

NÚCLEO DE PESQUISA E EXTENSÃO (NUPEX)

Curso: Jogos Digitais

Equipe:

Professor Coordenador: João Ademar de Andrade Lima

Alunos: Maria Clara Donato Alves (bolsista)

Emília Vilar Batista dos Anjos (bolsista)

Lethicia Lima Sousa Medeiros (voluntária)

Lauro de França Perazzo (voluntário)

Game como Arte e objeto de Direito Autoral: Estudo sobre Natureza Jurídica do Jogo Digital

Relatório de Pesquisa

Campina Grande
Agosto/2017

João Ademar de Andrade Lima

Game como Arte e objeto de Direito Autoral: Estudo sobre Natureza Jurídica do Jogo Digital

Relatório de pesquisa apresentado ao Núcleo de Pesquisa e de Extensão (Nupex) do Centro de Ensino Superior e Desenvolvimento (Cesed) de acordo com o que preconiza o regulamento.

Campina Grande
Agosto/2017

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
2. OBJETIVOS PROPOSTOS	4
3. OBJETIVOS ALCANÇADOS	5
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA UTILIZADA PARA APOIAR O PROJETO	5
4.1. Conceito de Arte.....	5
4.2. Natureza dos Jogos Digitais.....	11
4.2.1. Aplicada definição sociológica de Arte	13
4.3. Natureza jurídica dos Programas de Computador	14
4.4. Valor jurídico ao objeto estético	15
5. ETAPAS DO PROJETO (MATERIAL E MÉTODOS).....	18
6.1. Netnografia.....	21
6.1.1. Exemplos de imagens alusivas à discussão autoral dos <i>games</i>	22
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS	25

RELATÓRIO FINAL DE ATIVIDADES DE PESQUISA

1. INTRODUÇÃO

O presente Relatório Final de Atividades de Pesquisa encerra um projeto de cunho transdisciplinar — baseado no Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, mas com partícipes de Direito e Sistemas de Informação —, advindo da preambulação por uma das mais insolúveis indagações filosóficas e, claro, acadêmicas que se faz ao (e pelo) homem: o que é Arte? Questão essa suscitada na perspectiva — adiante corroborada — de, ao se enquadrar nessa faixa os *games*, poder igualmente enquadrá-los junto à natureza jurídica dos Direitos Autorais, com perspectivas protetivas análogas às obras audiovisuais.

Neste rumo, buscou-se inserir, para uma nova discussão, elementos ainda pouco explorados acadêmica e cientificamente, mormente pelo fato de que não há no Estado da Arte — literatura oriunda de livros de grande circulação e artigos científicos de reputados eventos na área e/ou revistas de conhecida credibilidade — textos ou estudos ou, quiçá, digressões sobre este tema, mas tão só a natureza artística (e não “jurídica”) dos jogos digitais, de modo que, neste diapasão, a principal contribuição — incontestemente — foi iniciar a discussão do temário dentro de um nível acadêmico — para além da divagação — fulcrado num aporte científico que sustentasse e justificasse o debate.

Este documento traz, em remate, além de dados elementares — como seus norteadores objetivos, por exemplo —, um recorte teórico conclusivo acerca do construto então apurado via literatura e pesquisa netnográfica — ao final, também representada vai exemplificação.

Trata-se pois da súpula de um trabalho que gerou interessantes produtivas discussões e que despertou, nos partícipes, a perspectiva de revisitação de conceitos e geração de proposituras argumentativas.

2. OBJETIVOS PROPOSTOS

O presente projeto teve como objetivo geral, através de argumentos jurídicos, técnicos, culturais e filosóficos, mostrar que os games, tal como qualquer obra audiovisual, devem ser considerados tutelados sobretudo pela Lei n.º 9.610/1998 e não pela Lei n.º 9.609/1998, porquanto não serem programas de computador, ainda que precisem da

computação para suas ações, contudo, ações “meio” e nunca “fim”.

Para tal, elegeram-se as seguintes duas macro etapas como seus objetivos específicos:

1. Compreender as nuances das Leis n.º 9.609/1998 e 9.610/1998 para o enquadramento do jogo digital como objeto artístico — natureza artística do game; e 2. Arrazoar, via exemplos netnográficos, de natureza artística — de jogos e depoimentos específicos de desenvolvedores —, a sua natureza de multiplicidade autoral.

3. OBJETIVOS ALCANÇADOS

Ao fim, restou demonstrado que o jogo digital é uma obra multimídia e seus idealizadores — designer-chefe (game designer), designer de sistema ou mecânica de jogo, designer de fase ou ambientação, designer de áudio, redator, roteirista etc. — devem ser considerados titulares de obra coletiva, nos moldes da alínea “h”, do inciso VIII, do artigo 5º, da Lei n.º 9.610/1998, e também coautores — para algumas atribuições —, em analogia ao artigo 16, que assim reputa, na obra audiovisual, os autores do assunto ou argumento literário, do musical ou lítero-musical e o diretor, assim como se consideram coautores dos desenhos animados, os que criam os desenhos utilizados na obra audiovisual.

4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA UTILIZADA PARA APOIAR O PROJETO

4.1. Conceito de Arte

Iniciamos aqui discussão ensejada por uma das mais insolúveis indagações filosóficas e, claro, acadêmicas que se faz ao (e pelo) homem: o que é Arte? Afinal, ao pensarmos em “arte”, várias são as definições que podem vir a nossa mente. Segundo o Dicionário Michaelis de Língua Portuguesa¹, por exemplo, podemos encontrar mais de 20 definições para a palavra, entre elas destacamos algumas que são mais relevantes para o nosso estudo:

A utilização de toda forma de conhecimento ou das regras de elaboração de uma atividade humana: a arte de pensar, a arte de refletir, a arte de raciocinar, a arte de executar, a arte de fazer, a arte da construção etc..

[...]

¹ <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=arte>, acesso em 05/09/2016.

Atividade que supõe a criação de obras de caráter estético, centradas na produção de um ideal de beleza e harmonia ou na expressão da subjetividade humana.

[...]

A capacidade criativa do artista na expressão e transmissão da inteligência, sensações ou sentimentos; criatividade, talento.

Ao apontarmos para uma abordagem mais filosófica desta palavra, nos deparamos com conceitos mais profundos para tal manifestação humana. Numa perspectiva inclusive aristotélica², a arte não se confundiria com a mera reprodução, mas seria uma representação da natureza, de um ser, sentimento ou ato. Tal manifestação artística se realizaria através da obediência a um conjunto de regras que uniriam a harmonia e a perfeição. A arte, neste contexto, apareceria como a imitação direta da própria ideia, seria na arte onde o inteligível, aquilo que existe em nossa mente, se concretizaria no mundo real, sensível.

