

## ASPECTOS DA PROTEÇÃO JURÍDICA DO SOFTWARE NO DIREITO BRASILEIRO

Alan Tobias Rodrigues<sup>1</sup>

Carlos Alberto Lucas<sup>2</sup>

### Resumo

Os profissionais da área de tecnologia, em sua maioria, não apresentam profundos conhecimentos jurídicos e podem, por falta de preparo ou apoio, deixar de explorar economicamente suas criações. Uma obra intelectual desfruta de proteção jurídica no momento de sua criação e seu registro é facultativo, porém a realização do registro ampara o criador na solução de disputas judiciais no que se refere à titularidade, autoria, transações financeiras, licenças, cessões e transferência de direitos. Neste sentido, a proteção jurídica do software ocorre através do registro no INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial). Neste contexto, presente-se evidenciar como o registro é feito e sua respectiva eficácia e, para tanto, o artigo foi desenvolvido com base em revisão bibliográfica do tema utilizando as fontes disponíveis sempre verificando sua credibilidade.

**Palavras-chave:** Direito Autoral. Lei do Software. Registro de Programa de Computador.

### Abstract

*Most of the IT area professionals, do not show deep law knowledge and due to lack of preparation or support, may fail to explore their creations economically. An intellectual work needs legal protection at the time of its creation, even though its registration is optional. However, the registration of a product protects the creator from court disputes regarding ownership, authorship, financial transactions, licenses, assignments and transfer of rights. So, the legal protection of software occurs through the INPI (National Institute of Industrial Property) registration. In this context, we intend to make evident how the registration is made and also its respective efficacy. To do so, the article was developed based on some bibliographical research of the theme using the available sources always verifying its credibility.*

**Keywords:** Copyright Law. Software Law. Computer Program Registration.

---

<sup>1</sup> Bacharel em Direito pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Franca/SP e Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Fatec “Dr. Thomaz Novelino” – Franca/SP. Endereço eletrônico: [alantobiasr@gmail.com](mailto:alantobiasr@gmail.com)

<sup>2</sup> Docente do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Fatec Dr. Thomaz Novelino – Franca/SP. Endereço eletrônico: [projetos@profcarloslucas.com.br](mailto:projetos@profcarloslucas.com.br)

## 1 Introdução

Uma invenção ou criação pode mudar a forma de pensar e agir de uma sociedade, isto é, pode romper paradigmas definitivamente.

A título de exemplo, o *Facebook* e o *WhatsApp*, na área da tecnologia, são softwares ou aplicativos que modificaram substancialmente a forma pela qual os seres humanos se comunicam e interagem e o comportamento humano foi alterado de maneira indiscutível por meio destas ferramentas.

Neste contexto, seus criadores são capazes de usufruir dos direitos morais e patrimoniais de suas obras intelectuais, ou seja, exploram economicamente suas invenções e são reconhecidos socialmente por isto e este fato só é possível porque foram aptos a realizar, em tempo hábil, nos órgãos competentes de seus países, o registro de suas criações.

Sendo assim, pretende-se, neste artigo, trazer aspectos relevantes da proteção jurídica do software no Direito Brasileiro, pois o objetivo é o de mostrar a relevância do criador para a sociedade e como uma determinada criação pode trazer retorno econômico e reconhecimento bem como gerar riqueza e qualidade de vida.

Para tanto, verifica-se a legislação que revela os direitos do autor, qual seja, a Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998 conhecida como Lei de Direitos Autorais (LDA) e a Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998 conhecida como Lei do Software que, por sua vez, trata da proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências, onde se apresenta conceitos, prazos e as penalidades para quem cometa infração contra os direitos do autor.

Espera-se, por fim, de forma significativa, evidenciar como o registro do software é feito, a saber, no INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial) e enunciar as vantagens para quem decide realizá-lo e com o intuito de salvaguardar os interesses dos criadores de obras intelectuais mostra-se lista de plataformas ou bases de dados que possibilitam encontrar diversos tipos de registros o que permite a economia de tempo e recursos financeiros evitando, assim, pedidos de registros já existentes ou repetidos.

