.html>>

WIPO. *Inside WIPO. What is WIPO?*. Visto em: 07/09/2018 <<http://www.wipo.int/about-wipo/en/>>

WIPO. *What is Intellectual Property?*. WIPO Publication N° 450(E). Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf>

WIPO. *WIPO Lex*. Visto em: 09/09/2018 <<http://www.wipo.int/wipolex/en/>>

WIPO. *What is copyright?*. Visto em: 07/09/2018 <<http://www.wipo.int/copyright/en/>>

WIPO. *Video Games*. Visto em: 07/09/2018 <http://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html>

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 <http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf>

Mission Parlementaire sur le Régime Juridique du Jeu Vidéo en Droit d'Auteur, relatório de M. Patrice Martin-Lalande, Março-Novembro 2011, Ref. 114000733. Visto em: 23/10/2018 em <<http://www.ladocumentationfrancaise.fr/rapports-publics/114000733/index.shtml>>

Diário Eletrônico da Justiça Federal da 3ª Região – Edição Nº 101/2017 – São Paulo, quinta-feira, 01 de Junho de 2017. Seção Judiciária do Estado de São Paulo – Publicações Judiciais I – Capital SP – Subseção Judiciária de São Paulo 1ª Vara Cível. Processo Nº 5007448-54.2017.4.03.6100. Visto em: 22/10/2018 em <<http://web.trf3.jus.br/diario/Consulta/PublicacoesAnteriores/2017-06-01>>

IGN Brasil; Diego Lima. Bethesda processa Warner Bros. por plágio em game de Westworld – 22 de Junho de 2018. Visto em: 23/10/2018 em <<https://br.ign.com/mobile/63649/news/bethesda-processa-warner-bros-por-plagio-em-game-de-westworl>>

IGN Brasil; Diego Lima. Empresa responsável por PUBG retira processo contra Epic Games, de Fornite – 27 de Junho 2018. Visto em: 23/10/2018 em <<https://br.ign.com/fortnite/63773/news/empresa-responsavel-por-pubg-retira-processo-contra-epic-gam>>

TERMO DE AUTORIA E RESPONSABILIDADE

À Coordenadoria de TCC

Acadêmico: Felipe Leber TucenasTítulo do trabalho: Situação de Fases Eletrônicas e sua Proteção por Direitos Autorais

Autorizo a submissão do artigo supranominado à Comissão/Banca Avaliadora, responsabilizando-me, civil e criminalmente, pela autoria e pela originalidade do trabalho apresentado.

Curitiba, 20 de Novembro de 2018Assinatura do Acadêmico: 

A Coordenadoria de TCC

Depósito Final de Trabalho de Conclusão de Curso (4ª. Fase)

Elaboração: Acadêmico Felipe César Jurema

Título: Titularidade de Jogos Eletrônicos e sua Proteção nos Direitos
Intelectuais

Autorizo o depósito.

Curitiba, 20 de novembro de 2018.

Marcelo Pereira Brito

Orientador: Prof. (nome completo e assinatura)