



## PROPRIEDADE INTELECTUAL NO ÂMBITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Luiza Rodrigues Ferreira da Silva, Tarcisio Vilton Meneghetti

Direito - Direito Privado

A propriedade intelectual é um ramo do direito que visa proteger as criações e inovações criadas pelos desenvolvedores, programadores e demais profissionais envolvidos na criação de um jogo eletrônico. Essa proteção tem como objetivo garantir que estes profissionais sejam devidamente creditados e enumerados, e também auxiliam como estimulador para que outras pessoas comecem a inovar e criar seus próprios projetos dentro deste setor. Com grandes empresas de jogos, já é possível notar que há, de certo modo, uma proteção da propriedade intelectual quando falamos de marca e patente. Por exemplo quando se fala da empresa Nintendo, instantaneamente é possível lembrar de suas mais famosas criações, como o *Mario* e o *Donkey Kong*, ou quando falamos de *Blizzard Entertainment*, que é mundialmente conhecida por jogos como *Overwatch* e *World of Warcraft*. Contudo, por tratar-se de um ramo relativamente novo no âmbito jurídico, é possível notar uma falta considerável de legislações quando falamos de propriedade intelectual nos jogos eletrônicos, pois ela não abrange somente um aspecto, mas sim diversos processos artísticos e tecnológicos que vão ocorrendo durante a criação de um game. Por exemplo, pensando em um jogo de alta definição lançado recentemente, como a nova franquia de *God of War*, há centenas de pessoas diferentes envolvidas no projeto, e ainda mais âmbitos que devem ser protegidos pelo Direito. Em um jogo como esse é necessário criar uma trilha sonora, animação, softwares e demais patentes, mas nem todas essas etapas estão atualmente protegidas juridicamente, pelo menos não como um todo. Algumas empresas e desenvolvedores de jogos eletrônicos já criaram mecanismos para tentar proteger ao máximo suas propriedades intelectuais. Existem empresas, por exemplo, em que os funcionários responsáveis pelo processo criativo do game aceitam ceder seus direitos individuais de propriedade intelectual para a empresa, o que acaba se tornando importante principalmente em grandes empresas, onde diversas pessoas participam, de alguma maneira, do processo de desenvolvimento criativo. Além disso, outras grandes empresas de games utilizam-se de licenciamentos e parcerias, pois há uma grande demanda de mercadorias e outras formas de entretenimento que envolvem personagens desses jogos, como por exemplo a *Nintendo*, que já cedeu os direitos do Mario para a construção de uma área do personagem em parques temáticos, como também o filme lançado esse ano que tem o personagem como protagonista. Portanto, esse é o principal motivador da presente pesquisa, pois atualmente são pouquíssimos países que legislam sobre os direitos que devem ser resguardados acerca dos jogos eletrônicos e do mundo virtual, e é crescente a demanda de leis que consigam se adaptar à um universo que se expande tão rapidamente e de forma exponencial. Foram utilizadas diversos outros artigos e projetos de pesquisa para o embasamento da pesquisa, assim como alguns entendimentos já pré-existentes de países estrangeiros, e foi possível concluir que atualmente ao se falar sobre Propriedade Intelectual. A



metodologia utilizada, portanto, foi a pesquisa bibliográfica, pois como ainda não existe um número significativo de doutrinas e jurisprudências que abordem o assunto, a fonte principal de dados e citações foram os artigos e livros que propõem mecanismos e soluções para que o desenvolvimento jurídico acerca da propriedade intelectual no âmbito virtual aconteça de forma que seja possível acompanhar o crescimento desse mercado, que inevitavelmente fica cada vez mais complexo e diverso, abrangendo cada vez mais áreas bastante pertinentes do ramo jurídico, e que visa a proteção de criadores e desenvolvedores para que os jogos eletrônicos, e todo o processo criativo envolvido, tenha o devido respaldo legal.

Palavras-chave: Propriedade; Patente; Jurídico

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