## 2 Propriedade Intelectual

Segundo Jungmann e Bonetti (2010b, p. 17), o poder inventivo da humanidade bem como sua criatividade foram os fatores diferenciais que possibilitaram o alcance do atual nível de desenvolvimento tecnológico e de qualidade de vida.

Pelo exposto, nota-se que o ser humano através de seu poder inventivo criou ferramentas e métodos para resolver os problemas cotidianos e atingiu o atual estágio de desenvolvimento tecnológico e qualidade de vida e esta condição criativa, a nosso ver, o distingue das outras espécies.

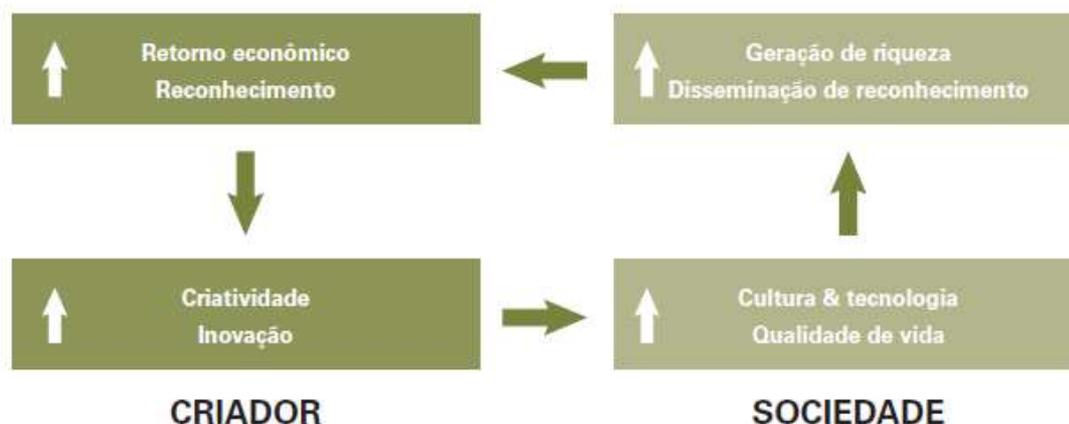
Em sua outra obra sobre a temática, no mesmo sentido, Jungmann e Bonetti (2010a, p. 17), assinalam que o conhecimento e a tecnologia são instrumentos eficazes para a promoção do desenvolvimento econômico mundial e que, devido a velocidade da vida cotidiano, novos produtos e serviços surgem de maneira intensa e nunca vista e este movimento inovador é capaz de contribuir sobremaneira para a geração de riqueza e melhoria da qualidade de vida das populações em geral e é, neste ponto, que existe a necessidade inegável de proteger as obras do espírito humano para que seus criadores percebam o retorno econômico advindo e suas criações e que, ao final, a sociedade seja beneficiada de forma adequada.

Vislumbra-se que se uma invenção ou obra intelectual realmente atinge o mercado para resolver alguma demanda necessária ou útil esta criação, por sua vez, produz desenvolvimento tecnológico e geração de riqueza influenciando positivamente a sociedade como um todo e seu nível de qualidade de vida.

Neste cenário, é de fundamental importância proteger os direitos de quem cria uma obra intelectual e permitir que este criador perceba respectivo retorno econômico.

De acordo com Jungmann e Bonetti (2010b, p. 18), com o intuito de estabelecer a relação entre criador e sociedade, mostrar o ciclo virtuoso do sistema de propriedade intelectual e evidenciar que o criador deve ser reconhecido socialmente e recompensado financeiramente, seguem os esclarecimentos da Figura 1:

**Figura 1** – Benefícios do sistema de propriedade intelectual



Fonte: JUNGMANN; BONETTI, 2010b, p. 18.

Verifica-se que através de um espírito de inovação e criatividade podemos produzir riqueza, disseminar o conhecimento e melhorar a qualidade de vida de determinada sociedade e, para tanto, devemos reconhecer e proteger os direitos do criador.

É neste contexto de criatividade e inovação que se instala a propriedade intelectual e para entendermos o seu conceito analisaremos as duas palavras que formam esta expressão.

