

# DESAFIOS JURÍDICOS NA ERA DIGITAL: PROPRIEDADE INTELECTUAL E A CULTURA DE PIRATARIA EM JOGOS ELETRÔNICOS

Julio Cesar Dartagnan de Oliveira<sup>1</sup>

Ana Claudia Silva Abreu<sup>2</sup>

**Resumo:** O artigo tem como objetivo explorar a importância da proteção da propriedade intelectual (PI) em um cenário de globalização e avanços tecnológicos. A Propriedade Intelectual, que abrange direitos autorais, patentes e marcas, desempenha um papel crucial na promoção da inovação e no desenvolvimento econômico. Utilizando uma abordagem teórica, o trabalho analisa normativas e práticas relacionadas à PI, com destaque para os aspectos penais e civis da proteção. Entre as questões abordadas, estão as penalidades severas para violações com intenção de lucro e as ações judiciais disponíveis para reparação de danos. O artigo também examina o impacto crescente da pirataria digital, que representa um grande desafio para a aplicação dos direitos de Propriedade Intelectual. Conclui enfatizando a necessidade de uma colaboração mais efetiva entre governos, empresas e sociedade para criar um ambiente que respeite os direitos de propriedade intelectual e promova a inovação de maneira ética e sustentável, protegendo os interesses dos criadores.

**Palavras-chave:** Propriedade Intelectual. Pirataria Digital. Inovação. Desenvolvimento Econômico. Proteção Penal.

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a discussão em torno da proteção da propriedade intelectual tem ganhado cada vez mais relevância nos diversos setores da sociedade. A propriedade intelectual, que engloba direitos autorais, patentes, marcas, entre outros, que serão comentadas no presente trabalho, desempenha um papel fundamental na proteção dos interesses dos criadores e inovadores, garantindo-lhes o reconhecimento e a remuneração pelo seu trabalho e esforço intelectual.

No entanto, em um contexto marcado pelo avanço tecnológico e pela globalização, surgem novos desafios e dilemas éticos relacionados à propriedade intelectual, como a pirataria digital, a disseminação não autorizada de conteúdos e a concorrência desleal. O setor dos jogos eletrônicos, em particular, tem sido alvo

---

<sup>1</sup> Aluno do Curso de Direito do Centro Universitário Campo Real - Guarapuava. E-mail para contato dir-juliooliveira@camporeal.edu.br.

<sup>2</sup> Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. do Curso de Direito do Centro Universitário Campo Real.

constante de pirataria, dificultando a aplicação dos direitos de propriedade intelectual.

Diante desse cenário complexo, o problema de pesquisa que este trabalho busca responder é: como os desafios impostos pela pirataria no setor de jogos eletrônicos impactam a proteção dos direitos de propriedade intelectual na era digital? A questão se torna ainda mais pertinente à medida que as práticas ilegais de compartilhamento de conteúdo se expandem, desafiando os modelos tradicionais de proteção jurídica.

Para explorar essa questão, o presente trabalho adota uma abordagem bibliográfica, realizando uma análise das normativas e doutrinas jurídicas relacionadas à proteção da propriedade intelectual, com ênfase nos desafios específicos da pirataria em jogos eletrônicos. Essa análise será baseada em estudos e obras de autores renomados na área, como Barbosa (2003), Maggio (2012), Gominho (2019), Dão (2019), Marcondes (2018), Porte (2019) e Pase (2013), que oferecem contribuições valiosas sobre os fundamentos legais e as práticas que envolvem a proteção da propriedade intelectual.

Através dessa revisão de literatura, serão discutidos os principais conceitos, legislações vigentes e os aspectos práticos da aplicação dessas normativas no ambiente digital. Assim, esta pesquisa busca contribuir para o debate sobre a efetividade das ferramentas jurídicas disponíveis e identificar possíveis soluções ou adaptações que possam fortalecer a proteção da propriedade intelectual frente às constantes mudanças tecnológicas.

## **2 A PROPRIEDADE INTELECTUAL E SUA IMPORTÂNCIA NA PROMOÇÃO DA INOVAÇÃO E DO CRESCIMENTO ECONÔMICO**

A propriedade intelectual é a responsável pela proteção de criações do intelecto humano, conferindo direitos exclusivos aos criadores e inovadores sobre suas obras, invenções e marcas. Esse conceito abrange diversas categorias, incluindo direitos autorais, patentes, marcas registradas e desenhos industriais.

De acordo com Barbosa (2003, p. 10) a propriedade intelectual é definida “[...]Pela Convenção da OMPI como o conjunto de direitos referente a obras literárias, artísticas e científicas as invenções e descobertas científicas, desenhos e

modelos industriais, marcas e denominações comerciais e também a proteção contra a concorrência desleal.

De acordo com a *World Intellectual Property Organization* (WIPO) (2021, p.2) “A criatividade e a inventividade são vitais. Estimulam o crescimento econômico, criam novos empregos e indústrias e melhoram a qualidade e o desfrutar da vida”. Ou seja, a propriedade intelectual abrange os direitos legais de criadores e inventores com a finalidade de proteger suas obras e invenções e assim, tais direitos possibilitam aos criadores controlarem o uso de suas criações, tendo o incentivo para a inovação e criação para que se possa usufruir dos benefícios de seus trabalhos.

É importante destacar que no ano de 1967, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) foi estabelecida como uma agência autônoma das Nações Unidas, tendo assim, a integração das Uniões de Paris e de Berna, colaborando também com a União para a Proteção das Obtenções Vegetais (UPOV) e também administrando diversos tratados internacionais.

