



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

Isac Pedro Rebelo, Tarcisio Vilton Meneghetti

Direito - Direitos Especiais

O presente trabalho visa verificar a aplicação do Direito de Propriedade Intelectual aos chamados mundos virtuais, mais especificamente quando um usuário ingressa com o seu avatar em um cenário tridimensional criado pelos *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPGs) e começa a realizar diversas transações e criações passíveis de Direitos Autorais. A fim de alcançar êxito no objetivo da pesquisa, iniciou-se pelo conhecimento histórico dos jogos eletrônicos e a sua constante evolução no mercado tecnológico. Em seguida, passou-se para o campo da Propriedade Intelectual com o conceito apresentado pela Organização Mundial de Propriedade Intelectual e seguindo para a legislação infraconstitucional brasileira, a qual abrange a Propriedade Industrial, o Direito Autoral e a Proteção Sui Generis. Nessa hora, abordou-se o conceito legal dos Direitos Autorais para identificar a figura do autor em uma obra literária, artística ou científica. Além disso, foi realizado o estudo da proteção jurídica das criações audiovisuais segundo a Lei nº 9.610/98, no âmbito dos jogos eletrônicos, assim como foi abordado o funcionamento da proteção dos programas de computadores, conforme a Lei nº 9.609/98, momento em que restou entendido o alcance dos Direitos Autorais aos Softwares. Logo após, frisou-se em conhecer o processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico, justamente por ser uma tarefa multidisciplinar que envolve diversas criações distintas direcionadas para o mesmo fim, observando as várias particularidades de proteções jurídicas que podem surgir desse processo (produção literária, sonora, de programação ou até mesmo na criação de personagens). Ao final, uma vez compreendida a amplitude da Propriedade Intelectual na legislação brasileira, e o alcance desse instituto no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico, foi feita uma análise jurisprudencial nacional internacional a respeito das implicações dos Direitos Autorais nos mundos virtuais, tendo como primeiro caso, e o único encontrado em solo brasileiro, *Zynga Inc. v. Vostu Participações do Brasil LTDA.*, este que colocou em pauta o conflito sobre os direitos autorais, alegações de concorrência desleal, de infração à ordem econômica, de abuso de direito e de violação à boa-fé objetiva, entre uma sociedade empresária brasileira e uma estadunidense de jogos eletrônicos, o que resultou em um acordo judicial. Outro caso, envolvendo o jogo *Second Life*, foi *Eros, LLC v. Doe*, já dentro dos cenários criados pelos MMORPGs, tendo em vista que, supostamente, o usuário Doe estava comercializando produtos virtuais, registrados em nome da empresa Eros, LLC, sem a devida autorização, o que resultou na sentença que ordenou a proibição de outras cópias por terceiros sem autorização, reconhecendo os direitos autorais advindos do mundo virtual em sede de judicialização no mundo real. Além desses, frisa-se o caso *Eros, LLC v. Simon* que tratou, mais uma vez, da comercialização de produtos virtuais sem a devida autorização. Ao final do processo, foi reconhecida a prática ilegal contra a Propriedade Intelectual advinda do mundo virtual e



Simon teve uma sentença desfavorável, bem como a proibição de outras cópias não autorizadas. Em relação à metodologia, foi utilizado o método indutivo com pesquisas bibliográficas, a partir de livros, artigos científicos e decisões dos tribunais nacionais e internacionais, com ênfase nas decisões de tribunais dos Estados Unidos da América. Para fins de conclusão, observa-se que os jogos eletrônicos guardam proteção jurídica no âmbito da Propriedade Intelectual, e que, aos mundos virtuais, por sua vez, demonstrou-se ser possível pleitear o reconhecimento dos Direitos Autorais para proteger os direitos do seu titular. No entanto, sabe-se que o tema necessita ser mais aprofundado pela doutrina, pois ainda permanecem muitas dúvidas em aberto, sendo um campo muito amplo, recente e pouco debatido na jurisprudência, dando a possibilidade de novos posicionamentos do Direito daqui para a frente.

Palavras-chave: Propriedade Intelectual; Jogos Eletrônicos; Mundos Virtuais

Apoio: Programa de Bolsas de Pesquisa do UNIEDU/Governo de Santa Catarina e UNIVALI