



**FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E NEGÓCIOS DE SERGIPE - FANESE
CURSO DE DIREITO**

ISAC ANDREW ARAUJO SANTANA

**REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DA PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS:
UMA ANÁLISE SOBRE A VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS**

**ARACAJU
2023**

S232r

SANTANA , Isac Andrew Araújo

Regulamentação jurídica da pirataria de jogos digitais : uma análise sobre a violação de direitos autorais / Isac Andrew Araújo Santana. - Aracaju, 2023. 36f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe. Coordenação de Direito.

Orientador(a): Prof. Me. Pedro André
Guimarães Pires

1. Direito 2. Violação dos direitos autorais
3. Pirataria de jogos digitais I. Título

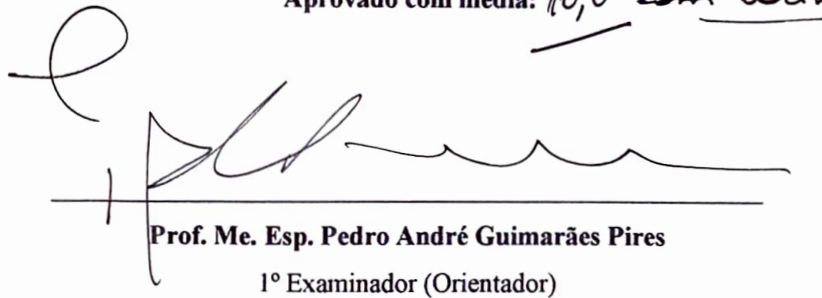
CDU 34 (045)

ISAC ANDREW ARAUJO SANTANA

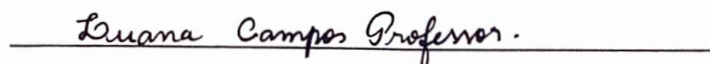
**REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DA PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS:
UMA ANÁLISE SOBRE A VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS**

Artigo Científico apresentado à Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe – FANESE, como requisito parcial e elemento obrigatório para a obtenção do grau de bacharel em Direito no período de 2023.2.

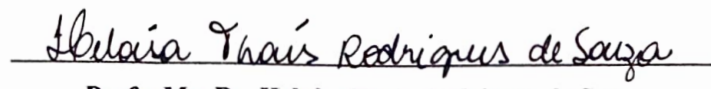
Aprovado com média: 10,0 com louvor



Prof. Me. Esp. Pedro André Guimarães Pires
1º Examinador (Orientador)



Profa. Esp. Luana Campos Professor
2º Examinador(a)



Profa. Ma. Dr. Heloísa Tháís Rodrigues de Souza
3º Examinador(a)

Aracaju (SE), 05 de Dezembro de 2023

REGULAMENTAÇÃO JURÍDICA DA PIRATARIA DE JOGOS DIGITAIS: UMA ANÁLISE SOBRE A VIOLAÇÃO DE DIREITOS AUTORAIS.*

Isac Andrew Araujo Santana

RESUMO

Neste estudo, o objeto de análise é a questão da violação de direitos autorais, com um enfoque particular na pirataria de jogos digitais. O problema central identificado é a ausência de regulamentações atualizadas e adequadas para lidar com a pirataria de jogos em um ambiente digital em constante evolução. Essa falta de regulamentação compromete não apenas a proteção dos direitos autorais, mas também afeta a criatividade, inovação e justa recompensa dos desenvolvedores de jogos digitais. O objetivo geral deste trabalho é analisar as regulamentações quanto a pirataria dos jogos digitais. Os objetivos específicos incluem definir o que constitui um jogo digital e como a legislação interpreta essa forma de entretenimento, analisar minuciosamente a proteção dos elementos presentes em um jogo digital e investigar as práticas mais comuns de pirataria de jogos, bem como as tentativas de regulamentar e combater essa atividade ilegal. A metodologia empregada envolveu a pesquisa de referências bibliográficas em artigos, livros especializados e sites dedicados aos jogos digitais e à pirataria, juntamente com a consulta aos sites de empresas desenvolvedoras de jogos digitais e fontes de notícias relevantes para o tema, compreendendo assim, uma pesquisa qualitativa. Assim, buscou-se compreender as regulamentações que resguardam os jogos digitais e reprimem a prática da pirataria. Os principais resultados desta pesquisa destacaram a necessidade de equilibrar a proteção dos direitos autorais nos jogos digitais com a promoção de um ambiente propício à inovação e criatividade na indústria. Este estudo ressalta a importância crucial de uma atualização legislativa que promova uma definição adequada para os jogos digitais. Tal atualização deve enfatizar as penalidades para dois tipos distintos de violações enfrentadas por esses jogos. As violações sofridas pelo aspecto do software dos jogos, normalmente afetando os direitos patrimoniais que estão nas mãos das desenvolvedoras, e as violações aos direitos morais dos autores envolvidos na sua criação, abrangendo aspectos como artes, narrativas e músicas. Aprimorar as regulamentações e assegurar a proteção adequada dos direitos autorais revelam-se fundamentais para garantir a integridade e a legalidade no contexto dos jogos digitais, visando a preservação dos direitos dos envolvidos na criação desses produtos.

Palavras-chave: Violação dos Direitos Autorais. Pirataria de Jogos Digitais. Lei Nº 9.610, De 19 De Fevereiro De 1998. Lei Nº 9.609, De 19 De Fevereiro De 1998.

1 INTRODUÇÃO

Na era digital, em que cada minúsculo fragmento de entretenimento é tão valioso quanto ouro, a pirataria de jogos emerge como uma sombra ameaçadora, comprometendo a criatividade, inovação e a justa recompensa dos desenvolvedores. De acordo com Ferreira

*Artigo apresentado à banca examinadora do curso de Direito da Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe, em dezembro de 2023, como critério parcial e obrigatório para a obtenção do título de Bacharel em Direito. Orientador: Prof. Me. Pedro Guimarães

(2016) em 2013, era estimado que no Brasil, 82% dos jogos de videogame vendidos eram cópias piratas. Embora esse dado seja de alguns anos atrás, ele continua sendo uma referência crucial.

A definição legal da pirataria de jogos está formalizada no Artigo 184 do Código Penal Brasileiro, que estipula que a violação de direitos autorais e conexos, visando à divulgação com fins lucrativos ou à representação/execução pública sem a autorização expressa do detentor dos direitos, sujeita o infrator a sanções legais (BRASIL, 1940). Além disso, para uma compreensão abrangente da prática da pirataria, é necessário considerar as duas principais leis que visam proteger os direitos autorais, são elas a Lei Nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 e a Lei Nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, fundamentais na defesa dos direitos que são vítimas da pirataria (BRASIL, 1998a; BRASIL, 1998b).

Os jogos eletrônicos, também conhecidos como jogos digitais ou videogames, representam uma forma de entretenimento digital interativo. Como observado por Becker (2018) os usuários de jogos digitais, chamados de jogadores, controlam personagens ou elementos dentro de um jogo que se apresenta numa tela. Esses jogos estão disponíveis em diversas plataformas, como computadores, consoles de videogame, smartphones e tablets, com a capacidade de serem jogados tanto offline quanto online¹.

Atualmente, a indústria global de jogos está experimentando um crescimento exponencial, atingindo um faturamento de quase US\$ 203.1 bilhões em 2022, de acordo com Newzoo (2022), uma renomada empresa de pesquisa e consultoria especializada na indústria de jogos e esportes eletrônicos. Esse número impressionante destaca a necessidade crítica de proteger os direitos autorais dos jogos digitais, garantindo assim a preservação da criatividade e inovação incorporadas nesses jogos. Esses dois conceitos desempenham um papel fundamental ao tornar os jogos digitais únicos e inovadores, atraindo e envolvendo os jogadores, e, como resultado, transformando esse mercado global em um dos mais prósperos em relação ao entretenimento.

O desafio de aplicar efetivamente as leis de direitos autorais e proteger a indústria de jogos eletrônicos fica evidente, pelos dados que foram comentados por State (2022), os quais fornecidos pela empresa de cibersegurança Akamai, lançam luz sobre a amplitude da pirataria digital. O Brasil, foi classificado como o quinto país global em termos de visitas a *websites* de pirataria, registrando incríveis 4,5 bilhões de acessos em apenas 9 meses, destacando o desafio em aplicar efetivamente as leis de direitos autorais e proteger a indústria de jogos eletrônicos.

¹ De acordo com Uddin (2020), *Offline* refere-se a jogar um jogo sem a necessidade de uma conexão ativa com a internet; por outro lado, *online* indica que o jogo requer uma conexão ativa com a internet para jogar, muitas vezes envolvendo interações com outros jogadores ou serviços *online*.

Diante desse cenário desafiador, surge a indagação central: quais são as regulamentações atuais e adequadas para lidar com a pirataria de jogos digitais?

Este estudo tem como objetivo geral examinar as regulamentações quanto a pirataria de dos jogos digitais. Para atingir esse fim, os objetivos específicos abrangem definir o que constitui um jogo digital e como a legislação interpreta essa forma de entretenimento, analisar minuciosamente a proteção dos elementos presentes em um jogo digital e investigar as práticas mais comuns de pirataria de jogos, bem como as estratégias empreendidas para regular e combater essa prática ilegal.

A metodologia empregada envolveu a pesquisa de referências bibliográficas em artigos, livros especializados. Dado o cenário em que a pirataria de jogos muitas vezes carece de casos práticos substanciais na Justiça Brasileira e em artigos científicos, foram consideradas outras fontes para identificar e analisar essas práticas. A pesquisa se baseou-se em uma extensa análise de notícias recentes relacionadas a jogos, sites especializados na indústria de jogos eletrônicos e também de sites de desenvolvedoras de jogos compreendendo assim, uma pesquisa qualitativa.

Essa decisão se deve ao fato de que a dinâmica da pirataria de jogos frequentemente se desenrola em espaços online e é alimentada por comunidades e indivíduos que exploram brechas no sistema de proteção de direitos autorais. A partir disso, foi possível obter *insights* valiosos sobre as práticas de pirataria que impactam a indústria de jogos. Esta abordagem de pesquisa proporcionou uma visão aprofundada das práticas de pirataria em jogos, permitindo uma análise mais abrangente das principais formas de disseminação ilegal de jogos.

Desta forma, na sessão seguinte foram abordadas várias questões-chave relacionadas aos jogos digitais. Analisando a definição dos jogos digitais e explorando a legislação que protege seus direitos. Será mapeado como a lei atual lida com essa forma de entretenimento digital e será trazido a possibilidade de uma nova definição legal para os jogos digitais, levando em consideração a constante evolução da indústria e das tecnologias.

2 SOFTWARE OU OBRA CRIATIVA?

De acordo com a Lei Nº 9.609/98, um *software* ou programa de computador é como um conjunto de instruções organizadas, que funcionam como um manual de receitas, orientando um computador a realizar tarefas específicas de forma precisa. Nesse contexto, o programa de computador representa a espinha dorsal de um jogo eletrônico, fornecendo as instruções técnicas necessárias para sua execução (BRASIL, 1998a).

No entanto, é fundamental compreender que um jogo eletrônico vai além de simplesmente ser um programa de computador. De acordo com a Lei Nº 9.610/98, uma "obra criativa" é definida como qualquer criação original que manifeste a expressão do pensamento humano. Nesse sentido, a criatividade desempenha um papel vital nos jogos, sendo responsável por torná-los únicos, populares e distintos uns dos outros (BRASIL, 1998b).

