

O DIREITO AUTORAL DE JOGADORES DE JOGOS ELETRÔNICOS E O ABUSO DE DIREITO NOS CONTRATOS DE LICENÇA FINAL DE USUÁRIO NOS JOGOS *THE ELDERSCROLL: SKYRIM*, *MINECRAFT* E *SECOND LIFE*

*The Droit d'Auteur of electronic games players and the abuse
of rights present on Elderscroll: Skyrim, Minecraft and Second
Life's End User License Agreements*

Alexandre Cantini Rezende¹

Rejane Spitz²

RESUMO:

Certos desenvolvedores de jogos eletrônicos oferecem a possibilidade de que os jogadores ascendam aos jogos contribuições criativas por eles originadas, tanto com o auxílio de ferramentas disponibilizadas pelos próprios desenvolvedores, quanto por meio de ferramentas externas, de terceiros. Logicamente, por se tratarem de criações do espírito destes jogadores que, assim, também se tornam originadores de obras criativas, estas contribuições ao jogo devem ser tuteladas, no caso do Direito brasileiro, pela lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998. Os conceitos de originador, obra intelectual e artística, e de titular do di-

ABSTRACT:

Certain electronic game developers offer the means for their players to add their own creative contributions to the games they are playing, either with the aid of tools provided by the developers themselves or with the help of external tools from third parties. Of course, because they are creations of these players' spirits who, thus, also become originators of creative works, these contributions to the games must be protected, in the case of Brazilian law, by Law 9,610, of February 19th, 1998. The concepts of originator, intellectual and artistic work, and holder of the right of economical exploitation of intellectual and artistic works are challenged by these games' end user license agreements which,

¹ Designer e Mestre em Design (PUC-Rio). Advogado - OAB-RJ 182.083. Professor do departamento de Artes e Design (PUC-Rio). Professor do Instituto de Direito (PUC-Rio). Doutorando em Design (PUC-Rio).

² Professora Associada da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro e Coordenadora do Laboratório (LAE) do Departamento de Artes e Design (PUC-Rio). Graduada em Desenho Industrial (PUC-Rio) e em Comunicação Visual (PUC-Rio), Mestra em Graphic Design (Central School Of Art & Design, Londres) e Doutora em Educação (PUC-Rio), com Pós-Doutorado em Arte Eletrônica (University of California, Berkeley), tendo sido Visiting Scholar do Space Sciences Laboratory, onde realizou projeto de pesquisa para a NASA (National Aeronautics and Space Administration). Pós-Doutora em Arte Eletrônica (CADRE Laboratory for New Media /San Jose State University, California).

reito de exploração patrimonial das obras intelectuais e artísticas são colocados à prova face aos contratos de licença ao usuário final que acompanham esses jogos eletrônicos que, em defesa dos interesses corporativos dos titulares dos direitos de propriedade intelectual sobre os jogos, turbam os direitos autorais dos jogadores-originaidores de contribuições criativas. O presente artigo versa sobre o direito do originador sobre sua obra intelectual e artística de natureza imaterial e seu confronto com o direito dos desenvolvedores de jogos eletrônicos de, com base no princípio da livre iniciativa, imponem cláusulas restritivas a direitos indisponíveis de outrem em contratos de adesão de alcance supranacional. A metodologia utilizada foi a análise qualitativa licenças de uso de alguns jogos eletrônicos e das plataformas de distribuição à luz das leis pertinentes, especialmente ao Direito do Autor e sua comparação com o sistema do *copyright*.

Palavras-chave: direitos do autor, *copyright*, jogos eletrônicos, EULA, abuso de direitos

in order to protect the corporate interests of the games' copyright holders, hurt the author's rights of the gamers over their own creations. This article discusses the ways in which the originator's rights over its own intellectual and artistic intangible creations conflict with the game developers own rights as an entrepreneur to add clauses to their supranational end user license agreement that impose restrictions to the inalienable rights of the contractee. The methodology used was the qualitative analysis of the end user license agreement of some electronic games and distribution platforms in light of the relevant laws, specifically the Droit D'Auteur and its comparison with Copyright.

Keyowrds: *Droit d'Auteur, copyright, electronic games, EULA, abuse of rights*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO; **1. O JOGADOR-ORIGINADOR; 2. DOS DIREITOS DO JOGADOR-ORIGINADOR; 2.1. ALIENAÇÃO DA OBRA DE ARTE; 2.2. OBRA DE ARTE DIGITAL; 3. DOS CONTRATOS DE CESSÃO DE DIREITOS IMPOSTOS PELAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS; 4. ANÁLISE DAS CLÁUSULAS ABUSIVAS DOS CONTRATOS ELENCADOS; 4.1. STEAM, DA VALVE CORPORATION, E THE ELDESCROLLS: SKYRIM, DA BETHESDA SOFTWORKS; 4.2. MINECRAFT, DA MICROSOFT CORPORATION; 4.3. SECOND LIFE, DA LINDEN LAB; 5. POSSIBILIDADES DE COAUTORIA E DERIVAÇÃO DAS OBRAS; 6. AFRONTAS AO DIREITO PÁTRIO; 7. COPYRIGHT VS DROIT D'AUTEUR; 8. PONDERAÇÕES ACERCA DO PRINCÍPIO DA LEGALIDADE; CONCLUSÕES; REFERÊNCIAS.**

INTRODUÇÃO

Diariamente, milhares de pessoas se entretêm com jogos eletrônicos em computadores, consoles e dispositivos móveis. Levantamento realizado em 2019 pela consultoria *Newzoo* apontou que Brasil possui com 75,7 milhões de jogadores, 83% dos quais teriam adquirido algum item virtual nos seis meses anteriores à pesquisa, que ainda apontou o faturamento de US\$ 1,5 bilhão no ano de 2018 (LARGHI, 2019).

Até o início da pandemia de Sars-CoV-2, a previsão de crescimento do consumo dos brasileiros com jogos eletrônicos para o ano de 2023, segundo a 20ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia Brasil 2019 – 2023, conduzida pela consultoria *PricewaterhouseCoopers*, era de 77,5% em relação aos números de 2018 (*PRICEWATERHOUSECOOPERS BRASIL LTDA., 2019*). Com o isolamento social, a previsão era que esses números aumentariam consideravelmente. De fato, pesquisa realizada em 2021 pela *PricewaterhouseCoopers Brasil Ltda.* atualizou os dados da pesquisa anterior para projetar, no quinquênio 2020-2025, crescimento de 12% ao ano no consumo de jogos eletrônicos (*Ibid., 2021*).

A indústria de jogos eletrônicos estimula o desenvolvimento econômico e tecnológico. Trata-se de uma indústria que emprega milhares de trabalhadores diretos e indiretos e são inegáveis os impactos culturais, haja vista a quantidade de obras derivadas de jogos eletrônicos no cinema, televisão e literatura (LIMA, J. A.; LIMA, V., 2016; SILVA, 2019).

Não são objetivos do presente artigo, no entanto, debater a natureza jurídica dos jogos eletrônicos frente ao Direito da Propriedade Intelectual, seja para defender sua tutela sob a Lei 9.610 de 19 de fevereiro de 1998, seja para defender sua tutela sob a Lei 9.609, promulgada na mesma data.

Embora seja uma discussão pertinente, e haja mais lógica em se entender o jogo eletrônico como uma expressão artística coletiva e, em certos aspectos, em coautoria, à luz do que ocorre com as demais artes audiovisuais, desta forma não considerando primaz a tecnologia que possibilita sua existência em seu detrimento (*Ibid., 2016; Ibid., 2019*), o debate que se inicia versa sobre elementos internos ao, ou que serão inter-

nalizados no, jogo eletrônico, independentemente de se o jogo eletrônico em si é arte ou *técnica*.

Ademais, a natureza jurídica de propriedade intelectual dos elementos objeto da presente discussão também não está em disputa, pois os próprios desenvolvedores reconhecem sua natureza jurídica, o que é revelado pela inclusão de cláusula de renúncia de direitos autorais e de *copyright* sobre essas criações dos jogadores, como será explorado adiante.

Sendo assim, a discussão sobre a natureza de tais contribuições também não faz parte do escopo do presente artigo, que parte da premissa de que as partes envolvidas concordam se tratar de criações do espírito dos jogadores.

Partindo destes pressupostos, o que o presente artigo propõe debater é o tratamento dado aos direitos morais e patrimoniais dos jogadores-*originadores*, pelos desenvolvedores de jogos eletrônicos, nos contratos de licença de usuário final de seus produtos, e o poder vinculador desses dispositivos legais face à sua natureza, vis-à-vis o Direito brasileiro.

1 O JOGADOR-ORIGINADOR

Para além do prazer de jogar, alguns jogos eletrônicos, individuais, multijogadores ou multijogadores massivos, oferecem aos jogadores a possibilidade de desenvolverem seus equipamentos, moradias e decoração, seja utilizando ferramentas criativas disponibilizadas pelos próprios desenvolvedores do jogo, seja utilizando ferramentas criativas externas e, posteriormente, transferindo os arquivos para o ambiente do jogo.

Jogos da desenvolvedora norte-americana *Bethesda Softworks*, como *The Elderscrolls: Skyrim* e *Fallout*, oferecem as opções de criação de componentes novos de jogo pela alteração de elementos existentes, elaborados por sua própria equipe de arte, utilizando a ferramenta de criação de modificações do jogo *Bethesda Creation Kit*, ou de criação de elementos de jogo inteiramente novos, utilizando programas criativos externos, de terceiros, como *Blender*, para objetos intangíveis 3D, e *GIMP*, para texturas bidimensionais, que em seguida podem ser ascendidos ao jogo.

Esses jogos, no entanto, não têm por objetivo a criação de elementos; são jogos de aventura que possuem a peculiaridade de oferecer um meio para que certos jogadores os incrementem com suas próprias criações, se o desejarem.

Há jogos cuja própria mecânica se baseia na criação de estruturas diversas, como o *Minecraft*, ou que, baseados na livre interação social, têm como mecânica subjacente a criação de estruturas diversas para enriquecer a vida digital dos avatares, como o *Second Life*, e o futuro *Paralives*, em desenvolvimento por Alex Massé para a plataforma de jogos *Steam*, da *Valve Corporation*.

Em *Minecraft*, publicado pela *Mojang Studios*, posteriormente adquirida pela *Xbox Game Studios*, divisão de consoles da *Microsoft Corporation*, o propósito do jogador é extrair ou coletar elementos do ambiente, dessa forma acumulando blocos de construção de formato cúbico, para utilizá-los na elaboração das mais diferentes estruturas.

Já o *Second Life*, desenvolvido pela californiana *Linden Lab*, é um ambiente virtual tridimensional de socialização, e tanto possui uma ferramenta interna para a criação de estruturas tridimensionais virtuais, quanto aceita o carregamento de objetos 3D desenvolvidos em programas externos de modelagem.

Os exemplos mencionados são meramente ilustrativos; nem de longe têm a pretensão de ser exaustivos, mas cobrem diferentes possibilidades de ambientes que permitem aos jogadores atuarem como originadores³³ de obras criativas.

Seja utilizando ferramentas de criação disponibilizadas pelos próprios desenvolvedores dos jogos, seja utilizando ferramentas criativas de

³³ Optou-se pelo emprego do termo “originador” por não trazer consigo a carga semântica associada ao termo “autor”, assim aderindo ao raciocínio do doutrinador carioca Denis Borges Barbosa:

A expressão “autor” diz mais do que necessário para construir a noção de “criação”; originador é um termo talvez mais preciso para nossos propósitos. Em torno da noção de “autor” o século XIX construiu uma mitologia, da qual ainda é difícil escapar.

“Originador”, assim, é uma função específica em Propriedade Intelectual, definindo-se como a fonte de uma criação intelectual (...). (BARBOSA, 2009)

terceiros, seja desenvolvendo as obras criativas como parte da mecânica do jogo, seja as desenvolvendo sem qualquer conexão narrativa, o fato é que, ao criarem estruturas para os jogos, como texturas, vestimentas, construções, objetos decorativos, armas, armaduras e o que mais imaginem, esses jogadores se tornam originadores de obras criativas, e suas criações, desde que dotadas do requisito legal da originalidade, passam a ser protegidas pela legislação autoral e, como originadores de obras artísticas, esses jogadores são titulares do conjunto de direitos da propriedade intelectual, especificamente do direito do autor, cabendo exclusivamente a eles a escolha do modo como dispor de sua obra.

E é exatamente neste ponto que surgem as controvérsias.

2 DOS DIREITOS DO JOGADOR-ORIGINADOR

A Lei 9.610 de 1998 tutela os direitos autorais, e define as obras de arte como “criações do espírito, fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (BRASIL, 1998b, art. 7º).

Para os propósitos da presente discussão, dois aspectos da norma desse artigo 7º da lei autoral, relativos ao suporte da obra, se destacam: sua tangibilidade e o fato de a lei abranger suportes inventados posteriormente à sua promulgação.