Ao partimos para Platão, temos arte como sendo toda a forma de manifestação do conhecimento ou da atividade humana racional, quando submetida à regras, ou seja, seria o oposto daquilo que é considerado acaso ou natural. As teorias platônicas³ dividem o conceito de arte em dois tipos, as “artes judicativas”, que se dedicam apenas ao conhecimento e as “artes imperativas” que são consideradas uma elaboração de atividade material. Ambos os conceitos se fundem no ponto em que Platão e Aristóteles definem a arte como imitação da ideia, como o lugar onde o irreal e inteligível se transforma em realidade.

Em um ponto de vista mais contemporâneo, a arte seria a expressão criativa e também um processo de construção e transformação da nossa própria realidade em um produto artístico, ou seja, a realidade seria considerada como inspiração para o artista.

Desta maneira, a arte, que tem origem latina nas palavras *ars* e *artis*, pode ser considerada como toda forma de criação humana que objetiva expressar uma visão sensível do mundo⁴, podendo este ser real ou imaginário, sendo ele representado por meio de recursos plásticos, linguísticos, sonoros ou qualquer outro meio que permita ao artista a

² <http://www.mundodosfilosofos.com.br/aristoteles2.htm>, acesso em 05/09/2016.

³ <http://sobrepensar.blogspot.com.br/2007/05/definio-de-arte-por-plato-e-aristoteles.html>, acesso em 05/09/2016.

⁴ <http://conceito.de/arte#ixzz4FMVzDQD>, acesso em 05/09/2016.

expressão de suas ideias, pensamentos ou sentimentos.

O conceito de arte pode ainda tomar duas vertentes para se adequar ao tipo de arte que objetivamos descrever.

Por “arte pura” entendemos a arte em seu estado original, logo após ser produzida pelo artista. Arte pura é entendida como o estado original de contemplação, ou seja, na hora de sua concepção. Como exemplo deste tipo de arte podemos destacar pinturas, desenhos, fotografias, esculturas etc..

De acordo com Aldo Bizzocchi (2003), tal definição inclui também as formas mais populares de manifestação discursiva, tais como certos tipos de produção cinematográfica, teledramatúrgica, literária ou musical.

A “arte aplicada” pode ser entendida como a aplicação da arte pura. Além disso, podemos dizer que a arte aplicada é aquela que possui uma aplicação funcional, além de ser planejada e concebida de maneira artística; projetada para ser útil no dia-a-dia. Como exemplo disso podemos citar as obras feitas por *designers* como mesas, cadeiras, móveis etc. e — por que não? — por *game designers*, enquanto aplicação artística de *software*!

Parafraseando Battistoni Filho (2012), nenhuma que seja a definição já arriscada em se pronunciar, conseguimos sintetizar este “complexo fenômeno espiritual”. De todo modo, arte, dentro de um contexto puramente filosófico — aristotélico, como visto — é nada mais que “ofício”, “técnica”, na crueza de sua acepção — *tékhne* ou *poiësis*, no sentido de “fazer”; ação.

Muito embora derivada linguisticamente de *ars* ou *artis*, mas com correspondência àqueloutro verbete grego, foi tratada, *ex vi*, por Aristóteles como o meio de fazer ou produzir alguma coisa, em face de serem *tékhne* e *poiësis* tradução da própria criação, fabricação ou produção de algo.

Talvez, sobretudo na pós-modernidade, dada a profusão de novos e múltiplos aparatos midiáticos, de novas tecnologias, novos materiais e inúmeras possibilidade de eles combinarem, entre si e às diferentes outras “telas” ao “artista” disponibilizado, é que o conceito de arte ganhe, cada vez mais, ares de inconclusão.

A arte no século XX entrou em contato com fatos novos, muito diferentes das transformações culturais que as sociedades viam realizando ao longo dos tempos. Com a Revolução Industrial, iniciada na metade do século XVIII, surgiram as máquinas, que deram concretamente ao homem o conhecimento da velocidade e possibilitaram a produção em série, permitindo fazer, em

pouco tempo, inúmeras cópias idênticas de um único produto. (PROENÇA, 2009, p.364).

Hoje se fala em “*bio(art)*”, “*techno(art)*”, “*trash(art)*”, “*digital(art)*”, “*custom(art)*”... e, claro, em *game(art)*, num emaranhado ininterrupto de conceitos que, cada um com seu propósito, visa, *vis-à-vis* à própria causa, determinar, quase que ritualizando-os tribalisticamente, espaços, cercas conceituais, “clubes”.

O fato é que bem rotulado ou não, temos que o *vídeo game* — ou jogo digital, ou vídeo jogo — já está a ser enquadrado às tradicionais “artes”, juntamente com outros — ainda que sem consenso —, a saber: 1ª Arte, música; 2ª Arte, artes cênicas; 3ª Arte, pintura; 4ª Arte, arquitetura; 5ª Arte, escultura; 6ª Arte, literatura; 7ª Arte, cinema; 8ª Arte, fotografia; 9ª Arte, histórias em quadrinhos; 10ª Arte, *vídeo games*; e 11ª Arte, arte digital.

Aditamos que, não incomum, *games* integrem elementos de todas as artes anteriores e também da 11ª, do sorte que, no mínimo, ela integra as 1ª, 3ª, 4ª, 6ª, 9ª e 11ª.

Por outro lado, é exatamente a falta de consenso — ainda distante — acerca de mais essa classificação que suporta o projeto iniciado com este artigo, sobretudo quando se pode — como hoje o é majoritariamente fácil — reduzir o *game*, como visto, à *tékhnē* e pois, não só “técnica”, mas “tecnologia”; *stricto sensu*, seria reduzir o *game* a *software*.

Todavia, ao contrário de apequená-la, seja o que venha a ser *tékhnē*, ampliamos, na verdade, seu espectro.

À medida que a técnica e depois a tecnologia invadiram os meios de produção, acabaram provocando também o surgimento de novas formas artísticas nas quais foi ultrapassada a rígida separação entre obras de arte e objetos produzidos com a interferência de máquinas. A fotografia e o cinema são os primeiros exemplos mais expressivos desse fato. (PROENÇA, 2009, p.365).