A verdadeira essência de um jogo reside na sua criatividade. Isso se manifesta em diversos elementos, como a narrativa, os personagens, os gráficos, a trilha sonora, as cenas cinematográficas (*cutscenes*) e as mecânicas de jogabilidade. Esses elementos artísticos e criativos acrescentam valor cultural e artístico ao jogo, elevando-o além de um mero software funcional. De fato, como apontado por Possamai, Hounsell e Gasparini (2021), a falta de criatividade representa uma crise no mercado de jogos atual, pois empresas que apenas copiam ideias que já deram certo inundam o mercado com jogos repetitivos e carentes de inovação.

Como trazido por Possamai, Hounsell e Gasparini (2021), em resumo, um jogo eletrônico é, ao mesmo tempo, um *software* (programa de computador) que fornece as bases técnicas para sua operação e uma obra criativa que incorpora a expressão e originalidade humanas. A fusão desses dois aspectos é o que torna os jogos eletrônicos tão envolventes e únicos, proporcionando experiências interativas e artísticas aos jogadores.

A partir desse entendimento, uma questão crucial surge: A proteção dos direitos dos proprietários de jogos é abrangida pela Lei do Software ou pela Lei dos Direitos Autorais? Para responder a essa pergunta, é fundamental compreender como a legislação define os jogos digitais. No entanto, é importante observar que a legislação brasileira não fornece uma definição específica para jogos digitais, o que pode gerar certa ambiguidade e desafios interpretativos (BRASIL, 1998a; BRASIL, 1998b).

Segundo Grigollette e Oliveira (2023), Hundertmarch e Gregori (2013), a carência de uma definição para os jogos digitais, é produto de uma regulamentação arcaica, a qual não estava preparada para o que iria vir, com a chegada da era digital, as Leis 9.609 e 9.610 foram sancionadas em 1998, época em que a internet tinha acabado de chegar no Brasil, além desse fato, as duas leis foram feitas com mentalidade de anos atrás, e não foram preparadas para o futuro, as tornando leis antiquadas nos dias de hoje, desta forma se faz necessário uma grande atualização dessas duas legislações.

Desta forma, causado pela ausência de um artigo específico que defina a natureza dos jogos eletrônicos perante a lei, se faz necessário uma análise da jurisprudência para compreender sua classificação. Em um importante Recurso Especial, nº 1659359, datado de 04/11/2021, proferido como uma decisão monocrática no Superior Tribunal de Justiça (STJ),

foi estabelecido que os jogos de vídeo devem ser classificados como softwares. Essa conclusão se baseia na interpretação conjunta do artigo 81 do regulamento aduaneiro e do artigo 1º da Lei nº 9.609/98 (STJ, 2021, on-line).

Além desse marco jurídico, também foram examinados mais recentes dos acórdãos do STJ relacionados aos jogos eletrônicos. Que também trouxeram a definição de jogos digitais como softwares, desta forma, concluindo que os jogos digitais são consistentemente considerados como softwares pela jurisprudência, o que de acordo com Becker (2018), implica que os jogos digitais são obras protegidas pela Lei de Software (STJ, 2021, on-line; BRASIL, 1998a).

Entretanto, os jogos digitais, também podem ser reconhecidos como obras audiovisuais. De acordo com Maranhão (2017) o Ministério da Cultura (MINC) categorizou os jogos eletrônicos como conteúdo audiovisual para fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, conhecida como Lei Rouanet. Essa classificação foi formalizada por meio da Portaria nº 116, de 29 de novembro de 2011, e posteriormente foi atualizada pela Portaria nº 5, de 26 de janeiro de 2012, cuja publicação ocorreu no Diário Oficial da União em 30 de janeiro de 2012.

Desta forma, segundo Maranhão (2017) foi através dessas portarias, que o Ministério da Cultura definiu os segmentos culturais abrangidos pela Lei Rouanet e, dentro da categoria de audiovisual, incluiu os jogos eletrônicos. Isso significa que os jogos eletrônicos passaram a ser considerados como uma forma de expressão cultural no contexto das políticas de incentivo à cultura e podem ser contemplados com apoio financeiro e benefícios fiscais previstos por essa legislação, desta forma reconhecendo a importância e a natureza artística dos jogos eletrônicos, equiparando-os a outras formas de produção audiovisual no âmbito das políticas culturais brasileiras.

De forma mais simples, parafraseando o artigo de Silva, Blasi e Santos (2022), a Lei de *Software* assegura principalmente a proteção do código-fonte² de um jogo digital, conforme o artigo 1º da Lei do *Software*. Por outro lado, o direito autoral protege a forma de expressão de um jogo digital, conforme o artigo 11º da Lei de Direitos Autorais.

O jogo, enquanto *software*, está se tornando cada vez mais uma obra complexa, composta por diversas partes. Isso exige uma nova classificação, sendo uma possibilidade, defini-los como uma "obra multimídia". De acordo com Carboni (2002) uma obra multimídia é qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo transmitida por meio de

² De acordo com Brasil (2021), O código-fonte de um *software* é composto por uma série de arquivos de texto que contêm instruções organizadas em uma linguagem de programação. Essas instruções definem as ações que um programa de computador deve realizar, incluindo o que ele deve exibir na tela e como ele deve se comportar.

um *software*, o que pode, de forma resumida, definir o que é um jogo digital, essa definição, poderia tornar menos nebuloso a regulamentação dos jogos digitais.

É interessante notar que uma nova definição mais ampla e complexa dos jogos, como por exemplo ‘obras multimídia’ ou outra definição, poderia ter sido incorporada ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021, também chamado de Marco Legal dos Games, assim realmente trazendo um avanço para os jogos digitais, mas até o momento não foi realizado (BRASIL, 2021).

Toda via, como observado por Carboni (2002) as características técnicas e artísticas das ‘obras multimídia’ apresentam particularidades na sua proteção. Como a criação dessas obras normalmente envolve diversas pessoas e, quando interativas, até mesmo o próprio usuário, a autoria pode ser diluída, tornando difícil a identificação dos autores e a classificação da obra nos termos da Lei de Direitos Autorais.

De acordo com XI-COPAIP (2017), semelhantes as ‘obras multimídia’, os jogos são frequentemente resultado da colaboração de vários profissionais, incluindo artistas, designers, programadores e a empresa de desenvolvimento. Essa diversidade de autores e contribuições torna a compreensão e a regulamentação dos direitos autorais dos jogos um desafio cada vez maior.

Compreendendo que jogos digitais podem ter vários autores ou colaboradores, normalmente responsáveis, por criar cada um, um elemento do jogo, como música, artes, narrativa e o código fonte; surgiu a necessidade de explorar esses elementos (bens) e a proteção deles, adentraremos mais profundamente nessa discussão na sessão seguinte.

3 JOGOS DIGITAIS SOB ÓTICA DIREITOS AUTORAIS: UMA ANÁLISE DETALHADA DA PROTEÇÃO DOS SEUS ELEMENTOS

Antes de avançarmos, é crucial desenvolver uma compreensão mais aprofundada sobre como os direitos autorais afetam as obras criativas. Nesse sentido, vamos examinar de forma mais abrangente as duas naturezas primordiais dos direitos autorais, conforme delineados nos capítulos 2 e 3 da Lei de Direitos Autorais (Lei Nº 9.610): os direitos morais e os direitos patrimoniais.

Primeiramente começando pelos Direitos Morais que de acordo com Panzolini e Demartini (2020), estão ligados à conexão emocional e à integridade da criação intelectual, é inalienável e vitalício, pertencendo exclusivamente ao criador. Eles asseguram ao autor o privilégio de reivindicar a autoria de sua obra e a capacidade de retirá-la de circulação ou editá-la, mesmo após sua publicação. Esse direito é uma parte essencial da identidade do autor, não

podendo ser renunciado ou transferido, ou seja, são direitos da personalidade, nas formas dos Artigos 11 e 12 do Código Civil (BRASIL, 2002).

Esses direitos estão enumerados no Artigo 24 da Lei 9.610/98, os quais asseguram ao autor: (I) reivindicar a autoria da obra a qualquer momento; (II) ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado como autor da obra; (III) conservar a obra inédita; (IV) assegurar a integridade da obra, opondo-se a modificações ou ações que possam prejudicá-la ou afetar sua reputação; (V) modificar a obra, antes ou depois de sua utilização; (VI) retirar a obra de circulação ou suspender sua utilização, caso isso implique em afronta à reputação e imagem do autor; (VII) acessar um exemplar único e raro da obra, em posse de terceiros, para preservar sua memória, mediante devida indenização ao detentor (BRASIL, 1998b).

Um exemplo simples do direito moral, como observado por Albertacci (2022) surge quando um pintor descobre que uma galeria de arte está exibindo uma versão distorcida de sua obra, prejudicando sua reputação. Ele usa seu direito moral para requerer que a galeria pare de exibir a obra de forma inadequada e preserve sua integridade artística.

Em seguida, há os Direitos Patrimoniais que segundo Panzolini e Demartini (2020), dizem respeito à exploração econômica da obra e são exclusivos ao autor para fins comerciais, sendo eles equiparados aos direitos reais. Os direitos patrimoniais do autor, que foram estabelecidos no Artigo 29 da Lei de Direitos Autorais do Brasil (Lei nº 9.610/98), traz nos seus incisos, um conjunto de prerrogativas relacionadas à exploração econômica da obra.

O autor tem o direito exclusivo de autorizar ou proibir: (I) a reprodução parcial ou integral; (II) a edição; (III) a adaptação, arranjo musical e quaisquer outras transformações; (IV) a tradução para qualquer idioma; (V) a inclusão em fonograma ou produção audiovisual; (VI) a distribuição, exceto quando intrínseca ao contrato com terceiros para uso ou exploração da obra; (VII) a distribuição para oferta de obras ou produções por sistemas de seleção pelo usuário com pagamento; (VIII) a utilização direta ou indireta da obra em várias formas, como representação, radiodifusão sonora ou televisiva, entre outras; (IX) a inclusão da obra em base de dados, arquivamento em computador, microfilmagem e outras formas de armazenamento; e (X) quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou futuras.

Um exemplo descomplicado do direito patrimonial, como observado por Albertacci (2022) ocorre quando um escritor de um livro proibi cópias não autorizadas de seu livro, ou quando o escritor, dá a sua autorização para traduzir o seu livro em outro idiomas, ou autorização para adaptar o livro em outro tipo de mídia, como uma música ou um filme.

Em resumo, os direitos morais e patrimoniais são essenciais na proteção das obras criativas. Enquanto os direitos patrimoniais visam à exploração comercial, os direitos morais

preservam a conexão emocional entre o autor e sua obra ao longo do tempo. Sendo eles fundamentais para garantir o reconhecimento e a integridade das criações, equilibrando aspectos financeiros e emocionais na legislação de direitos autorais.

3.1 Os elementos dos jogos digitais que podem ser protegidos por direitos autorais

Como já abordado por Becker (2018) a análise dos direitos autorais em jogos digitais requer uma minuciosa investigação de todos os seus componentes, uma vez que os jogos são obras complexas, ressalta a importância de examinar detalhadamente os elementos que compõem os jogos digitais. Desta forma, foi usado o jogo “Super Mario Bros.”³ como exemplo na exploração desses elementos, com fim de compreender como os direitos autorais os afetam.

