

# **ASPECTOS LEGAIS** para o desenvolvimento de jogos digitais

TÉCNICO EM  
• PROGRAMAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS •



# Aspectos legais para o desenvolvimento de jogos digitais

Considere que você é um desenvolvedor independente e recebe uma solicitação de um publicador para produzir um jogo digital <sup>1</sup>. De quem será a propriedade do jogo digital? O publicador poderá utilizar outro estúdio para modificar o jogo desenvolvido por você? Quais as legislações que permeiam o desenvolvimento de jogos digitais?

É essencial que, você ao entrar na indústria de desenvolvimento de jogos, no Brasil, conheça a regulamentação dos jogos digitais. Esses são regulamentados por duas leis específicas: Lei nº 9609/98 <sup>2</sup> e a Lei nº 9610/98 <sup>3</sup>. Essas leis tratam, respectivamente, dos

direitos dos programas de computador e dos direitos autorais. É recomendado, segundo Chandler (2009), que um advogado seja contratado para cuidar das questões legais de desenvolvimento e distribuição do jogo.

Analisando o que constitui um jogo digital, identificamos os personagens, a história, o design do jogo e seu código. Esses elementos são protegidos pela lei de direitos autorais, no entanto estas expressões precisam de um meio tangível, por exemplo a figura 1, no caso de um jogo, seu código gravado em um CD ou DVD.



Figura 1. CD contendo o jogo "Meu Jogo" para jogar na plataforma PC.

Você deve estar se perguntando: no Brasil, os jogos são considerados programas de computador? Exatamente. O que une todos os elementos do jogo e cria a experiência de jogo é um código escrito em uma linguagem de programação que manipula os elementos armazenados em estruturas de dados e que são processados em um sistema computacional, PC, console, smartphone etc., a partir da interação do jogador ou jogadora com essas plataformas.

<sup>1</sup> Para compreender melhor a indústria de jogos no Brasil e internacional, acesse o material sobre o mercado de jogos digitais disponível no AVA do curso.

<sup>2</sup> O órgão federal responsável pelo registro de programas no Brasil é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) – Disponível em <http://www.inpi.gov.br>.

<sup>3</sup> O registro de obras autorais é efetuado na Biblioteca Nacional – Disponível em <http://www.bn.br>



Para mais detalhes sobre a polêmica caracterização dos jogos digitais como programas de computador e não como produto áudio visual, acesse o artigo Jogos Eletrônicos e as Proteções do Direito do Autor 2015, escrito por Moacyr A. Alves da Acigames<sup>4</sup>, disponível em: <http://pt.slideshare.net> na área do autor.

Prosseguimos com a seguinte questão: quais relações essas leis regulamentam: os contratos entre desenvolvedores e publicadores, entre estúdios e colaboradores, entre publicadores e consumidores? E qual a importância de regulamentar a propriedade do jogo digital? A lei aborda os direitos de alugar, vender, distribuir, modificar, publicar e reproduzir o jogo?

Retomamos a questão inicial: de quem é a propriedade do jogo na relação estúdio e publicador? Isso dependerá do contrato, mas segundo a lei brasileira, se o estúdio desenvolveu o jogo, a titularidade é sua, a não ser que tenha sido expressado o contrário em contrato. O art. 4º da Lei nº 9609/98 trata

dessa situação, porém, na realidade, o que determina essa questão é a cultura da indústria e a força dos atores.

Quando os produtores possuem um nome forte no mercado, os mesmos têm mais poder de negociação frente aos publicadores, logo, mantêm a autoria do jogo, ou de elementos como história, personagens, ou conceito de arte. Temos o exemplo citado por Chandler (2009), no livro Manual de Produção de Jogos Digitais, dos desenvolvedores Will Wright e Peter Molyneux que trabalharam produzindo respectivamente jogos como *Sim City* e *The Sims*, e *Fable II*, *game designers* e programadores que conquistaram autoridade em função de sua reputação e experiência.

<sup>4</sup> Acigames – associação criada com a finalidade de representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos eletrônicos e incentivar culturalmente a área dos games no Brasil. Disponível em <http://www.acigames.com.br/>.



Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Peter\\_Molyneux](https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Molyneux)

Disponível em [https://en.wikipedia.org/wiki/Will\\_Wright\\_\(game\\_designer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Will_Wright_(game_designer))

Portanto, a questão da propriedade do jogo dependerá da relação entre desenvolvedor e publicador. O desenvolvedor pode ser independente e produzir jogos para diferentes publicadores, ou trabalhar para o publicador. Essa relação irá determinar como será realizado o contrato e de quem será a titularidade.

Já consideramos a relação entre atores da indústria, mas você deve estar curioso sobre como tratar a questão da autoria entre os artistas da equipe e o estúdio. O art. 4º da lei Lei nº 9609/98 reforça que o empregador tem o direito autoral da produção realizada pelos empregados. Assim, o roteiro, a história, os personagens, o cenário, as animações etc. serão direitos do contratante, a não ser que tenha sido expresso o contrário em contrato.

Vejamos como acontece a relação entre produtores e consumidores de jogos. Se você já jogou algum jogo para PC, console, ou *on-line*, bem como se já adquiriu algum programa de computador, então já visualizou uma licença de uso de programa e de jogo. Essas licenças regulamentam os direitos do usuário e as proteções contra cópias e distribuições indevidas. Os detalhes são reforçados na licença e estão embasados na legislação citada anteriormente. As Leis nº 9609/98 e 9610/98 pontuam as sanções aplicadas para quem infringe os direitos autorais e de propriedade, mas também garantem que os usuários possuam suporte, embalagens, manuais etc. para os jogos adquiridos.



Veja como a União Europeia regulamentou a venda dos jogos usados. Disponível em <http://jovemnerd.com.br/nerd-news/games/bomba-uniao-europeia-decide-que-jogos-digitais-usados-podem-ser-vendidos/> e no link direto: <http://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2012-07/cp120094en.pdf>



Veja como a Microsoft trata as licenças de uso de conteúdo do Xbox 360. Disponível em <http://support.xbox.com/pt-BR/xbox-360/downloadable-content/download-content>

Por fim, devemos considerar, como desenvolvedores, os inúmeros contratos para garantir os direitos legais, aos atores da indústria dos jogos digitais. Da mesma forma, ao longo do processo criativo, devemos observar, nos elementos do jogo, se não estamos infringindo os direitos autorais de terceiros, por exemplo, com a utilização de histórias e personagens de produtores externos,

imagens e marcas registradas, bem como a licença sobre as ferramentas de desenvolvimento, como os kits, os motores de jogo etc.

Esses elementos são regulamentados pelas mesmas legislações e, para usá-los, devemos conhecer as licenças e pagar os proprietários para a utilização.

