

Chwartzmann: A propriedade intelectual no mercado de games

26/09/2021

O mercado de games tem crescido muito no Brasil. Em 2020, o aumento no faturamento foi de 140%, segundo pesquisa da Visa Consulting & Analytics. Com a expansão desse mercado e o grande potencial de investimento na área — seja para quem está abrindo ou investindo em uma empresa desse segmento —, é fundamental a atenção com os principais ativos que devem ser protegidos.



A propriedade intelectual é um ramo do Direito que

abrange *softwares*, marcas, direitos autorais, patentes, entre outros. E o primeiro ponto de atenção deve ser sobre a definição sobre quem será o titular dos direitos patrimoniais ligados ao programa — direito de uso, distribuição, venda, entre outros.

O artigo 4º Lei nº 9.609/98 (Lei do Software) deixa claro que os direitos pertencerão ao empregador ou contratante, quando o *software* for desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário. Ainda que haja essa presunção legal, costumamos recomendar que seja formalizado por escrito, por meio de termo ou contrato, a cessão de direitos com todos os envolvidos na produção, pois além de evitar disputas torna o jogo mais atrativo para investimentos. Em paralelo, é possível realizar o registro do game como programa de computador no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (Inpi). Mesmo não sendo obrigatório — por se tratar de direito autoral — serve como uma comprovação do estado em que o game se encontrava no momento do lançamento.

Já a marca, que recebe proteção total apenas após o seu registro formal, deve ser registrada no Inpi (reforçando o valor do jogo pela forma como ele será conhecido pelo público e evitando que seja registrada uma marca parecida ou mesmo idêntica) antes que as informações sobre o jogo sejam divulgadas para o público. Segundo o artigo 122 da Lei de Propriedade Industrial, podem ser registrados todos os sinais "visualmente perceptíveis": nome da empresa que produz, do jogo, eventualmente até de personagens ou itens do universo dos games. Isso também é importante porque futuramente estes podem ser utilizados para exploração de outros produtos



derivados.

Outra forma de proteção importante é pelos direitos autorais, previstos na Lei nº 9.610/1998, que podem proteger as histórias, personagens, cenários, músicas, gráficos e até mesmo o próprio código-fonte, concedendo ao titular o direito de impedir exploração da sua obra sem autorização. Porém, a proteção sempre será para a expressão das ideias, não das ideias em si. Isso gera duas consequências: nenhuma ideia de jogo é protegida por direitos autorais até que sejam fixadas em algum meio como código-fonte ou mesmo em um arquivo de Word; as ideias semelhantes adotadas em diferentes jogos e formatos não necessariamente infringem os direitos autorais de terceiros. Os desenvolvedores devem ter cuidado para não infringir o trabalho de terceiros ao desenvolver o seu conteúdo, porque dependendo da situação várias obras protegidas por direitos autorais diferentes podem servir de base e para cada uma delas diferentes licenças eventualmente deveriam ser adquiridas.

Já as patentes não são popularmente aplicadas nesse meio, ao menos no Brasil, mas a cada ano surgem grandes litígios envolvendo patentes na indústria de games e são uma das formas mais fortes de proteger um direito intelectual, oferecendo direito exclusivo ao titular de explorar a sua invenção. O pedido deve ser realizado junto ao Inpi e deve preencher às seguintes condições: deve ser nova, com características que não sejam conhecidas pela sociedade no seu campo técnico; não pode ser evidente ou envolver algo que possa ser deduzido por uma pessoa com conhecimento "médio" naquele campo técnico e precisa ter um uso prático ou capacidade de aplicação industrial.

Além disso, é fundamental tomar cuidados com a divulgação de informações ao público ou para possíveis concorrentes. Para tanto, é necessário que a empresa assine contrato ou termo individual com os colaboradores e/ou empresas que terão acesso às informações sobre o programa, além de garantir que todos os sistemas e equipamentos que forem utilizados para desenvolver e armazenar os jogos tenham níveis mínimos de segurança. Isso inclui não apenas a proteção contra ataques, como vírus e *hackers*, como também a implementação de mecanismos de governança na própria empresa, realizando treinamento com colaboradores, limitando e controlando acesso a materiais sensíveis etc.

Em um mercado que só tende a crescer, seja para um desenvolvedor de um novo game, para um empreendedor ou para um interessado em investir em empresas desse setor, as questões de propriedade intelectual precisam ser observadas, além, claro, dos demais aspectos tributários, comerciais e trabalhistas, entre outros.

Fonte: <https://conjur.jumps.com.br/2021-set-26/chwartzmann-propriedade-intelectual-mercado-games/>