Neste sentido, segundo o Novo Dicionário da Língua Portuguesa, (FERREIRA, 2009) entende-se por propriedade o direito de usar, gozar e dispor de bens e de revê-los do poder de quem quer que injustamente os possua.

Sendo assim, entende-se, neste ponto, que o proprietário é a pessoa física ou jurídica que possui o direito de usar, gozar e dispor do bem e recuperá-lo do poder de terceiro que o possua de maneira injusta.

Feito isto, segue, da mesma obra, qual seja, (FERREIRA, 2009) que intelectual significa possuir dotes de espírito, de inteligência.

Observa-se, então, que a propriedade quando adjetivada com a expressão intelectual refere-se as criações do espírito humano e deve ser protegida pelo Direito para que o criador receba os bônus e, porque não, os ônus de sua criação.

Em consonância com o exposto, Barbosa (2010, p.10), afirma:

A Convenção da OMPI define como Propriedade intelectual, a soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às des-

cobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.

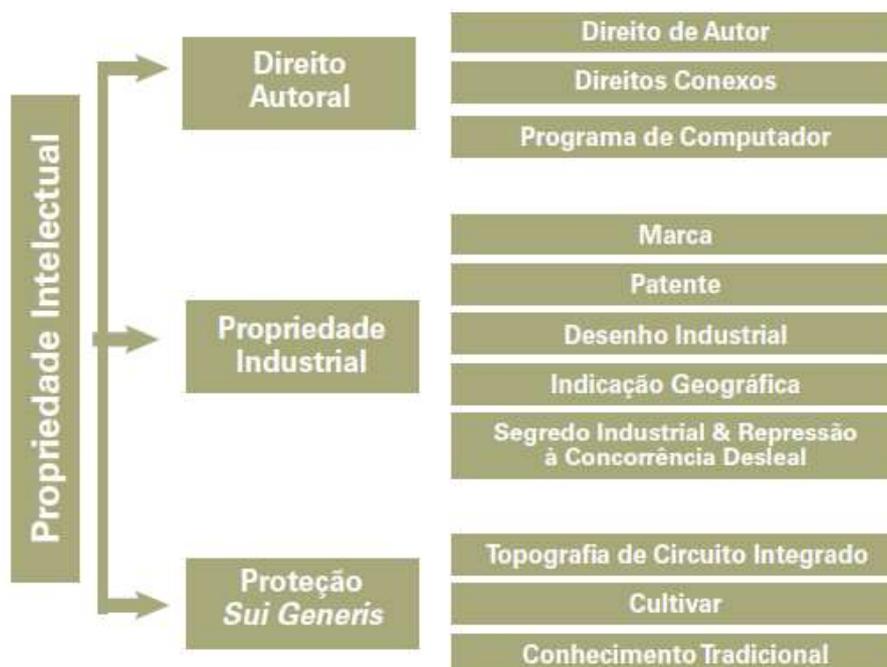
Esclarece-se que a (OMPI), isto é, Organização Mundial da Propriedade Intelectual relaciona as obras intelectuais ou criações do espírito humano que serão objeto da proteção do Direito nos campos industrial, científico, literário e artístico.

Isto dito, segundo Jungmann e Bonetti (2010b, p. 19), observa-se que o direito à propriedade intelectual não está no objeto propriamente dito, como por exemplo, em relação à programas de computador, um CD-ROM, um pendrive ou outro meio físico qualquer, está sim na informação ou conhecimento incorporado ou incrustado nestes objetos.

Isto posto, visando a compreensão deste segmento do Direito, segundo Duarte e Pereira (2009, p. 4), temos que a “Propriedade Intelectual é a parte do Direito que aborda a proteção conferida a todas as criações decorrentes do espírito humano de caráter: científico, literário, artístico ou industrial. [...]”.

Ressalta-se, segundo Jungmann e Bonetti (2010b, p. 20), que a Propriedade Intelectual é composta por três sub-ramos demonstrados na Figura 2.

**Figura 2** – Modalidades de direitos de propriedade intelectual



Fonte: JUNGSMANN; BONETTI, 2010b, p. 20.