De acordo com Barbosa (2003) inicialmente o termo "propriedade intelectual" referia-se mais restritamente aos direitos autorais, no entanto, alterou-se para como compreendemos atualmente, idealizado pelos juristas de visões distintas Josef Kohler e Edmond Picard no final do século XIX. É importante destacar as visões destes juristas: Kohler (s.d.) defendia a proteção das criações intelectuais como uma forma de promover a criatividade e o progresso cultural, já Picard (s.d.) acreditava na necessidade de equilibrar os direitos de propriedade intelectual com o interesse público e social, promovendo uma distribuição mais equitativa dos benefícios da inovação.

Segundo dispõe a Convenção de Paris de 1883 e o Guia da Propriedade Intelectual da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação de Santa Catarina (FAPESC), a Propriedade Industrial é um conjunto de direitos que inclui patentes de invenção, modelos de utilidade, desenhos ou modelos industriais, marcas de fábrica ou de comércio, marcas de serviço, nome comercial e indicações de proveniência ou denominações de origem, além da repressão da concorrência desleal. (FAPESC)

Apesar do termo "industrial", esse ramo do Direito abrange não apenas criações industriais, mas também produtos agrícolas, como os extrativos e naturais, os vinhos, cereais, tabaco, frutas, animais, minérios, águas minerais, cervejas, flores

e farinhas. Tais conjuntos são assegurados pela Lei n.º 9.279 e, de acordo com o Guia da Propriedade Intelectual (FAPESC):

[...]regulam as relações de uso empresarial, e protegem legitimamente projetos voltados às atividades comerciais e industriais. A propriedade industrial garante a exclusividade sobre a utilização, difusão e exploração sobre eles e assegura a repressão às reproduções indevidas e à concorrência desleal. Para isso, porém, é preciso obter um registro no órgão competente.” (GUIA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL, 2010, não paginado)

A proteção conferida pela Propriedade Intelectual é fundamental para garantir que inventores e criadores possam usufruir dos benefícios econômicos de suas inovações e criações. A obtenção do registro nos órgãos competentes não apenas assegura os direitos exclusivos, mas também colabora para um ambiente de inovação e concorrência leal, que é essencial para o desenvolvimento econômico e tecnológico no país.

De acordo com o site do Centro Regional de Inovação e Transferência de Tecnologia da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), a Propriedade Intelectual abrange três grandes áreas, sendo elas, o Direito Autoral, a Propriedade Industrial e a Proteção *Sui Generis*, tendo suas categorias respectivamente, como: as patentes, marcas, desenhos industriais, indicações geográficas, segredos industriais e repressão à concorrência desleal, direitos do autor, direitos conexos, programas de computadores, topografia de circuito integrado, cultivar e conhecimento tradicional.

Com o avanço da tecnologia, sendo possível a realização de cópias de produtos com a finalidade de comércio, e com o desenvolvimento da economia industrial, surgiu a obrigação da criação de uma categoria sobre direitos de propriedade. A economia não somente reconhece o direito da propriedade sobre o produto mas também sobre a ideia da produção deste. Conforme Vanim (2016, não paginado) “esses direitos que têm como resultado uma espécie de exclusividade sobre algum produto ou sobre a ideia de produção deste produto, dá-se o nome de “Propriedade Intelectual”. Em suma, a propriedade intelectual desempenha um papel vital na proteção das criações, incentivando o avanço tecnológico e o crescimento econômico sustentável.

### **3 A PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ESFERA PENAL**

Na esfera Penal, a violação dos direitos da Propriedade Intelectual é tipificada como crime, conforme o Art. 184 do Código Penal Brasileiro. A legislação busca garantir que os criadores e detentores de direitos tenham seus interesses assegurados, prevenindo a reprodução não autorizada de suas obras e garantindo que possam usufruir dos benefícios gerados pelo seu trabalho intelectual. Assim, a tipificação dessas violações como crime reflete a relevância que o Estado atribui à proteção da propriedade intelectual, reconhecendo seu papel fundamental no fomento à criatividade e inovação, além de contribuir para a justiça e a equidade nas relações comerciais e culturais.

Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

§ 1º Se a violação consistir em reprodução total ou parcial, com intuito de lucro direto ou indireto, por qualquer meio ou processo, de obra intelectual, interpretação, execução ou fonograma, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 2º Na mesma pena do § 1º incorre quem, com o intuito de lucro direto ou indireto, distribui, vende, expõe à venda, aluga, introduz no País, adquire, oculta, tem em depósito, original ou cópia de obra intelectual ou fonograma reproduzido com violação do direito de autor, do direito de artista intérprete ou executante ou do direito do produtor de fonograma, ou, ainda, aluga original ou cópia de obra intelectual ou fonograma, sem a expressa autorização dos titulares dos direitos ou de quem os represente.

§ 3º Se a violação consistir no oferecimento ao público, mediante cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro sistema que permita ao usuário realizar a seleção da obra ou produção para recebê-la em um tempo e lugar previamente determinados por quem formula a demanda, com intuito de lucro, direto ou indireto, sem autorização expressa, conforme o caso, do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor de fonograma, ou de quem os represente:

Pena – reclusão, de 2 (dois) a 4 (quatro) anos, e multa.