A resolução de tal problemática perpassa, assim, esta questão e toma o partido do *game*, sim, como *ars*, *lato senso*, e, pois, além do respectivo *software*, mas sendo uma forma de arte definitiva, cujo *locus* é exatamente a multidimensionalidade, quase ubíqua, das mídias atuais.

[...] a produção artística não deve ser considerada um fato extraordinário dentro da cultura humana. Ao contrário, deve ser vista como profundamente integrada à cultura e aos sentimentos de um povo. (PROENÇA, 2009, p.6).

Filosoficamente, tratamos de mudanças ocorridas na percepção de cultura e arte, ensejadoras também um novo pensamento autoralista.

Todavia, é justamente no referencial jurídico — melhor seria dizer, num referencial estritamente juspositivista —, que o foco central dos resultados desta pesquisa — *vide* alhures — reside, ou seja: na dialética ao enquadramento protetivo dos jogos digitais como sendo, numa primeira monta, em sentido estrito, um programa de computador, não desprovido de tutela autoral, mas tutela esta vinculada à chamada Lei do *Software* — Lei n.º 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 —, ou, numa segunda, a qual defendemos sem dúvidas, como Direito Autoral, em sentido amplo, então salvaguardado, tal qual uma obra multimídia ou audiovisual ou o que o valha, em outra legislação — Lei n.º 9.610, também de 19 de fevereiro de 1998.

Se no primeiro, ainda que, como dito, abarcado pela doutrina autoralista, restaria ao *game* as limitações do *software*; limitações estas legais, quais sejam: 1. Fragilidade quanto à titularidade da obra, majoritariamente vinculada ao contratante — em face do empregado, contratado, estagiário, bolsista ou assemelhado; e 2. Limitação à cópia por força de similaridade quando da ocorrência de semelhança de *game* a outro, se por força das características funcionais de sua aplicação, na observância de preceitos normativos e técnicos, ou por limitação de forma alternativa para a sua expressão.

Ex vi, aqui reproduzidos, artigo 4º, §§1º e 3º e artigo 6º, inciso III, da Lei n.º 9.609/1998:

Art. 4º Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos.

§1º Ressalvado ajuste em contrário, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á à remuneração ou ao salário convencionado.

[...]

§3º O tratamento previsto neste artigo será aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsistas, estagiários e assemelhados.

[...]

Art. 6º Não constituem ofensa aos direitos do titular de programa de computador:

[...]

III – a ocorrência de semelhança de programa a outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de limitação de forma alternativa para a sua expressão;

Isto é, mais por uma questão vinculativa à subjetividade dos que enquadram culturalmente o jogo digital como uma obra múltipla, tratamos da mais coerente resposta jurídica a ser dada à questão, porquanto ser, de fato, o *game*, o resultado prático de uma gama de agentes e mentes criativas em processo, cujos atores tanto diferentes são quanto o portfólio de criações junto a eles aderente, como mostra a tabela a seguir:

<i>Management and design</i>	<i>Game designer Level designer Software planner Lead architect Producer (Project management)</i>
<i>Programming</i>	<i>Lead programmer Programmer</i>
<i>Art</i>	<i>Lead artist Artist</i>
<i>Music and miscellaneous</i>	<i>Musician Sound effects technician Motion capture technician</i>
<i>Quality assurance</i>	<i>QA lead QA technician Playtester</i>

Tabela 1: *The elements of a videogame* (NEWMAN, 2004, p.38); adaptado de ROLLINGS, A., MORRIS, D.. *Games architecture and design*. Scottsdale, AZ: Coriolis, 2000.

Todos estes são atores — protagonistas —, definidores das própria atividades intelectuais engendradas na formação do produto final “jogo”, a saber:

<i>Graphics</i>	<i>Any image that are displayed and any effects performed on them. The includes 3D objects, 2D tiles, 2D full-scream shots, Full Motion Video (FMV), statistics, informational overlays and anything else the play will see.</i>
<i>Sound</i>	<i>Any music or sound effects that are played during the game. This including start music, CD music, MIDI, MOD tracks, Foley effects, environmental sound.</i>
<i>Interface</i>	<i>The interface is anything that player has to use or have direct contact with in order to play game . . . it goes beyond simply the mouse/keyboard/joystick [and] includes graphics that the player must click on, menu system that the player must navigate thorough and game control system such as how to steer or control pieces in the game.</i>

<i>Gameplay</i>	<i>Gameplay is a fuzzy term. It encompasses how much have fun a game is, how immersive it is and the length of playability.</i>
<i>Story</i>	<i>The game's story includes any background before the game starts, all information the player gains during the story or when they win and any information they learn or about characters in the game.</i>

Tabela 1: *The elements of a videogame* (NEWMAN, 2004, p.11); adaptado de HOWLAND, G. *Game design; the essence of computer game*, s.l.: s.e, 1998. disponível em www.lupinegames.com/articles/essgames.htm

4.2. Natureza dos Jogos Digitais

O Direito Autoral é a área da Propriedade Intelectual que a cuida da proteção às criações de caráter mais artístico-científico que funcional, ou seja, abrange as obras de arte, como a pintura e a escultura, as obras musicais e lítero-musicais, as obras literárias, como os romances e a poesia, e aquelas acadêmico-científicas, como as teses, as dissertações, os artigos, os livros técnicos etc.. Abarca também, de maneira explícita, os programas de computador — *vide* item 5 —, ainda que os *softwares* não estejam detidamente tutelados na Lei de Direitos Autoral (Lei n.º 9.610/1998), mas em legislação exclusiva (Lei n.º 9.609/1998) — esta última vista em larga tendência como a adequada a abrigar os *games* (objeto de discordância dos resultados de nossa pesquisa aqui reportada).

[...] é o direito que o autor tem de gozar dos benefícios resultantes de sua criação. É o direito dado ao criador de uma obra literária, científica e artística de ligar seu nome a sua criação e de reproduzi-la ou transmiti-la da forma que melhor lhe aprouver. [...] possui os direitos subjetivos característicos de qualquer propriedade [...].

É também preceito de garantia constitucional em nosso país, constando do rol dos chamados “Direitos e Garantias Fundamentais”, com previsão no artigo 5º, incisos XXVII e XXVIII. (LIMA, 2006. p.24).

Em sua esfera, o enquadramento das obras passíveis de proteção é bastante elementar, sendo resguardadas todas as criações do intelecto humano, independentemente do mérito da obra, necessitando-se tão só a originalidade. Contudo, há discussões em torno do caráter artístico da obra, para sua efetiva proteção, tal qual se discute a diferenciação entre a arte pura e a arte aplicada.

