

# Direitos autorais no mercado de jogos



**Grupo: Abraão Miranda, Bruno Alves Hilário, Cesar Lemos, Leonardo Borba e Pedro Alfradique**

# Questões a serem abordadas no trabalho:



**Definição de Direito Autoral x Direito Moral**



**Como funciona a proteção autoral no Brasil**



**O que o pequeno produtor de jogos pode fazer para se proteger**



**Direito autoral no contexto internacional**



**Nova possível proteção para jogos eletrônicos**

# Direito Autoral



## Direito Patrimonial

- ➔ Passível de transferência a terceiros
- ➔ Válido por 70 anos após morte do autor

## Direito Moral

- ➔ Intransferível
- ➔ Infinitos em duração



# O que não é direito autoral

Segundo a Lei 9.610/98 no artigo 8º:

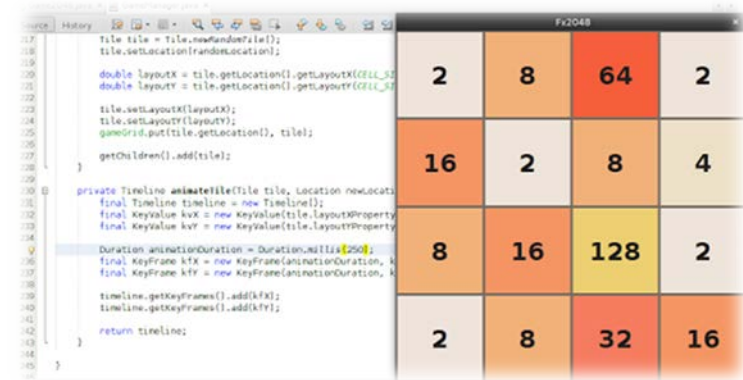
- ➔ As ideias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos, ou conceitos matemáticos como tais
- ➔ Os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios

# Como funciona a proteção autoral no Brasil?



# Registro no INPI

- ➔ Programa de computador: Conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, que necessite de meios eletrônicos para seu funcionamento.
- ➔ A abrangência do registro é internacional
- ➔ Documentações formal e técnica
- ➔ Prazo para conclusão do registro são 90 dias e um valor de 500 reais para pessoa física
- ➔ A vigência dos direitos relativos ao registro é de 50 anos



The image shows a code editor window with Java code on the left and a 4x4 grid of numbers on the right. The code defines a `Tile` class and an `animateTile` method. The grid contains the following values:

2	8	64	2
16	2	8	4
8	16	128	2
2	8	32	16

## Outros registros de proteção autoral

- ➔ A proteção apenas como registro de software não é suficiente
- ➔ Os personagens e itens desenvolvidos para o jogo (desenhos dos personagens, cenários, etc.) devem ser depositados na Escola de Belas Artes.
- ➔ O conjunto de layouts, ou seja, gráficos e cenários do jogo, assim como o enredo, devem ser depositados na Biblioteca Nacional.
- ➔ Os eventuais trabalhos sonoros devem ser depositados na Escola de Música do Rio de Janeiro.



Como o pequeno produtor de jogos pode se defender dos grandes produtores?



# Flappy Bird

- ➔ Utilizou elementos copiados da franquia Super Mario da Nintendo (canos e cenário)
- ➔ Rápido sucesso = alta visibilidade -> maiores chances de processo
- ➔ Faturamento de US\$ 50.000,00 por dia



# Pequenos produtores de jogos - incentivos fiscais e financeiros



Quais os incentivos que os pequenos produtores de jogos tem?



O processo de desenvolvimento, desde a concepção até a programação, leva em média 2 anos;



O programa Brasil Criativo - Ministério da Cultura

Eliminação de leis caducas, desoneração de tributos, mudanças no marco legal e formalização de profissionais dos diversos ramos da cultura — do design ao artesanato, passando por games, cinema, novelas e música —, além da criação de linhas de crédito e da discussão sobre propriedade intelectual



Lei Rouanet



# Pequenos produtores de jogos - incentivos desenvolvimento



“O país não deixa a desejar quando o assunto é pesquisa e formação de profissionais para atuar no desenvolvimento dos games” segundo o professor Esteban Clua da UFF



“Nas áreas de academia, pesquisa e ensino estamos praticamente no mesmo nível que os países mais desenvolvidos no setor de jogos e é impressionante a quantidade de universidades e pessoas dedicadas aos games. Isso é interessante para as grandes empresas, que vêm buscar profissionais aqui para trabalhar lá fora, já que formamos uma mão-de-obra extremamente capacitada.”



Crescimento e desenvolvimento pra quem? Só para os profissionais, não para o país já que a maioria vai trabalhar no exterior.



# Pequenos produtores de jogos - Como se defender dos grandes estúdios?

- ➔ Temos incentivos fiscais para as empresas e boas perspectivas no exterior para os profissionais, mas ainda assim, como se defender de cópia ou plágio?
- ➔ Única forma de defesa seria comprovar que você publicou/registrou (direito autoral ou registro de software?) antes de todos os concorrentes, semelhante ao pedido de registro de patentes.
- ➔ Mas isso vale para ideias/jogos novos. E no caso de cópia de elementos, mecanismos, ações do jogo? (Top Gear x Mario Kart / Battlefield x Star Wars Battlefront / FIFA x PES)
- ➔ É preciso uma discussão e definição do que é plágio ou cópia para o mundo dos games assim como o que pode ser registrado e o que é elemento/ação comum.