3.1.1 Programa de computador em jogos digitais

Em jogos digitais, de acordo com Becker (2018) o programa de computador ou *software* é o elemento central que possibilita a sua existência e funcionalidade, ele é a espinha dorsal que dá vida ao jogo, consiste em um conjunto de instruções escritas em linguagem de programação que dão vida ao jogo, controlando sua mecânica, gráficos, trilha sonora, interações e todos os outros elementos.

Desta forma, baseado em Super... (1985) no exemplo do jogo *Super Mario Bros.*, e possível entender que o jogo é alimentado por um programa de computador que consiste em um código-fonte, que controla todos os aspectos do jogo, desde os movimentos do Mario até a mecânica de pulo, o comportamento dos Koopas (inimigos do Mario) e a trilha sonora icônica que cria a atmosfera única do jogo. É o código-fonte que possibilita o jogo *Super Mario Bros.*, ser uma experiência de única e memorável.

Conforme discutido por Grosheide, Roerdink e Thomas (2014), o programa de computador é considerado uma obra intelectual de expressão linguística. No entanto, é importante fazer uma distinção fundamental. De acordo com o Artigo 2º, § 1º, da Lei 9.609/98, os direitos morais não se estendem ao programa de computador, ressalvado a possibilidade de o autor reclamar a autoria do software ou se opor a modificações não autorizadas que possam prejudicar sua integridade ou afetar sua reputação de alguma forma.

³ De acordo com SUPER MARIO BROS. (2023), o Super Mario Bros. é um videogame lançado pela Nintendo em 1985, no console de jogos Famicom, em que consistia, em controlar os personagens Mario ou Luigi, combatendo inimigos e vencendo obstáculos para resgatar a princesa Peach do vilão Bowser, utilizando a mecânica de plataforma, correndo, pulando e coletando moedas e *power-ups*. O jogo é altamente influente e fundamental na história dos jogos, e da cultura pop.

Já em relação aos Direitos Patrimoniais dos programas de computador, no Artigo 4º, da Lei 9.609/98, A menos que haja um acordo diferente, o empregador ou contratante fica com os direitos sobre o *software* desenvolvido durante o contrato ou vínculo de trabalho, especialmente se estiver relacionado às atividades previstas ou à natureza dos encargos do empregado ou contratado (BRASIL, 1998a).

3.1.2 Gráficos e Arte Visual

Nos jogos, em acordo com Batista *et al.* (2007), Silva, Marins e Santos (2018), os gráficos referem-se aos elementos visuais que compõem a interface e o ambiente do jogo. Isso inclui a representação de personagens, objetos, cenários, texturas, animações e todos os aspectos visuais que contribuem para a experiência visual do jogador, um exemplo seria a aparência do “Mario” o principal personagem do jogo *Super Maior Bros*.

Os gráficos e arte visual são protegidos pela Lei nº 9.610/98, no seu artigo 7º, que reconhece como obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro⁴. Isso significa que os elementos visuais presentes nos jogos, como personagens, cenários e outros elementos gráficos, quando exibem criatividade e originalidade, podem ser considerados obras passíveis de proteção por direitos autorais. Dessa forma, a lei garante o reconhecimento e a proteção da propriedade intelectual dos desenvolvedores de jogos em relação aos seus elementos visuais (BRASIL, 1998b).

3.1.3 Música e Efeitos Sonoros

As músicas nos jogos digitais de acordo com Becker (2018) incluem trilhas sonoras originais compostas especificamente para um jogo, bem como músicas anteriormente licenciadas que podem ser usadas em jogos. Elas são incluídas para se adequar ao contexto do jogo, complementando a narrativa, ação ou ambiente. Essas músicas são consideradas obras musicais, que são protegidas pelos direitos autorais, as equiparando as obras músicas normais, já protegidas pelo Artigo 7º da Lei nº 9.610/98 (BRASIL, 1998b).

⁴ O Artigo 7º da Lei 9.610/98, resume as criações intelectuais protegidas por direitos autorais, que incluem textos literários, palestras, obras dramáticas, músicas, obras audiovisuais, fotografias, obras de arte visual, ilustrações, projetos de arquitetura, programas de computador, compilações de informações, e outras obras que envolvem criatividade. No entanto, a proteção não se estende aos dados ou materiais em si, apenas à forma como estão organizados, e não cobre o conteúdo científico ou técnico, apenas a forma literária ou artística (BRASIL, 1998a)

Além das trilhas sonoras, segundo Becker (2018) os jogos também podem conter efeitos sonoros, como o som de explosões, tiros, passos, etc., que são importantes para a jogabilidade, mas não são considerados obras musicais, assim não recebendo a proteção dos direitos autorais.

Como mencionado por Becker (2018) quando uma música é criada especificamente para um jogo digital, ela também é protegida por direitos autorais e, geralmente, os Direitos Patrimoniais dela, são de propriedade da desenvolvedora do jogo, e os Direitos Morais da música são de propriedade do compositor.

Essa relação pode gerar várias implicações jurídicas, afinal a desenvolvedora pode escolher adaptar o jogo para um filme, e continuar utilizando a trilha sonora original do jogo, nessa situação, ela não pode esquecer dos direitos morais que o compositor tem pela obra, ela não pode por exemplo, não mencionar nos créditos do filme o nome do compositor da obra, se não estaria violando o Inciso II do Artigo 24, Lei 9.610/98, que dá o direito ao autor de ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado como autor da obra (BRASIL, 1998b).

Um bom exemplo, é trazido por Head (2013) que é a trilha sonora icônica de *Super Mario Bros.* intitulada “Ground Theme” criada por Koji Kondo, que é protegida por direitos autorais, ou seja, qualquer uso comercial dessa trilha sonora fora do jogo original, requer permissão dos detentores dos direitos autorais, normalmente sendo eles a desenvolvedora do jogo.

3.1.4 Narrativa e Diálogos

Histórias, enredos, diálogos e qualquer conteúdo narrativo no jogo podem ser protegidos por direitos autorais, de acordo com Becker (2018) eles são considerados obras literárias. A proteção da Lei nº 9.610/1998 abrange esses elementos no seu Artigo 7º. Um exemplo, desse elemento em um jogo, seria a narrativa que segue o Mario em sua jornada para resgatar a Princesa Peach em *Super Mario Bros.*, essa narrativa, e uma criação literária protegida pelos direitos autorais (BRASIL, 1998b).

3.1.5 Marca do Jogo

Além dos direitos autorais, de acordo com Nunes (2014) a marca do jogo, incluindo seu nome e logotipo distintivos, é uma forma de propriedade intelectual protegida pela legislação de marcas. A Lei nº 9.279/96 regula essa proteção. Por exemplo, o nome "Super Mario Bros." e o logotipo associado a ele são elementos que identificam o produto no mercado e podem ser protegidos como marca registrada pela Nintendo (BRASIL, 1996).

Agora que já foi determinado quais são elementos e qual proteção que recebem, surgem dúvidas, é necessário fazer o registro do jogo, para a ele receber essa proteção; ou até mesmo registrar cada componente que o integra; afinal alguns desses elementos recebem uma proteção diferente dos outros.

No Brasil, o registro de obras intelectuais, incluindo elementos de jogos, como arte e músicas, não é obrigatório para garantir a proteção dos direitos autorais. De acordo com a Lei de Direitos Autorais, a proteção dos direitos autorais é automática no momento da criação da obra, e o autor não precisa fazer um registro formal para que seus direitos sejam reconhecidos. Informação essa, encontrada no Artigo 18º da Lei 9.610/98: "A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro." (BRASIL, 1998b).

De acordo com Nunes (2014) isso significa que os criadores de jogos têm direitos autorais sobre os elementos criativos do jogo, já detalhados neste artigo, desde o momento em que esses elementos são criados, mesmo que não tenham sido registrados formalmente em um órgão específico. No entanto, fazer o registro de obras intelectuais pode ser útil em situações de conflito, pois fornece uma prova documentada da autoria e da data de criação da obra. Isso pode ser particularmente valioso em casos de litígios relacionados a direitos autorais.

Parafraseando Nunes (2014) de acordo com a Lei 5.988/71, alguns dos elementos dos jogos podem ser registrados na Fundação Biblioteca Nacional, como os personagens. Mas esta ação não é obrigatória, como já explicado, entretanto este registro não é a única maneira de se proteger. Como os games digitais têm caráter de software, também é recomendável fazer o registro no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

4 VIOLAÇÃO AO JOGOS DIGITAIS: PIRATARIA

No cenário contemporâneo, a pirataria de jogos digitais é uma questão que permeia não apenas o universo dos jogadores de jogos digitais (*gamers*), mas também os meandros do direito autoral. Entender os aspectos jurídicos desse problema, pode ser essencial para uma atualização futura na legislação dos direitos autorais.

No âmbito jurídico brasileiro, a definição de pirataria no contexto de violações aos direitos autorais é estabelecida pelo Artigo 184 do Código Penal Brasileiro. Este artigo prevê que violar direitos de autor e os que lhe são conexos no interesse de divulgá-los, no interesse de lucro, ou para fins de representação ou execução pública, sem autorização expressa do autor, do artista intérprete ou executante, do produtor, conforme o caso, ou de quem os represente,

sujeita o infrator a uma pena de detenção, que pode variar de 3 meses a 1 ano, ou multa (BRASIL, 1940).

Além disso, o Decreto nº 9.875 de 27 de junho de 2019 é relevante para a discussão, pois dispõe sobre o Conselho Nacional de Combate à Pirataria e aos Delitos contra a Propriedade Intelectual. Em seu parágrafo único do artigo 2º, o decreto estabelece que para as finalidades deste Decreto, considera-se pirataria a violação aos direitos autorais de que tratam a Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998, e a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Essas leis, juntamente com o Artigo 184 do Código Penal, são fundamentais para proteger os direitos autorais e combater práticas ilegais que prejudicam a indústria de jogos e a propriedade intelectual como um todo (BRASIL, 2019; BRASIL, 1998a; BRASIL, 1998b).

4.1 As principais formas de pirataria de jogos digitais

Ao adentrarmos no universo da pirataria de jogos digitais, torna-se evidente que as tecnologias digitais desempenham um papel significativo na disseminação de cópias ilegais. Diversas táticas são empregadas para difundir versões ilegais de jogos, frequentemente referidas como 'jogos piratas'. É crucial compreender as estratégias empregadas para disseminar essas cópias.

4.1.1 Distribuição não autorizada

De acordo com Andrade (2016) e Ferreira (2017), a pirataria de jogos é uma questão premente na era digital, abrangendo não apenas a distribuição não autorizada, mas também a utilização, venda e armazenamento para venda de cópias ilegais de jogos, todas essas modalidades são consideradas pirataria, mas nesta sessão, exploraremos as principais maneiras pelas quais os jogos piratas se espalham digitalmente.

Em primeiro lugar, em conformidade com Barros et al. (2010), Landim (2012) e Ignacio (2022), são os **sites de download direto** a mais simples forma de distribuição ilegal de jogos digitais, eles oferecem links diretos para baixar jogos piratas. Essa forma de acesso ilegal facilita a obtenção de jogos sem autorização. Um exemplo notório é o caso do site Megaupload⁵, que, em 2012, foi fechado pelas autoridades dos EUA devido a violações de direitos autorais.