Este segundo aspecto é essencial, pois todos os jogos eletrônicos mencionados, e os vários jogos semelhantes negligenciados, são posteriores à promulgação da lei, ainda que as tecnologias de criação de objetos virtuais tridimensionais lhe sejam anteriores⁴.

⁴ Não se está a afirmar que inexistiam programas criativos de computador que permitissem a criação de obras de arte digitais, pinturas e esculturas virtuais, ou que jogos de computador apenas tivessem surgido após a promulgação da lei autoral de 1998. Até mesmo as impressoras 3D – ainda que as do tipo RepRap, que as baratearam a ponto de as popularizar, só tenham surgido em 2006 – já funcionavam, produzindo, principalmente, protótipos para a indústria. Ainda que já existissem, no entanto, estas tecnologias não foram contempladas na lei, e há algumas hipóteses para isso: (1) o fenômeno da reembalagem; as tecnologias são introduzidas para substituir um processo, tornando-o, em regra, mais rápido, eficiente e menos custoso. Passado um

A lei também é clara quanto à proteção não apenas das obras fixadas em suportes tangíveis, mas, também, àquelas fixadas em suportes intangíveis, como é o caso dos arquivos digitais.

Tome uma pintura como exemplo: o pintor, para dar vazão à sua criatividade, toma para si uma armação de madeira coberta por um tecido grosso de linho esticado, e o utiliza como suporte. Trata-se da tela de pintura.

Sobre a tela, o pintor deposita as tintas com o auxílio de pincéis, espátulas e o que mais, nela fixando a expressão de seu espírito: a pintura.

Note que a pintura é a obra artística, e a tela é seu suporte, neste caso; tangível. Sobre sua criação artística, ao originador cabem os direitos conferidos pela mencionada lei, morais e patrimoniais (art. 22). Os direitos morais, elencados no artigo 24 do documento legal, dizem respeito à paternidade da obra, ao direito de ter seu nome ou marca distintiva associados à obra, a proteção à sua integridade e o direito de escolher se, e como, torná-la pública.

O importantíssimo artigo 27, por sinal, destaca a inalienabilidade e a imprescritibilidade dos aspectos morais dos direitos do autor. Isso quer dizer que o autor não pode transferir a paternidade da obra a outrem, que a ninguém é permitido alegar ser de sua autoria a obra de terceiros, e que esse direito é eterno.

tempo, no entanto, a medida em que essas tecnologias se tornam mais firmemente conhecidas pelos seus usuários, novos usos e, mesmo, linguagens próprias, são desenvolvidas. Esse processo não é imediato, especialmente se for levado em conta o tempo entre os primeiros experimentos estéticos vanguardistas e sua disseminação na sociedade. (2) ainda que se admitisse a possibilidade de se reconhecer o produto de programas criativos de computador como obras de arte, esse reconhecimento analógico, que equipara malhas e esculturas vetoriais 3D e pinturas e ilustrações digitais às artes plásticas tangíveis correspondentes, é suficiente para a plena tutela legal, não havendo necessidade de uma categoria específica para essas obras de arte intangíveis; (3) o artigo sétimo da referida lei fixa seu caráter exemplificativo e prevê a tutela legal para criações científicas e artísticas fixadas em meio tangíveis ou intangíveis, existentes ou que venham a ser inventados, o que cobre todas as possibilidades em relação às obras de arte em comento, pois tanto faz se já existiam ao tempo de promulgação da lei, ou se lhe são posteriores, ou se, em existindo, apenas eram ignoradas pelo legislador ordinário e, em qualquer dessas hipóteses, se sua destinação é um suporte intangível, como uma ilustração digital, ou tangível, como uma estatueta impressa em 3D.

No exemplo da pintura, a dimensão moral do direito autoral determina que ela será eternamente vinculada ao seu originador, seja por seu nome, seja por qualquer outro sinal distintivo que atue como pseudônimo, podendo o originador, se for seu desejo expresso, manter a obra anônima.

Também é seu direito determinar se, como e quando essa obra será levada a público, cabendo-lhe o direito de acesso a exemplar único para fins de documentação. Isso quer dizer que eventual proprietário do quadro que contenha a pintura do originador deve garantir acesso, por exemplo, a um fotógrafo, para registrar a imagem da pintura que integrará futuro catálogo.

É importante destacar que não importa por quantas mãos passe essa pintura, nem quantas décadas ou séculos transcorram desde que tenha sido pintada, ninguém poderá alegar ser seu originador, eis que o direito à paternidade da obra é intransferível e eterno. Também quer dizer que, a menos que expressamente determinado em vida por seu originador, seu nome, ou sinal distintivo, deverá sempre acompanhar a obra em suas exposições e menções.

A dimensão patrimonial é tratada nos artigos 28 a 45 da Lei Autoral e, logo de início, o artigo 28 já estabelece claramente que “cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor” de sua obra artística, o que basicamente determina que cabe ao originador da obra determinar como sua criação será explorada monetariamente, dependendo, qualquer utilização de sua obra, de sua autorização prévia e expressa⁵⁴.

⁵ O rol do artigo 29 da Lei 9.610/98 é meramente exemplificativo, como deixa claro a expressão “tais como” em seu *caput*, e a norma de seu inciso X, que diz: “quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas”. De fato, toda e qualquer forma de utilização da obra do originador deve estar previamente descrita em um contrato escrito. Um exemplo razoavelmente recente, que ilustra a importância dessa previsão, deu-se em 2012, quando uma editora australiana, que possuía licença para publicação impressa da obra de George Orwell, achou por bem comercializar a versão eletrônica, em *e-books*, dos livros. Ocorre que a licença para publicação limitava-se à versão impressa; o contrato era silente acerca da versão digital. Logo, como salienta o mencionado artigo 29, e reforça e esclarece o artigo 31 do mesmo diploma legal, para comercializar os *e-books*, a referida editora deveria ter procurado a detentora dos direitos patrimoniais da obra do escritor britânico para que, juntos, averbassem o contrato de

Ao exercer seu direito exclusivo de determinar a forma como sua obra será comercialmente explorada, o originador poderá transferir esse direito parcial ou totalmente a um agente econômico, o que se faz, normalmente, por meio de contratos genericamente enquadrados nas modalidades de licenciamento ou cessão de direitos. Seu regramento geral é descrito nos artigos 49 a 52 da Lei Autoral, e os mandamentos específicos por modalidade de obra artística são descritos em seções subseqüentes do documento legal.

Seguindo com o exemplo da pintura, são apenas dois artigos específicos a tutelá-la, de números 77 e 78. O primeiro claramente distingue o objeto material, a “tela” ou o “quadro”, da obra plástica nele materializada. Essa distinção é muitíssimo importante, e será esclarecida com cuidado mais adiante.

Importa destacar que, nestes artigos da Lei 9.610, de fevereiro de 1998, o legislador deixa claro que a alienação do objeto material “quadro” – ou tela – não transfere ao comprador os direitos morais do autor sobre sua obra. Isso quer dizer que ele não pode alterar seu conteúdo – “retocar” a obra –, atribuir a si sua autoria ou destruí-la, por exemplo.

O conteúdo dessas normas basicamente complementa o teor da norma do artigo 37 da mesma lei, que faz parte do capítulo que trata das regras gerais de exploração patrimonial da obra artística, e afirma que a aquisição de original de uma obra, como é o caso da pintura, ou de exemplar, “não confere ao adquirente qualquer dos direitos patrimoniais do autor, salvo convenção em contrário entre as partes” (BRASIL, 1998b, art. 37) e os casos previstos na Lei.

Outras formas de expressão artística, como a obra literária, o fonograma, a obra audiovisual, a interpretação artística etc., possuem normas que atendem às suas especificidades.

Formas de expressão artística que não haviam sido inventadas à época da promulgação da lei, em fevereiro de 1998, no entanto, não estão

licença, o que não foi feito, dando origem a uma ação judicial, que resultou na retirada de circulação da versão digital distribuída pela editora australiana e o pagamento de danos materiais e morais à detentora dos direitos.

desabrigadas da tutela legal: como apontado anteriormente, o artigo 7º da lei em comento garante sua aplicabilidade às formas de expressão que viessem a ser inventadas, cabendo aos operadores do Direito encontrar um enquadramento legal, normalmente por analogia, para tutelá-las.

É o que acontece com modelos tridimensionais intangíveis eletrônicos e com imagens bidimensionais intangíveis eletrônicas, como malhas 3D e texturas para nelas serem aplicadas⁶.

Ambos os objetos intangíveis mencionados recebem tratamento semelhante às obras plásticas, respectivamente às esculturas e às pinturas ou gravuras, pois, guardadas suas especificidades, a diferença está no suporte material necessário à sua existência.

No caso das esculturas, seu suporte físico é o material que a constitui: gesso, mármore, concreto, ligas metálicas, madeira etc. No caso das pinturas, seu suporte físico é a superfície que as recebe: paredes, telas, placas de madeira, placas de gesso, papéis etc.

Repare que, conforme adiantado, a lei faz uma distinção entre o suporte material e a expressão artística nele depositada, conforme insinuado pela norma do artigo 77, já mencionado, o que parece bastante lógico.

2.1 Alienação da obra de arte

Se o direito autoral é inalienável, como pode um artista plástico vender uma de suas pinturas?

Quando um pintor vende um de seus quadros, ele não está alienando seu direito de autor, mas realizando um contrato civil de compra e venda de seu suporte material. O que é transladado é o “quadro” ou a “tela”, que passa a ser propriedade do comprador.

O artigo 77, da lei, inclusive, deixa claro que, por mais que o comprador adquira o suporte material, e com ele o direito de exibir seu conteúdo privadamente, ele não adquire quaisquer dos direitos morais de seu originador.

⁶ Verificar nota de rodapé n. 4.

De fato, a obra de arte é um objeto material *suis generis*, pois o adquirente não tem acesso a todos os direitos típicos da propriedade civil. Ele não pode dispor do objeto material que serve de suporte para a obra artística como bem lhe aprouver: não pode destruí-lo, por exemplo, também não pode usufruir de sua propriedade, pois esse usufruto implicaria a exploração mercatória da imagem afixada no suporte. Assim, o proprietário do quadro não pode explorar a pintura comercialmente, seja cobrando ingresso para que as pessoas o apreciem, seja licenciando-o para que figure na capa de um livro ou componha o cenário de uma produção audiovisual. Acima de tudo, ele jamais pode alterar o conteúdo da obra artística depositada sobre o objeto material adquirido, tampouco pode afirmar ser seu originador.

Existe, portanto, uma clara diferença entre o suporte material, intitulado *corpus mechanicum* pela doutrina, e a obra de arte nele fixado, chamada *corpus mysticum*.

2.2 Obra de arte digital

Exemplos tangíveis, como o quadro, que vem sendo utilizado até agora, mas também a escultura, o livro e o LP, permitem um entendimento muito claro da distinção entre o *corpus mechanicum* e o *corpus mysticum*. Já no que concerne às obras intangíveis digitais, essa distinção se torna um pouco mais complicada, daí porque o recurso à analogia e uma aproximação tão cuidadosa ao tema.

Toda obra de arte nasce como uma ideia no psiquismo de seu originador, que a externaliza, valendo-se de um suporte material e de técnicas específicas.

Mantendo a referência ao exemplo da pintura, obra de arte visual, seu originador, o pintor, depositará sua ideia em uma tela de linho utilizando técnicas de pintura a óleo com pincel e espátula, por exemplo.

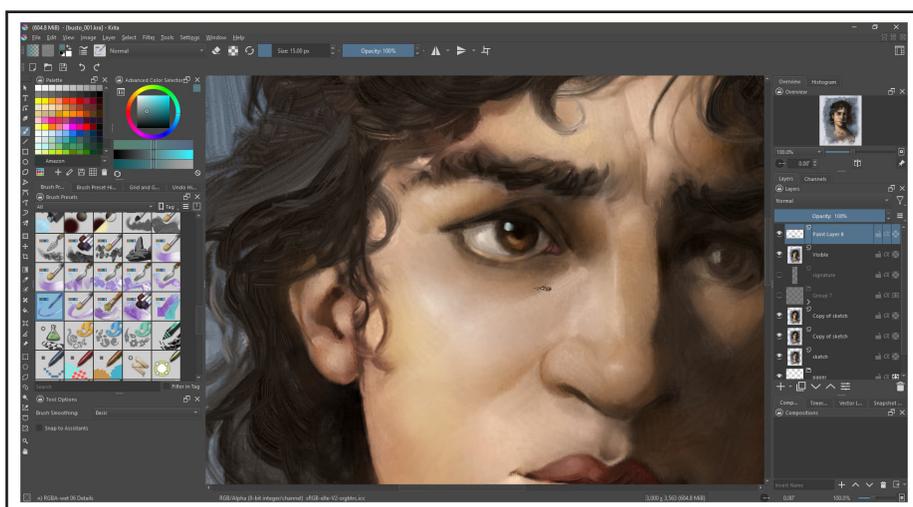
A tela de pintura, um bem material fungível, portanto semelhante a milhões de outras telas de pintura, ao receber a expressão artística deste pintor, se transmuta em um bem material infungível; o quadro.