De fato, muitos estudiosos buscam diferenciar a obra protegida pelo Direito Autoral daquelas eminentemente geradas por características técnicas, de modo que, no caso

concreto, apenas as consideradas de valor artístico seriam objeto de proteção, o que parece ser uma visão lógica, contudo ainda não consensual, afinal, como se define esse tal “valor artístico”.

Assim, jogos digitais — numa visão míope e, pois, distanciada ao que aqui se propõe — para terem “direto” de proteção autoral, devem apresentar um caráter de obra original e pessoal, independentemente de seu valor estético, especialmente por ser esse um valor discutível.

Ademais, não se recai argumentação duvidosa apenas ao valor estético — adiante conceituado — mas também ao espectro intelectual que dá suporte à criação de um *game*, tão ampla quanto injustamente reconhecida.

O vídeo game constituiu sua linguagem a partir de mídias tão diferentes quanto jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenho animados etc. Por conta disso é que alguns acadêmicos discutem o vídeo game sob outras óticas, como *film theory* narratologia. Porém, a partir do momento em que a linguagem do vídeo game se mostra madura, seu estudo pede um campo próprio, multidisciplinar como a própria mídia. (LUZ, 2010, p.18).

Em referência ao audiovisual, como aqui se propõe a defender, o *game*, assim como o cinema, por exemplo, destacamos, sobremaneira, quando “[...] o apelo visual combinado com o apelo sonoro leva à plateia [jogador] a momentos de grande emoção envolvimento que poucas artes conseguem equiparar.” (ANDRADE, 2009, p.83).

De volta ao tema, a natureza jurídica dos Jogos Digitais possui, por sua vez, um cenário duvidoso e sujeito à muitos argumentos — sejam sociológicos, teleológicos, filosóficos, sócio-culturais etc. — que dificultam uma saída conveniente e simples para tal embate jurídico. Alguns fincam o pé na afirmação de serem eles, os Jogos Digitais, hoje conceituado, consoante visto alhures, como sendo a 11ª Arte, uma simples programação de computador que deve, em tese, resta regida pela Lei n.º 9.609/1998. Por sua vez, uma forte oposição busca conquistar um enquadramento legal que traga maior proteção, tratando os Jogos Digitais como arte (quicá pura ou aplicada) e sujeito de Direito Autoral, e, por tal, regida mormente pela Lei n.º 9.610/1998.

É transparente a crescente inserção do meio tecnológico na vida de cada um dos indivíduos, e da habilidade que conquistamos para manipular esse meio tão valioso, para o conforto e auxílio em muitos aspectos de nossas vidas sócio-profissionais.

Principalmente, nas gerações mais jovens, que nascem e crescem já tendo ideia do quão a tecnologia é útil para o dia-a-dia, seja para fins de trabalho e/ou estudo, ou simplesmente, para puro entretenimento humano.

Para maior compreensão do que significa Jogos Digitais em matéria de Direito Autoral, é preciso nos aprofundarmos nas vias tortuosas da conceituação Sociológica de Arte, materializando-a para entendermos o porquê dessa tentativa de adequar os Jogos Digitais como objeto de matéria Autoral, além de definir o próprio, para que não reste dúvidas que a sua metodologia e objetivos de criação estão interligados intimamente como sendo obras de cunho artístico.

4.2.1. Aplicada definição sociológica de Arte

A arte é uma atividade humana, intrinsecamente interligada ao conceito de estética, donde o sujeito, conjurado como o artista, tendo como base percepções e ideais, cria um objeto com significado(s) capaz(es) de estimular essa mesma variedade de interpretação, noção particular de mundo, ideologias e emoções próprias e/ou compartilhadas, e faculdades de beleza em mentes unidas em um estilo de atuação social e comunidade específica. A arte é um mundo em expansão, que implica várias áreas de conhecimento — som, imagem, gestos, expressão etc. — e, apesar da aparente dificuldade para conceitua-la, é relativamente considerável reconhecer uma arte com simplicidade, uma vez que ela é uma entidade contadora de história, capaz de anunciar culturas, como também capaz em interliga-las.

Quando pensamos por nós mesmos o que é arte, somos instruídos a recordar grandes nomes de pintores renascentistas, como Da Vinci, Donatello ou Michelangelo, ou ilustres nomes de compositores clássicos, como Mozart, Bach, Beethoven ou Chopin. Na escola, aprendemos que estes são os verdadeiros artistas, e arte resume-se basicamente na concepção de pintura em tela, estatuetas greco-romanas, instalações e monumentos religiosos e, em últimos casos, obras literárias mais aclamadas internacional e nacionalmente, à exemplo de clássicos como William Shakespeare, Oscar Wilde e Bram Stoker ou Carlos Drummond de Andrade, Vinícius de Moraes e Clarice Lispector.

Contudo, a concepção de arte vai muito além dos exemplos citados acima, frutos de uma metodologia de ensino escolar definido há gerações, como também, a concepção de arte vai muito além daquilo que é conjurado simplesmente como belo; uma vez que, o

conceito de beleza destaca-se como um elemento que goza de plena subjetividade.

Hoje já se é possível detectar os *games* como arte. Essa incontestável consideração de anunciar tal modalidade — Jogos Digitais —, amplamente como uma das muitas variedades de arte, deixa perceptível que, com o passar da transferência de cultura e experiência entre gerações, têm alterado as suas percepções de mundo, a ponto de dar um modo de procedimento distinto à concepção de Jogos Digitais. Não unicamente como um básico programa de computador, mas também, um meio esclarecedor que concebe interpretações — não simplesmente fatos —, sensações e apresenta um objetivo único e esclarecedor, que difere de acordo com a ideologia elaborada desde a sua matriz.

4.3. Natureza jurídica dos Programas de Computador

Ao ser criada, a obra já surge sob proteção da Lei 9.610 de 1998, a qual disciplina e regulamenta o ordenamento jurídico brasileiro com relação ao Direito Autoral. Tal direito é de titularidade do autor da obra e só pode ser conferido à pessoas físicas e jurídicas, dando à estas o poder de exploração econômica daquilo que foi criado.

Dentro da Lei mencionada é possível encontrar o rol, em seu art. 7º, daquilo que se consideram as obras intelectuais que gozam de sua proteção:

Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

[...]