⁵ O fundador do Megaupload, Kim Dotcom, tem enfrentado acusações legais relacionadas à pirataria, e o processo contra ele tem se estendido desde 2012, resultando em consideráveis despesas para o governo da Nova Zelândia. Até o ano de 2017, o processo já havia consumido 40.500 horas de trabalho, totalizando um custo de 3,6 milhões de dólares neozelandeses, o que equivale a cerca de 2,6 milhões de dólares americanos ou 13,8 milhões de reais. Os Estados Unidos têm buscado a extradição e julgamento dos quatro acusados por violações de direitos autorais em seu próprio território, mas a Justiça da Nova Zelândia ainda não concedeu o pedido, embora tenha admitido a possibilidade de extradição, e o caso ainda está sendo analisado (SILVA, 2021).

Outra forma comum de distribuição de jogos piratas é através de *torrents*⁶, que de acordo com Ferreirinho (2018) são utilizados para o compartilhamento de arquivos em sites, o que possibilita que os usuários baixem ilegalmente jogos e os compartilhem com outras pessoas. Um exemplo icônico, trazido por Resenhas (2023), é o “FitGirl Repacks”, um portal de *torrents* conhecido por permitir o compartilhamento ilegal de jogos de computador, que são distribuídos em versões compactadas.

Por fim, existem plataformas de compartilhamento de arquivos que permitem que os usuários compartilhem cópias ilegais de jogos diretamente uns com os outros, eliminando a necessidade de servidores centrais, esse tipo de tecnologia de compartilhamento chama-se *peer-to-peer* ou P2P (O QUE..., 2022). Um exemplo trazido por Gugelmin (2010), Silva (2011) e Vinícius ([2013]), é o “LimeWire” um programa P2P que permitia o compartilhamento não autorizado de músicas, filmes e jogos; e em 2010, o tribunal de Nova Iorque proibiu que fosse realizado downloads, uploads de softwares no site, declarando a sua morte.

Como mencionado anteriormente na introdução deste artigo, de acordo com State (2022) o Brasil ocupa o quinto lugar global em termos de visitas a websites de pirataria, registrando um total de 4,5 bilhões de acessos em apenas 9 meses. Essas estatísticas continuam a ressaltar o desafio em aplicar efetivamente as leis de direitos autorais e proteger a indústria de jogos eletrônicos.

4.1.2 Cópia Ilegal

A pirataria de jogos, como observado por Barros *et al.* (2010) e Ferreira (2017), evoluiu ao longo do tempo, antes da pirataria ser feita de modo digital, por sites e fóruns, ela era feita em CDs, DVDs e ainda mais longe no tempo em cartuchos de jogos. Ela foi adaptando-se às tecnologias e demandas do mercado. Vamos explorar essas práticas, desde a clonagem de cartuchos em sistemas de jogos mais antigos, como o console de jogos Nintendo Entertainment System (NES), até a gravação ilegal de discos físicos, como CDs e DVDs, utilizando o exemplo do PlayStation 2 (PS2)⁷ para ilustrar essa evolução.

⁶ *Torrents* são uma forma de compartilhar arquivos pela internet de maneira descentralizada e eficiente. Em vez de baixar um arquivo de um único servidor, como em downloads tradicionais, os torrents dividem o arquivo em pequenos pedaços e permitem que muitas pessoas compartilhem esses pedaços entre si (FERREIRINHO, 2018).

⁷ O PlayStation 2, frequentemente abreviado como PS2, é um console de videogame produzido pela Sony. Lançado em 2000, foi um dos consoles mais populares e bem-sucedidos de todos os tempos. O PS2 permitia aos jogadores jogar uma grande variedade de jogos em CDs e DVDs e também podia ser usado para reproduzir filmes em DVD. Ele tinha gráficos 3D avançados para a época e foi o lar de muitos jogos populares, tornando-se um ícone na história dos videogames (PLAYSTATION..., 2023).

De acordo com Ferreira (2017) na época anterior aos discos ópticos, em que os consoles de jogos, utilizavam cartuchos para os seus jogos, como Nintendo Entertainment System (NES), a pirataria também era presente, com a clonagem de cartuchos originais e venda deles, a um preço bem abaixo do original, permitiu que jogadores adquirissem cópias ilegais de jogos para o NES, a um preço mais acessível, causando perdas para os criadores legítimos; Vale ressaltar que, de acordo com Uol (2016), Loreto (2016) e Nintendo... (2011), no caso do NES, houve também a pirataria do próprio console base, tendo tido 300 tipos diferentes de clones do NES, sendo que no Brasil no ano de 1989 já era comercializado clones do NES e o próprio NES original, só apareceu no Brasil no ano de 1993.

De acordo com Ferreira (2017) e Werneck (2020), a popularização dos CDs e DVDs após a era dos cartuchos marcou uma mudança significativa na paisagem da pirataria, os novos meios de armazenamento digital facilitaram a reprodução não autorizada e a distribuição ilegal de conteúdo, tornando-se alvos frequentes para práticas ilegais. Como mencionado por Fonseca (2009) a era dos CD e DVD trouxe consigo uma maior facilidade na gravação e duplicação desses discos, graças ao surgimento de gravadores de CD/DVD e ao desenvolvimento de software de cópia e compartilhamento de arquivos na era digital.

No caso do PS2, como trazido por Ferreira (2017) e Deolindo (2020), a pirataria era notória, especialmente no Brasil. CDs piratas com jogos eram amplamente disponíveis a preços acessíveis, tornando-se uma alternativa tentadora para muitos jogadores. Isso teve um impacto duplo no mercado. Por um lado, a pirataria causou prejuízos significativos aos desenvolvedores e editores de jogos. Por outro lado, como comentado por Marques (2022) a pirataria foi uma das responsáveis pela popularização do console de jogos, intitulado PlayStation 1, além disso Batista *et al.* (2007) argumenta que a acessibilidade dos jogos piratas contribuiu também para a popularidade avassaladora PlayStation 2, ajudando-o a se tornar o console mais vendido da história.

Em resumo, a pirataria de jogos evoluiu ao longo do tempo, adotando diferentes formas, desde a clonagem de cartuchos até a gravação ilegal de discos físicos. No entanto, independentemente da forma que assume, a pirataria continua sendo um desafio para a indústria de videogames e uma questão complexa com múltiplos impactos.

4.1.3 Utilização de “Cracks”

A utilização de “cracks” é uma prática comum na pirataria de jogos, sendo um “crack”, um software modificado projetado para remover as proteções de segurança, que tentam impedir

que o a mídia digital seja copiada de graça, essas proteções são chamadas de DRM⁸ e estão presentes em jogos digitais. Essa ação possibilita que os jogadores utilizem o jogo sem a necessidade de uma chave de ativação ou autenticação online. De acordo com Leite (2023) esses programas são normalmente distribuídos gratuitamente ou por apenas uma pequena taxa. Podendo o programa já vir “crackeado” ou vir o jogo e o “crack” separadamente, sendo necessário que o próprio jogador faça da utilização do software, para poder ter acesso ao jogo.

Um exemplo recente que ilustra essa prática, foi abordado por Nogueira (2023) e Souza (2023), que é o caso do famoso jogo *Hogwarts Legacy*. Este jogo apresentava um robusto sistema de segurança conhecido como “Denuvo”, que tinha como objetivo impedir a pirataria e garantir que apenas os jogadores que adquirissem cópias legais tivessem acesso ao conteúdo completo. O "Denuvo" era projetado para garantir pelo menos um período de proteção para jogos, período crítico para as vendas iniciais do jogo.

No entanto, de acordo com Nogueira (2023) e Merovingian (2021), em apenas duas semanas após o seu lançamento, o jogo foi “crackeado” pela hacker conhecida como "Empress". *Hacker* essa que é amplamente reconhecida por sua habilidade excepcional em quebrar sistemas de segurança desafiadores, como o “Denuvo”, tornando-se uma figura central na cena da pirataria de jogos.

Desta forma, como observado por Nogueira (2023), o “crack” do jogo foi disponibilizado, o qual permitiu aos usuários acessar e jogar o *game* sem a necessidade de comprar uma cópia legal. Em resumo, o uso de um programa “crackeado”, o qual teve as proteções de DRM quebradas, é uma prática comum na pirataria, e os casos como o de "Hogwarts Legacy" destacam os desafios que a indústria de jogos enfrenta ao tentar proteger seus produtos contra a pirataria, especialmente quando as medidas antipirataria são superadas de maneira tão rápida.

É imperativo ressaltar que termos como “cracker”, “crackeamento”, programas “crackeados” e afins não são amplamente conhecidos nem frequentemente abordados em artigos acadêmicos. Esses termos e práticas estão mais associados às comunidades de jogadores e à violação de direitos autorais. A obtenção de informações verídicas ou fontes confiáveis para downloads de tais programas 'crackeados' demanda considerável esforço. Isso ocorre porque, juntamente com links seguros, há também links repletos de vírus e malwares.

⁸ De acordo com Gogoni (2018), DRM, ou Gerenciamento de Direitos Digitais, é um conjunto de tecnologias criadas para proteger mídias digitais, como filmes, músicas e jogos, impedindo que sejam copiadas, usadas ou distribuídas sem autorização ou pagamento. Embora seja criticado por algumas pessoas, o DRM desempenha um papel crucial na proteção dos direitos dos criadores de conteúdo, embora não seja uma solução completa para o combate à pirataria.

Um exemplo concreto de desinformação que foi encontrada durante esta pesquisa, foi um suposto site governamental intitulado “Câmara dos Vereadores de Trombudo Central”, que apresentava um tópico com o título “O que é um jogo Cracked?”. Esta página, apesar de sua aparência oficial, na verdade, direcionava para sites de apostas, site esse obviamente, não seguro.

4.1.4 Utilização de *Keygens*

Semelhantes aos Cracks, temos as *keygens*, conforme Mercês (2011) *Keygen*, abreviação de *Key Generator*, é outra prática comum na pirataria de jogos, são programas projetados para gerar números de série ou chaves válidos de um *software* protegido. Os jogadores utilizam essas chaves para ativar jogos, e jogarem sem a necessidade de comprá-las legalmente.

As *keygens* representam mais uma maneira pela qual os “jogadores piratas” contornam as medidas de segurança implementadas pelas desenvolvedoras de jogos, permitindo o acesso não autorizado ao conteúdo do jogo. Mas de acordo com Conheça... (2021) essa prática, além de prejudicar os desenvolvedores e a indústria de jogos, também apresenta riscos para os jogadores, uma vez que os *keygens* muitas vezes estão associados a malware e outros tipos de *software* malicioso.

4.1.5 Emulação ilegal

A emulação, de acordo com Gogoni (2020) é uma técnica fascinante que permite que sistemas computacionais imitem o funcionamento de outros sistemas, sejam eles computadores pessoais, consoles de videogame antigos ou qualquer outra máquina eletrônica. Ela é realizada por meio de um software especializado conhecido como "emulador", que tem a capacidade de replicar tanto o *hardware* quanto o ambiente de *software* do sistema original.

Uma das aplicações mais notáveis da emulação, de acordo com Gogoni (2020) é a capacidade de reviver jogos e programas de sistemas antigos em plataformas modernas. Os emuladores de consoles são capazes de usar arquivos de *backup* dos títulos originais, como cópias da memória ROM⁹ de cartuchos de jogos digitais ou imagens ISO¹⁰ extraídas de CDs, DVDs e Blu-rays de jogos digitais. A obtenção desses arquivos pode ser um processo delicado,

⁹ Uma imagem ROM é essencialmente uma cópia em arquivo de um chip de memória que normalmente é usado em jogos de vídeo, sistemas incorporados ou máquinas de fliperama, e é somente para leitura (IMAGEM..., 2022)

¹⁰ O formato ISO é um tipo de arquivo que guarda todas as informações de um CD ou DVD, seja de música, vídeo ou dados, ou seja, é possível utilizar o conteúdo feito originalmente apenas em CD ou DVD, utilizando esse tipo de formato, sem precisar do disco físico (AMOROSO, 2012)

exigindo equipamentos específicos para ler o conteúdo dos cartuchos, transformando-o em arquivos ROM que são compatíveis com os emuladores.

