

GAMES E PROPRIEDADE INTELECTUAL: ANÁLISE SOB A ÓTICA DOS DIREITOS AUTORAIS

Introdução e Definição de Direito Autoral

Prosseguindo com a nossa série de artigos sobre o universo dos Games e Propriedade Intelectual, é importante aprofundar outro aspecto essencial desse segmento, que o permeia desde a idealização do jogo eletrônico até a sua comercialização no mercado: o **Direito Autoral**.

Em um primeiro momento, insta salientar o seu conceito e o respaldo legal. Assim, o tópico envolvendo Direitos Autorais está detalhado na Lei nº 9.610/1998, destinada à proteção de obras intelectuais vinculadas às *“criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro”*¹, tais como textos de obras literárias, artísticas ou científicas, obras dramáticas e coreográficas, composições musicais, obras audiovisuais, fotográficas, desenho, pintura, gravura, entre outros. Neste sentido, os Direitos Autorais também possuem respaldo na Constituição Federal do Brasil, de acordo com o artigo 5º, XXVII, que dispõe aos *“autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar”*².

A legislação citada acima garante a proteção das obras por um determinado período de tempo, que em território brasileiro considera a vida do autor da criação/obra e um período adicional de setenta anos após o seu falecimento. Após o período de proteção, as referidas obras entram em domínio público, com possibilidade de qualquer pessoa física ou jurídica explorar, ainda que para finalidades comerciais, respeitando, no entanto, os direitos morais dos autores, que são inalienáveis, irrenunciáveis e perpétuos.

Neste diapasão, é importante conceituarmos as principais diferenças entre os direitos patrimoniais e os direitos morais dos autores, uma vez que são as duas categorias que compõem os Direitos Autorais. Os direitos patrimoniais dos autores se referem aos interesses econômicos do autor no tocante à sua obra, de modo que confere o direito de controlar o uso comercial de acordo com o prazo supracitado. De outro lado, o direito moral do autor está conectado com a ligação pessoal e emocional do autor com sua obra, de forma a ser reconhecido e ter a sua integridade respeitada, sendo inviável a sua renúncia conforme indicado no parágrafo anterior.

¹ BRASIL. Lei nº 9.610/1998, Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>. Acesso em: 07/02/2025.

² BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, [1988]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 07/02/2025.

Assim, o desafio do presente artigo busca responder a seguinte indagação: como o tópico dos Direitos Autorais dialoga com o recente e inovador universo dos Games?



Direito Autoral e Games

Trata-se de uma questão complexa quando olhamos a aplicação no universo dos games na medida em que conta com grau de subjetividade e há linhas tênues que devem ser analisadas do ponto de vista jurídico de forma casuística. A previsão legal indicada acima protege diversos aspectos relevantes dentro de um jogo, como, por exemplo, código-fonte, roteiro, cenários, história, música e até mesmo personagens, que podem ser protegidos individualmente. No entanto, é importante notar que a proteção não está concentrada no conceito, e sim na sua materialização, de modo que necessita de sua aplicação, de fato, no referido game, como, por exemplo, em seu código-fonte e/ou qualquer outro meio/documento que ratifique a sua existência e viabilidade, guardando ainda originalidade. Em relação ao código-fonte e a proteção do software dentro do conceito de Direito Autoral, recomendamos a leitura do nosso artigo [Games, Software, Personagens e Design](#).

Além do caráter de proteção quando olhamos sob o viés do criador da obra, também deve ser observado outro fator: os limites em relação aos elementos do jogo que o criador pode utilizar no desenvolvimento de um game sem infringir direitos autorais de terceiros, como, por exemplo, utilização de trilha sonora sem a devida autorização e/ou licenciamento de material proveniente de livro e/ou filme para desenvolvimento de jogo eletrônico. Esse aspecto é ainda mais sensível no universo dos games em virtude da linha tênue, muitas vezes, entre o que consiste em uma “categoria” de jogo eletrônico e o que

é original e protegido pelos direitos de autor. Para exemplificar esse tema, assim como no cinema temos os gêneros dos filmes como aventura, suspense, terror, comédia etc., que são classificados de acordo com elementos em comum. Por exemplo, na comédia, a trama gira em torno de situações que fazem as pessoas refletirem de forma dinâmica e leve, repleta de situações cômicas. Nos *games*, temos modalidades de jogos com características centrais, como por exemplo, o *FPS (First-person shooter)*, ou seja, tiro em primeira pessoa, que tem como foco o combate com armas de fogo no qual se enxerga a partir do ponto de vista do protagonista/personagem principal. Temos também o *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, em que jogadores dividem-se em times e disputam partidas, que reúnem elementos de ação, fantasia e estratégia. Em alguns casos, há uma zona cinzenta na definição do que respeita o gênero do game e o que é direito patrimonial da *Publisher*, empresa detentora e exploradora da obra. Para ilustrar esse assunto, no próximo capítulo, colocamos uma disputa recente envolvendo a *Riot Games e Shangai Moonton Technology*.