XII – os programas de computador;

Vale salientar que tal proteção oferecida por lei é dada ao autor de obra numa proteção vinculada ao titular da coisa e não à própria coisa. Desta maneira podemos concluir que a lei oferece proteção à Arte Pura, ou seja, constituem direitos inerentes à personalidade do titular e bens de natureza incorpórea, imaterial e intelectual.

Aqui, é possível visualizar o alcance e a extensão dos Direitos Autorais dentro da arte, uma vez que o mesmo abrange obras escritas, orais, dramaturgias, coreografias, músicas, fotografias, desenhos, ilustrações, projetos, adaptações, programas de computador, coletâneas etc., conferindo maior apoio para o desenvolvimento e exploração de seus resultados, protegendo estas do plágio e do uso sem autorização.

No que tange à proteção autoral de obras relacionadas aos *games*, podemos destacar as proteções concedidas às composições musicais, obras audiovisuais, obras de desenho, projetos, esboços e programas de computador.

Dentro deste âmbito, um ponto que merece bastante destaque dentro desse estudo é a proteção dada pela lei no que tange os programas de computador, arrolados no próprio art. 7º, XII. Segundo o mesmo artigo, em seu §1º, uma vez que se deixa claro que tais programas são objetos de outra lei específica no que tange à regulamentação de sua proteção, obedecidos os requisitos previstos. Desta forma, a lei responsável pela proteção e comercialização dos programas de computador no Brasil é a Lei n.º 9.609/1998.

Segundo o art. 1º desta lei, trata-se de programas de computador:

[...] conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Diferentes dos outros objetos que gozam de tais direitos, os programas de computador, por serem sempre imateriais, são facilmente copiáveis e a Lei protege apenas a sua chamada “expressão literal” que seria o código utilizado para sua criação, deixando de fora a técnica empregada para a construção do mesmo e deve ser formalizado através de registro, que garantirá sua autoria e direito de exploração; sua formalização deve ser feita a partir de registro no Instituto Nacional da Propriedade Industrial — INPI.

Apesar de ser disciplinado por legislação específica, a proteção autoral do programa de computador é basicamente a mesma dada às outras obras protegidas pela Lei de Direitos Autorais e se destaca principalmente no que disciplina quanto aos contratos de *software* e sua comercialização dentro do mercado brasileiro.

4.4. Valor jurídico ao objeto estético

Tanto nas letras introdutórias das Ciências Jurídicas, bem como nos estudos da Filosofia do Direito, “valor”, *lato sensu*, é a atribuição volitiva de significados, pelo homem à alguém humano ou não, com base no conhecimento e na percepção do significante, no sentido próprio de “objeto estético” — como conceituado alhures — e enunciado por Silvio de Salvo Venosa.

No mundo ou na realidade dos valores, o ser humano atribui determinadas significações, qualidades aos fatos e às coisas conhecidas. Tudo que nos afeta possui, nesse diapasão, um valor. A atribuição de valores às coisas da realidade constitui uma necessidade vital do Homem. Sempre haverá algo que nos agrada ou nos desagrada mais ou menos; algo de que tenhamos maiores ou menores necessidades. Esse é o mundo dos valores. (VENOSA, 2010, p.13).

Nesta perspectiva — ensina Miguel Reale —, o valor transcende o dado, contrapondo-se ao fato, sendo, ainda assim, condição do que ele denomina realizabilidade, ou seja:

Todo *valor* contrapõe-se ao já *dado*, ou seja, ao que se apresenta como mero *fato* aqui e agora, como algo já realizado: o valor, em suma, contrapõe-se ao *fato*, não se reduz jamais ao fato. Ao mesmo tempo, porém, todo valor pressupõe um fato como condição de sua realizabilidade, embora sempre o transcenda. (REALE, 2002, p.185-186).

Apropriamos, aqui, deste referenciado conceito de *valor* — sentimento subjetivo, contudo socialmente construído —, como a base para a formação do pensamento estético que, como tal — “Estética”, ciência —, é, antes de tudo, a “Filosofia da Arte” — ainda que esta seja uma definição limitadora —, mesmo que o objeto da análise — chamado de “objeto estético” — não seja uma “obra artística”, resultado plástico do ideário humano, razão *sine qua non* — inclusive e sobretudo — de sua própria existência.

O homem sem ideias não vive, não reflete. Repete ideias e conceitos alheios. Procura fora os suportes de sua vida. É fechado em suas ideias e não permite que seus semelhantes possam ver o mundo sob outro ângulo. Encaixotado dentro de seus preconceitos, ele não percebe as mudanças que se operam ao seu redor. (BATTISTONI FILHO, 2012, p.152).

Em outros tempos, por exemplo, as estátuas góticas eram vistas apenas como meios de invocar uma divindade; não eram vistas como “obra de arte”, embora tivessem, ainda que não propositadamente, um valor estético, ou, no mínimo, um despertar de manifestação estética do observador — chamado de “sujeito estético” —, mesmo que inconscientemente.

Assim também a performance, para o teatro, ignorado — marginalizado — em face de uma liberdade artística não programada ou inabitual.

Tal contorno também acolheu a fotografia, o cinema e, hoje, expressões como os quadrinhos, a arte eletrônica e — do que aqui interessa — os jogos digitais.

O vídeo game está estabelecido como mídia e como fenômeno sociocultural. Por trás dele existe hoje uma indústria tão rica e poderosa quanto a do cinema e as implicações de sua influência fazem parte de nosso dia a dia pelas mídias tradicionais, são um assunto relativamente novo nos meios acadêmicos e precisam ser catalogados e compartilhados como subtema do cinema, semiótica, performance, literatura, estética etc., não constituindo ainda um campo próprio de estudo e discussão. (LUZ, 2010, p.18).

Dessa forma, a apropriação do sentido estético passa a se vincular à subjetividade, à cultura e ao momento do sujeito estético. Dessa forma é que Sánchez Vázquez (1999) vem dizer que a estética é a ciência de um modo de apropriação da realidade, vinculada a outras formas de apropriação humana do mundo e com as condições históricas, sociais e culturais em que essas ocorrem.

Na tentativa de se quantificar o valor estético de uma obra, ou, no foco deste artigo, de um *game* apto ou não de ser protegido como Direito Autoral — *lato senso* — e não *Software* — *stricto senso* — como base teórica para a chamada avaliação estética, podemos identificar três categorias determinadoras:

- Uma corrente objetiva, que define a natureza do valor estético como uma qualidade geral das características de um objeto, sob o ponto de vista estrutural — proporcionalidade, simetria, harmonia, unidade etc.;
- Uma corrente subjetiva, que define o valor estético por meio apenas do sentimento do sujeito estético — daquilo que ele sente diante do objeto estético;
- Uma corrente mista, onde a essência do valor estético segue uma dialética das duas interpretações acima.