# Direito autoral no contexto internacional



SAMSUNG

# Estados Unidos

→ Common Law

→ Nos EUA existe a transferência completa do direito de exploração e, inclusive, da autoria, o que facilita a evolução de jogos

→ Direito privilegia o aspecto patrimonialista



# Cenário Internacional

- ➔ Para os demais países, o jogo é reconhecido como programa de computador
- ➔ Demais partes referentes ao jogo como Desenhos, Roteiros e Trilhas sonoras possuem locais próprios de registro
- ➔ O registro no INPI, na Biblioteca Nacional e na Escola de Belas Artes garantem uma proteção internacional do autor, visto que existem tratados e convenções nas quais o Brasil é signatário, como:
  - Convenção da União de Paris
  - Convenção da União de Berna
  - Acordo TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights)



# Nova possível proteção para jogos eletrônicos



SAMSUNG

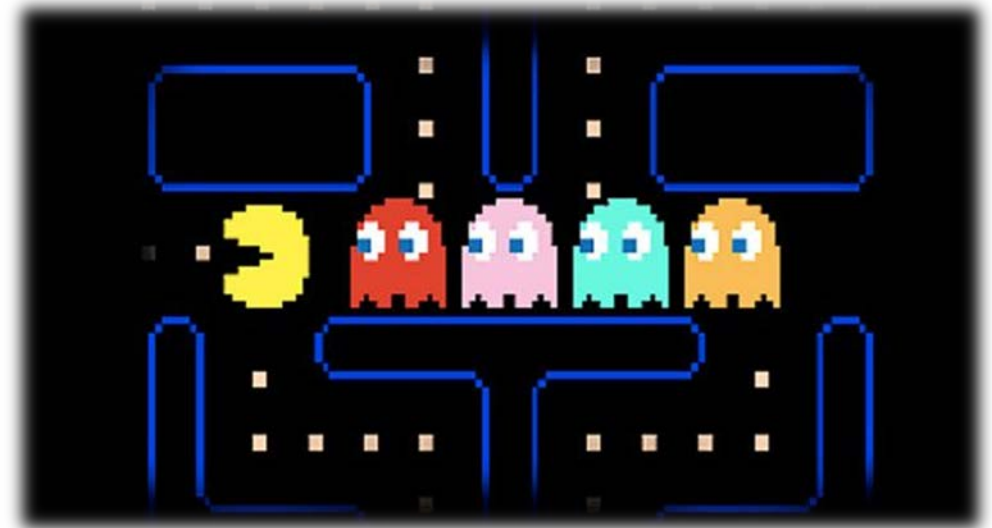
# Casos Passados

➔ Caso do criador da plataforma utilizada para rodar Pac Man (1982)

➔ Criação da tecnologia Speed-Up

➔ Jogo eletrônico como uma obra audiovisual

➔ Caso base para interesse jurídico no jogo eletrônico



## Caso MMOs e MMORPGs

➔ Maior diversidade de comandos, destinos e ações

➔ Criadores permitem aos jogadores desenvolverem o jogo

➔ Caso do Second Life



# Jogos como obras audiovisuais?

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;



Roteiro



Emoções



Caráter artístico



Trilha sonora



Autores e co-autores

## Referências:

Portal Migalhas. Disponível em < <http://www.migalhas.com.br/Quentes/17,MI195385,41046-Flappy+Bird+reacende+debate+sobre+direitos+autorais> > Acesso em 20 de março de 2016.

Portal o Globo. Disponível em < <http://oglobo.globo.com/economia/com-dez-anos-de-atraso-governo-deve-criar-incentivos-para-industria-criativa-3882701> > Acesso em 18 de março de 2016.

Abrindo o Jogo. Disponível em < <http://abrindoojogo.com.br/incentivo-do-governo-para-desenvolver-jogos-lei-rouanet> > Acesso em 18 de março de 2016.

Pontov. Disponível em < <http://www.pontov.com.br/site/mercado/58-legislacao-e-burocracia/156-propriedade-intelectual-e-jogos> > Acesso em 20 de março de 2016.

Daleth. Disponível em < <http://daleth.cjf.jus.br/revista/numero3/artigo18.htm> > Acesso em 18 de março de 2016.

Uol. Disponível em <http://www2.uol.com.br/direitoautoral/artigo04.htm>

Game Reporter. Disponível em < <http://gamereporter.uol.com.br/direitos-autorais-nos-games/> > Acesso em 20 de março de 2016.

Techtudo. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/platb/desenvolvimento/2011/11/25/direitos-autoriais-em-desenvolvimento-de-software/> Acesso em 20 de março de 2016.

Repositório UFSC. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/122912>

Portal INPI. Disponível em < <http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/programa-de-computador/guia-basico-de-programa-de-computador> >. Acesso em 20 de março de 2016.