Como observado por Ferreira (2017) empresas gigantes da indústria de videogames, como Microsoft, Sony e Nintendo, também estão explorando a emulação. Por exemplo, o Xbox One e o PlayStation 4 utilizam alguma forma de emulação para rodar jogos de consoles mais antigos das duas corporações. A Nintendo, por sua vez, lançou o serviço Virtual Console, que emula 13 plataformas diferentes. No entanto, a questão da disponibilidade desses serviços em consoles mais recentes e a limitação em relação à oferta de jogos menos populares ainda persiste.

A emulação desempenha um papel fundamental na preservação da história dos videogames, como observado por Ferreira (2017) especialmente quando as empresas enfrentam desafios na conservação de seus jogos mais antigos. Profissionais envolvidos na preservação dos jogos destacam a importância da emulação como uma ferramenta essencial para evitar que jogos se percam no tempo. Afinal, a meia-vida dos softwares é muitas vezes curta, e a emulação pode ser a chave para impedir que os jogos desapareçam para sempre.

A emulação permanece como um tópico complexo e multifacetado no mundo dos videogames. Segundo em Boaventura (2023) enquanto a emulação continua a ser um meio para reviver o passado e preservar a história dos jogos, ela também levanta questões legais e éticas importantes.

Como trazido por Boaventura (2023) e Mognon (2017), embora a posse de emuladores em si não seja ilegal e muitos deles estejam disponíveis nas lojas de aplicativos confiáveis, a emulação pode se tornar ilegal quando envolve a utilização de ROMs⁹ e ISOs¹⁰, que são cópias digitais de jogos, sem a devida autorização dos detentores dos direitos autorais. Baixar, utilizar, vender e distribuir ROMs e ISOs de jogos sem a autorização dos detentores dos direitos é considerado pirataria e pode acarretar em consequências legais. Isso levanta questões complexas sobre a ética e a legalidade da emulação de jogos.

O mundo dos jogos digitais é palco de uma batalha constante entre dois campos distintos: a indústria dos videogames e a cultura gamer. De acordo com Ferreira (2017), enquanto a indústria muitas vezes vê a emulação como uma ameaça, argumentando que ela desvaloriza ativos corporativos, viola direitos autorais e afeta o comércio de jogos originais, os defensores da cultura gamer veem a emulação como uma forma crucial de preservar a história dos jogos e garantir o acesso do público a um patrimônio cultural valioso.

Um bom exemplo trazido por Moncken (2018), é uma das batalhas legais envolvendo emulação, ROMs⁹ e desenvolvedora de jogos Nintendo. Em 2018, a Nintendo processou dois

sites, LoveROMs e LoveRETRO, por distribuírem emuladores e ROMs não autorizados de seus jogos. A empresa exigiu uma indenização significativa para cada jogo disponível que eles tinham direito, que estavam de forma ilegal nesses sites. Mas isso, não é algo raro, a Nintendo tem sido conhecida por seu histórico de processos semelhantes contra distribuidores de ROMs não autorizados.

Em resumo, de acordo com Mognon (2017), enquanto os emuladores em si não são ilegais, a utilização de ROMs⁹ e ISOs¹⁰, sem telas comprado dos detentores dos direitos dos jogos eletrônicos ou mesmo se tiverem sido compradas, mas não houver a autorização para a utilização em emuladores, pode constituir pirataria, sujeita a ações legais pelos detentores dos direitos autorais.

4.1.6 *Mods*

Como trazido por Ferreira (2017) e Maia *et al.* (2019), o termo “*Mod*” é utilizado para indicar as modificações feitas em um jogo digital, criadas pelo público geral (jogadores), esses *mods* normalmente podem adicionar conteúdo, melhorias gráficas, ajustam mecânicas de jogabilidade ou criaram novas experiências dentro do jogo, resolvem erros deixados pelo criadores do jogo, entre outras coisas. Os *mods* tem esse caráter participativo, podendo tornar um jogo, em uma ferramenta que conecta as pessoas, em comunidade, que se dedicam a criação dessas customizações e a utilização das mesmas.

Em muitos países, de acordo com Ferreira (2017) modificar um jogo comprado legalmente para uso pessoal, geralmente não é considerado uma violação de direitos autorais. No entanto, compartilhar essas modificações online pode ser uma violação se incluir elementos protegidos por direitos autorais da empresa desenvolvedora do jogo.

De acordo com Ferreira (2017) traduções não oficiais de jogos são frequentemente feitas por fãs para tornar os jogos acessíveis a públicos que falam outros idiomas. A legalidade das traduções não oficiais pode ser questionável, uma vez que envolve a criação de conteúdo derivado com base em propriedade intelectual existente. Algumas empresas lançam jogos com suporte oficial a vários idiomas, enquanto outras não, o que pode levar os fãs a criar suas próprias traduções para preencher essa lacuna.

A atitude das empresas de jogos em relação aos *mods*, varia amplamente. De acordo com Ferreira (2017) algumas incentivam ativamente *mods* e traduções, enquanto outras podem tomar medidas legais para impedi-los. Empresas como a Bethesda e a Valve têm históricos de suporte a *mods*, fornecendo ferramentas para os criadores. Por outro lado, a Nintendo é conhecida por ser mais rigorosa em relação aos *mods* e traduções não oficiais.

A interpretação das leis de direitos autorais pode variar dependendo da jurisdição e da interpretação do caso. O que de acordo com Ferreira (2017), significa que a legalidade de *mods* e traduções pode ser contestada em diferentes lugares e momentos. A criação de *mods* e traduções por fãs é uma parte valiosa e criativa da cultura dos jogos, mas é importante que os envolvidos estejam cientes das questões legais e éticas que podem surgir.

Como observado por Ferreira (2017) a colaboração e o diálogo entre as empresas de jogos e a comunidade de *modders* (criadores de *mods*) e tradutores muitas vezes beneficiam ambas as partes e os jogadores. A cultura dos *mods* estimula a criatividade e a inovação nos jogos, aspectos essenciais para o mercado de jogos. Um exemplo dessa situação, foi trazido por Maia *et al.* (2019), que é o caso do jogo Counter-Strike (CS) da Valve.

Como observado por Maia *et al.* (2019), o Counter-Strike, foi lançado em 1999 como uma versão beta, derivada da modificação do jogo Half-Life, o CS atraiu uma grande base de fãs globalmente, incluindo jogadores do Half-Life original e aqueles que nunca tinham experimentado o jogo original. A notoriedade do CS levou a Valve, a dona do próprio Half-Life, a adquirir os direitos do CS e contratar os desenvolvedores do mod, Minh Le e Jess Cliffe. Desta forma, resultando em lançamentos de vários jogos oficiais da franquia do Counter-Strike, como o CS 1.6, CS: Condition Zero, CS: Source e CS: Global Offensive.

Atualmente, de acordo com Abreu (2023), a franquia CS continua forte, com o lançamento do CS: GO 2 em 2023. Essa história destaca como a colaboração entre a comunidade de *modders* e as empresas de jogos pode impulsionar a inovação e o sucesso contínuo dos jogos.

Outro caso icônico é o do Bomba Patch, uma série de *mods* criada por Allan Jefferson para o jogo eletrônico Pro Evolution Soccer (jogo de futebol). Originado em 2007 durante um campeonato realizado por Jefferson, o mod substituiu os times originais por equipes brasileiras, algo que cativou os fãs brasileiros do esporte. Esse mod ganhou destaque nacional e diversas versões ao longo do tempo. Foi reconhecido como um dos principais e mais populares *mods* de esporte no Brasil, o Bomba Patch ilustra vividamente como a criatividade dos *modders* pode transformar e enriquecer a experiência dos jogadores (BOMBA..., 2023).

No geral, de acordo com Ferreira (2017) a legislação brasileira não aborda diretamente a questão dos "*mods*" em jogos, tornando a legalidade dessas modificações um território legalmente cinzento. A criação de *mods* pode estar sujeita às leis de direitos autorais, dependendo do uso do conteúdo protegido, e é importante considerar as políticas das empresas desenvolvedoras de jogos, que variam em relação ao suporte e permissão para *mods*. Além disso, a intenção por trás da criação e distribuição de *mods*, bem como a ausência de fins

lucrativos, desempenham um papel importante na determinação da ética e da legalidade dessas modificações, evitando associações com práticas de pirataria.

A pirataria de jogos é um desafio persistente que se adapta às inovações tecnológicas. A regulamentação existente, como a Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998, e a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, está desatualizada e precisa ser revista para proteger eficazmente os direitos autorais dos jogos digitais. As principais formas de pirataria incluem a distribuição não autorizada via internet ou por CDs e DVDs, uso de cracks e keygens e a emulação ilegal de jogos. A legalidade dos *mods* varia, exigindo diálogo entre a indústria e a comunidade de jogadores. O equilíbrio entre direitos autorais e interesses dos jogadores é crucial, pois alguns veem a pirataria como ameaça, enquanto outros a consideram promoção. A legislação deve acompanhar as mudanças tecnológicas na indústria de jogos para ser eficaz e equilibrada.

5 AS TENTATIVAS DE RESPOSTA NO DIREITO: A PIRATARIA

Agora que se dessecou as mais comuns formas de pirataria de jogos digitais, é crucial compreender como a lei pode penalizar a pirataria de jogos. Como visto anteriormente, a pirataria é definida pelo código penal, e também é composta pelas violações aos direitos protegidos pelas Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998, e a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, conhecidas respectivamente como Lei dos Direitos Autorais e Lei do Software. Estas três leis trazem sanções e penas para os violadores de direitos autorais.

5.1 Penalidades para a pirataria de jogos na lei de software

Parafraseando Arrabal (2008) de maneira genérica, a violação dos direitos autorais de um programa de computador (jogo digital) sujeita o infrator a uma possível detenção de seis meses a dois anos ou aplicação de multa, conforme estabelecido pelo Artigo 12º da Lei nº. 9.609/98. Isso se aplica a casos que envolvem a mera utilização ou reprodução do programa sem fins lucrativos (BRASIL, 1998a).

No entanto, como observado por Arrabal (2008) se a violação incluir atividades como reprodução, aquisição, exposição, distribuição, depósito ou ocultação do programa com o objetivo de lucro, sem a devida permissão do autor, a pena prevista é a reclusão de um a quatro anos, além da aplicação de multa, de acordo com o Artigo 12º, §§ 1º e 2º da mesma lei (BRASIL, 1998a).