Jurisprudência



Um caso emblemático sobre a linha tênue entre o gênero do game e a criação foi o processo movido pela *Riot Games* em face de *Shangai Moonton Technology*, em que a primeira acusa a segunda de plagiar elementos de *Wild Rift*, versão mobile de *League of Legends*, “carro-chefe” da *publisher* *Riot Games*. Após anos de litígio, com mudanças, inclusive de foro dos Estados Unidos para a China, as partes chegaram a um “acordo global sobre suas disputas de propriedade intelectual”, em que a *Riot Games* decidiu retirar formalmente os processos relacionados³. Apesar deste desfecho recente entre as

³ Disponível em: < <https://br.ign.com/league-of-legends-wild-rift/122068/news/riot-games-e-moonton-chegam-a-acordo-em-processo-por-plagio-de-wild-rift-versao-mobile-de-lol>>. Acesso em 07/02/2025.

empresas, a relação de litígio é longa e em 2018 a *Riot Games* venceu um processo em face da *Moonton*, no entanto, em relação ao *League Of Legends*.

Para exemplificar, abaixo encontramos uma relação que foi enviada dentro do próprio processo, em que são apontados elementos presentes em ambos os jogos eletrônicos:



Fonte: App2Top⁴

Ao analisar a imagem acima, fica nítida a semelhança entre os “ambientes” em que os jogadores estão localizados, no entanto, as características acima indicadas são intrínsecas ao gênero MOBA ou vinculados e originais do game da *Riot Games*? Apesar da resolução do caso acima, trata-se de um tema que está em constante movimento e atualização, com lançamentos anuais por diversas empresas, de modo que cabe continuar acompanhando as jurisprudências sobre o assunto, que podem ecoar nos tribunais brasileiros.

Caso tenham interesse em aprofundar essas particularidades, recomendamos a leitura do nosso artigo sobre “*look and feel*” do jogo⁵, ou seja, a sensação intangível, porém única, que alguns jogos alcançam ao tecer um feliz conjunto de músicas e efeitos sonoros originais, design, roteiro e experiência interativa.

Games e interação com o público: streaming e modding

⁴ Disponível em: < <https://app2top.com/news/riot-games-and-moonton-settled-the-league-of-legends-plagiarism-dispute-eight-years-later-265223.html>>. Acesso em 07/02/2025.

⁵ Disponível em <Revista-RVN-n.8-Dez-24_a.pdf>. Acesso em 07/02/2025.

Outra característica inovadora dos games está na sua interação com o público e como este tem o poder, inclusive, de alterar a propriedade intelectual dos jogos eletrônicos e dialogar diretamente com tópicos envolvendo Direitos Autorais.

Em um primeiro momento, a respeito do *streaming*, trata-se de uma prática em que as pessoas jogam e transmitem ao vivo toda a trajetória dentro do *game*, com engajamento e interação entre os fãs por meio de *chats* disponibilizados ao público.

De um lado, nota-se que a legislação brasileira indicada no presente artigo exige que o uso de qualquer obra seja autorizado por seu titular, o que poderia implicar em eventuais restrições à prática supracitada. No entanto, o referido movimento é visto pela indústria como um formato de impulsionamento e divulgação gratuita do conteúdo de seu *game*, de modo que, muitas vezes, é estimulado pelas próprias *publishers*.

Em relação ao *modding*, ou seja, atividade em que o usuário/jogador altera ou até mesmo cria novos conteúdos adicionais ao game, como, por exemplo, novos mapas, personagens e/ou fases. Assim como no *streaming*, algumas *publishers* estimulam essa prática para que o game sempre traga novidades aos seus jogadores, com algumas exceções de acordo com o posicionamento da empresa no mercado. Outro ponto sensível é sobre a titularidade dessas novas criações “incorporadas” aos games, que geralmente já são tratadas dentro do contrato de licença que o usuário confere o “opt-in” ao iniciar o jogo, com a cessão destas melhorias para a *publisher*.

Conclusão

Ante o exposto, nota-se que os Direitos Autorais permeiam toda a cadeia criativa para o desenvolvimento e a exploração comercial dos games, de modo que é um tópico que deve ser explorado desde o momento “zero” do projeto, com continuidade durante toda a vida útil do game, incluindo modelos de exploração comercial, formatos de *modding*, *streaming*, entre outros. Destarte, os empreendedores e desenvolvedores precisam de um planejamento estratégico e jurídico no tocante ao tema, uma vez que refletem tópicos que ecoarão tanto em relação aos seus clientes/usuários dos jogos como também para potenciais investidores interessados.

Gostaria de saber mais sobre Direitos Autorais e games? Entre em contato com o escritório através dos pontos de contato abaixo informados, bem como mantenha-se atento(a) às novas publicações que

realizaremos sobre esse universo, com nosso olhar sempre voltado sob a perspectiva alinhada à realidade do negócio.

Por fim, consulte nossos artigos anteriores sobre o universo dos Games:

- (a) [Games e Propriedade Intelectual](#)
- (b) [Games, Software, Personagens e Design](#)
- (c) [“Look and Feel” – a proteção da essência estética e sensorial de um game](#)