



A PROPRIEDADE INTELECTUAL E OS JOGOS ELETRÔNICOS: OS MUNDOS VIRTUAIS E OS JOGOS ELETRÔNICOS NA JURISPRUDÊNCIA NACIONAL E INTERNACIONAL

Gabriela Morais, Tarcisio Vilton Meneghetti.

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

O presente trabalho visa analisar a aplicabilidade do Direito de Propriedade Intelectual aos mundos virtuais, no que diz respeito aos jogos eletrônicos, tanto no âmbito nacional quanto internacional, por meio de casos concretos e questões pertinentes, tendo em vista que é um tema em ascensão no mundo, em razão do desenvolvimento da tecnologia e da crescente superação da barreira tempo-espço. Deste modo, para alcançar o objetivo do estudo, a pesquisa foi dividida em três momentos, sendo o primeiro momento referente ao surgimento, caracterização, definição e classificação dos mundos virtuais, especificando as categorias atribuídas, tratando-se de Metaverso, MNORPG'S (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) e Paraversos, bem como foi abordado os fatores responsáveis pela existência dos mundos virtuais, referente ao fator tecnológico, econômico e social. No que diz respeito ao segundo momento, este abordou a Propriedade Intelectual, tratando da sua definição na Organização Mundial de Propriedade Intelectual e da sua previsão legal no ordenamento jurídico brasileiro, a qual abrange a propriedade industrial, o direito autoral e a proteção sui generis, momento em que se abordou os programas de computadores (softwares), regidos pela Lei nº 9.609/98, e sua proteção dentro da Propriedade Intelectual, sendo aplicável o regime de proteção das obras literárias pela legislação dos direitos autorais. Nesse contexto, em um terceiro momento, foi feita uma análise jurisprudencial no âmbito nacional e internacional, a respeito da aplicabilidade da Propriedade Intelectual nos jogos eletrônicos, momento em que o caso *Midway Mfg. Co v. Artic International Inc* foi abordado na pesquisa, tratando-se de uma questão judicial dos Estados Unidos, onde os jogos eletrônicos foram considerados obras audiovisuais protegidas pelos direitos autorais. Ademais, ainda no terceiro momento, foi trabalhado o entendimento do Superior Tribunal de Justiça, o qual dissertou que os jogos de videogames são classificados como programas de computador, sendo aplicável a Lei nº 9.609/98, bem como foi abordado o caso *Zynga V. Vostu*, analisando os direitos de autor. Em relação à metodologia foi utilizado o método indutivo com levantamento bibliográfico, a partir de livros, artigos científicos e decisões dos tribunais nacionais e internacionais. Destarte, no que diz respeito às considerações finais sobre a aplicabilidade da Propriedade Intelectual nos mundos virtuais, infere-se que os mundos virtuais são provenientes do desenvolvimento tecnológico, principalmente, para recepcionar jogos, os quais apresentam duas características principais, sendo a navegação por proximidade e a imersão, de modo a gerar dimensões através da interação e da interatividade, desenvolvendo novas formas de interação social. Assim, tratando-se da previsão legal da Propriedade Intelectual, colhe-se que esta contempla os programas de computadores, regidos pela Lei n. 9.609/98, cuja proteção ocorre por meio dos direitos do autor, mas não protege seu conteúdo científico ou técnico. Ou seja, há a proteção do programa de computador como obra literária e a proteção de invenções associadas a programas de computador, sendo a primeira referente a forma de expressão da linguagem computacional, surgindo com o ato de criação do programa, já as invenções associadas são protegidas por meio de patentes de invenções. Deste modo, os jogos digitais estão sujeitos aos direitos do autor, tanto em relação aos programas de computador, quanto aos elementos de áudio e às obras audiovisuais, tratando-se do código implementado, o qual diz respeito a todas as características do jogo, o que foi reconhecido na jurisprudência internacional, no caso *Midway Mfg. Co v. Artic International Inc* e na jurisprudência nacional, por meio do entendimento do Superior Tribunal de Justiça.

Palavras-chave: Propriedade Intelectual; mundos virtuais; jurisprudência; direitos do autor. .
Programa UNIEDU – Bolsa de Pesquisa Art. 170 e Art. 171 / Governo de Santa Catarina / UNIVALI