No universo digital, das informações binárias computacionais, existem, também, pinturas e esculturas, elas apenas não estão materializadas em telas de tecido ou madeira, ou esculpidas em mármore ou modeladas em concreto; seus suportes são códigos computacionais específicos, capazes de, com o auxílio de programas de computador que os interpretem, os exibir em um dispositivo de saída, como uma tela, um projetor ou dispositivos óticos de realidade virtual ou aumentada.

Transpondo o exemplo do pintor para o meio computacional, sua obra, nascida em seu psiquismo, também será depositada em um suporte, dessa vez, digital, e variadas técnicas de pintura ou desenho serão por ele utilizadas para produzir o resultado final.

Tanto o suporte, superfície de trabalho, tela ou palco, para citar alguns nomes utilizados, quanto as ferramentas de desenho e pintura, habitam o mesmo local, o programa criativo de computador.

FIGURA 1: a imagem exibe uma captura de tela do programa de ilustração digital Krita, exibindo a pintura digital *What is beauty?*, de Ramon Miranda. Na coluna à esquerda é possível visualizar vários pincéis com exemplos do efeito de suas pinceladas. Na coluna da direita observa-se as várias camadas utilizadas no processo de criação de uma arte digital.



O formato de arquivo de imagem, em uma linguagem específica de dados computacionais criada para representar cores de forma ordenada, além de camadas e efeitos, é o *corpus mechanincum* intangível que será utilizado, pelo originador, para receber sua expressão artística. Ao final, satisfeito, o originador amalgama as várias camadas de trabalho em uma imagem digital única, individualizando aquele arquivo digital tal e qual o pintor houvera feito com a tela de pintura.

FIGURA 2: finalizada a pintura, as camadas são amalgamadas (achatadas) para gerar a obra de arte visual digital intangível final. What is beauty?, de Ramon Miranda.

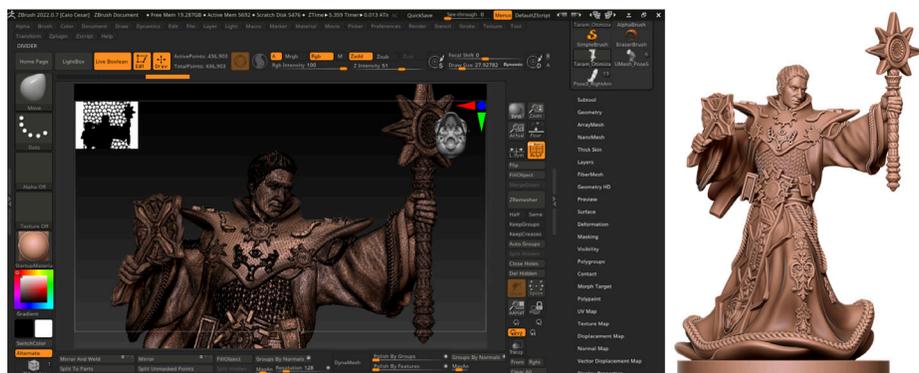


De volta ao ambiente concreto, o pintor pode alienar seu quadro a um comprador, que poderá transportá-lo até sua casa e pendurá-lo em uma parede. De forma análoga, um pintor digital poderá alienar sua pin-

tura digital a um comprador, que receberá o arquivo digital e poderá exibi-lo conforme contratado, por exemplo, em um display de LED pendurado em uma parede.

O mesmo vale para esculturas que, no ambiente digital, são esculpidas ou modeladas em arquivos digitais específicos, que trabalham com malhas de pontos no espaço virtual tridimensional, e podem ser exibidas com o auxílio de programas de computador elaborados para tal fim.

FIGURA 3: a imagem exibe uma captura de tela do programa de modelagem tridimensional ZBrush, exibindo a malha da escultura Taram, de Caio César. À direita, a escultura virtual finalizada.



Importa dizer que, para o Direito, não existe distinção de tratamento entre obras artísticas tangíveis ou intangíveis: todos os direitos conferidos ao originador da obra tangível para a tutela de suas criações também o são ao originador da obra artística intangível. Isso quer dizer que lhe são garantidos os direitos à paternidade da obra, proteção contra a contrafação, direito de escolher se, como e em que condições essa obra será tornada pública, decidir a forma como será explorada comercialmente, por quem e em que termos, e assim por diante.

Tendo dito tudo isso, e de volta aos jogos que possibilitam aos jogadores criarem componentes e incorporá-los ao jogo, é forçoso admitir que esses jogadores, ao criarem objetos de decoração, armas, armaduras, roupas, texturas e o que mais for possível para um jogo, são originadores

dessas obras artísticas e detêm, sobre elas, todos os direitos de autor garantidos pela lei 9.610/98. Acima de tudo, na qualidade de originadores de tais obras, é exclusivamente deles a faculdade de dispor de seus direitos, e de escolher a forma de fazê-los, isso em relação aos direitos disponíveis, logicamente, pois em relação aos direitos indisponíveis, aqueles de dimensão extrapatrimonial, nem os autores podem aliená-los.

3 DOS CONTRATOS DE CESSÃO DE DIREITOS IMPOSTOS PELAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS

Todos os jogos de computador são criações do intelecto de seus desenvolvedores que, como originadores, têm o direito de escolher a forma pela qual serão disponibilizados ao público e comercialmente explorados, o que fazem por intermédio de um contrato público denominado genericamente de Acordo de Licença de Usuário Final.

Os Acordos de Licença de Usuário Final são contratos de adesão, uma vez que seus termos são determinados por apenas um dos contratantes e não são passíveis de discussão: ao jogador cabe apenas aderir, sem o que o jogo eletrônico sequer é instalado ou iniciado.

O problema, e há vários problemas nesses contratos, no que tange à presente discussão, diz respeito ao tratamento que é dado à propriedade intelectual dos jogadores-originadores, tanto em sua dimensão patrimonial quanto, e mais gravemente, em sua dimensão extrapatrimonial.

4 ANÁLISE DAS CLÁUSULAS ABUSIVAS DOS CONTRATOS ELENCADOS:

4.1 Steam, da Valve Corporation, e The Elderscrolls: Skyrim, da Bethesda Softworks

A *Steam* é uma grande central de oferta de jogos de diferentes desenvolvedores, por assinatura, mantida pela distribuidora norte-americana de jogos eletrônicos *Valve Corporation*. Ela disponibiliza, além da pla-

taforma para *download* dos jogos comercializados, ferramentas de *crowd sourcing* para se beneficiar de conteúdo criado por jogadores entusiastas, incluindo-se aí a incorporação de suas obras artísticas, por ela referenciada como Conteúdo Gerado pelo Usuário.

A produção de conteúdo pelo usuário é estimulada pela Valve Corporation, desde que fique claro, ao originador do conteúdo, que seu carregamento na plataforma Steam implica a cessão integral de seus direitos patrimoniais e a alienação de parte de seus direitos morais.

A Valve Corporation criou um complexo de normas de uso para abranger todos os serviços que disponibiliza através de sua plataforma Steam, e estas normas podem ser complementadas por regras específicas dos desenvolvedores de jogos eletrônicos que utilizem seus serviços para administrar suas contas de assinantes.

Sendo assim, há o conjunto de regras gerais da Steam, que é complementado pelo conjunto de regras específicas para a utilização de cada produto oferecido na plataforma.

Um serviço oferecido na plataforma Steam é a Oficina Steam (Steam Workshop), uma central para a assinatura e troca de conteúdo criado pelos usuários.

Na página que descreve o funcionamento da Oficina Steam, os mantenedores deixam claro que:

A Oficina Steam é a central de conteúdo criado por jogadores e de ferramentas para publicar, organizar e baixar tal conteúdo para os seus jogos. Jogos diferentes usam a Oficina de jeitos diferentes. Alguns jogos, como Team Fortress 2, permitem que você crie e envie novos itens (como chapéus, armas, distintivos, botas e mais) para avaliação e incorporação ao jogo. Outros jogos, como Elder Scrolls V: Skyrim, permitem que autores de mods publiquem o seu trabalho diretamente na Oficina para que jogadores se inscrevam nas mods que desejam usar no seu jogo (VALVE CORPORATION, 2020c).

A *Oficina Steam* possui regras especializadas para seu funcionamento, e cada jogo que utiliza a *Oficina Steam*, como demonstrado no trecho acima, possui suas próprias regras.

Sendo assim, para se informar plenamente de seus direitos e deveres, o jogador deve ler e entender as regras gerais da plataforma, chamado *Acordo de Assinatura do Steam* (Ibid., 2020a), além das regras específicas de cada ferramenta ou jogo que pretenda utilizar.

O jogador-originador que pretenda desenvolver conteúdo para *The Elderscrolls: Skyrim* deve, além das regras gerais contidas no *Acordo de Assinatura do Steam*, ler e entender com especial atenção a seção 6 do *Acordo*, particularmente seu subitem B, Conteúdo carregado no *Workshop Steam*, que traz as regras gerais para a utilização da *Oficina Steam*, e, por fim, ler e entender o *The Elderscrolls V: Skyrim Creation Kit EULA* (BETHESDA SOFTWARES, 2011?), que é o acordo de licença de usuário final da ferramenta de criação de conteúdo que a *Bethesda Softworks* disponibiliza aos jogadores, para que desenvolvam seu conteúdo para o jogo.

É preciso esclarecer que a *Valve Corporation* afirma respeitar a propriedade intelectual de terceiros⁷⁵. No entanto, parece que ela se refere exclusivamente aos aspectos morais da propriedade intelectual, notadamente a proteção da paternidade da obra e à distribuição sem prévia autorização, neste caso, em situações em que um indivíduo tenha adicionado conteúdo de terceiros à *Oficina Steam* sem a devida permissão para tal.

Não obstante a referida afirmação, os termos de uso da plataforma *Steam* são categóricos ao estabelecerem que, ao subir suas contribuições à plataforma, os originadores abrem mão de seu direito de determinar a forma como se dará sua apropriação pecuniária, uma vez que, a não ser que autorizado pelas ferramentas específicas (como se referem aos programas

⁷⁵ “A *Valve* [empresa mantenedora da plataforma de distribuição *Steam*] respeita os direitos de propriedade intelectual alheios, por isso solicitamos que todos que usam nossos sites e serviços na internet façam o mesmo. Qualquer pessoa que acreditar que seu trabalho tenha sido reproduzido em um de nossos sites ou serviços na internet de uma forma que configure uma violação de direito autoral pode notificar a *Valve*”. (VALVE CORPORATION, 2020b)

que utilizam a plataforma) a disponibilização deve ser exclusivamente não onerosa:

Exceto conforme estabelecido em qualquer Termo de Assinatura separado⁸⁶ aplicável ao uso de uma Ferramenta de Desenvolvedor⁹⁷ específica, você pode usar as Ferramentas de Desenvolvedor e pode usar, reproduzir, publicar, executar, exibir e distribuir qualquer conteúdo que você criar usando as Ferramentas de Desenvolvedor da maneira que desejar, mas unicamente para fins não comerciais (VALVE CORPORATION, 2020a).

A limitação da disponibilização para fins não comerciais turba o direito do originador de decidir se e como aproveitar economicamente sua obra. Na seção 6 do *Acordo*, que trata do conteúdo gerado pelo usuário, os termos são mais precisos:

Ao fazer *upload* do conteúdo para o Steam para que ele fique disponível para outros usuários e/ou para a Valve, você concede à Valve e às suas afiliadas o direito mundial e não exclusivo de uso, reprodução, modificação, criação de trabalhos derivados, distribuição, transmissão, transcodificação, conversão, difusão e de comunicação, apresentação e execução pública, de qualquer outra forma, do Conteúdo Gerado pelo Usuário e trabalhos derivados dele, para a finalidade de operação, distribuição, incorporação como parte e promoção do serviço, jogos ou outras ofertas do Steam, incluindo assinaturas (Ibid.).

Este trecho do *Acordo de assinatura do Steam* claramente incide tanto sobre a dimensão patrimonial dos direitos de autor do jogador-originador, quanto, o que é pior, sobre sua dimensão extrapatrimonial.

⁸ “Termo de Assinatura separado” se refere aos termos de uso de programas, como jogos, que são distribuídos pela plataforma.

⁹ “Ferramenta de Desenvolvedor” é o termo genérico para as ferramentas disponibilizadas pelos desenvolvedores para geração de conteúdo pelos usuários. No caso da *The Elderscrolls: Skyrim*, trata-se do programa *The Creation Kit*.