§ 4º O disposto nos §§ 1º, 2º e 3º não se aplica quando se tratar de exceção ou limitação ao direito de autor ou os que lhe são conexos, em conformidade com o previsto na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, nem a cópia de obra intelectual ou fonograma, em um só exemplar, para uso privado do copista, sem intuito de lucro direto ou indireto." (BRASIL, 2003)

De acordo com Maggio (2012), nos casos de violação de direitos autorais, para realizar ações penais contra essas violações, existem duas possibilidades, sendo elas, a queixa-crime quando se trata de ação penal privada conforme o Art. 186 do Código Penal, sendo na modalidade simples e tendo como pena de detenção de 3 meses a 1 ano, ou multa, dessa forma, é considerado um delito de menor potencial ofensivo, com a possibilidade de conciliação e transação

penal, conforme a Lei 9.099/95, Art. 61, 72 e 76 e tendo o ofendido ou representante legal o prazo de 6 meses contando a partir do dia que tiver a ciência do autor do crime, para ingressar com a ação penal, conforme Art. 38 do Código de Processo Penal e, devendo oferecer a queixa no prazo de 30 dias após a homologação de laudo pericial de acordo com o Art 529 do Código de Processo Penal.

Ainda conforme Maggio (2012), nos casos do 1º e 2º parágrafos do Art 184, as figuras neles indicadas são consideradas crimes de ação penal pública incondicionada, tendo a reprodução com intuito de lucro. Já a venda, distribuição, manter em depósito obra com direito autoral violado, com o objetivo de lucro de maneira direta ou indireta, conforme consta no segundo parágrafo do mesmo artigo, também incorre na ação penal pública incondicionada, como também nos casos de crimes cometidos contra entidades públicas, como empresas estatais e autarquias.

De acordo com Apoitia (s.d.), no caso do terceiro parágrafo, quando a violação envolve o oferecimento ao público mediante a cabo, fibra ótica, satélite ondas ou qualquer outro meio que permita ao usuário selecionar a obra ou produção com o fim de recebê-la, a ação é considerada condicionada à representação.

Em relação à violação do direito autoral, tem-se dois sujeitos, tratando-se de crime comum em relação ao sujeito ativo, podendo esse ser qualquer pessoa, não havendo nenhuma condição especial, não impedindo também a coautoria e participação, porém deve haver o elemento subjetivo do crime. Já em relação ao sujeito passivo, o crime é próprio, pois só pode ser o detentor do direito autoral da obra, podendo essa ser literária, científica ou artística. “O detentor do direito autoral pode ser o próprio criador da obra ou então seus sucessores ou herdeiros. A pessoa jurídica pode ser também o sujeito passivo desse crime. Em casos como este, a ação penal deve ser incondicionada” (BITTENCOURT, 2024, p. 226).

De acordo com Maggio (2012), a violação de direito autoral é um crime sendo uma norma penal em branco em sentido amplo, tendo essa que ser complementada por outra normal de mesmo nível, no caso a Lei dos Direitos Autorais (Lei 9.610/1998) tem por finalidade a alteração, atualização e consolidação da legislação referente aos direitos autorais. Além disso, é importante destacar que:

A violação do Direito Autoral prevê uma pena de 3 meses a 1 ano de detenção, ou multa. Caso essa violação seja pela reprodução com o objetivo de gerar lucro, a penalidade é de reclusão de 2 a 4 anos e multa, em casos de distribuição, venda, aluguel ou manter em depósito a obra

com direitos autorais violados com finalidade de lucro, seja direto ou indireto, a penalidade é a mesma. (DIVINO, 2019, não paginado)

Ainda conforme Divino (2019), consta no parágrafo terceiro do referido artigo, o oferecimento desse material violado ao público, seja por meio de cabo, fibra ótica, satélite, ondas ou qualquer outro tipo de sistema que permita o usuário escolher a obra violada e recebê-la de quem está disponibilizando com o objetivo de lucro direto ou indireto tem como pena a reclusão de 2 a 4 anos e multa. Em resumo, a violação de direitos autorais é um crime previsto pelo ordenamento jurídico, demandando complementação por normas específicas, como a Lei dos Direitos Autorais (Lei 9.610/1998), que busca revisar e consolidar a legislação sobre o tema. As penalidades para estas violações variam, incluindo detenção ou multa, para casos simples, e reclusão e multa para violações com fins lucrativos, como reprodução, distribuição, venda ou aluguel de obras protegidas.

Todavia, faz-se necessária a diferenciação dos crimes em que o bem jurídico tutelado é o patrimônio, para os bens jurídicos dos tipos penais em questão. Nos crimes tradicionalmente patrimoniais o bem físico deixa a esfera do titular, sendo requisito necessário para se consumar. Há claramente uma violação a um direito real com a inversão da posse. Diferente do que ocorre com direitos da propriedade intelectual, em que o que há é mera violação de direito obrigacional, o que hoje é plenamente protegido pelo Direito Civil e Administrativo. (MORSCHBACKER, 2019, p.12)

Sendo assim, é visível a distinção crucial entre os crimes patrimoniais tradicionais e as violações de direitos de propriedade intelectual. Enquanto nos crimes patrimoniais o foco está na apropriação física do bem, caracterizada pela inversão da posse, nas violações de propriedade intelectual o que se viola são direitos obrigacionais, plenamente resguardados pelo Direito Civil e Administrativo. Essa diferenciação não apenas delinea a natureza dos bens envolvidos, mas também reflete abordagens legais distintas e suas consequências para os infratores.

De acordo com Ferreira (2009), com o desenvolvimento da tecnologia e da Internet, a dificuldade para controlar as violações referentes à propriedade intelectual tem se tornado cada vez mais complexa, pelo fato de que nesse novo mundo da Internet, ocorreu o nascimento de técnicas novas de reprodução, exploração e com isso também a violação desses direitos, aumentando de maneira significativa as lesões causadas ao direito da propriedade intelectual e sendo muito

difícil a investigação desses delitos, uma vez que, quando algo é postado na internet, essa informação tem seu controle muito mais dificultado pelo tamanho da exposição ao ambiente *on-line*. Como o direito autoral é um dos direitos mais afetados com a Internet, torna-se necessário que estudos sejam aprofundados referente ao tema.