O objeto apresenta-se como uma unidade entre conteúdo — portador de diferentes valores: utilitários, éticos etc. — e forma — expressão do conteúdo. Assim, a avaliação estética de um objeto depende do relacionamento entre conteúdo e forma. Além disso, num processo de avaliação, há ainda duas relações que devem ser consideradas: entre o indivíduo e a sociedade e entre o real e o ideal.

Para que um objeto exista esteticamente, é preciso que se relacione com um objeto concreto, singular, que o usa, consome ou contempla de acordo com sua própria natureza: estética. [...] O sujeito, por sua vez, só se comporta esteticamente quando entra na relação adequada com o objeto. [...] O objeto depende do sujeito para existir, da mesma maneira que o sujeito necessita do objeto para encontrar-se em um estado estético. (SÁNCHEZ VÁZQUEZ, 1999, p.108).

Jogo digital sem jogador não existe; jogador sem jogo digital, não joga! Esta dialética — notadamente óbvia — também justifica com alusão ao próprio “ser” estético — objeto — que o *game* tenciona figurar, aqui com um sujeito não só ativo, mas ente de uma relação interativa na qual a relação dele como aqueloutro se torna simbioticamente conectada, sendo, a ambas, impossível disjunção.

The videogame is now considered as everything from the ergodic (work) the ludic (play); as narrative, simulation, performance, remediation, and art; a potential tool for education or an object of study for behavioral psychology; as a playground for social interaction; and, of course, as a toy and a medium of entertainment. Likewise, the emerging field of video game theory is itself a convergence of a wide variety of approaches including film and television theory, semiotics, performance theory, game studies, literary theory, computer science, theories of hypertext, cybertext, interactivity, identity, postmodernism, ludology, media theory, narratology, aesthetics and art theory, psychology, theories of simulacra, and others. (WOLF & PERRON, 2003, p.2).

Nos processos de avaliação estética, o gosto e a norma se misturam, de modo que nenhuma avaliação subjetiva poderá se isentar de normas — ou padrões — estéticas do passado ou do presente. Contudo, uma norma, por ser o resultado de uma mera convenção ou legitimação social, não é permanente nem tampouco universal. Pode — e deve — ser sempre testada, especialmente com a propositura do novo: o novo produto ou a nova composição visual.

O gosto depende da história do indivíduo — sujeito estético —, de suas aptidões, suas paixões, suas alegrias, suas tristezas etc.. A relação real e ideal determina o resultado da avaliação estética. O ideal é a situação utópica que determina o valor desejável de um objeto, ou ambiente, ao qual é confrontado o valor real. Se o valor real é próximo do valor ideal, então o resultado da avaliação é positivo e vice-versa.

5. ETAPAS DO PROJETO (MATERIAL E MÉTODOS)

A esta pesquisa atribuímos um caráter descritivo-exploratório, subsidiada pelo método da netnografia, a qual incorporamos — notadamente enquanto introito —, uma ampla bibliografia, com uma apurada *webgrafia*, isto é “lista de sítios e recursos disponíveis na internet para pesquisa de informação sobre um determinado tema ou assunto”, segundo

Dicionário da Língua Portuguesa da Editora Porto⁵, apontadas para textos sobre Arte, Estética, Semiótica, Teoria da Comunicação, Industria Cultural e, claro, Jogos Digitais (especialmente aqueles relacionados à criação e ao mercado) e Direitos Autorais.

Robert Kozinets (2010), reputado como o “criador” da expressão “netnografia”, assim a conceitua, como método etnográfico especificadamente norteado ao estudo de comunidades virtuais e fenômenos da cibercultura, explicitando que:

Netnography adapts common participant-observation ethnographic procedures to the unique contingencies of computer-mediated social interaction: alteration, accessibility, anonymity, and archiving. The procedures include planning, entrée, gathering data, interpretation, and adhering to ethical standards. [...] Ethnography and netnography should work in concert to illuminate new issues in the social sciences. (KOZINETS, 2010, p.58).

E completa:

Netnography is participant – observational research based in online fieldwork. It uses computer-mediated communications as a source of data to arrive at the ethnographic understanding and representation of a cultural or communal phenomenon. Therefore, just as practically every ethnography will extend almost naturally and organically from a basis in participant – observation to include other elements such as interviews, descriptive statistics, archival data collection, extended historical case analysis, videography, projective techniques such as collages, semiotic analysis, and a range of other techniques, so too will it now extend to include netnography. (KOZINETS, 2010, p.60).

De tal perspectiva, contextualizar netnografia é remontar a um percurso que ganha ares de crescimento exponencial jamais calculado em termos de tecnologia, com particular testemunho a partir dos anos 1980, à medida que as redes telemáticas se expandiam por todo o globo, a produção de computadores pessoais crescia e a popularização da Internet se evidenciava.

À sua terminologia, empregou-se, nesta iniciação científica, relação sinonímica entre a “etnografia *online*” e a “netnografia” — aqui adotada — mesmo que em detrimento daquelas já apontadas. Acerca disto, em comentário a Robert Kozinets (2010), Suely Fragoso *et. alii.* mostram que a netnografia há de ser, de fato, entendida como a expressão mais recomendada, por se adequar como nome único e distinto para essa técnica. “Também é importante observar que pesquisa qualitativa é agraciada com uma série cada

⁵ <http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/webgrafia>, acesso em 15/01/2017.

vez maior de técnicas, todas relacionadas umas às outras e, por consequência, à etnografia.” (2015, p.175).

À netnografia, tem-se como recorte metodológico aplicável métodos da hermenêutica — apontando-se para a Hermenêutica Jurídica — e da Análise do Conteúdo — à luz de Laurence Bardin (2011).

Assim, ao se trabalhar dados a partir do método da análise de conteúdo, o pesquisador procura um “texto” atrás de outro “texto”, ou seja, um texto que não está aparente já na primeira leitura e que precisa de metodologia para ser desvendado — não por acaso sua coadunância com a hermenêutica.