No que tange seus direitos extrapatrimoniais, direitos que, no ordenamento jurídico brasileiro, são inalienáveis e irrenunciáveis, o *Acordo de assinatura do Steam* extirpa do jogador-originador seu direito à ter seu nome associado à sua criação, de mantê-la inédita e de assegurar a integridade de sua obra que, dessa forma, pode ser livremente conspurcada, e a *Valve Corporation* ainda se concede o direito de derivar livremente a obra de arte do jogador-originador, direito que somente lhe caberia mediante licença específica para tal fim ou, nos termos do artigo 47 da Lei 9.610/98, na hipótese de paródia ou paráfrase.

Em relação aos direitos patrimoniais de autor, a lei é clara ao determinar que o controle sobre a exploração de sua criação cabe ao originador, que pode transferi-lo a terceiros por meio de contratos de licenciamento ou cessão, onerosos por padrão.

Mesmo assim, o *Acordo de assinatura do Steam* é claramente um contrato de cessão plena não onerosa, de adesão, pelo qual a *Valve Corporation* impõe ao jogador-originadora transferência total do controle sobre a exploração mercantil de sua criação, de forma perpétua, sem que lhe seja devida qualquer participação em eventuais frutos advindos desta exploração pela *Valve*, ou seus afiliados.

E se o originador tiver a intenção de autorizar o uso de sua criação por outros jogadores, mas não desejar que ela figure em material de divulgação do jogo em si? Digamos que um jogador-originador transfira uma armadura que tenha desenvolvido em uma ferramenta de edição de malhas 3D e a disponibilize para outros jogadores através da *Oficina Steam*, para que possam incorporá-las em suas próprias cópias do jogo, mas que não deseje que ela seja utilizada em peças publicitárias da plataforma de jogos. Pelos termos do *Acordo de Assinatura do Steam*, essa opção não existe. O originador não possui controle sobre os destinos de sua própria criação, ou a opção de abrir total ou parcialmente mão desse controle, pois os termos de licenciamento lhe são impostos pela *Valve Corporation*.

O *Acordo de Assinatura do Steam* ainda concede à *Valve Corporation*, ou a terceiros desenvolvedores que utilizem a plataforma, o direito de incorporar as contribuições dos jogadores-originadores em seus jogos:

Contribuições de Workshop podem ser visualizadas pela comunidade do Steam e, no caso de algumas categorias de Contribuições de Workshop, os usuários podem interagir com a Contribuição de Workshop, fazer seu download ou compra. Em alguns casos, Contribuições de Workshop podem ser consideradas para incorporação pela Valve ou desenvolvedor terceiro em um jogo, ou em um Mercado de Assinaturas (VALVE CORPORATION, 2020a).

Cabe ressaltar, ainda, que a *Valve* se reserva o direito de excluir contribuições da *Oficina Steam* por qualquer motivo.

Para além das regras gerais do *Acordo de Assinatura do Steam*, os desenvolvedores de jogos que utilizam a plataforma podem adicionar suas próprias regras.

A *Bethesda Softworks* disponibiliza uma ferramenta de criação de conteúdo para o jogo *The Elderscrolls: Skyrim* que permite que o usuário-originaador utilize elementos desenvolvidos por sua equipe de arte para elaborar fases próprias e publicá-las no jogo. Para além deste uso, o *Creation Kit* também permite que contribuições originais, criadas com o auxílio de ferramentas externas, sejam incorporadas.

Seus termos de uso, descritos no *The Elderscrolls V: Skyrim Creation Kit EULA* (BETHESDA SOFTWORKS, 2011?), que complementam os termos gerais de uso da plataforma *Steam*, são ainda mais restritivos em relação às liberdades garantidas aos originadores de obras artísticas pela lei.

É preciso destacar que a licença de uso da ferramenta de criação do *Skyrim* não faz distinção entre obras derivadas dos componentes já presentes no programa e criações originais dos jogadores-originaadores, desenvolvidas em programas externos e ascendidas ao editor, referindo-se às contribuições pelo termo genérico “New Materials”, o que acaba conferindo aos desenvolvedores do jogo poderes excessivos sobre a criação alheia, nos termos mais rigorosos e amplos:

If You distribute or otherwise make available New Materials, You automatically grant to *Bethesda Softworks* the irrevocable, perpetual, royalty free, sublicensable right and license under all applicable

copyrights and intellectual property rights laws to use, reproduce, modify, adapt, perform, display, distribute and otherwise exploit and/or dispose of the New Materials (or any part of the New Materials) in any way *Bethesda Softworks*, or its respective designee(s), sees fit. You also waive and agree never to assert against *Bethesda Softworks* or its affiliates, distributors or licensors any moral rights or similar rights, however designated, that You may have in or to any of the New Materials. If You commit any breach of this Agreement, Your right to use the Editor under this Agreement shall automatically terminate, without notice (*BETHESDA SOFTWORKS*, 2011?).

E:

You may not cause or permit the sale or other commercial distribution or commercial exploitation (e.g., by renting, licensing, sublicensing, leasing, disseminating, *uploading*, downloading, transmitting, whether on a pay-per-play basis or otherwise) of any New Materials without the express prior written consent of an authorized representative of *Bethesda Softworks* (Ibid.).

Como fica claro da leitura de seus termos de uso, a *Bethesda Softworks*, desenvolvedora do jogo *The Elderscrolls V: Skyrim*, segue a prática da *Valve Corporation*, distribuidora do jogo, e impõe, por meio de um contrato de adesão, a cessão unilateral gratuita, irrevogável e perpétua dos direitos de autor do jogador-originador enquanto outorga, para si própria, o direito pleno sobre qualquer contribuição dos jogadores-originadores, para explorá-la livre e completamente, podendo licenciá-la onerosamente a terceiros como lhe aprouver.

Sob a perspectiva dos direitos morais, impõe a ilegal alienação da paternidade e do direito à integridade da obra e, de quebra, ainda estabelecem que o jogador-originador abre mão de seu direito constitucional de jurisdição (Art. 5º, XXXV, Constituição Federal).

A única ressalva ao direito do originador de perceber rendimentos sobre sua criação se dá no item 5 dos referidos termos de uso, e ainda assim exclusivamente se utilizando a *Oficina da Steam* para as transações comerciais. Qualquer outra forma de comercialização da obra artística do

jogador originador é vedada, mesmo que realizada por fora da infraestrutura, tanto da *Bethesda Softworks*, quanto da *Valve Corporation*, como em uma venda realizada por e-mail.

4.2. *Minecraft*, da Microsoft Corporation

Os termos do acordo de licença do usuário final do *Minecraft* foram redigidos sem o linguajar típico dos contratos, de forma a tornar sua leitura mais palatável aos usuários não acostumados à redação jurídica.

Logo no início, é deixado claro que o acordo de licença de uso é um contrato firmado entre a distribuidora do jogo e o futuro jogador, e que a ele cabe apenas concordar com seus termos, ou abrir mão de baixar e instalar o jogo: “Se você não quiser ou não puder concordar com estas regras, não deverá comprar, baixar, usar nem jogar nosso Jogo” (MICROSOFT CORPORATION, 2014?).

Assim como no caso do *The Elderscrolls: Skyrim*, os desenvolvedores de *Minecraft* estabeleceram, em sua licença de uso, que os jogadores-originares abrem mão de boa parte de seus direitos à sua propriedade intelectual por simplesmente “disponibilizar qualquer conteúdo no Jogo” (Ibid.)

Ocorre que a mecânica do *Minecraft* se baseia justamente na criação de conteúdo, utilizando os blocos extraídos do ambiente. Isso quer dizer que toda, ou quase toda, a atuação dos jogadores no jogo, implica originarem conteúdo que, pelos termos da licença, os desenvolvedores podem “usar, copiar, modificar, adaptar, distribuir e exibir publicamente” (MICROSOFT CORPORATION, 2014?). E vão além:

Essa permissão é irrevogável, e você também concorda com a nossa permissão de que outras pessoas usem, copiem, modifiquem, adaptem, distribuam e exibam publicamente seu conteúdo.

Se você não quiser nos conceder essas permissões, não disponibilize conteúdo em nosso Jogo nem por meio dele. Pense com cuidado antes de disponibilizar conteúdo porque ele pode se tornar público

e até mesmo ser usado por outras pessoas de uma forma que não o agrade (Ibid.).

Os desenvolvedores afirmam, textualmente, que são os proprietários intelectuais dos elementos e texturas presentes no jogo, mas que os jogadores são os proprietários intelectuais de suas criações, embora reconheçam que essas criações utilizem, como matéria-prima, objetos cuja propriedade intelectual é deles:

Portanto, a título de exemplo:

- um único bloco – nós somos o proprietário dele;
- uma Catedral Gótica com uma montanha-russa passando por ela
- nós não somos o proprietário dela (Ibid.).

No entanto, apesar de reconhecer a propriedade intelectual dos jogadores sobre suas criações, logo em seguida afirmam, mais uma vez, que ao publicar qualquer conteúdo, o originador licencia seu uso em caráter permanente e gratuito. Aliás, eles afirmam categoricamente que os originadores podem “não obter um crédito ou uma atribuição” (Ibid.) pelo uso de suas criações, o que basicamente implica a violação do mais fundamental direito do autor: ter a autoria de sua obra reconhecida.

Nas disposições gerais do contrato de licença, no entanto, e de forma desnecessária, como será discutido mais à frente, consta o seguinte termo de adequação à lei local do jogador: “Sua lei local poderá conceder a você direitos que este Contrato não poderá alterar; nesse caso, este Contrato se aplicará na medida do permitido pela lei” (Ibid.), o que deixa claro que, no caso brasileiro, todos os dispositivos do contrato que contrariam a lei são nulos, inclusive a cláusula de eleição do foro de Redmond, Washington, e a exigência de mediação antes do recurso ao Judiciário.

Embora a lei brasileira já garanta a soberania do Direito pátrio, e os métodos de seleção da lei a ser aplicada em controvérsias acerca de contratos internacionais poderem apontar, em casos que envolvam normas com esteio constitucional que tratem de direitos fundamentais

(HARDMAN, 2017), como as normas relativas à propriedade intelectual, ao consumo e à infância, a aplicação da lei local, e ainda que, neste caso específico, como a *Microsoft Corporation* possui representação no Brasil, sequer se tratar de um contrato internacional, ainda assim é interessante vislumbrar essa ressalva no contrato.

Não obstante, apesar dos termos de uso do *Minecraft* reconhecerem a soberania da lei local, o que anula as cláusulas ilegais perante as normas brasileiras, como a que dispõe que as criações dos jogadores-originadores podem ser utilizados por terceiros sem que lhe sejam creditados ou a que autoriza violações a sua integridade, fica a dúvida acerca da eficácia de tal norma pois, se o jogo foi desenvolvido para permitir que usuários utilizem as criações de terceiros indistintamente, como garantir o estrito cumprimento de leis que exigem restrições a essa funcionalidade? Pior ainda, como permitir que parte dos usuários siga utilizando o jogo de forma irrestrita, e outros tenham as particularidades das leis que regem a propriedade intelectual em seus países respeitadas?

4.3. *Second Life*, da Linden Lab

A *Linden Lab*, desenvolvedora do *Second Life*, embora não seja mais respeitadora dos direitos dos jogadores-originadores que os demais, oferece uma solução prática para esse impasse: em que pese ela também afirme que ao adicionarem conteúdo próprio ao jogo os originadores abrem mão, de forma total, irrevogável e gratuita, de seus direitos sobre suas criações, oferecem a possibilidade de que controlem o acesso às suas obras a jogadores autorizados. Para isso, eles devem colocá-las em áreas específicas do mapa do jogo para os quais o acesso é restrito ao seu controle.

É uma “quase solução” porque, fora das áreas de acesso restrito, segue a regra da cessão não onerosa dos direitos autorais por imposição de terceiro e, caso um jogador-originador resolva fazer valer seu direito de exclusiva, cabe a ele tomar as medidas para tal.

Trata-se uma inversão da lógica legal, pela qual tudo é restringido até que o autor resolva que não o seja, e cabe a ele determinar a forma de

acesso de sua criação ao público. No *Second Life* é o contrário: tudo é acessível, e cabe ao originador tomar a iniciativa de restringir o acesso à sua obra, sem o que não há meios de proteger a paternidade e a nomeação ou de impedir a contrafação.

Assim como nos exemplos anteriores, os “Acordos” do *Second Life*, que compreendem os *Termos de Serviço da Linden Lab* (LINDEN LAB, 2020b), os *Termos e Condições do Second Life* (Ibid., 2020a) e a *Política de Privacidade* (Ibid.), são contratos de adesão, modalidade contratual pela qual uma das partes impõe seus termos, e à outra cabe apenas aderir: “If you do not so agree, you should decline this *Second Life* Policy, in which case you are prohibited from accessing or using *Second Life*” (Ibid.).