A complexidade do sistema de proteção da propriedade intelectual na sociedade de informação, delimitada no direito autoral que rege o programa de computador, demonstra a necessidade de se estudar o tema. Somado a este fato, estudos apontam o direito autoral como um dos três direitos fundamentais atingidos negativamente pela internet, seguido pelo direito de receber informações de fonte idônea e o direito da preservação da privacidade. Isto porque o mundo digital fez nascer novas técnicas de reprodução, exploração e violação dos direitos, ou seja, aumentou de forma significativa tanto as possibilidades de lesão, seja em termos de qualidade como de quantidade dos direitos, acrescido da dificuldade de sua investigação. Desde o momento em que a informação deixa de ser um bem, mais ou menos tangível, e possa circular pela rede em poucos segundos, seu controle se torna muito mais difícil. (FERREIRA, 2009, p.91)

Conforme Portugal (2011), o combate a pirataria é um problema de nível global, visto que os países dos cinco continentes enfrentam diversas dificuldades, tendo em vista a falta de interesse político e de investimentos, a corrupção, a grande demanda, sendo essa maior do que a oferta, a distribuição desses produtos por diversos meios, a repressão insuficiente, também vale destacar a grande variedade de indústrias de produtos falsificados e com a internet isso se torna mais difícil ainda de ser controlado.

Segundo, Loewenkron (2011), a violação dos direitos autorais tipificado como crime nos artigos 183, 184, 185, 187, 188, 189 e 190 no Código Penal, sendo considerados de menor potencial ofensivo, possuem um tratamento diferente dos crimes de falsificação de produtos alimentícios, medicamentos e a matéria-prima destes, sendo considerado crime hediondo em razão de se tratar de saúde pública. Com isso tem uma disparidade na reprovação desses atos ilícitos e, com essa diversidade, acaba trazendo mais uma dificuldade para combater a falsificação, levando até mesmo a impunidade ao depender de interpretações jurídicas.

Portanto, é importante que tenha-se conhecimento sobre a dificuldade nessa questão da fiscalização e como a Internet é uma área muito vasta de conteúdos, podendo causar sérios danos aos detentores dessas propriedades

intelectuais, com o avanço dessas novas técnicas reprodução das propriedades e também da violação das mesmas.

#### **4 OS MECANISMOS DE PROTEÇÃO E REPARAÇÃO NA ESFERA CIVIL**

A proteção civil da propriedade intelectual refere-se a um conjunto de mecanismos legais disponíveis com a função de garantir os direitos dos criadores e detentores de propriedades intelectuais, como por exemplo, os direitos autorais, as marcas registradas, patentes e desenhos industriais, sendo essencial para possibilitar a inovação e a criatividade.

A responsabilidade civil se subdivide em extracontratual e contratual. A responsabilidade extracontratual refere-se à responsabilidade que não deriva de contrato, em que aquele que causa dano a outrem, por culpa em sentido estrito ou dolo, fica obrigado a repará-lo. Em regra é subjetiva, decorrente de ato ilícito, mas poderá ser objetiva em alguns casos. A culpa não é presumida, sendo necessário ser provada pelo interessado. Já a responsabilidade contratual é oriunda de um contrato, referindo-se ao descumprimento de uma obrigação contratual, também em regra pode ser subjetiva, como objetiva, em que a culpa do devedor é presumida, devendo este comprovar a inexistência desta. (GOMES, 2019, p. 217).

Em resumo, essas proteções contratuais são fundamentais para incentivar a inovação, a criatividade e o desenvolvimento econômico. Direitos autorais protegem obras literárias, artísticas e científicas, como livros, músicas, pinturas, filmes e programas de computador. O titular dos direitos autorais pode impedir a reprodução, distribuição, exibição ou execução pública de sua obra sem autorização.

Conforme Tenório (2016), as marcas desempenham um papel fundamental nas estratégias empresariais e publicitárias, pois permitem que os produtos se destaquem e ajudem a identificar as empresas que os fabricam ou fornecem serviços. Isso contribui para a construção da imagem da empresa e aumenta a confiança nos produtos e serviços oferecidos no mercado. A patente impede que outros fabriquem, utilizem, vendam ou importem a invenção sem permissão. Desenhos industriais protegem o design ou a aparência estética de um produto, permitindo ao titular impedir que outros fabriquem, vendam ou importem produtos que copiem ou imitem o design protegido.

De acordo com Barbosa (s.d.), a patente possui duas funções, sendo elas a informacional e a reversa. A função informacional das patentes tem como objetivo a divulgação das patentes para o público em geral, porém essa divulgação é para a ciência da existência da patente em um contexto geral e não para seu uso geral, sendo o uso apenas exclusivo do titular de direito, desse modo tem-se a contribuição para a pesquisa e, com o fim do prazo da patente ela passe a ser de domínio comum, sendo essa função desempenhada preliminarmente pelo relatório descritivo. Já a função reversa, tem como objetivo a restrição do uso do produto patentado, sabendo que nem tudo o que consta no relatório descritivo será reivindicado para domínio comum, porém, tudo o que será reivindicado deve estar no relatório.

A primeira função é a informacional: a patente serve para divulgar a tecnologia inventada, para conhecimento geral, embora não o seja para uso geral, eis que esse é exclusivo do titular. Assim, contribui-se para a aceleração da pesquisa, e possibilita-se que, ao fim do prazo da patente, a tecnologia passe a ser, então sim, de domínio comum. Esta função é desempenhada primordialmente pelo relatório descritivo. A segunda função é a reversa: a de restringir o uso da tecnologia, tal como circunscrita pelas reivindicações. Nem tudo que está no relatório será reivindicado (o estado da arte certamente não o será...), mas tudo o que for reivindicado deverá necessariamente estar no relatório. (BARBOSA, s.d.)