Normalmente, a instauração de um processo criminal relacionado a essa matéria depende da manifestação do ofendido, ou seja, requer uma queixa formal por parte do autor do

software, sendo crimes de ação penal privada, mas como notado por Arrabal (2008) existem exceções, como quando forem casos em que a violação é cometida contra a administração pública direta ou indireta, ou quando envolve sonegação fiscal, perda de arrecadação tributária, ou prática de crimes relacionados à ordem tributária ou às relações de consumo. Nestes casos de acordo com o Artigo 12º, § 3º da Lei nº. 9.609/98, a ação penal será iniciada através de denúncia apresentada pelo Ministério Público (BRASIL, 1998a)

Como examinado por Arrabal (2008) no que diz respeito às disposições civis e, seguindo a abordagem que prioriza a prevenção da proteção dos direitos autorais em geral, a lei explicitamente concede ao autor ou titular o direito de tomar medidas judiciais para evitar a continuidade da infração, sendo uma ação de obrigação de fazer ou não fazer, ou ação cominatória, conforme estabelecido no Artigo 14º da Lei nº. 9.609/98 (BRASIL, 1998a).

Na ação de obrigação de não fazer, não é necessário um processo cautelar prévio, o juiz tem a autoridade para emitir uma medida liminar que proíba o infrator de realizar a ação criminosa, conforme descrito no Artigo 14º, § 2º da Lei nº. 9.609/98 (BRASIL, 1998a).

Por outro lado, o autor ou titular tem o direito de buscar uma compensação por quaisquer perdas e danos que tenha sofrido, conforme estabelecido no Artigo 14º, § 1º da Lei nº. 9.609/98. Como notado por Arrabal (2008) no que se refere às perdas e danos, o valor a ser determinado deve levar em consideração as circunstâncias específicas da violação, avaliando o benefício econômico obtido pelo infrator e o dano efetivamente causado ao detentor dos direitos em cada caso particular (BRASIL, 1998a).

Como já discutido anteriormente, as penalidades para a pirataria de programas de computador, a qual pode incluir os jogos digitais, são regulamentadas pela Lei nº. 9.609/98 e alguns dos elementos dos jogos, estão sujeitos à Lei nº. 9.610/98, que trata dos direitos autorais de obras literárias e artísticas. As consequências legais trazidas pela Lei dos Direitos Autorais (Lei nº. 9.610/98), as quais podem ser aplicadas aos praticantes de pirataria de jogos digitais, serão exploradas no texto seguinte.

5.2 Sanções para a pirataria de jogos na lei de direito autoral

O artigo 102 da Lei nº 9.610/98 concede ao titular dos direitos autorais o direito de solicitar a apreensão das cópias ilegais ou a suspensão da divulgação de sua obra quando esta for fraudulentamente reproduzida, divulgada ou utilizada, sem prejuízo do direito à indenização (BRASIL, 1998b; PANZOLINI; DEMARTINI, 2020).

De acordo com o artigo 103 da Lei nº 9.610/98, aquele que editar uma obra literária, artística ou científica sem a devida autorização do titular dos direitos autorais deve entregar os

exemplares apreendidos ao titular e pagar o preço dos exemplares vendidos. No entanto, esse artigo também prevê uma penalidade específica quando não é possível determinar o número exato de exemplares da edição fraudulenta. Nesse caso, o infrator é obrigado a pagar o valor correspondente a três mil exemplares, além dos apreendidos (BRASIL, 1998b; PANZOLINI, DEMARTINI, 2020).

Já, o artigo 104 estabelece a responsabilidade solidária daqueles que vendem, expõem à venda, ocultam, adquirem, distribuem ou utilizam obras ou fonogramas reproduzidos com fraude, visando obter lucro direto ou indireto. Importadores e distribuidores também podem ser responsabilizados em caso de reprodução no exterior (BRASIL, 1998b; PANZOLINI, DEMARTINI, 2020).

O artigo 105 da lei determina que a transmissão, retransmissão ou comunicação ao público de obras protegidas por direitos autorais realizadas de forma fraudulenta deve ser suspensa pela autoridade judicial competente. O descumprimento dessa suspensão pode resultar em multa diária e outras indenizações aplicáveis, com a possibilidade de duplicação da multa em casos de reincidência (BRASIL, 1998b; PANZOLINI, DEMARTINI, 2020).

No que diz respeito à proteção dos direitos autorais, o artigo 106 permite que a sentença condenatória determine a destruição de exemplares ilegais, bem como de matrizes, moldes, negativos e outros elementos utilizados para cometer a infração. Equipamentos utilizados exclusivamente para atividades ilegais também podem ser destruídos (BRASIL, 1998b; PANZOLINI, DEMARTINI, 2020).

O artigo 107 estabelece a responsabilidade por perdas e danos para aqueles que alteram, suprimem, modificam ou inutilizam dispositivos técnicos de proteção em obras protegidas ou suprimem informações sobre a gestão de direitos, sinais codificados, entre outros. Isso inclui a remoção de sistemas de proteção digital, como o DRM (BRASIL, 1998b; PANZOLINI, DEMARTINI, 2020).

Por fim, o artigo 108 impõe a obrigação de indicar corretamente o nome do autor e do intérprete na utilização de obras intelectuais e prevê penalidades para execução pública em desacordo com a lei (BRASIL, 1998b; PANZOLINI, DEMARTINI, 2020).

Resumidamente, os artigos da Lei nº 9.610/98 estabelecem punições para reprimir as violações a obras protegidas por direitos autorais. Embora a lei não mencione explicitamente a pirataria de jogos, a interpretação desses artigos poderia ser aplicada para sancionar atividades relacionadas à pirataria de jogos. Essas medidas incluem desde apreensão de cópias ilegais e suspensão da divulgação da obra, até multas, responsabilidades compartilhadas entre os envolvidos na distribuição ilegal, além da possibilidade de destruição de exemplares e

equipamentos utilizados para violar tais direitos. Essa legislação visa proteger os criadores e desencorajar práticas ilegais na reprodução e distribuição de obras protegidas.

5.3 Penais para a pirataria de jogos digitais no código penal

Além das duas leis anteriores, A Lei de Combate à Pirataria (Lei Nº 10.695/03) não menciona explicitamente a pirataria de jogos digitais, mas é uma legislação mais abrangente que visa combater a pirataria de forma geral. Seu escopo é amplo e abarca diversas formas de violação de direitos autorais, o que inclui a possibilidade de ser aplicada no caso da pirataria de jogos digitais. Ela altera e acrescenta ao artigo 184 do Código Penal, mesmo artigo, que traz a definição da pirataria.

Nos termos do Código Penal Brasileiro, a violação de direitos autorais e conexos, incluindo a venda de CDs e DVDs piratas, é tipificada no Artigo 184. As sanções penais para esse crime incluem detenção de 3 meses a 1 ano ou multa, sendo que a pena pode ser agravada para reclusão de 2 a 4 anos, além de multa, se a violação consistir em reprodução total ou parcial com intuito de lucro direto ou indireto, distribuição, venda, exposição à venda, aluguel, introdução no país, aquisição, ocultação ou depósito de obras intelectuais ou fonogramas reproduzidos sem autorização expressa dos titulares dos direitos (BRASIL, 2003; BRASIL, 1940; MORATO, [2015?]).

O princípio da adequação social não se aplica a essa conduta, pois a violação de direitos autorais é considerada uma infração séria e alegar que a prática é comum não é uma justificativa válida. Além disso, a condenação pode resultar em consequências adicionais, como anotação para fins de reincidência e cumprimento da pena em regime mais gravoso, dependendo das circunstâncias do caso (BRASIL, 2003; BRASIL, 1940; MORATO, [2015?]).

Em resumo, a venda de mídia falsificada, como CDs e DVDs piratas, é considerada uma ofensa grave à propriedade intelectual, sujeita a sanções penais que incluem detenção ou reclusão, além de multa, independentemente da suposta aceitação social desse comportamento (BRASIL, 2003; BRASIL, 1940; MORATO, [2015?]).

Em resumo, embora a Lei de Combate à Pirataria (Lei Nº 10.695/03) não mencione explicitamente a pirataria de jogos digitais, sua redação abrangente permite a aplicação contra diversas formas de violação de direitos autorais. As sanções estabelecidas, como detenção ou reclusão, além de multa, são passíveis de aplicação em casos que envolvam a reprodução, distribuição e comercialização ilegal de obras intelectuais, podendo ser interpretada para abranger a pirataria de jogos digitais, embora isso dependa da interpretação dos tribunais e autoridades jurídicas competentes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste artigo, a análise se aprofundou na dinâmica que envolve a pirataria de jogos digitais e na relação desafiadora que essa prática mantém com a legislação. A exploração abordou uma ampla gama de aspectos, incluindo a proteção concedida aos jogos digitais, as diferentes modalidades de pirataria e as possíveis consequências legais, oferecendo um panorama abrangente desse cenário jurídico permeado por inseguranças.

Na Introdução, enfatizou-se a importância da proteção de jogos digitais, dada a magnitude do mercado que abrange essa indústria e a necessidade de uma regulamentação atualizada. Na seção 2, foi realizada uma análise das definições de jogos digitais e da abordagem legal a esses direitos, bem como a maneira como a legislação lida com os jogos digitais.

Chegou-se a algumas conclusões que jogos digitais são, ao mesmo tempo, um software que fornece as bases técnicas para sua operação e uma obra criativa que incorpora a expressão e originalidade humanas. Foi demonstrado que os jogos podem ser interpretados de várias formas perante a Justiça e o Estado, sendo vistos tanto como *software* quanto como obra audiovisual. Concluiu-se com a sugestão de uma possível nova definição para os jogos digitais, rotulando-os como "obras multimídia".

Portanto, instigou-se um debate amplo e colaborativo envolvendo todos os interessados, incluindo legisladores, especialistas legais e representantes da indústria de jogos, com o objetivo de abordar de forma eficaz essas questões complexas. A criação de uma legislação mais abrangente e atualizada, que reconheça os jogos como obras multimídia, pode ser fundamental para a adequada proteção dos direitos autorais e para o fomento de um desenvolvimento saudável da indústria de jogos no Brasil.

Na seção 3, foi realizada uma análise minuciosa dos elementos dos jogos digitais, com foco naqueles que podem ser protegidos por direitos autorais, como gráficos, música, enredos e personagens. Essa análise contribuiu para uma compreensão mais profunda da amplitude da proteção legal para esses elementos, finalizando com a explicação de que o registro desses elementos não é obrigatório, mas altamente aconselhável para agilizar a resolução de conflitos de direitos autorais.

Na seção 4, foram exploradas as diversas práticas de pirataria de jogos digitais. Isso incluiu a distribuição não autorizada dos jogos digitais, com as principais maneiras de disseminação ilegal de jogos digitais via internet. Também se abordou as cópia físicas ilegais, rastreando os primórdios da pirataria de jogos eletrônicos e demonstrando a notável adaptação da pirataria de jogos digitais à evolução tecnológica.

Além disso, foi abordado a prática da utilização de “cracks” e *keygens* e como essas ferramentas facilitam a quebra dos sistemas criados para proteger os jogos digitais contra a pirataria. Também foi mencionada brevemente a emulação de jogos e explicou-se por que essa prática pode ser considerada uma forma de pirataria. Por fim, explorou-se o tópico das modificações (*Mods*) nos jogos, destacando como, por um lado, podem ser uma ferramenta para inovar e expressar a criatividade, mas, por outro lado, são vistas por algumas empresas como uma ameaça ao jogo original.

Na seção 5, foram detalhadas possíveis penalidades legais para lidar com a pirataria de jogos digitais, considerando as disposições das Leis de Direitos Autorais, da Lei do Software e da Lei de Combate à Pirataria. Contudo, a obsolescência da legislação brasileira referente aos jogos digitais deixa um vazio considerável no cenário jurídico. A ambiguidade decorrente da ausência de uma definição clara sobre a aplicabilidade dessas leis aos diversos aspectos dos jogos digitais levanta uma série de questões cruciais.