Como nos demais exemplos, o desenvolvedor se reserva o direito de alterar, modificar ou excluir qualquer conteúdo originado por qualquer usuário, sem a necessidade de avisar seu originador. Em tese, alegam que se trata de um poder que apenas será exercido para eliminar conteúdo ofensivo ou ilegal, mas o fato é que os termos são draconianos e abrangentes: o texto permite que a eliminação do conteúdo seja sumária, sem aviso prévio ou justificativa posterior.

Como no caso do *Minecraft*, o desenvolvedor garante os direitos do jogador-originador sobre sua criação, chamada Conteúdo do Usuário, limitados, no entanto, aos termos dos Acordos. Trata-se de um termo geral, “você é detentor de direitos”, regulamentado mais adiante com cláusulas específicas, “sujeitos às limitações presentes nestes termos” (LINDEN LAB, 2020b).

Uma dessas limitações, apresentada logo a seguir, diz que todo conteúdo de usuário será tratado como “não proprietário” ou, nos termos legais: de domínio público, o que, para seu originador, é uma subversão total do Direito do Autor que garante, ao originador da obra, o direito exclusivo de decidir como disponibilizá-la e a explorar pecuniariamente, direito vitalício também garantido a seus herdeiros pelo prazo de 70 anos após sua morte. Ao tratar como de domínio público a obra autoral, a Linden Lab usurpa e aniquila esses direitos.

A seção 2.3 dos *Termos de Serviço da Linden Lab* (Ibid.) trata especificamente da propriedade intelectual dos jogadores, identificada como Conteúdo do Usuário, e começa afirmando que o jogador-originador mantém todos os direitos da propriedade intelectual relativa a seu conteúdo adicionado, “subject to the rights, licenses, and other terms of this Agreement” (Ibid.), incluindo sobre a derivação de obras de terceiros presentes no *Second Life*. Segue, portanto, a prática de garantir inicialmente os direitos legais, para limitá-los posteriormente, com regras específicas adicionais. Por exemplo, dois parágrafos depois:

Except as prohibited by law, you hereby waive, and you agree to waive, any moral rights (including attribution and integrity) that you may have in any User Content, even if it is altered or changed in a manner not agreeable to you. To the extent not waivable, you irrevocably agree not to exercise such rights (if any) in a manner that interferes with any exercise of the granted rights. You understand that you will not receive any fees, sums, consideration or remuneration for any of the rights granted in this Section (Ibid.).

De forma aparentemente curiosa, há a ressalva à lei: “exceto em razão de proibição legal”, para em seguida determinar que o jogador-originador abre mão de todos os direitos morais de forma gratuita, e que abre mão de recorrer à tutela jurisdicional para reclamá-los.

Sob o sistema do direito autoral, não existe a possibilidade de um desenvolvedor, como a *Linden Lab*, determinar que o originador abra mão de seus direitos morais. Aliás, não existe essa possibilidade nem que o próprio originador assim o deseje, pois “os direitos morais do autor são inalienáveis e irrenunciáveis” (BRASIL, 1998a, art. 27).

Ademais, a Constituição Federal garante, no inciso XXXV de seu artigo 5º, o princípio da inafastabilidade da jurisdição, garantindo que “a lei não excluirá da apreciação do Poder Judiciário lesão ou ameaça a direito”. Qualquer cláusula em contrato de adesão que imponha a renúncia à tutela jurisdicional, portanto, aos olhos do Direito Brasileiro, é inconstitucional e nula de pleno direito.

Para tornar ainda mais claros os termos da cessão de direitos da propriedade intelectual, os termos de serviço complementam:

You hereby grant to Linden Lab, and you agree to grant to Linden Lab, the non-exclusive, unrestricted, unconditional, unlimited, worldwide, irrevocable, perpetual, and cost-free right and license to use, copy, record, distribute, reproduce, disclose, modify, display, publicly perform, transmit, publish, broadcast, translate, make derivative works of, and sell, re-sell or sublicense (through multiple levels)(with respect to each Product or otherwise on the Service as permitted by you through your interactions with the Service), and otherwise exploit in any manner whatsoever, all or any portion of your User Content (and derivative works thereof), for any purpose whatsoever in all formats, on or through any media, software, formula, or medium now known or hereafter developed, and with any technology or devices now known or hereafter developed, and to advertise, market, and promote the same (LINDEN LAB, 2017b).

Trata-se de um termo de cessão de uso absolutamente amplo e irrestrito, e pior: gratuito, pelo qual o jogador-originador ilegalmente cede todos os seus direitos extrapatrimoniais e patrimoniais à Linden Lab.

Como o *Second Life* é um ambiente virtual tridimensional em que estruturas arquitetônicas e decorativas podem, e são, erigidas pelos próprios jogadores, o termo de uso prevê a cessão de direitos autorais dos jogadores-originadores de tais estruturas construídas em áreas de visitação pública. Se um jogador-originador pretender manter os direitos sobre sua propriedade intelectual, deve alocar suas criações em uma área restrita, e estabelecer suas próprias regras de acesso.

É curioso que a própria legislação autoral dispõe sobre as obras dispostas permanentemente em logradouros públicos, estabelecendo que, em tais condições, podem “ser representadas livremente, por meio de pinturas, desenhos, fotografias e procedimentos audiovisuais” (BRASIL, 1998b, art. 48). Não é disso que se trata a previsão contratual acima, muito mais liberal. Na verdade, a previsão legal do artigo 48 da Lei Autoral encontra paralelo no item 2.5 dos *Termos de Serviço da Linden Lab*, que trata

da autorização para que jogadores representem as obras de terceiros dispostas no ambiente público do *Second Life* em imagens e machinemas¹⁰⁸.

Vale destacar que a distribuidora se reserva o direito de excluir qualquer conta de usuário, por qualquer motivo e a qualquer tempo, sem esclarecer ou indicar que tais exclusões serão precedidas por um aviso e se será garantido o direito de defesas. Além disso, deixam claro que a exclusão de uma conta inclui a exclusão de todo o conteúdo incluído pelo jogador-originador.

Essa determinação é tão clara que os termos de uso trazem um aviso-sugestão:

You should ensure that you have only stored Content on the Servers to which you are willing to permanently lose access (LINDEN LAB, 2017b).

Trata-se da destruição de toda a propriedade intelectual do jogador-originador.

Por fim, como nos demais jogos elencados, os termos trazem uma cláusula de eleição de foro na Califórnia, e cláusula de imposição das leis locais para a tutela jurisdicional.

5 POSSIBILIDADES DE COAUTORIA E DERIVAÇÃO DAS OBRAS

É possível vislumbrar a existência da coautoria em duas hipóteses: coautoria homogênea e coautoria heterogênea.

Para tratar da coautoria no âmbito dos jogos ora elencados, faz-se necessário destacara presença de dois universos distintos de pessoas: o primeiro, formado por membros das equipes de desenvolvedores de cada um dos jogos em comento; o segundo, composto por todos que não façam parte destas equipes.

¹⁰ Machinema: o termo se refere a material audiovisual produzido com atores virtuais em ambientes digitais de jogos.

Essa distinção é importante porque a coautoria poderá ser estabelecida a partir de diferentes parâmetros, e com diferentes efeitos, a depender da composição da dupla, ou grupo, de originadores.

Além desta averiguação, importa observar se foram utilizadas ferramentas fornecidas pelas sociedades empresárias desenvolvedoras dos jogos, como o *Skyrim Creation Kit* ou o *Linden Lab Creation Tool*, na elaboração da obra de arte intangível, ou se obra de arte foi criada com ferramentas externas ao jogo, como um programa de modelagem 3D, como o *Blender*, desenvolvido pela *Blender Foundation*, ou um programa de ilustração digital, como o *Krita*, desenvolvido pela comunidade KDE, para posterior *upload* ao jogo.

Também é preciso verificar se a obra de arte digital já havia sido incorporada ao jogo quando foi modificada ou derivada por terceiros.

Como é possível perceber, há uma análise combinatória de personagens e métodos que pode gerar diferentes resultados para a apreciação da hipótese de coautoria e seus efeitos sobre a relação estabelecida entre jogadores-originadores e as sociedades empresárias desenvolvedoras dos jogos.

Como já aludido anteriormente, as ferramentas de desenvolvimento fornecidas pelos desenvolvedores não possuem o condão de transformar algo que tenha sido criado com seu emprego em propriedade intelectual do desenvolvedor da ferramenta. Utilizando um exemplo de extremo absurdo, seria o mesmo que dizer que o titular de uma pintura é a *Pellikan* em coautoria com a *Tigre*, por terem sido, suas tintas e pincéis, respectivamente, utilizadas para a criação da obra de arte plástica.

Claro está que as ferramentas de criação computacional não oferecem simplesmente tintas de cores diferentes para serem manejadas pelo artista plástico. Neste sentido, é preciso avaliar a forma como as ferramentas de criação fornecidas pelos desenvolvedores dos jogos foram utilizadas.

Antes de prosseguir, no entanto, é necessário esclarecer o motivo de o foco da presente discussão parecer ser os jogos *Skyrim: Elder Scrolls e Second Life*.

Ocorre que o *Minecraft* é um jogo cuja dinâmica é a extração de recursos do ambiente, que produz blocos cúbicos de matéria-prima, que podem ser empilhados ao bel prazer do jogador-originador. Neste sentido, o jogo inteiro é uma ferramenta de criação, embora não se anuncie dessa forma.

As três ferramentas de criação funcionam de forma diferente, e oferecem recursos distintos: a mais básica delas é o *Minecraft*, que em sua simplicidade é a ferramenta de maior liberdade criativa. O jogo não fornece *templates*; fica tudo a cargo da criatividade do jogador-originador; a seguir, o *Linden Lab Creation Tool* é um programa de edição de malhas tridimensionais rudimentar: o jogador-originador combina primitivas – formas tridimensionais euclidianas – fornecidas pela ferramenta com texturas, que ele deve criar com ferramentas externas e ascender ao programa; por fim, o *Skyrim Creation Kit* é um *engine* de jogo que possui vasta biblioteca de componentes pré-modelados e pré-texturizados que o jogador invoca e junta para criar cenários complexos. Como esta ferramenta é a porta de entrada para componentes externos ao jogo, ela não se limita ao que for criado a partir da combinação dos elementos presentes em sua biblioteca, mas permite que o jogador-originador ascenda suas próprias criações, desenvolvidas com programas externos, para que sejam incorporadas ao jogo.

Como se percebe, tanto o *Minecraft*, quanto o *Linden Lab Creation Tool*, por serem apenas ferramentas de criação, ausente bibliotecas de componentes utilizáveis, para além de formas tridimensionais rudimentares, como cubos, esferas e cones, não há que se cogitar a hipótese de se invocar coautoria ou derivação daquilo que fosse com elas criado. Fosse isso possível e os desenvolvedores de todos os programas criativos de computador poderiam invocar a coautoria simplesmente porque suas ferramentas foram utilizadas para criar obras de arte. É o exemplo *Pellikan-Tigre* no meio digital.

Situação diferente se dá quando da criação do avatar do jogador de *Second Life*. Neste caso, o jogador-originador fica limitado às formas oferecidas pelo jogo, no máximo alterando parâmetros de altura, pesos, largu-

ra do maxilar, tamanho do nariz, cor dos olhos etc., mas ele não participa da criação da malha do personagem.

FIGURA 4: o editor de avatar do Second Life oferece um escopo limitado de variações para serem escolhidas pelo jogador



Neste ponto, adentra-se uma faixa cinzenta: é possível reconhecer uma originalidade relativa resultante da combinação dos muitos parâmetros oferecidos quando da criação do avatar, de modo a reconhecer uma criação original passível de proteção? Se essa originalidade for reconhecida, a que título se daria a proteção dela decorrente, coautoria com os desenvolvedores da malha tridimensional editável do avatar ou cada avatar, de cada jogador, poderia ser considerado uma derivação?

Ainda que se possa considerar esta discussão instigante, ela não faz parte do escopo do presente artigo, cuja intenção é debater o abuso

de direito do desenvolvedor de jogos de computador, em detrimento dos direitos de autor dos jogadores que criam obras de arte plástica digitais intangíveis, seja utilizando suas ferramentas de criação, seja utilizando ferramentas externas e ascendendo sua criação ao jogo.

Neste sentido, a discussão proposta pelo artigo parte da premissa, aqui defendida, de que os jogadores podem, e devem, ser reconhecidos como originadores de obras intelectuais e artísticas e, como tais, ter seus direitos preservados.