Segundo Coelho (2017), para que algo seja patenteável, é necessário que haja uma novidade, não bastando apenas a originalidade, pois, mesmo que algo seja original, pode ainda sim ser conhecido pela comunidade científica, técnica ou industrial, além de ser uma novidade, ou seja, desconhecida pela comunidade científica e técnica, a invenção deve preencher certos requisitos. Primeiramente ela deve estar presente na atividade inventiva, isto é, não ser consequentemente algo óbvio do estado da técnica (LPI, art.13) e representar enriquecimento significativo para os especialistas da área. Além disso, essa invenção deve ter aplicabilidade na área industrial (LPI, art. 15), sendo assim, possível a fabricação ou utilização em indústrias da área.

Invenção é o ato original do gênio humano. Toda vez que alguém projeta algo que desconhecia, estará produzindo uma invenção. Embora toda invenção seja, assim, original, nem sempre será nova, ou seja, desconhecida das demais pessoas. E a novidade, conforme se verá em seguida, é condição de patenteabilidade da invenção. (COELHO, 2017, p.115).

Contudo, Coelho (2017) aborda que, a legislação também estabelece que determinadas invenções podem acabar sendo excluídas de serem patenteáveis, por questões técnicas, interesse público, e que afrontam não só os bons costumes e moral da população, mas que também causem danos à saúde.

[...] a lei proíbe, por razões de ordem técnica ou de atendimento ao interesse público, a patenteabilidade de determinadas invenções ou modelos (LPI, art. 18). São exemplos de impedimento legal: afronta à moral, aos bons costumes, à segurança, à ordem e à saúde públicas; substâncias resultantes de transformação do núcleo atômico; seres vivos, exceto se transgênicos (dotados de características não alcançáveis pela espécie em condições naturais). (COELHO, 2017, p.116).

Dessa forma, o INPI, concede a patente após todos os procedimentos administrativos, fornecendo o direito à exploração exclusiva da invenção ou modelo, tendo um prazo de 20 anos para as invenções e 15 anos para modelos de utilidade, contados a partir da realização do pedido, e tendo como prazo mínimo, 10 anos para invenções e 7 anos para modelos de utilidade.

Para proteger esses direitos, os titulares podem recorrer a diversas medidas civis, como ações judiciais para obter indenização por danos, busca e apreensão de produtos infratores, e cessação da atividade infratora. Medidas cautelares podem ser solicitadas antes ou durante o processo judicial para prevenir a continuação da infração, como uma liminar para interromper a fabricação ou venda de produtos infratores. Além disso, o infrator pode ser condenado a pagar ao titular uma indenização correspondente aos prejuízos sofridos devido à violação dos direitos de propriedade intelectual.

De acordo com Gominho (2019), a legislação nacional, por meio da Lei de Direito Autoral, estabeleceu reparações civis, tanto morais quanto patrimoniais, como penalidades civis para aqueles que infringirem um dever jurídico de não causar dano. Essas reparações compensam aqueles que tiveram seus direitos violados.

É na indenização de danos que se pode encontrar as condições mais concretas de satisfação de direitos de caráter personalíssimo ou de cunho material, pois não sendo possível a restituição ao estado anterior existirá a recomposição material do patrimônio do lesado que a aplicação da teoria da responsabilidade civil possibilita. (BITTAR, 1999, p. 228 *apud* GOMINHO, 2019)

Sobre a indenização referente ao dano causado na esfera civil, conforme Silva Filho (2016) o cálculo deve incluir as quantias referentes à compensação por danos morais e patrimoniais. Esses valores devem ser suficientemente altos para desincentivar novas infrações, proporcionando real proteção aos titulares de direitos sobre criações intelectuais. No entanto, considerando que o propósito da indenização é restaurar (ou ao menos aproximar) a situação ao estado anterior ao dano, o valor determinado não pode ser exagerado, para evitar o enriquecimento indevido da vítima.

A Lei 9.610/98 apresenta entre os artigos 102 e 110 as violações ao Direito Autoral e a disciplina das sanções civis aplicáveis, abrangendo várias modalidades civis e processuais civis de repressão às condutas lesivas de direitos autorais e conexos, provendo os titulares de direitos autorais de mecanismos suficientes para a defesa de seus direitos (BITTAR, 1999 *apud* SILVA FILHO, 2016)

De acordo com Silva Filho (2016) as ações repressivas contra condutas prejudiciais incluem, de maneira geral e resumida, as seguintes medidas: apreensão e confisco de exemplares, destruição de exemplares, suspensão da divulgação, confisco e destruição de equipamentos, matrizes, moldes e materiais, além de exigência de retratação pública e publicação de erratas. Em todos os casos, também se aplicam (e geralmente de forma cumulativa) o pagamento de indenizações por perdas e danos (inclusive morais) e, em alguns casos, a imposição de multas.

## **5 CULTURA DA PIRATARIA**

De acordo com Pase (2013), a pirataria está presente no cotidiano de todos os brasileiros. O uso de produtos ilegais é comum em qualquer ambiente, seja em ruas ou shoppings, ou até mesmo no computador, via *download*. A cultura da pirataria no Brasil é um complexo sistema presente no cotidiano dos brasileiros cada dia mais. Mesmo com a grande presença de produtos originais disponíveis, a prática da pirataria é extremamente comum, mesmo com uma estabilidade econômica, a venda de produtos falsificados ainda perdura.