Fica claro, a nosso ver, segundo Jungmann e Bonetti (2010b, p. 20 et. seq.), em resumo, a tripartição deste ramo do Direito denominado Propriedade Intelectual, ou seja, o Direito Autoral que prevê a proteção do direito do autor da obra, dos direitos conexos relacionados, em linhas gerais, à interpretação da obra e à proteção do programa do programa de computador que, por sua vez, é o núcleo de nosso trabalho.

Na sequência, o segundo sub-ramo, qual seja, o da Propriedade Industrial que visa proteger a marca entendida como representação simbólica de uma entidade, a patente que protege produto ou processo, o desenho industrial entendido como a forma plástica ornamental de um objeto ou produto, a indicação geográfica que, por seu turno, identifica a origem de produto ou serviço e, por último, o segredo industrial que permite possibilidade de preservar a natureza confidencial de uma informação combatendo, assim, o crime de concorrência desleal.

Por fim, o terceiro e derradeiro ramo, a Proteção *Sui Generis* que tutela a topografia de circuito integrado, isso é, os conhecidos chips, a proteção de cultivar que protege, em resumo, os criadores de novas variedades de plantas e, por fim, o Conhecimento Tradicional que envolve saberes empíricos, práticas, crenças e costumes passados de pais para filhos das comunidades indígenas ou locais.

Agora, compete-nos, neste trabalho, explorar o ramo do direito autoral com foco no programa de computador.

## 2.1 Direito Autoral

De acordo com Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 13), segue alguns aspectos do conceito de direito autoral:

Os direitos autorais, regulamentados pela Lei 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais ou LDA), são aqueles que visam a proteger o criador de uma obra intelectual, bem como garantir a este a exposição, disposição e exploração econômica dessa obra, permitindo, ainda, que impeça o uso não autorizado de sua obra por terceiros, mal-intencionados ou não. Pode-se dizer que o direito de autor ou direito autoral é o ramo do direito privado que regula as relações jurídicas advindas da criação e da utilização econômica de obras intelectuais e de arte compreendidas na literatura, nas artes e nas ciências.

Extrai-se deste ensinamento, que por intermédio da Lei 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais ou LDA) os direitos autorais visam garantir, para o criador da obra intelectual, as

possibilidades de expor, dispor e explorar sua criação bem como impedir que terceiros utilizem-na sem autorização.

Explora-se o conceito de obra intelectual, verificando em Sabino, *et al* (2008, p. 8), o seguinte:

De acordo com a Biblioteca Nacional, “obra intelectual é toda aquela criação intelectual que é resultante de uma criação do espírito humano (leia-se intelecto), revestindo-se de originalidade, inventividade e caráter único e plasmada sobre um suporte material qualquer” (BIBLIOTECA NACIONAL, [s/d]). O direito autoral, que é um direito personalíssimo, regula as relações jurídicas provenientes da criação e utilização econômica das obras intelectuais originadas nos meios artístico, literário e científico. Oferece ao titular da obra estética proteção no que tange à questão patrimonial e moral. É inerente ao autor como resultado de sua criação intelectual, cujo uso ele controla.

Entende-se do exposto, que uma obra intelectual para ser considerada como tal deve ser original, inventiva e única e incrustada em um meio material ou físico qualquer.

Feito isto, segundo Jungmann e Bonetti (2010b, p. 27), o direito autoral pode ser dividido em duas partes, quais sejam, o direito moral de autor e o direito patrimonial de autor.

Neste sentido, segue, nas palavras de Barreiros (2007, p. 13), concepção sobre o direito patrimonial de autor:

Tal direito é destinado a reservar ao autor vantagens econômicas derivadas da exploração da obra, ou seja, são aqueles referentes à utilização econômica da obra, por todos os progressos técnicos possíveis. Consistem em um conjunto de prerrogativas de cunho pecuniário que, nascidas também com a criação da obra, manifestam-se, em concreto, com a sua comunicação ao público. Tais direitos decorrem da exclusividade outorgada ao autor para a exploração econômica da obra, constituindo monopólio, submetendo à sua vontade qualquer modalidade possível.

Isto dito, observa-se que o direito de propriedade da obra intelectual confere ao proprietário direitos de cunho econômico e pecuniário, ou seja, por meio da exclusividade e monopólio de sua obra o criador deverá perseguir retorno financeiro.