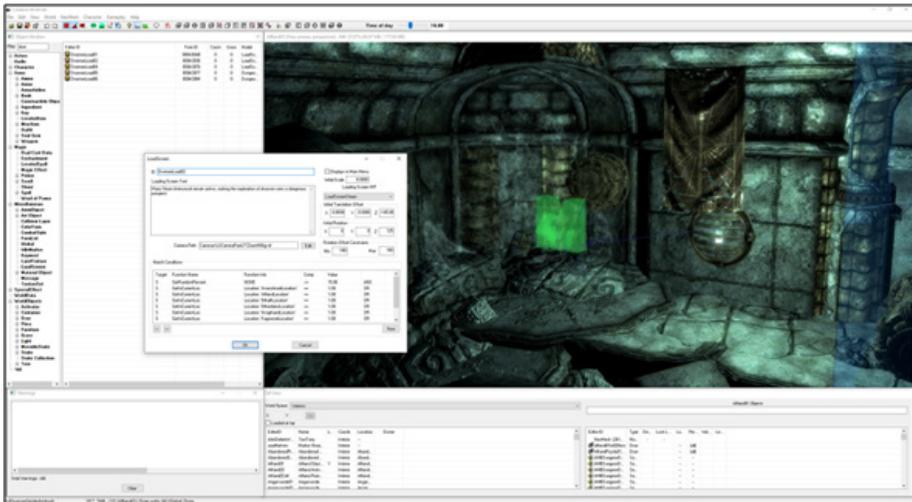
A discussão acima apontada, acerca de uma eventual originalidade relativa, é uma discussão especializada posterior. Primeiro é preciso admitir a possibilidade geral do jogador-originador, depois adentrar a casuística, que se abre em leque para apresentar várias possibilidades de discussões, os “e se” que tornam os debates de temas jurídicos tão apaixonantes. Quem sabe em artigos futuros?

O *Skyrim Creation Kit* também oferece a possibilidade de discussões interessantes, aos moldes da criação de avatar do *Second Life*.

Antes, no entanto, cumpre salvaguardar as criações dos jogadores-originadores elaboradas em programas externos, como o *Blender* e o *GIMP*, por exemplo, e ascendidos ao jogo por intermédio do *kit* de criação. Neste caso, a ferramenta da *Bethesda Softworks* funciona como um entregador, em nada influenciando, atuando ou contribuindo para a criação da obra de arte digital em si.

Por outro lado, quando a ferramenta é utilizada para a criação de cenários para aventuras de autoria dos próprios jogadores, novamente adentra-se a área cinzenta. Como mencionado, o *Skyrim Creation Kit* funciona como um *engine* de jogos dotado de uma biblioteca completa de blocos de construção de diferentes cenários do jogo, como cavernas e interior de castelos, e objetos cênicos, como mobília e rochas. Esses blocos funcionam como quebra-cabeças: o usuário os seleciona e posiciona na janela de criação para formar seu mapa, e as texturas de cada bloco se encaixam de modo a tornar as emendas imperceptíveis, com isso formando uma imagem contínua.

FIGURA 5: Skyrim Creation Kit. Na janela de trabalho é possível perceber, graças ao destaque da seleção, a emenda entre dois blocos de cenário.



Neste caso, será que a combinação dos vários diferentes blocos construtivos e objetos cênicos igualmente disponíveis, como pedras e estalagmites, por exemplo, pode alcançar o status de uma originalidade relativa? Se isso for possível, poderá o cenário criado ser considerado obra derivada, na medida em que recombina artes criadas por terceiros para formar arte nova?

Vale lembrar que mesmo que não fosse explícita, nos termos de uso do *kit*, a autorização à utilização dos blocos construtivos para formar cenários novos para o jogo, sua presença na biblioteca e o objetivo da ferramenta configurariam licenças tácitas à derivação.

Em relação aos agentes envolvidos na criação, quando ela se dá fora dos *kits* fornecidos, em programas de terceiros, não subsiste espaço para controvérsia que envolva as sociedades empresárias desenvolvedoras dos jogos, e a discussão acerca da coautoria se dará exclusivamente entre aqueles que criaram a obra de arte. Assim, a criação coletiva de um monumento, obra de arte plástica digital, utilizando-se ferramentas externas, como o *Blender*, para a elaboração da malha 3D, o *GIMP*, para a criação das texturas estáticas, e o *KDEnLive*, para a elaboração textu-

ras animadas, por exemplo, terá sua autoria ou coautoria discutida entre seus originadores; o *Second Life* apenas será o palco para a exibição da peça pronta.

De modo geral, os empregados das sociedades empresárias desenvolvedoras dos jogos elencados não se envolvem com os jogadores, de modo que a cocriação de algum objeto digital parece hipótese remota, senão impossível. Igualmente improvável é a atuação de um empregado, no jogo, para alterar algum componente ascendido por um jogador. Duas seriam as hipóteses que poderiam, em tese, desencadear tal ação: (i) a necessidade de conformação técnica do objeto digital ao código do jogo e (ii) a necessidade de adequação da forma tridimensional, ou de eventual textura (imagem) aos códigos de conduta, caso lhe sejam ofensivas.

Em relação ao primeiro caso, as ferramentas fornecidas pelos desenvolvedores dos jogos utilizadas como canal para o *upload* da criação digital verificam as características técnicas da criação e ou realizam conversões, ou informam ao usuário a necessidade de alterações.

Já no caso da segunda hipótese, eventual conteúdo considerado ofensivo não será editado pelos moderadores, empregados das sociedades empresárias desenvolvedoras dos jogos, mas simplesmente retirado, e o jogador responsável, notificado, senão expulso.

Embora todos os termos de uso analisados explicitamente determinem que o jogador abre mão do direito à integridade de suas criações, o que abre a possibilidade aos desenvolvedores de alterá-las, o objetivo maior para a inclusão dessa renúncia compulsória é isentar da responsabilidade pelo desrespeito à integridade da obra de outrem jogadores que, em razão da mecânica de jogo, possam realizar tais alterações, o que parece ser o caso do *Minecraft*, dependendo do modo de jogo escolhido¹¹.

No que tange à derivação, obras de arte digitais introduzidas nos jogos por jogadores-originadores deveriam seguir as mesmas regras, e viver as mesmas dificuldades, que outras obras de arte.

¹¹ O *Minecraft* possui diferentes modos de jogo: sobrevivência, criativo, aventura, hardcore e espectador.

Inicialmente, a derivação da obra deve ter a autorização do originador da obra paradigma (artigo 5º, VII, g c/c art. 29, ambos da Lei 9.610/98). Essa garantia, em que pese discussões acerca da função social da arte e da livre expressão, que merecem ser aprofundadas inclusive em foros de revisão da norma, encontra-se na lei vigente, para o bem ou para o mal¹².

Neste sentido, o conflito entre a derivação, a paródia e o plágio se manifestará nos jogos na medida em que objetos de arte digital tenham sido ascendidos aos jogos por um jogador-originador e derivados ou plagiados por outro jogador ou pelo próprio desenvolvedor do jogo. De fato, os termos de uso dos jogos e *kits* de desenvolvimento aqui analisados são unânimes em afirmar, como visto, que os jogadores-originadores abrem mão de seus direitos autorais no instante em que tornam públicas suas criações nos jogos.

Sendo, os termos de uso, contratos de adesão, e essas cláusulas, abusivas, a realização de plágio ou derivação não autorizada pelo jogador-originador da obra paradigma poderá ensejar a propositura de ação cível que requererá seu afastamento, por se tratarem de cláusulas manifestamente ilegais e, assim, abrir caminho para os pedidos, sejam quais forem.

6 AFRONTAS AO DIREITO PÁTRIO

Como exposto na seção anterior, todos os desenvolvedores elencados estimulam a criação de conteúdo artístico pelos jogadores e sua utilização em seus jogos eletrônicos, seja como parte da própria mecânica do jogo, como em *Minecraft* e em *Second Life*, seja para enriquecer a experiência dos jogadores, como em *The Elderscrolls: Skyrim*. Em todos os casos, os desenvolvedores se beneficiam das contribuições dos jogadores, que tornam seus jogos mais atrativos.

Todos os jogos eletrônicos são propriedades intelectuais de seus desenvolvedores, que os licenciam aos jogadores através de um contrato, ou de um conjunto de contratos, assim permitindo que eles obtenham

¹² Eis mais um tema que merece aprofundamento em artigos futuros mas que, em razão dos limites naturais de extensão, não poderá ser aqui explorado.

e operem legalmente uma cópia do programa. Esses documentos legais descrevem a forma como os jogadores podem utilizar esses jogos, tanto em relação às suas liberdades quanto, principalmente, em relação às suas restrições.

Como os jogos em comento estimulam a contribuição de jogadores com suas criações, e como os jogadores que contribuem desta forma possuem direitos legais de propriedade intelectual sobre sua contribuição, essas licenças de uso não podem ignorá-las.

É aqui que o caminho bifurca.

No sistema civilista, os direitos de autor de natureza extrapatrimonial surgem do entendimento de que a obra de arte é uma projeção da personalidade criativa de seu originador e, dessa forma, merece o mesmo tipo de proteção conferido à sua imagem. Particularmente, por exemplo, referem-se ao direito de o originador ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional associado à sua criação, ao direito de garantir sua integridade e, por outro lado, de modificá-la a qualquer tempo (Art. 24, Lei 9.610/1998).

Importante destacar que esses direitos são inalienáveis e imprescritíveis, o que quer dizer, traduzindo da linguagem jurídica, que não podem ser transferidos para outro indivíduo, e que a obra permanecerá eternamente associada ao nome de seu originador. Isso explica porque não existe a figura do *ghostwriter* no Brasil.

Como utente dos direitos de autor, cabe ao originador determinar a destinação de sua criação, o que inclui a forma de explorá-las comercialmente. As licenças analisadas, no entanto, exigem que, em havendo a possibilidade de distribuição de cópias de suas criações, como no caso da criação de armas e armaduras para *The Elderscrolls: Skyrim*, por exemplo, os jogadores-originadores o façam exclusivamente na forma e pelo meio disponibilizados pela infraestrutura dos jogos, sendo vedadas as alienações por fora das plataformas, especialmente se forem onerosas.

Ademais, essas licenças liberam os desenvolvedores dos jogos e das plataformas de distribuição, e seus afiliados, para incorporarem, alterarem, reutilizarem e distribuírem as criações dos jogadores-originadores

sem que, ao fazê-lo, sejam obrigados a compartilhar com eles seus ganhos ou atribuir-lhes crédito pela paternidade de suas criações.

Os desenvolvedores recebem pagamento dos jogadores-originadores pela licença de uso de seus jogos, os jogadores-originadores criam arte que é incorporada aos jogos, os desenvolvedores delas se apropriam, a ponto de utilizá-las em peças de divulgação dos jogos para os quais foram criados, essas peças de divulgação atraem mais jogadores, assim aumentando suas receitas, e nada é repassado aos jogadores-desenvolvedores, ou seus nomes são reconhecidos.

Cumprе destacar que os desenvolvedores dos jogos se outorgam, e a seus afiliados, o direito de violar a integridade das criações do jogadores-originadores, concedendo-se o direito de alterá-las ou derivá-las livremente, e mesmo de destruí-las, ao apagar o conteúdo de suas contas dos bancos de dados de seus servidores como resultados da exclusão punitiva das inscrições destes usuários.

Por fim, vale mencionar, embora não seja uma questão da propriedade intelectual, as cláusulas de eleição de foro, imposição da legislação norte-americana na resolução de conflitos e a renúncia à tutela jurisdicional.

Devem, os jogadores-originadores, se submeter às imposições abusivas dos contratos de licença de usuário final desses jogos? Podem, os desenvolvedores, coibir ou punir os jogadores-originadores que exercerem seus direitos de autor em detrimento dos termos dos mencionados contratos?

7 **COPYRIGHT VS DROIT D'AUTEUR**

No sistema do *common law*, em particular nos Estados Unidos da América, paradigma do liberalismo econômico e sede das três sociedades empresárias mencionadas, os pais fundadores fixaram no art. 1, Sect. 8, Clause 8 de sua Constituição, seu desejo de que ao originador da obra intelectual e artística coubesse o direito de exclusiva sobre “seus respectivos escritos e descobertas” para que, assim, se “promovesse o progresso da Ciência e das Artes úteis” (Estados Unidos da América, [s.d.], Art. I, S.8, C.8).

O utente dos direitos de *copyright*, originador ou não, tem direitos exclusivos para realizar ou autorizar que outros realizem a reprodução, derivação, distribuição, apresentação ou representação pública e a transmissão digital, transferências que devem ser contratuais quando totais (*assignment of Exclusive licenses*), como seria uma cessão de direitos do autor.

Curiosamente, pelo menos para quem vive sob o sistema civilista, não existe proteção legal aos direitos extrapatrimoniais no *Copyright Act* (Estados Unidos da América, 2021). Se o originador desejar garantir o seu direito de nomeação ou à integridade de sua obra, por exemplo, essas matérias são de natureza exclusivamente contratual.

There is no right outside of contract to name recognition in the United States' Copyright Law, apart from a very small category of works of visual art, but in general there is no attribution right. So, the attribution is achieved by contract, not by law. So it is a right that is opposable against the parties to the contract, but not the whole world (GINSBURG, 2016).

Isso quer dizer que se o originador da obra esquecer de incluir, ou não reparar a ausência de cláusulas que garantam essas proteções nos contratos de alienação de *copyright*, o alienado terá reino livre sobre a obra do alienante, com ela podendo fazer o que lhe aprouver, como, mas não apenas, mudar a autoria e alterar o conteúdo da obra.