Conforme Cesar (2013), o acesso a conteúdos era restrito pela indústria que tinha a posse de determinada mídia, sendo desde artigos científicos até discos

de música e filmes. Com o passar dos anos e com o avanço da tecnologia, esse modo de regulamentar as mídias teve grande predominância até o fim do século XX, com a invenção de computadores pessoais e avanços da tecnologia e da informação passaram a oferecer para a população, um acesso menos restrito dessas mídias. Com esse avanço, a possibilidade de copiar e reproduzir mídias digitais sem autorização do detentor foi ganhando cada vez mais popularidade.

Ao falar especificamente de jogos eletrônicos, sabe-se que esses são extremamente populares no Brasil<sup>3</sup>. Pase (2013) diz que com esse meio é vendido como *software*, permitindo o aprendizado do processo de cópia para a obtenção de lucro com venda futura. Vale ressaltar que também é possível realizar a alteração do código fonte desses produtos, alterando e também podendo adicionar informações, sendo possível assim acrescentar créditos pela realização da cópia ou até mesmo de alguma tradução feita, fazendo com que a experiência se aproxime da obra original por um custo muito menor.

Ainda conforme Pase (2013), no Brasil, a pirataria teve início nos jogos eletrônicos em razão do lançamento do Tele-Jogo, lançado em 1977, sendo esse uma adaptação do Atari Pong e para que pudessem ter uma prosperidade no mercado, os *videogames* deveriam superar dificuldades financeiras encontradas no país, em razão disso, teve o encarecimento dos produtos relacionados a jogos eletrônicos. Outro obstáculo para a prosperidade dos *videogames* era a venda de cartuchos originais, tendo em vista que esses acompanhavam um vasto conteúdo externo além do jogo em si, como o manual do jogo, a caixa e também certas ilustrações que acompanhavam a mercadoria. Entretanto, alguns consumidores apenas se importam com o conteúdo do jogo, onde encontravam alternativas mais baratas em jogos piratas, justamente por esses virem apenas com o cartucho.

Um dos motivos do crescimento da pirataria é justamente porque as pessoas querem consumir mais, mas sem pagar por isso. Existe uma tendência cultural de entender a pirataria como um acesso legítimo, pois a pessoa comprou aquela caixinha e está acessando um site legítimo, quando, na verdade, o ato de consumir um conteúdo que não foi efetivamente comercializado e disponibilizado, por meio de um agente capaz de fazer isso, é crime. Então, a pandemia deixou muito claro para nós que a aceleração digital, o crescimento da internet e o número de

---

<sup>3</sup> O número de brasileiros que se divertem através dos jogos eletrônicos continua crescendo, e neste ano o país atingiu a marca de 74,5% de sua população que diz jogar games. Isso significa que três em cada quatro pessoas no Brasil usam celulares, videogames ou computadores para jogar. (CNN BRASIL, 2022, não paginado).

usuários pode aumentar ainda mais a pirataria no audiovisual”, (ALMEIDA, 2020, não paginado)

De acordo com Porte (2019), essa cultura teve sua intensificação por certa culpa do Estado, com a criação da Lei de Reserva de Mercado, onde ocasionou a dificultação da importação de produtos eletrônicos e também de jogos eletrônicos, fazendo com que a população optasse ou por uma medida mais acessível e barata em meios ilegais como a pirataria, ou, realizassem cópias caseiras desses jogos e até mesmo criando produtos eletrônicos caseiros.

O governo tem a sua parcela de culpa também, já que em 1984 era aprovado a Lei de Reserva de Mercado. Em síntese essa política dificultava a importação de produtos eletrônicos e informática e resultava na fabricação caseira desses produtos. Essa prática levou à criação de diversos consoles “clones”, como o Phantom System da Gradiente e o Dynavision da Dynacom, e essas empresas não precisam pagar direitos autorais sobre os seus detentores. Tudo salvo pela legalidade da época. (PORTE, 2019, p14.)

Contudo, apesar dos danos que as cópias não autorizadas podem causar a desenvolvedores de jogos eletrônicos, essas mesmas cópias possibilitam que esses produtos perdurem por muito mais tempo do que de fato seria se não houvessem sido pirateados, de acordo com Marcondes (2018), essa distribuição ilegal de cópias geraram uma conservação de informação que provavelmente não teria ocorrido caso esses produtos ficassem apenas em domínio das desenvolvedoras e essas não optassem por preservar os conteúdos por questões financeiras.

Com o objetivo superficial e primariamente “egoísta” de promover a distribuição de cópias de produtos digitais sem pagar por elas, os piratas inadvertidamente possibilitaram também a sobrevivência desses dados em momentos da história em que, por razões primariamente econômicas, suas próprias desenvolvedoras não consideraram como prioridade sua preservação. (MARCONDES, 2018, p29.)

Conforme Silva (2023), a própria comunidade que consome conteúdos digitais entra no debate de se a pirataria é um caminho para o acesso a cultura ou se ela somente lesa os produtores dessas obras, enquanto uma parte crítica quem utiliza da pirataria para ter acesso ao conteúdo com a justificativa de que essa prática lesiona autores independentes, a outra parte defende a pirataria com o argumento social e econômico da grande massa em não ter condições financeiras para poder adquirir a obra de maneira legítima.

