A PROPRIEDADE INTELECTUAL E OS JOGOS ELETRÔNICOS: IMPLICAÇÕES DOS DIREITOS AUTORAIS EM MUNDOS VIRTUAIS

Felipe Socha Cordeiro, Ingrid Gonçalves da Silva, Tarcisio Vilton Meneghetti.

Linguística, Letras e Artes e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas
Direito - Teoria do Direito

A partir do surgimento dos mundos virtuais e com seu desenvolvimento, especificadamente os Massive Multiplayers Online Role Playing Games – MMORPGs, cuja existência depende indubitavelmente e fundamentalmente do ciberespaço, faz-se necessário o estudo dos fenômenos jurídicos que ali ocorrem. Tem-se conhecimento que em tais mundos virtuais o usuário ingressa com um avatar, personagem criado ou escolhido pelo usuário, existindo a possibilidade de realizar transações e criações que, à primeira vista, poderia ser objeto de direitos autorais, patentes e/ou marcas, mesmo que se encontre vinculado à uma quantidade limitadas de possibilidades decorrente da programação pré-estabelecida. Somada a isso, tem-se o fato da possibilidade e plausibilidade de determinadas práticas que ocorreram, exclusivamente, no ciberespaço repercutirem e subsistirem no mundo real. É justamente diante de todo esse contexto narrado, que nasce problema de pesquisa enfrentado, qual seja: É possível aplicar a Propriedade Intelectual nos mundos virtuais? Para alcançar e responder tal objetivo, fez-se importante, primeiramente, estudar e conceituar a propriedade intelectual, bem como verificar sua incidência e inserção na legislação brasileira e internacional. Após, passou-se a discorrer sobre as controvérsias que envolvem os mundos virtuais, especialmente os jogos eletrônicos a fim de responder o problema de pesquisa. Nesse aspecto, sabe-se que o jogo eletrônico, entendido como programa de computador, é protegido pela Lei de Programa de Computador, ao passo que os elementos individuais podem ser protegidos por direitos autorais. Especificadamente quanto aos MMORPGs, sabe-se que, em que pese o jogador encontre-se restrito à uma parcela de elementos pré-definidos, existe a liberdade de criação, inclusive com um enredo não tão bem definido. O debate é nebuloso e, dada a inovação da temática, conclui-se que se faz necessário um maior aprofundamento doutrinário e jurisprudencial para que seja possível responder o problema de pesquisa com completude e real eficácia, contudo fixa-se uma premissa fundamental, qual seja: É fato que as criações idealizadas pelos usuários de determinado MMORPGs, em que pese só seja possível dentro dos limites tecnológicos previamente delimitados pela programação, é resultado da atividade intelectual do jogador. Por fim, quanto a metodologia, aponta-se que a pesquisa foi realizada por meio do método indutivo, aliado à pesquisa legal, bibliográfica e doutrinária.

Palavras-chave: Propriedade Intelectual; Jogos Eletrônicos; Mundos Virtuais..
Programa UNIEDU – Bolsa de Pesquisa Art. 170 e Art. 171 / Governo de Santa Catarina / UNIVALI