Essa regra geral do sistema do *common law*, após décadas de polarização com os países civilistas, levou à promulgação do *Visual Arts Rights Act*, em 1990, que estabeleceu à proteção aos direitos extrapatrimoniais dos originadores de algumas formas de artes visuais: direitos de atribuição, paternidade, deserção, caso a obra tenha sido alterada de modo a atingir a honra ou a reputação de seu originador, e direitos de garantia da integridade da obra, como impedir modificações ou a destruição da obra (Estados Unidos da América, 1990).

Importa destacar que, diferentemente do sistema do Direito de Autor, no qual os direitos extrapatrimoniais são irrenunciáveis e inalienáveis,

veis, o VARA estabeleceu a possibilidade do originador abrir mão de seus direitos extrapatrimoniais, de forma expressa.

Vale ressaltar, ainda, que as obras de arte abrangidas pelo VARA são restritas a pinturas, desenhos, impressões, esculturas e imagens fotográficas, as obras devem ser únicas ou seriadas até o limite de duzentas cópias numeradas.

Se for possível admitir que a arte digital debatida neste artigo esteja abrangida pelos termos do ato de 1990, ainda assim é forçoso reconhecer que os termos de uso debatidos funcionam como contratos, ainda que de adesão, pelos quais os jogadores-originadores renunciam aos direitos garantidos pela lei.

É o que explica como é legalmente possível a figura do *ghostwriter* nos países do *common law*, figura, como apontado anteriormente, impossível no sistema do Direito do Autor: como não existe previsão legal à dimensão extrapatrimonial dos direitos do originador da obra artística, esses direitos, inalienáveis nos países regidos pelo sistema do *droit d'auteur*, o são naqueles países¹³⁹.

Bem a contento com o liberalismo econômico norte-americano, o *copyright* possui natureza negocial, a partir do princípio de que as partes ostentam equilíbrio de forças contratuais, e que o Estado apenas deve agir para garantir o cumprimento da “lei entre partes”.

É razoável supor que os desenvolvedores de programas de computador, enquanto originadores dos códigos-fonte e, portanto, utentes das correspondentes propriedades intelectuais, escolham a forma como suas criações serão utilizadas pelo público por meio de licenças de uso, cujos termos mais ou menos restritivos são fixados em contratos.

Nos casos aqui analisados, no entanto, o problema é que os contratos de licença de uso dos jogos elencados não se limitam a tutelar a

¹³ E se alguém se perguntava como foi possível aos produtores alterarem a visão do diretor Ridley Scott em seu filme *Blade Runner*, suprimindo cenas, incluindo a narração em off do personagem Rick Decker, vivido por Harrison Ford, e a inclusão de um despropositado final feliz, a resposta está no contrato de cessão de *copyright* que, por certo, ou foi silente em relação à integridade da obra, ou explicitamente garantiu ao estúdio tal possibilidade.

forma como a criação de seus desenvolvedores será utilizada pelo usuário final, antes, pelo contrário, extrapolam o limite da esfera de direitos destes desenvolvedores para avançar sobre os direitos dos licenciados para turbá-los ou, como demonstrado, eliminá-los. Assim, por exemplo, as formas como os direitos de uso da criação artística do jogador-originador são transferidos para terceiros não são decididas por estes originadores; são impostas pelo desenvolvedor da ferramenta que possibilita sua criação – ou, senão, sua exibição – e que têm sua receita amplificada com a utilização destas criações originadas por seus usuários.

Em uma analogia, é como imaginar que a decisão sobre a forma como os direitos de autor sobre uma pintura, obra de artes plásticas, serão exercidos não caibam a seu originador, o pintor, mas ao fabricante da tela, dos pincéis ou das tintas utilizadas. O fato de ser o fabricante dos insumos utilizados para a originação de uma obra de arte não lhes confere direitos de autor sobre a obra originada com o auxílio destes insumos, tanto quanto o fato de ser um desenvolvedor de uma ferramenta computacional de criação de obras de arte intangíveis não confere, a esses desenvolvedores, direitos sobre o que vier a ser criado utilizando-se tais ferramentas.

A ausência de proteção legal aos direitos de natureza extrapatrimonial dos originadores de obras artísticas nos países do *common law*, assim como a possibilidade de o originador abrir mão desses direitos, nas hipóteses em que são cabíveis¹⁴, é o que permite que os desenvolvedores de programas de computador, aqui incluídos jogos e plataformas de distribuição, insiram regras unilaterais de renúncia de direitos do originador da obra artística sem que isso represente infração a uma lei.

Se, por um lado, o liberalismo norte-americano e a ausência de proteção legal deixam o terreno livre para que os alienados imponham cláusulas abusivas nos contratos de alienação de *copyright*, as proteções ao originador presentes nas leis dos países adotantes do *Droit D'Auteur* lhe conferem um conjunto mínimo de instrumentos de segurança que acabam por equilibrar um pouco o jogo.

¹⁴ Nos termos do mencionado *Visual Artists Rights Act* (Estados Unidos da América, 1990).

Na medida em que é a lei, com esteio constitucional (Artigo 5º, incisos XVII e XVIII, Constituição Federal) que asseguram que é o originador que decide, de forma exclusiva, como sua criação será utilizada, publicada, reproduzida, difundida e explorada, de forma onerosa ou não (Arts. 22, 23, 27 e 28, Lei 9.610/1998), a omissão contratual é preenchida pelos termos legais, que são, de todo modo, protetivos ao autor.

Um contrato de alienação de *copyright* que não vede explicitamente a derivação da obra permite que o alienado a adapte livremente. No sistema civilista, a derivação de uma obra demanda a autorização prévia de seu originador. Uma licença que seja silente quanto à derivação implica que ela seja presumida proibida.

No sistema de *copyright* o originador tem que ser cuidadoso e lembrar de incluir no contrato eventuais vedações ao livre uso de sua criação, ao passo que sob o Direito do Autor todos os usos nascem vedados a terceiros, e é o contrato de licença ou cessão que vai levantar as vedações explicitamente incluída em seus termos.

É o que confere, ao originador, algum poder de barganha ao negociar o licenciamento ou a cessão de suas criações, e o que impede que o licenciado ou o cessionário omitam ou substituam o nome do originador, ou adulterem sua obra, a maculando.

Sob o prisma do *Droit D'Auteur*, portanto, é forçoso reconhecer que as cláusulas elencadas, dos vários contratos de adesão dos desenvolvedores dos jogos em análise, não se limitam à imposição da cessão plena e irrestrita dos direitos patrimoniais dos jogadores-originadores sobre suas criações, e de forma gratuita, para piorar, mas invadem a própria dimensão extrapatrimonial de sua propriedade intelectual, ao determinar que suas criações podem não exibir os correspondentes créditos, assim violando o direito à paternidade da obra, podem ser livremente copiados, alterados e redistribuídos, assim turbando o direito do originador de garantir a integridade de sua obra e de tutelar sobre a forma como será divulgada.

Como é possível que tais regras existam em solo pátrio?

A resposta reside nos fluidos tempos atuais: apesar de desenvolvidos nos Estados Unidos da América, e distribuídos com licenças de usuá-

rio final redigidas sob suas leis, a Internet permite que essas plataformas, e esses jogos, sejam acessados e jogados em qualquer parte do mundo, sob diferentes leis.

É o que acontece no Brasil.

Apesar de protegidos pelo Direito do Autor, jogadores em solo nacional se veem reféns de regras de uso que, sob o direito pátrio, são ilegais.

8 PONDERAÇÕES ACERCA DO PRINCÍPIO DA LEGALIDADE

O artigo 5º, inciso II, da Constituição Federal estabelece o chamado Princípio da Legalidade, pelo qual “ninguém será obrigado a fazer ou deixar de fazer alguma coisa senão em virtude de lei” (BRASIL, 1988, art. 5º, II).

Esse princípio nasce do conceito liberal revolucionário francês de que todos nascem iguais e plenos de direito e que, como tal, tudo podem fazer.

Como é necessário viver em sociedade e, no exercício desses plenos direitos, não entrar em conflito com os outros que também pleiteiem seus plenos direitos, abre-se mão de parte deles para transferi-los a um soberano, para que ele pacifique a sociedade, para o que elabora leis de convivência e exerce o monopólio da violência.

É porque os seres humanos são plenos de direitos, que tudo podem fazer; e porque concordam em viver em uma sociedade tutelada por leis, que esse “tudo fazer” encontra um limite – portanto deixa de ser exatamente “tudo” – nas leis, daí o princípio da legalidade, direito fundamental constitucional.

O princípio da legalidade estabelece que ninguém será obrigado a fazer algo senão em virtude de lei. Ora, é a lei que estabelece os direitos do originador de obra criativa, alguns dos quais; indisponíveis¹⁵.

Se os indivíduos tudo podem fazer que não ilegal, são livres para estabelecer obrigações uns com os outros, desde que o objeto destas obrigações, e o modo de realizá-las, não seja ilegal. Para tanto, é necessário que

¹⁵ Referência à dimensão extrapatrimonial dos direitos autorais, conforme estatui o artigo 27 da Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.

ambos tenham a vontade para estabelecer e realizar a obrigação mútua, de forma livre e consciente.

Este é o princípio da autonomia da vontade que, junto ao princípio da legalidade, estabelece que todos são livres para praticar atos e assumir obrigações de acordo com sua vontade, desde que esses atos e obrigações não firam a lei.

O princípio da autonomia da vontade surge do ideário iluminista, que reconhece que os seres humanos nascem livres, iguais e plenos de direitos e que, em razão dessa condição inata, possuem igualdade de forças para contratar, sendo válidos todos os atos por eles praticados, desde que respeitados os requisitos legais, cabendo ao Estado, portanto, o papel unicamente de fiscal do cumprimento do contrato firmado entre as partes¹⁶¹¹.

É o princípio da autonomia da vontade que estabelece que o contrato é lei entre as partes e, como tal, deve ser cumprido, integrando, portanto, o próprio princípio da legalidade.

Ora, se o contrato é lei entre as partes, as cláusulas dos contratos de licença final de usuário dos jogos são lei entre os desenvolvedores e os jogadores e, como tal, devem ser cumpridos?

O princípio da autonomia da vontade, que junto ao princípio da legalidade confere legitimidade aos contratos, pressupõe o encontro das vontades dos contratantes. Isso quer dizer que as vontades devem ser livremente expressas, e as cláusulas contratuais devem ser debatidas com igualdade de forças, para que o contrato final reflita este encontro de vontades.

¹⁶ Essa liberdade plena de contratação e a percepção teórica de que todos os contratantes, enquanto seres humanos, portanto iguais e livres, negociam os termos do contrato com paridade de forças, não durou muito tempo, como o provam as revoltas da segunda metade do século XIX na França. Logo se constatou que não existe equilíbrio de forças entre o detentor do capital e dos meios de produção e aquele que precisa vender sua força de trabalho para garantir sua subsistência e a de sua família. Os contratos de trabalho eram a prova cabal da inexistência, na prática, do teórico equilíbrio contratual, o que forçou o Estado a intervir, fazendo surgir as primeiras leis trabalhistas, no início do século XX, para conferir algum equilíbrio entre as partes. Com isso, o Estado deixa de ter o papel de garantidor do cumprimento dos termos do contrato, e passa a interferir em sua própria elaboração e na forma de sua execução.

Sendo assim, e para os propósitos da presente discussão, há dois grandes pressupostos que regem os contratos: seu objeto tem que ser legal e é preciso que as vontades de contratar tenham sido exercidas com liberdade e equilíbrio entre as partes¹⁷¹².

Esses princípios geram duas consequências: por um lado, cláusulas contratuais não podem ferir a lei e, se o fizerem, são nulas de pleno direito, mesmo que as partes desejem seu cumprimento; por outro, contratos cujas cláusulas tenham sido estabelecidas unilateralmente, sem que a outra parte tenha opinado sobre seu conteúdo, os chamados “contratos de adesão”, não possuem a mesma força para obrigar a parte que somente aderiu a seus termos.

Isso não quer dizer que a parte que aderiu ao contrato possa escolher descumprir-lo, ou possa escolher cláusulas para serem descumpridas, afinal, ele também deseja aproveitar seu objeto.

O que ocorre é que, via de regra, os contratos por adesão incluem cláusulas que apresentam excessiva desvantagem para o contratante aderente. Dizer que tais contratos não possuem a mesma força de lei entre as partes que um contrato convencional significa que essas cláusulas, chamadas “abusivas”, são nulas de pleno direito.

Os contratos de licença de usuário final apresentados, assim como, por sinal, a maior parte dos contratos de licença de usuário final de programas de computador, são contratos por adesão, na medida em que os desenvolvedores estabelecem seu conteúdo de forma unilateral, cabendo aos interessados em jogar os jogos, ou usar os programas de computador, de que são objeto apenas aderir a seus termos.