O debate interno na comunidade existe e é bem dividido, de tempos em tempos volta com força, mas nunca para realmente. Uma parte apoia o ponto de vista de que a pirataria é uma forma viável de acesso às obras, já que fatores socioeconômicos impedem a maioria esmagadora da comunidade de terem acesso ao material legal. Outra parte critica a manutenção da pirataria, argumentando que ao apoiar essa ação, de alguma forma estariam lesando os autores dos frutos de seu trabalho e, geralmente, usam a situação de autores independentes (principalmente nacionais) que têm dificuldade em publicar suas obras e ter algum retorno financeiro como exemplo. (SILVA, 2023, p44.)

Sendo assim, tem por entendimento comum que a pirataria é um assunto extremamente complexo de combater devido a vasta complexidade referente a fiscalização, e a difícil divulgação para a população dos prejuízos que a prática da pirataria pode gerar. Muitos dos consumidores desses produtos ilegais apenas buscam o meio mais econômico para usufruir do produto, portanto práticas como a disponibilização de produtos com valores mais acessíveis e uma maior divulgação para conscientização da população sobre quais os malefícios da prática de pirataria podem ser um fator de extrema importância para o combate a pirataria.

## **6 CONCLUSÃO**

Para a conclusão deste trabalho, destaco que a proteção da propriedade intelectual é um tema de extrema importância no contexto atual, pois está diretamente ligada à promoção da inovação, do desenvolvimento econômico e da cultura. Ao longo deste trabalho, pôde ser observada a complexidade e os desafios enfrentados na garantia dos direitos dos criadores e inovadores, especialmente diante das transformações tecnológicas.

Apesar das dificuldades, é fundamental que sejam adotadas medidas eficazes para combater a pirataria e a violação dos direitos autorais, garantindo um ambiente propício para a criação e a disseminação do conhecimento. Nesse sentido, é importante o envolvimento de diversos atores, incluindo governos, empresas, sociedade civil e instituições internacionais, para promover uma cultura de respeito à propriedade intelectual e incentivar a inovação de forma ética e sustentável. A proteção da propriedade intelectual é, portanto, um desafio coletivo que requer a colaboração de todos os setores da sociedade em busca de soluções

que garantam o equilíbrio entre os interesses dos criadores e o acesso ao conhecimento pelo público em geral.

## REFERÊNCIAS

APOITIA, Mauro. **Crimes contra a propriedade intelectual**. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/crimes-contra-a-propriedade-intelectual/1712923412> Acesso em: 13 Set. 2024.

BARBOSA, Denis. **Uma introdução à propriedade intelectual**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2003. 1268 p. Disponível em: [https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/introducao\\_pi.pdf](https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/introducao_pi.pdf). Acesso em: 20 mai. 2024.

BARBOSA, Denis. **Da Doutrina dos Equivalentes em Direito de Patentes**. Disponível em: [https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/doutrina\\_equivalentes\\_direito\\_patentes.pdf](https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/doutrina_equivalentes_direito_patentes.pdf) Acesso em: 25 Set. 2024.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940**. Código Penal. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto-lei/del2848compilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm). Acesso em: 29 mai. 2024.

BRASIL. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. **Convenção de Paris**. 14 mai. 2020. p. 6, Art. 1º, § 2º. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/marcas/arquivos/legislacao/CUP.pdf> Acesso em: 30 jul. 2024.

BRASIL. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L9279.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9279.htm) Acesso em: 22 Ago. 2024.

CESAR, Daniel Jorge Teixeira. **A cultura da cópia: estudo sobre o compartilhamento de arquivos e a prática da pirataria virtual**. 2013. 107 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) — Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: [http://www.realp.unb.br/jspui/bitstream/10482/13724/1/2013\\_DanielJorgeTeixeiraCesar.pdf](http://www.realp.unb.br/jspui/bitstream/10482/13724/1/2013_DanielJorgeTeixeiraCesar.pdf). Acesso em: 18 mai. 2024.

COELHO, Fábio. **2. Patentes - Capítulo 7 - Propriedade Industrial** In: COELHO, Fábio. **Novo Manual de Direito Comercial: Direito de Empresa**. São Paulo (SP): Editora Revista dos Tribunais. 2017. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/doutrina/secao/2-patentes-capitulo-7-propriedade-industrial-novo-manual-de-direito-comercial-direito-de-empresa/1499811859> Acesso em: 22 Ago. 2024.

DIVINO, Claudia. **Violações aos direitos autorais**. Jusbrasil, 2019. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/violacoes-aos-direitos-autorais/774915912>. Acesso em: 29 mai. 2024

FECOMERCIO: **Pirataria e ambiente tributário sob a ótica das empresas de entretenimento**. Entrevistadas: Motion Picture Association, Grupo Globo, Grupo SKY/AT&T. 2020. Disponível em: <https://www.fecomercio.com.br/noticia/pirataria-e-problema-cultural-incentivado-pela-tributacao-e-pela-taxacao-excessiva-no-setor-de-entretenimento>. Acesso em: 28 mai. 2024.

FUNDAÇÃO DE AMPARO À PESQUISA E FUNDAÇÃO. **Guia da Propriedade Intelectual**. Disponível em: <https://fapesc.sc.gov.br/propriedade-intelectual/#:~:text=PROPRIEDADE%20INDUSTRIAL%20%E2%80%93%20%C3%A9%20um%20conjunto,proveni%C3%Aancia%20ou%20denomina%C3%A7%C3%B5es%20de%20origem>. Acesso em: 21 mai. 2024.

GOMES, Rita de Cassia Medeiros. **O Direito e a Propriedade Intelectual: Constitucionalização, campo de atuação e responsabilidade a violação do direito**. 2019. Disponível em: <http://pidcc.com.br/10102019.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2024.