Esse “texto” — o próprio *game*, enquanto representamen — pode ser enfatizado tanto através de uma abordagem quantitativa como qualitativa na pesquisa. Na análise quantitativa, tem-se, como um mote referencial, a frequência com que surgem certas características do conteúdo. Na análise qualitativa, vê-se a presença ou a ausência de uma dada característica de conteúdo ou de um conjunto de características num determinado fragmento de mensagem que é tomado em consideração.

A análise de conteúdo (seria melhor falar de análises de conteúdo) é um método muito empírico, dependente do tipo de “fala” a que se dedica e do tipo de interpretação que se pretende como objectivo. Não existe o pronto-a-vestir em análise de conteúdo, mas somente algumas regras de base, por vezes, dificilmente transponíveis. A técnica de análise de conteúdo adequada ao domínio e ao objectivo pretendidos, tem que ser reinventada a cada momento, excepto para usos simples e generalizados, como é o caso do escrutínio próximo da decodificação e de respostas a perguntas abertas de questionários cujo conteúdo é avaliado rapidamente por temas. (BARDIN, 2011, p.32).

Ademais, em razão do descompasso argumentativo entre os atores e autores e seus escritos acerca da natureza do *game*, para dar conta de um derradeiro ponto — hipótese central desta, na qual *game* é arte e, pois, objeto de Direito Autoral geral — servirão de análise variados conteúdos e formas de apresentação das teorias consultadas, partindo-se de uma não limitação quanto ao escopo analítico, através do qual serão, para tal, utilizada a técnica da teoria fundamentada nos dados (*grounded theory*) — prática de pesquisa que, embora datada cientificamente já desde os anos 1960, ainda permanece envolta em brumas de desconfiança, especialmente junto aos pesquisadores mais conservadores, recalcitrantes em romper com as tradicionais metodologias apenas quantitativas. Por ser,

pois, uma teoria indutiva, que se baseia em uma análise sistemática dos dados — pelo nome, “fundamentada nos” —, o pesquisador, de posse destes, comparando-os e (de)codificando-os, consegue deles, extraíndo regularidades, fazer “emergir” a inatas conclusões.

E completa:

In theoretical sampling, no one kind of data on a category nor technique for data collection is necessarily appropriate. Different kinds of data give the analyst different views or vantage points from which to understanding a category and to develop its properties; these different views we have called slices of data. While de sociologist may use one technique of data collection primarily, theoretical sampling for saturation of a category allows a multi-faceted investigation, in which these are use, or the types of data acquired. (GLASER & STRAUSS, 2006, p.65).

Assim é que se parte aqui de um construto, na qual a pesquisa buscou — por indução — corroborar, mesmo que não explicitamente — em razão da inexistência de pesquisas na área — mas analogamente — daí a importância da hermenêutica — o local dos jogos digitais no Direito Autoral, através, por exemplo, de referências dialéticas sobretudo em (e para) os *games*, com relação à “arte”, “técnica”, “estilo”, “ciência”.

6.1. Netnografia

Através de captura de telas, buscou-se selecionar publicações da amostra, ora reputada como ações de afirmação de autoria vinculada à criação de *games* — manifestadas, por exemplo, por meio da explicitação do termo “autor” ou expressões ideológicas apropriáveis pelo sentido de autoria, a exemplo de frases como “Um ‘poema jogável’⁶” e “Fantasia e arte andam de mãos dadas”, publicadas como manchetes/tópicos de reportagem sobre o assunto.

Importante lembrarmos que, à netnografia que ora executamos, não se condicionou limitação quanto ao escopo analítico; a ela, definimos absoluta pertinência científica, sobretudo, em face do método do “*grounded theory*” que, embora datada já desde os anos 1960, ainda permanece envolta de desconfianças, especialmente junto aos pesquisadores mais conservadores, que resistem em romper com as tradicionais metodologias.

⁶ http://games.tecmundo.com.br/noticias/previa-jogos-child-of-light-lindo-rpg-fantasia-ubisoft_774725.htm, acesso em 15/01/2017.

6.1.1. Exemplos de imagens alusivas à discussão autoral dos *games*



Figura 1: Enquete, via <http://www.ps3brasil.com/enquete.php?id=464>. Acesso em 17/01/2017



Figura 2: Definições retiradas do site Unity, uma das maiores plataformas de desenvolvimento de *games* do mundo, via <https://connect.unity.com/?source=gj&medium=email>. Acesso em 17/01/2017.

Jogo é um jogo. é uma classificação de infinitas coisas com regras próprias, seja banco imobiliário ou uncharted 4.

Assim como arte é uma classificação para um monte de coisas que miram a admiração.

Jeremias falou de design de level, e eu acho que os "engenheiros de jogos", que fazem o design das fases, podem ser considerados artistas sim, e você passar pelos seus levels projetados nos mínimos detalhes (quando o jogo é bom), é admirar a obra. Será que, aí, não temos um jogo sendo arte?

Como disse, não importa, o termo não importa, e suportar algo assim se baseando em ideologia é ser fantoche de gente com interesses muito questionáveis.

Idealistas em geral são a sola do sapato da humanidade, só são usados pelo pragmatismo pra enriquecer interesses de gente que nunca vai fazer nada por eles.

Figura 3: Debate sobre o tema "*videogames* e arte", via <http://grupogamer.forumeiros.com/t1104-artigo-video-games-nunca-poderao-ser-arte>. Acesso em 17/01/2017.



omelete [FILMES](#) [SÉRIES E TV](#) [GAMES](#) [HQ/LIVROS](#) [MÚSICA](#) [VÍDEOS](#) [ESPORTS](#) [OMELETE CLUBE](#)

titulos como Fallout, New Vegas, Faldar's of Eternity, The Witcher e Neverwinter Nights 2. Entretanto, a espera será grande. O lançamento estimado para o projeto - se o financiamento for obtido - é de outubro de 2020.

"Quarenta anos atrás, eu comecei a fazer um filme de arte pessoal que com sorte influenciaria gerações de audiências anos depois," Coppola disse. "Hoje, eu me junto a novos destemidos, um time que quer fazer uma versão interativa de Apocalypse Now onde você é o Capitão Benjamin Willard no meio do ambiente hostil da Guerra do Vietnã. Eu tenho visto video games se transformarem num meio significativo de contar histórias, e eu estou animado para explorar as possibilidades para Apocalypse Now para uma nova plataforma e uma nova geração."

Se financiado, *Apocalypse Now - The Game* será lançado para PC. Se o projeto obter US\$ 2.5 milhões, ele terá versões para PS4 e Xbox One. Se US\$ 3 milhões forem levantados, então o jogo também terá uma edição para realidade virtual.