Sendo contratos de adesão, as cláusulas abusivas são nulas de pleno direito, como estabelece o artigo 51 do Código de Defesa do Consumidor.

Nos contratos analisados, são abusivas as cláusulas que estabelecem a utilização compulsória de arbitragem (inciso VII), que autorizam a alteração unilateral do conteúdo do contrato (inciso XIII) e, logicamente,

¹⁷ Antes mesmo de externar sua vontade, o contratante tem que possuir capacidade civil para contratar, e o exercício da vontade deve ser livre e consciente, não podendo estar viciado por coação, por terceiros ou pelas circunstâncias, ou por ignorância, erro ou dolo.

segundo a parte final do inciso I deste artigo 51 do código consumerista, que afirma ser abusiva norma contratual que implique renúncia ou disposição de direitos.

Logicamente, o que o Código de Defesa do Consumidor faz é deixar precisamente explícito inconstitucionalidades e ilegalidades que, de todo modo, já tornariam nulas as cláusulas que as fixassem, como as cláusulas que ferem a Lei 9.610 de 1998, ilegais, e as cláusulas de eleição de foro e abdicação da tutela jurisdicional, inconstitucionais.

9 CONCLUSÕES

Os jogos até aqui analisados possuem mecanismos para possibilitar a, ou se baseiam na contribuição dos jogadores com conteúdo autoral por eles originados.

Esse conteúdo, enquanto exteriorização da manifestação do espírito de seu originador, se dotado de originalidade, é legalmente reconhecido como sua propriedade intelectual, tutelado pela lei autoral, Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, que lhe concede uma série de direitos sobre sua criação.

Como demonstrado, os contratos de licença de usuário final debatidos violam os direitos garantidos pela Lei do Direito do Autor aos jogadores-originadores de obras artísticas ascendidas aos jogos. Os dispositivos destes contratos que possuem essas características, portanto, são ilegais e nulos de pleno direito.

Isso quer dizer que os jogadores-originadores têm o direito de ter seus nomes ou sinais distintivos associados às suas criações, bem como têm o direito de garantir a integridade de suas criações, de escolher a forma pela qual lhes conferir publicidade e como explorá-las pecuniariamente, a despeito do que afirmam os contratos.

Claro está que medidas unilaterais para fazer valer seus direitos, como, por exemplo, comercializar cópias de suas criações para outros jogadores, mediante pagamento em moeda corrente, sem a intermediação dos desenvolvedores do jogo e sem utilizar os canais destinados a tanto,

deverão ensejar represálias por parte destes desenvolvedores, que se esforçarão para fazerem valer os termos dos contratos de licença de seus jogos.

Para defender seus direitos, no entanto, os jogadores-originadores podem recorrer à tutela do Estado-juiz em suas próprias comarcas, acionando os representantes brasileiros dos desenvolvedores ou, diante de sua ausência, como autoriza o Código de Defesa do Consumidor, os eventuais organizadores das atividades econômicas, como os agentes coletores das tarifas de uso em moeda nacional.

No caso do *Minecraft*, a *Microsoft Corporation* possui escritório no Brasil, em São Paulo e no Rio de Janeiro. Já no caso da *Valve Corporation*, ela possui endereço em São Paulo. É fácil, portanto, acioná-las judicialmente no domicílio do jogador, seja em ações de obrigação de fazer, seja em ações indenizatórias.

Em relação à *Bethesda Softworks*, em que pese ela não possua representação no Brasil, o Código de Defesa do Consumidor autoriza que se acione a *Valve Corporation* em seu lugar, uma vez que seus jogos são disponibilizados na plataforma *Steam*, fazendo da *Valve* a organizadora da atividade econômica.

O caso da *Linden Lab* é mais complicado. A empresa não possui representação no Brasil, o serviço é gratuito, muito embora exista uma moeda virtual que pode ser trocada por fiat em dólares ou euros.

Isso não quer dizer, no entanto, que a imposição do foro de São Francisco deva necessariamente ser respeitada. Sendo um contrato internacional, e versando sobre direitos fundamentais, segundo as regras de seleção de legislação aplicável e foro do Direito Internacional Privado, é possível atrair a competência para a jurisdição brasileira, com resolução aplicando-se a legislação brasileira (HARDMAN, 2017).

Nos Estados Unidos da América, o espírito liberal e de interferência mínima do Estado na esfera econômica faz com que, por um lado, o legislador norte-americano se abstenha de tratar a matéria e, por outro, que a esfera judicial não se esforce em interferir para romper os contratos, ainda que de adesão.

The approach that the United States has followed from the very beginning, due to the unequal bargaining power of authors, has been to give authors a reversion right, so that after a certain period of time, the author can get their rights back.

But in it's current incarnation, that reversion right is rather complicated to implement, and lots of authors have not gotten their rights back, haven't done it successfully, and I don't wanna go into the details of the termination right (GINSBURG, 2016).

Mesmo reconhecendo que, na prática, os poderes negociais entre as partes não são equilibrados, o Estado norte-americano deixa que as questões contratuais concernentes ao *copyright* se resolvam sob o prisma das relações públicas (Ibid.). Significa dizer que as partes em desvantagem, na absoluta maioria dos casos os originadores, devem se organizar para, juntos, lutar por seus direitos.

Ocorre que, para que haja mobilização e ação, primeiro é necessário que haja consciência. Como os jogadores lutarão por um direito que eles sequer conhecem?

Sob a lógica estadunidense, sequer se trata de um direito, mas de um interesse, que deve ser contemplado e resolvido por via contratual. Sob a ótica do Direito de Autor, por outro lado, tratam-se de direitos patrimoniais e extrapatrimoniais que estão sendo maculados unilateralmente por quem não possui direito para tal.

No Brasil, e nos demais países sob o regime do Direito do Autor, tanto faz se os jogadores-originadores têm ciência de seus direitos. Como são garantidos em lei – com esteio constitucional, vale lembrar –, o conhecimento não é requisito para sua imposição ou garantia de exercício.

É importante frisar que o interesse acadêmico na discussão é maior do que a vontade de se promover dispendiosas e demoradas ações judiciais no caso concreto. De todo modo, a questão até aqui debatida representa um microcosmo do que ocorre nas relações contratuais entre centenas de desenvolvedores de programas e fornecedores de serviços online, sediados em países estrangeiros, mas cujos serviços ou produtos

alcançam outros mercados, como o brasileiro, por força da globalização mediada pelas tecnologias de informação e comunicação, carreando contratos redigidos com base em normas alienígenas ao ordenamento jurídico pátrio e que, portanto, ferem, segundo sua ótica legal, direitos dos contratantes em solo nacional.

Mais do que um problema nacional, é certo que consumidores de outros países enfrentam os mesmos desafios. Urge, portanto, que este debate seja levado aos fóruns internacionais, na esperança que se construa uma solução equilibrada, de alcance internacional, que respeite os direitos e interesses de todos os contratantes.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Denis Borges. Do bem incorpóreo à propriedade intelectual. *In.* **Denis Borges Barbosa**, sítio-web pessoal do doutrinador. Rio de Janeiro: s.e., 2009. Disponível em <http://denisbarbosa.addr.com/teoria.pdf>. Acesso em julho de 2019;

BETHESDA SOFTWARES, E.U.L.A. Bethesda: s.e., [2011?] Disponível em: https://store.steampowered.com/eula/eula_202480. Acesso em: 7 jul. 2020;

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. Brasília, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 4 ago. 2022.

BRASIL. **Lei 9.609**, de 19 de outubro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, 1998a. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 4 ago. 2022.

BRASIL. **Lei 9.610**: promulgada em 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, 1998b. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 4 ago. 2022.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA, Constitution of the United States of America. *In:* **Constitution Annotated**: Analysis and Interpretation of the U.S. Constitution. Washington, D.C.: Library of Congress, [s.d.]. Disponível em: <https://constitution.congress.gov/browse/article-1/section-8/>. Acesso em: 31 jul. 2022.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Visual Artists Rights Act**, 17 U.S.C. Code § 106A. Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 1990. Disponível em: <https://www.copyright.gov/title17/92chap1.html>. Acesso em: 20 jan. 2023.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. **Copyright Act**, 17 U.S.C., 1976. Washington, D.C.: U.S. Copyright Office, 2021. Disponível em: <https://www.copyright.gov/title17/>. Acesso em: 31 jul. 2022.

GINSBURG, Jane. The autor's place in the future of copyright. In: **Master Class Conference**. WIPO e Instituto Autor Master Class Program. Madrid: Instituto Autor, 16 de março de 2016. 1 vídeo (1h 32min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=DFa4gkzEADe&t=2775s&ab_channel=InstitutoDeDeRechodeAutor. Acesso em: out. 2021

HARDMAN, Patricia Faveret. A Autonomia Privada nos contratos internacionais de acordo com o Direito Internacional Privado e o Direito Interno Brasileiro: uma visão constitucional. In: **PIDCC – Revista de Propriedade Intelectual – Direito Contemporâneo e Constituição**. Ano VI, v. 11, n. 2, p. 306 a 342, Aracaju: PIDCC, junho de 2017. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/9266>. Acesso em: 3 jul. 2020.

LARGHI, Nathália. Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. **Valor Investe**, São Paulo, 30 de julho de 2019. Disponível em <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.gh.html>. Acesso em: 8 jul. 2020.

LIMA, João Ademar de Andrade, LIMA, Verônica Almeida de Oliveira. Game como arte e objeto de direito autoral: digressões sobre a natureza jurídica dos jogos digitais. In: **PIDCC – Revista de Propriedade Intelectual – Direito Contemporâneo e Constituição**. Ano V, v. 10, n. 1, p. 47 a 58, Aracaju: PIDCC, fevereiro de 2016. Disponível em: <http://pidcc.com.br/br/component/content/article/2-uncategorised/226-game-como-arte-e-objeto-de-direito-autoral-digressoes-sobre-a-natureza-juridica-dos-jogos-digitais>. Acesso em: 3 de julho de 2020;

LINDEN LAB. **Second Life Terms and Conditions**. São Francisco: [s.e.], 2017. Disponível em: <https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions>. Acesso em: 7 jul. 2020.

LINDEN LAB. **Terms of Service**. São Francisco: [s.e.], 2017b. Disponível em: <https://www.lindenlab.com/tos>. Acesso em: 7 jul. 2020.

MENEGHETTI, Tarcísio Vilton. **Autoria e Titularidade em Jogos Eletrônicos**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro

de Ciências Jurídicas. Programa de Pós-Graduação em Direito; orientador, Luiz Otávio Pimentel. Florianópolis, 2013. 214p.

MICROSOFT CORPORATION. **Termos de serviço e contrato de licença de usuário final do *Minecraft***. Redmond: s.e., [2014?]. Disponível em: <https://www.minecraft.net/pt-br/terms/r1/>. Acesso em: 7 jul. 2020.

PRICEWATERHOUSECOOPERS BRASIL LTDA. **20ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia Brasil 2019 – 2023**. São Paulo: [s.e.], 2019. Disponível em https://www.pwc.com.br/pt/estudos/assets/2019/pesquisa-global-de-entretenimento-e-midia-brasil%202019_2023-vf.pdf. Acesso em: 10 jul. 2020.

PRICEWATERHOUSECOOPERS BRASIL LTDA. **22ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia Brasil 2021 – 2025**. São Paulo: [s.e.], 2021. Disponível em <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/entretenimento-midia/2021/outlook-2021.html>. Acesso em: jul. 2022.

REZENDE, Alexandre C. Interoperabilidade e Legado: por que ninguém fala disso: *In..* WACHOWICZ, Marcos et al. (Org.), **Anais do XIII Congresso de Direito de Autor e Interesse Público**. Curitiba: GEDAI, 2019. Disponível em: www.gedai.com.br. Acesso em: abr. 2020.

SILVA, Carolina Brasil Romão e. A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. *In..* **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**. v. 5, n. 1, p. 1 a 20. Goiânia: CONPEDI, 2019;

SILVEIRA, Newton. **Direito de autor no Design**. 2ª ed. São Paulo: Saraiva, 2012;

VALVE CORPORATION. **Acordo de assinatura do Steam**. Bellevue: s.e., rev. 2020a. Disponível em: https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/. Acesso em: 7 jul. 2020.

VALVE CORPORATION. **Informações legais**. Bellevue: s.e., rev. 2020b. Disponível em: <https://store.steampowered.com/legal/>. Acesso em: 7 jul. 2020.

VALVE CORPORATION. **Steam Workshop**. Bellevue: s.e., rev. 2020c. Disponível em: <https://steamcommunity.com/workshop/workshopsubmitinfo/>. Acesso em: 7 jul. 2020.

WACHOWICZ, Marcos. **Propriedade intelectual do software & Revolução da tecnologia da informação**. 1ª ed (6ª reimpr.). Curitiba: Juruá, 2010.

Recebido: 22/08/2022

Aprovado: 14/10/2022