Por exemplo, em possíveis casos futuros de pirataria de jogos, poderia surgir uma interpretação variada pelo tribunal. Em um julgamento, os jogos digitais poderiam ser categorizados apenas como programas de computador (*software*), enquanto em outros casos seriam considerados como obras criativas. Além disso, mesmo que ambas as características dos jogos sejam reconhecidas, persiste a dúvida sobre a real eficácia dessas leis (Lei Nº 9.610 e Lei Nº 9.609), uma vez que não foram concebidas ou adaptadas para esse cenário específico. Há a incerteza se essas leis serão capazes de lidar efetivamente com as nuances e desafios trazidos pela pirataria dos jogos digitais.

Essas interrogações representam apenas alguns dos inúmeros aspectos a serem considerados à medida que adentramos um campo legal em constante evolução, demandando revisões e adaptações para acompanhar o dinamismo da tecnologia e das práticas de pirataria no ambiente dos jogos digitais.

Em última análise, este estudo destaca a necessidade urgente de uma adequação a proteção dos direitos autorais nos jogos digitais, para que possa promover um ambiente propício à inovação e criatividade. Com um entendimento mais aprofundado das regulamentações que resguardam os jogos digitais e inibem as práticas da pirataria, espera-se que este trabalho incentive a colaboração entre os diversos interessados e inspire a criação de regulamentações mais adequadas.

Em vista das reflexões abordadas, é possível afirmar que os objetivos propostos foram devidamente cumpridos ao longo desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

- A verdade por trás dos " CRACKS" e "ATIVADORES" de programas. **Resolver Micro**, 2016. Disponível em: <https://resolvemicro.com.br/blog-resolve-micro-conserto-manutencao-de-notebook-computadores/259-a-verdade-por-tras-dos-cracks-e-ativadores-de-programas-windows-office-photoshop-coreldraw-nero.html> Acesso em: 01 out. 2023.
- ABREU, Victor de. Counter-Strike 2 (CS2) é lançado pela Valve; veja requisitos e novidades. **TechTudo**, 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2023/09/counter-strike-2-cs2-e-lancado-pela-valve-veja-requisitos-e-novidades-edjogos.ghtml> Acesso em: 04 out. 2023.
- ADVOCACIA, Chc. “Direitos autorais para games: o que você precisa saber para proteger os seus!”, **chcadvocacia**, 2023. <https://chcadvocacia.adv.br/direitos-autorais-para-games/> Acesso em: 01 ago. 2023.
- ALBERTACCI, Laura Abbott. Direito autoral: entenda a diferença entre direito patrimonial e moral. **Jus.com.br**, 2022. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/96676/direito-autoral-entenda-a-diferenca-entre-direito-patrimonial-e-moral> 25 ago. 2023.
- AMOROSO, Danilo. O que é ISO?. **Tecmundo**, 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/o-que-e/1012-o-que-e-iso-.htm> Acesso em: 24 out. 2023.
- ANDRADE, Beatriz. Pirataria de Software – Crime e Consequências. **Security UFRJ Br**, 2016. Disponível em: <https://www.security.ufrj.br/artigos/pirataria-de-software-crime-e-consequencias/> Acesso em: 29 set. 2023.
- ANTIPIRATARIA, Tipos de pirataria. **VERITAS**, [20??]. Disponível em: <https://www.veritas.com/pt/br/company/legal/anti-piracy/types-of-piracy/> Acesso em: 03 out. 2023.
- ARRABAL, Alejandro Knaesel. **Apontamentos sobre a Propriedade Intelectual de Software**. Blumenau: Diretiva, 2008. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/762/2019/10/propriedade-intelectual-de-software.pdf> Acesso em: 24 out. 2023.
- BARROS, Denise Franca. *et al.* Download, pirataria e resistência: uma investigação sobre o consumidor de música digital. **Comunicação, Mídia E Consumo**, São Paulo v.7 n.18 p.125-151, mar. 2010. Disponível em: <https://revistacmc.espm.br/revistacmc/article/view/188/186> Acesso em: 29 set. 2023.
- BATISTA, Mônica de Lourdes Souza. *et al.* **UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS**. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery, Juiz de Fora, dez. 2007.
- BECKER, Keiffer. **Direito autoral e jogos digitais: um estudo acerca da regulamentação do direito autoral dos jogos digitais no direito brasileiro**. 2018. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, RUNA - Repositório Universitário da Ânima, 71 p. 2018. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/6262> Acesso em: 21 set. 2023.

BOAVENTURA, João Pedro. “Emuladores são ilegais? A resposta é não!”. **ShowMeTech**, 2023. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/emuladores-sao-ilegais-confira/> Acesso em: 02 out. 2023.

BOMBA PATCH. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Bomba_Patch&oldid=66907566>. Acesso em: 17 nov. 2023.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 2796, de 2021**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia. Brasília: Câmara dos Deputados, 2021. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154931> Acesso em: 23 set. 2023. Texto Original.

BRASIL. **Decreto nº 9.875, de 27 de junho de 2019**. Dispõe sobre o Conselho Nacional de Combate à Pirataria e aos Delitos contra a Propriedade Intelectual. Brasília, DF, [2019]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/D9875.htm. Acesso em: 20 set. 2023.

BRASIL. Decreto-lei no 2.848, de 7 de dezembro de 1940. **Código Penal**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm Acesso em 20 ago. 2023.

BRASIL. Lei n. 10.406, 10 de janeiro de 2002. **Código Civil**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/110406compilada.htm Acesso em 20 ago. 2023.

BRASIL. **Lei Nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991**. Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, DF: Presidência da República, [1991]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18313cons.htm Acesso em: 16 nov. 2023.

BRASIL. **Lei Nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm Acesso em: 09 out. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm Acesso em: 20 ago. 2023.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm Acesso em: 21 ago. 2023.

BRASIL. Tribunal Superior Eleitoral. **Código-Fonte: você sabe o que é?** No início desta semana, TSE abriu antecipadamente códigos-fonte da urna eletrônica para partidos e representantes de organismos internacionais. [Brasília]: Tribunal Superior Eleitoral, 06 out. 2021. Disponível em: <https://www.tse.jus.br/comunicacao/noticias/2021/Outubro/codigo-fonte-voce-sabe-o-que-e> Acesso em: 23 out. 2023.

CAMIOTTO, Giovanna. Hogwarts Legacy: versão crackeada vem com mensagem polêmica. **Einerd.com.br**, 2023. Disponível em: <https://www.einerd.com.br/hogwarts-legacy-versao-crackeada/> Acesso em: 01 out. 2023.

CARBONI, Capinzaiki Guilherme. **O direito de autor na multimídia**. 1. ed. [s.l.]: Quartier Latin, 2002.

CONHEÇA os riscos do uso de softwares piratas. **Blog da ICMP**, 2021. Disponível em: <https://www.icmpconsultoria.com.br/post/conheca-os-riscos-do-uso-de-sofware-piratas-no-ambiente-corporativo> Acesso em: 02 out. 2023.

DEOLINDO, Breno. Bibliotecas imensas, mods e vendas: o impacto da pirataria no PlayStation 2. *The Enemy*, 2020. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/bibliotecas-imensas-mods-e-vendas-o-impacto-da-pirataria-no-playstation-2> Acesso em: 01 out. 2023.

ENTENDA a importância de registrar direitos autorais de jogos no Brasil. **Vilage Marcas E Patentes**, 2021. Disponível em: <https://www.vilage.com.br/blog/entenda-a-importancia-de-registrar-direitos-autorais-de-jogos-no-brasil/> Acesso em: 02 ago. 2023.

FERREIRA, Vinícius Augusto Bressan. **Navegando À Margem**. Orientador: Mauro César Silveira. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Curso de Jornalismo, Departamento de Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina Centro de Comunicação e Expressão, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://readymag.com/viniciusbressan/navegandoamargem/> Acesso em: 29 set. 2023.

FERREIRINHO, Gabriel. A Dádiva do Torrent. Interações: **Sociedade e as novas modernidades**, [S. l.], n. 35, p. 81–100, 2018. Disponível em: <https://www.interacoes-ismt.com/index.php/revista/article/view/419>. Acesso em: 29 set. 2023.

FONSECA, Willian. Debate: pirataria de software. **Tecmundo**, 2009 Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/pirataria/2804-debate-pirataria-de-software.htm> Acesso em: 01 out. 2023.

GIANNOTTI, Raphael. Hogwarts Legacy vendeu 12 milhões de cópias em duas semanas de lançamento. **Adrenaline**, 2023. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/hogwarts-legacy-vendeu-12-milhoes-de-copias-em-duas-semanas-de-lancamento/> Acesso em: 01 out. 2023.

GOGONI, Ronaldo. O que é DRM?. **Tecnoblog**, 2018. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-drm/> Acesso em: 24 out. 2023.

GOGONI, Ronaldo. O que é emulação?. **MeioBit**, 2020. Disponível em: <https://meiobit.com/421444/o-que-e-emulacao/> Acesso em: 03 out. 2023.

GRIGOLLETTE, Bruno Maeno Diamante; OLIVEIRA, Edson Freitas de. **Implicações Jurídicas Do Software. Etic-Encontro De Iniciação Científica - ISSN 21-76-8498**, São Paulo, v. 9, n. 9, 2013. Disponível em: <http://intertemas.toledoprudente.edu.br/index.php/ETIC/article/view/3381> Acesso em: 19 out. 2023.

GROSHEIDE, F. Willem; ROERDINK, Herwin; THOMAS, Karianne. Intellectual property protection for video games: A view from the European Union. **Journal of International Commercial Law and Technology**, v. 9, p. 1, 2014. Disponível em: <https://www.neliti.com/publications/28815/intellectual-property-protection-for-video-games-a-view-from-the-european-union> Acesso em: 26 set. 2023.

GUGELMIN, Felipe. Decretada a morte do LimeWire. **Tecmundo**, 2010. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/6150-decretada-a-morte-do-limewire.htm> Acesso em: 27 set. 2023.

HEAD, Andrew. Evolving Style in the Super Mario Bros. 3 Soundtrack. **Forbes & Fifth**, Pittsburgh, v. 4, 2013. Disponível em: <http://www.forbes5.pitt.edu/article/evolving-style-super-mario-bros-3-soundtrack> Acesso em: 27 set. 2023.

HUNDERTMARCH, Bruna; GREGORI, Isabel Christine De. DIREITOS AUTORAIS: A NECESSIDADE DE UMA NOVA CONCEITUAÇÃO DIANTE DA REVOLUÇÃO TECNOLÓGICA. **XXII Encontro Nacional do CONPEDI / UNINOVE**, São Paulo, p. (198 – 213), 2013. Disponível em: <http://www.publicadireito.com.br/artigos/?cod=2976a6e4f9f09496> Acesso em: 19 out. 2023.

IGNACIO, Bruno. Processo contra Megaupload se arrasta na Justiça e envolve outro site de pirataria. **Tecnoblog**, 2022. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2022/04/22/processo-contramegaupload-se-arrasta-na-justica-e-envolve-outro-site-de-pirataria/> Acesso em: 07 set. 2023.

IMAGEM ROM. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem_ROM#:~:text=Uma%20Imagem%20ROM%20\(Read%20only,de%20uma%20máquina%20de%20Arcade.](https://pt.wikipedia.org/wiki/Imagem_ROM#:~:text=Uma%20Imagem%20ROM%20(Read%20only,de%20uma%20máquina%20de%20Arcade.) Acesso em: 24 out. 2023.