Leia mais sobre [Apocalypse Now](#)

[Mande para o Facebook](#) [Mande para o Twitter](#) [Discuta aqui no site](#)

Figura 4: Depoimento do cineasta Francis Ford Coppola sobre o *game* do filme “*Apocalypse Now*”, via <https://omelete.uol.com.br/games/noticia/apocalypse-now-francis-ford-coppola-busca-financiamento-coletivo-para-bancar-jogo-do-filme>. Acesso em 17/01/2017.

Tom Clancy's *The Division* / 19 de Janeiro de 2017

STEPHEN GAGHAN IRÁ DIRIGIR FILME BASEADO EM THE DIVISION



"É imersivo e maravilhosamente estranho", disse o diretor sobre o projeto

Figura 5: Transferência intermídia do *game* para o cinema (arte consolidada), via <http://br.ign.com/tom-clancys-the-division/44622/news/stephen-gaghan-ira-escrever-e-dirigir-filme-baseado-em-the-d>. Acesso em 17/01/2017.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da interseção bibliografia e netnografia aqui engendrada, restou bastante claro, se não a perspectiva uníssona de reputação de autoria — qual natureza jurídica própria —, ao menos um recorte de indícios — bastante fortes, diga-se de passagem — capazes de, malgrado a nossa firme percepção e posição afirmativa da questão, termos, sem dúvidas, elementos argumentativos capazes de refutar quaisquer fatos que deponham

do contrário, muito embora reconheçamos que o método indutivo — como já dissemos, aqui ancorado, mesmo que não explicitamente, em razão da inexistência de pesquisas na área, mas analogamente, do local dos jogos digitais no Direito Autoral — possa gerar falsas e/ou imprecisas conclusões.

Por outro lado, não podemos ignorar a similitude no trato estético — enquanto apreciação — entre os *games* e outras artes já consagradas, como a literatura, o cinema, a música etc.. Trata-se, mais ainda, uma arte “maior” — mesmo que tal perspectiva, junto à estética, ou Filosofia da Arte, enquanto ciência, e até mesmo ao Direito, não encontra residência, posto não ser, a arte, elemento mensurável meritocraticamente.

É o *game*, um nítido “objeto estético”; ao homem — “sujeito estético” — em suas experiências estéticas, observamos, em remate:

Sendo o homem o único ser situado entre o mundo sensível e o mundo inteligível, determinar que somente as realidade sensíveis sejam objeto da atenção do cientista é, realmente, atentar contra a própria natureza humana. Não é por outra razão que, ao identificar o direito como tudo o que existe de fato enquanto tal e se impõe pela coação, o positivismo não fornece elementos que permitam diferenciá-lo da ordem dada pelo domador ao animal domado. (MACHADO SEGUNDO, 2010, p.51).

Discussões como tal aqui suscitada estão suportadas pelo notório processo histórico-tecnológico de que fazem parte tantas novas mídias, pois sendo o Direito um fato social, da contextualidade da História não se aparta.

[...] o Direito é um dado histórico: não existe Direito desligado de um contexto histórico e desagarrado da experiência. O Direito, assim como todo conhecimento científico, resulta da experiência cumulativa. Não existe direito fora da sociedade (*ubi societas ibi jus*). Daí por que se diz que no Direito existe o fenômeno da alteridade, da relação jurídica. Somente existe direito onde o homem, além da viver, *convive*, isto é, se relaciona. (VENOSA, 2010, p.14).

Tanto por isso que, quando se acunha as chamadas “fontes do Direito”, as normas objetivas inevitavelmente se coadunam aos costumes.

A *lei* e o *costume*, sem dúvida, podem exclusivamente ser considerados fontes formais do Direito. Os outros institutos [doutrina, jurisprudência, analogia, princípios gerais do direito] gravitam em torno da noção de estratégias para aplicação do Direito. (VENOSA, 2010, p.117).

Assim — conclui Venosa (2010) e encerramos aqui —, ainda que a lei seja

prevalecente, mesmo num sistema excessivamente juspositivista como o brasileiro, o costume desempenha papel importante, principalmente porque a lei não pode predeterminar todas as condutas e todos os fenômenos, e diz: o uso reiterado de uma prática integra o costume e os usos situam-se em nível restrito com relação ao costume. Neste norte, é do costume que se chancela a preposição da natureza jurídica de audiovisual e, pois, autoral, dos *games*. 11ª Arte, como quaisquer outras; suporte — ainda que sem *corpus mechanicum* — para autoria coletiva; objeto — sim! — de Direito Autoral.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Gilberto Falcão de. Produção de obras audiovisuais *in*: FRANCEZ, Andréa, COSTA NETTO, José Carlos, D'ANTINO, Sérgio Famá. *Manual do direito do entretenimento*; Guia de Produção Cultural. São Paulo, SENAC/SESC, 2009.
- BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. 4.ed. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BATTISTONI FILHO, Duílio. *Pequena história da arte*. 19.ed. Campinas: Papyrus, 2012.
- GLASER, Barney G., STRAUSS, Anselm L. *The Discovery of Grounded Theory; strategies for qualitative research*. New Brunswick & London: Aldine Transaction, 2006.
- BIZZOCCHI, Aldo. *O que é arte*. Aldo Bizzocchi Web Site Oficial, 2003.
- FRAGOSO, Suely, RECUERO, Raquel, AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulinas, 2015.
- KOZINETS, Robert V. *Netnography: doing ethnographic research online*. London: Sage, 2010.
- LIMA, João Ademar de Andrade Lima. *Curso de propriedade intelectual para designers*. 2.ed. Teresópolis: Novas Idéias, 2006.
- LUZ, Alan Richard da. *Vídeo games; história, linguagem e expressão gráfica: do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem*. São Paulo: Blucher, 2010.
- MACHADO SEGUNDO, Hugo de Brito. *Fundamentos do Direito*. São Paulo: Atlas, 2010.
- NEWMAN, James. *Videogames*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2004.
- PROENÇA, Graça. *História da arte*. 17.ed. São Paulo: Ática, 2009.
- REALE, Miguel. *Filosofia do Direito*. 20.ed. São Paulo: Saraiva, 2002.
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo. *Convite à Estética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- VENOSA, Sílvio de Salvo. *Introdução ao estudo do Direito; primeiras linhas*. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- WOLF, Mark J.P., PERRON, Bernard (eds). *The video game theory reader*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2003.