GOMINHO, Leonardo Barreto Ferraz. DÃO, Ícaro Alisson. **A responsabilidade civil de atos ilícitos praticados em relação a Direitos Autorais**. Jusbrasil, 2019. <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-responsabilidade-civil-de-atos-ilicitos-praticados-em-relacao-a-direitos-autorais/723816664>. Acesso em: 23 mai. 2024

LEMOS, Ronaldo. **Propriedade Intelectual**. 2011. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/87495/mod\\_glossary/attachment/1457/Propriedade\\_Intelectual\\_2.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/87495/mod_glossary/attachment/1457/Propriedade_Intelectual_2.pdf). Acesso em: 29 mai. 2024.

LOEWENKRON, Rudi Baldi. **Desafios Atuais no Combate a Infrações de Propriedade Industrial**. 2011. Disponível em: [https://emerj.tjrj.jus.br/files/pages/publicacoes/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate\\_a\\_Pirataria\\_e\\_Agressao\\_240.pdf](https://emerj.tjrj.jus.br/files/pages/publicacoes/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate_a_Pirataria_e_Agressao_240.pdf) Acesso em: 15 Out. 2024.

MARCONDES, Luiza Chueri. **A História do Acaso: O Papel da Pirataria na Cultura dos Jogos Digitais**. 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Carla-Tavora/publication/350710310\\_Os\\_Processos\\_de\\_Dinamismo\\_e\\_Desafios\\_nos\\_Setores\\_da\\_Educacao\\_a\\_Insercao\\_do\\_Ambiente\\_de\\_Tecnologias\\_de\\_Aprendizagem\\_e\\_Conhecimento\\_TAC's/links/606e2edda6fdcc5f778c93f0/Os-Processos-de-Dinamismo-e-Desafios-nos-Setores-da-Educacao-a-Insercao-do-Ambiente-de-Tecnologias-de-Aprendizagem-e-Conhecimento-TACs.pdf?page=28](https://www.researchgate.net/profile/Carla-Tavora/publication/350710310_Os_Processos_de_Dinamismo_e_Desafios_nos_Setores_da_Educacao_a_Insercao_do_Ambiente_de_Tecnologias_de_Aprendizagem_e_Conhecimento_TAC's/links/606e2edda6fdcc5f778c93f0/Os-Processos-de-Dinamismo-e-Desafios-nos-Setores-da-Educacao-a-Insercao-do-Ambiente-de-Tecnologias-de-Aprendizagem-e-Conhecimento-TACs.pdf?page=28) Acesso em: 22 Ago. 2024.

MAGGIO, Vicente de Paula Rodrigues. **Considerações sobre a violação de direito autoral**. Jusbrasil, 2012. Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/consideracoes-sobre-a-violacao-de-direito-autoral/121942477>. Acesso em: 28 mai. 2024.

MORSCHBACKER, Giulia Ribeiro Castro. **(I)Legitimidade do direito Penal como Instrumento de Proteção da Propriedade Intelectual, 2019**. Disponível em: [https://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos\\_conclusao/2semestre2019/pdf/GiuliaRibeirodeCastroMorschbacker.pdf](https://www.emerj.tjrj.jus.br/paginas/trabalhos_conclusao/2semestre2019/pdf/GiuliaRibeirodeCastroMorschbacker.pdf) Acesso em: 15 jun. 2024.

NEWINSKI, Leonardo. **Propriedade Intelectual**. JusBrasil, 2023. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/propriedade-intelectual/1794229852>. Acesso em: 17 mai. 2024.

PASE, André Fagundes. **Pirataria no Brasil, dos produtos baratos às práticas culturais**. In: SBC - Proceedings of SBGames 2013, Brasil. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/industria/06-full-paper-indtrack.pdf>. Acesso em: 25 mai. 2024.

PORTE, Fernando Henrique. **Sem Controle ou Como a Pirataria Criou a Cultura de Jogos No Brasil**. 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/cbe3174a-a9f5-4014-8815-a79b811a766b/content> Acesso em: 22 Ago. 2024.

PORTUGAL, Raquel Gouveia da Cunha, **Crimes de Violação de Direitos de Propriedade Industrial e Questões Relativas ao Combate à Falsificação**. 2011. Disponível em: [https://emerj.tjrj.jus.br/files/pages/publicacoes/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate\\_a\\_Pirataria\\_e\\_Agressao\\_240.pdf](https://emerj.tjrj.jus.br/files/pages/publicacoes/serieaperfeicoamentodemagistrados/paginas/series/3/Combate_a_Pirataria_e_Agressao_240.pdf) Acesso em: 25 Ago. 2024.

SILVA, William Santos, **Scans: O Papel da Pirataria no Acesso à Cultura e Informação no Brasil**. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/56711/1/TCC%20-%20William%20Santos%20%2813.12.2023%29%20-%20Vers%C3%A3o%20para%20reposit%C3%B3rio.pdf> Acesso em: 04 Out. 2024.

SILVA FILHO, Marco Antonio Moreira, **Responsabilidade Civil no Direito Autoral**. Jusbrasil, 2016. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/responsabilidade-civil-no-direito-autoral/400808466> Acesso em: 19 mai. 2024

TADEU, Vinicius; TORTELLA, Tiago. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos**. CNN Brasil, artigo online. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 28 mai. 2024.

TENÓRIO, Renato. **Registro de marcas e sua importância**. Jusbrasil, 2016. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/registro-de-marcas-e-sua-importancia/293231097>. Acesso em: 22 mai. 2024

World Intellectual Property Organization (WIPO). **O que é propriedade intelectual?**  
Disponível em: [https://www.wipo.int/wipo\\_pub\\_450\\_2020](https://www.wipo.int/wipo_pub_450_2020). Acesso em: 18 jun. 2023