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. 1.ed. Califórnia: Prima Publishing. 2001.

KOVACS, Leandro. O que é pirataria digital?. **Tecnoblog**, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-pirataria-digital/> Acesso em: 08 set. 2023.

LANDIM, Wikerson. Saiba por que o Megaupload foi fechado. **Tecmundo**, 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/megaupload/18159-saiba-por-que-o-megaupload-foi-fechado.htm> Acesso em: 07 set. 2023.

Leite, Romário. O que é um programa crackeado e quais os ricos de usá-lo?. **Tecnologia em Foco (Tecfoco)**, 2023. Disponível em: <https://tecfoco.com.br/o-que-e-um-programa-crackeado-e-quais-os-riscos-de-usa-lo> Acesso em: 01 out. 2023.

LORETO, Bruno Nunes. Super Nintendo 25 anos: console chegou oficialmente ao Brasil com atraso; entenda. **Torcedores.com**, 2016. Disponível em: <https://www.torcedores.com/noticias/2016/08/super-nintendo-chegou-ao-brasil-com> Acesso em: 01 out. 2023.

MAIA, Alessandro. *et al.* Modificações em Videogames para Além da Produção: Uma investigação sobre o fenômeno dos mods como uma forma de interação jogador-jogo.

SBGAMES.ORG, 2019. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198384.pdf> Acesso em: 04 out. 2023.

MARANHÃO JUNIOR, Magno de Aguiar. **Jogos eletrônicos:** audiovisual ou software? O ponto ótimo da exegese legal para viabilizar a implementação de políticas públicas de regulação e fomento. Agência Nacional do Cinema – ANCINE, 2017. 20 p. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/artigos/jogos-eletronicos-audiovisual-ou-software-o-ponto-otimo-da-exegese-legal-para-viabilizar-a-implementacao-de-politicas-publicas-de-regulacao-e-fomento> Acesso em: 10 set. 2023.

MARQUES, Cleber. COISAS QUE SÓ QUEM TEVE UM PLAYSTATION 1 VIVEU E VAI RELEMBRAR. **WARPZONE**, 2020. Disponível em: <https://warpzone.me/coisas-que-so-quem-teve-um-playstation-1-viveu-e-vai-relembrar/> Acesso em: 01 out. 2023.

MERCÊS, Fernando. Como são feitos os keygens. **Mente Binária**, 2011. Disponível em: <https://www.mentebinaria.com.br/artigos/engenharia-reversa/como-sao-feitos-os-keygens-r27/> Acesso em: 02 out. 2023.

MEROVINGIAN. A mulher que quebrou o DRM mais poderoso do mundo. **GAMEVICIO**, 2021. Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2021/02/a-mulher-que-quebrou-o-drm-mais-poderoso-do-mundo/> Acesso em: 01 out. 2023.

MOGNON, Mateus. Usar emulador de games é pirataria? Entenda as leis por trás desses programas. **ADRENALINE**, 2017. Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/usar-emulador-de-games-e-pirataria-entenda-as-leis-por-tras-desses-programas/> Acesso em: 03 out. 2023.

MONCKEN, Eduardo. Não cola mais: Nintendo processa jovens que distribuía jogos da empresa para emulação. **Tudocelular.com**, 2018 Disponível em: <https://www.tudocelular.com/curiosidade/noticias/n128172/nintendo-acao-milionaria-pirataria-roms.html> Acesso em: 03 out. 2023.

NINTENDO Entertainment System. *In*: **WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre**, 2011.

Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System Acesso em: 01 out. 2023.

NOGUEIRA, Luiz. Cracker consegue remover Denuvo de Hogwarts Legacy.

TECMASTERS, 2023. Disponível em: <https://tecmasters.com.br/cracker-remover-denuvo-hogwarts-legacy/> Acesso em: 01 out. 2023.

NUNES, Maria Augusta Silveira Netto. Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre prospecção de tecnologia: em direção à apropriação nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos. **Tutoriais do SBGAMES**, Porto Alegre, v.1, p. 1-35, 2014. Disponível em:

<https://almanquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publications/NunesTutorial2014.pdf> Acesso em: 24 out. 2023.

O que é Peer-to-Peer (P2P)? Entenda a relação dessa tecnologia com criptos. **Infomoney**, 2022. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/guias/peer-to-peer-p2p/> Acesso em: 29 set. 2023.

PANZOLINI, Carolina; DEMARTINI, Silvana. **Manual de Direitos Autorais** / Carolina Panzolini, Silvana Demartini., Brasília: TCU, Secretária-geral de Administração, 2020. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf Acesso em: 20 ago. 2023.

PERGUNTAS FREQUENTES SOBRE PROPRIEDADE INTELECTUAL E PIRATARIA. **Nintendo**, 2023. Disponível em: https://pt-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/56238/kw/pirataria#s1q4 Acesso em: 28 set. 2023.

PFLANZL, Nicolas; VOSSANA, Gottfried. What do Business Process Modelling and Super Mario Bros. have in Common? A Games-perspective on Business Process Modelling. **Emisa Journal Org**. Disponível em: <https://doi.org/10.18417/emisa.si.hcm.7>. Acesso em: 25 set. 2023.

PLAYSTATION 2. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=PlayStation_2&oldid=66121171. Acesso em: 25 out. 2023.

POSSAMAI, Diego Sauter; HOUNSELL, Marcelo da Silva; GASPARINI, Isabela. The ABCDE Methodology: Emphasizing Creativity in the Design of Serious Games. **iSys - Brazilian Journal of Information Systems**, [S. l.], v. 14, n. 1, p. 24–55, 2021. DOI: 10.5753/isys.2021.993. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/journals/index.php/isys/article/view/993>. Acesso em: 23 sep. 2023.

RESENHAS, Editores de. FitGirl Repacks: Site principal para download de videogames grátis em DLL (2023). **REVIEWS**, 2023. Disponível em: <https://reviews.tn/pt/fitgirl-repacks-telecharger-jeux-gratuits/> Acesso em: 26 set. 2023.

SILVA, Gabriela Lima; BLASI, Marcos Chucralla Moherdau; SANTOS, Davi Ramos Wanderley. Notas sobre o regime da proteção legal dos jogos eletrônicos no PL 2796/21. **Migalhas**, 17 de nov. de 2022. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/377115/regime-da-protecao-legal-dos-jogos-eletronicos-no-pl-2796-21> Acesso em: 25 ago. 2023

SILVA, Rafael. LimeWire paga US\$ 105 milhões em danos para fechar processo. **Techtudo**, 2011. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2011/05/limewire-paga-us-105-milhoes-em-danos-para-fechar-processo.ghtml> Acesso em: 27 set. 2023.

SILVA, Victor Hugo. Processo contra Megaupload e Kim Dotcom já custou mais de US\$ 2,6 milhões. **Tecnoblog**, 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2021/02/17/processo-contramegaupload-e-kim-dotcom-ja-custou-mais-de-2-milhoes/> Acesso em; 10 out. 2023.

SILVA, Willians Rodrigues; MARINS, Luiz Fernando; SANTOS, Éber. Os Eventos na Era da Informação: um estudo sobre jogos eletrônicos, **Revista H-Tec Humanidades e Tecnologia**, Cruzeiro, v. 2 n. 2, dezembro, de 2018. Disponível em: <https://www.fateccruzeiro.edu.br/revista/index.php/htec/article/view/89> Acesso em: 27 set. 2023.

SOUZA, Guilherme. Sucesso! Hogwarts Legacy se torna o jogo mais vendido na Europa no primeiro semestre de 2023. **TudoCelular.com**, 2023. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/curiosidade/noticias/n202810/hogwarts-legacy-sucesso-vendas-12-milhoes.html> Acesso em: 01 out. 2023.

STATE of the Internet/Segurança: Piratas à vista. **Akamai**, v. 8 ed. 1, 2022. Disponível em: <https://www.akamai.com/pt/resources/state-of-the-internet/soti-security-pirates-in-the-outfield> Acesso em: 29 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: AREsp 2200915 SP 2022/0277134-0. Relator: Ministro Maria Thereza De Assis Moura. DJ: 19/10/2022. STJ, 2022. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: AREsp 2250980 SP 2022/0364611-0. Relator: Ministro Herman Benjamin. DJ: 03/03/2023. STJ, 2023. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: CC 185493 MG 2022/0009612-4. Relator: Ministro Mauro Campbell Marques. DJ: 29/03/2022. STJ, 2022. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: REsp 1659359 SP 2017/0030194-3. Relator: Ministro Mauro Campbell Marques. DJ: 04/11/2021. STJ, 2021. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: REsp 1957308 SP 2021/0022530-2. Relator: Paulo De Tarso Sanseverino. DJ: 26/11/2021. STJ, 2021. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: REsp 1957611 SP 2021/0277352-0. Relator: Ministro Francisco Falcão. DJ: 18/08/2022. STJ, 2022. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: REsp 1990601 SP 2022/0070090-8. Relator: Ministro Regina Helena Costa. DJ: 20/05/2022. STJ, 2022. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

STJ. RECURSO ESPECIAL: RHC 163596 SP 2022/0107076-9. Relator: Ministro Joel Ilan Paciornik. DJ: 02/08/2023. STJ, 2023. Disponível em: <https://scon.stj.jus.br/SCON/> Acesso em: 01 set. 2023.

SUPER Mario Bros. 1nd ed. Japão: Nintendo Research & Development 4, 1985. 1 jogo eletrônico.

SUPER MARIO BROS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros. Acesso em: 23 out. 2023.

UDDIN, Imran. Jogos Online vs. Offline. **Alltechbuzz**, 2020. Disponível em: <https://www.alltechbuzz.net/pt/online-vs-offline-games/> Acesso em: 23 out. 2023.

UOL. Prestes a ser relançado, NES teve vários clones no Brasil. **UOL**, 2016. em: <https://www.uol.com.br/start/listas/prestes-a-ser-relancado-nes-teve-varios-clones-no-brasil.htm> Acesso em: 01 out. 2023.

VINÍCIUS, Sérgio. Kazaa e Limewire brigam pelas redes P2P. **Tecnologia UOL**, [2013]. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/dicas/kazaa-e-limewire-brigam-pelas-redes-p2p.htm> Acesso em: 29 set. 2023.

WERNECK, Vivi. A história do PlayStation: do PS1 ao PS5. **Tecnoblog**, 2020. Disponível em: <https://tecnoblog.net/especiais/a-historia-do-playstation-do-ps1-ao-ps5/> Acesso em: 01 out. 2023.

WIJMAN, Tom. Games Market Revenues Will Pass \$200 Billion for the First Time in 2022 as the U.S. Overtakes China. **NEWZOO**, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-revenues-will-pass-200-billion-for-the-first-time-in-2022-as-the-u-s-overtakes-china> Acesso em: 22 ago. 2023.

XI CONGRESSO DE DIREITO DE AUTOR E INTERESSE PÚBLICO (XI-CODAIP). 11., 2017, Curitiba. Estudos De Direito De Autor E Interesse Público: **Anais do XI CODAIP**. Universidade Federal do Paraná: GEDAI/UFPR, 2017. 1242 p. Disponível em: <https://www.gedai.com.br/wp-content/uploads/2018/04/xi-codaip-2017-gedai.pdf> Acesso em: 23 set. 2023.