Já em relação, ao direito moral de autor, temos, conforme Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 17) que:

Os direitos morais são inalienáveis e irrenunciáveis, ou seja, o autor não pode vendê-los nem negá-los. Na Grécia Antiga, por exemplo, era comum que o autor de uma peça teatral vendesse para outra pessoa a autoria de sua obra: ele escrevia a peça e recebia uma quantia ou outra contraprestação para cedê-la a alguém, que passaria a ser conhecido como autor.

Retira-se do enunciado, que o aspecto moral do direito do autor é inalienável, isto é, não pode, em linhas gerais, ser vendido e irrenunciável, ou seja, mesmo que queira o autor não pode negar sua criação.

Completa-se que o direito moral do autor é personalíssimo, portanto, possui aspectos inerentes à dignidade da pessoa humana prevista em nosso Texto Constitucional e são disciplinados pelo Código Civil de 2002 onde em seu artigo 11º prevê que salvo previsão legal, são intransmissíveis e irrenunciáveis limitando inclusive a própria ação do seu titular ou, neste caso, o autor da obra intelectual ou criação do espírito.

Em síntese, no que se refere ao direito patrimonial e moral, segue explicação de Sabino, *et al* (2008, p. 8):

O direito autoral é tutelado na esfera patrimonial e moral. O direito patrimonial assegura ao autor vantagens pecuniárias, tendo por objeto um bem passível de apropriação ou alienação. Nasce no momento em que a obra é levada ao conhecimento do público, podendo ser dividido, cedido, alienado ou de caráter temporário. Porém, mesmo com a cessão desse direito, o autor continua detendo os direitos morais da criação.

Os direitos morais são, portanto, insusceptíveis de alienação, renúncia, e não podem ser cedidos. O autor permanece como titular moral de sua obra, tendo seu nome ligado a ela. Os direitos morais emanam do ato criativo, independentemente de qualquer formalidade.

Do exposto, em suma, entende-se que na esfera patrimonial podemos dispor deste direito com o objetivo de perceber vantagem econômica através da, por exemplo, venda da obra, e no viés moral, verificou-se que, por se tratar de direito da personalidade, o criador jamais se afastará de sua criatura, isto é, existe conexão umbilical entre autor e obra.

Neste ponto, é nosso dever, evidenciar quais obras são protegidas pelo direito autoral e quais não o são, sendo assim, apoia-se nosso estudo na contribuição de Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 15) que informa:

A legislação estabelece quais obras são passíveis de proteção por direitos de autor e também quais criações (artigos 7º e 8º da LDA), que apesar de se encaixarem como criações da mente humana, não são consideradas como obras intelectuais e que, portanto, não recebem proteção legal, [...].

Isto posto, segue a Figura 3 que elenca as referidas obras segundo Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 16):

**Figura 3** – Obras protegidas e não protegidas pelo Direito Autoral

Protegido por direitos autorais	Não protegido por direitos autorais
Textos literários, artísticos ou científicos	Ideias
Conferências, alocações, sermões ou similares	Métodos
Obras dramáticas e dramático-musicais	Procedimentos normativos
Coreografias e expressões corporais	Conceitos matemáticos
Composições musicais	Regras de jogos ou esportes
Obras audiovisuais ou cinematográficas	Formulários em branco
Fotografias	Textos de lei
Desenhos, pinturas, gravuras ou ilustrações	Decisões judiciais ou atos oficiais
Mapas	Calendários
Projetos de engenharia, arquitetura, topografia, paisagismo ou cenografia	Agendas
Traduções	Nomes e títulos isolados
Programas de computador*	Marcas**
Coletâneas, enciclopédias e dicionários	Patentes**
Base de dados	Design industrial**

\* Regulamentados pela lei específica 9.609/1998.

\*\* Regulamentados pela lei específica 9.279/1996.

**Fonte:** ALMEIDA; DEL MONDE; PINHEIRO, 2013, p. 16.

Verifica-se, portanto, que a Figura 3 expõe o conteúdo do artigo 7º, obras protegidas por direito autoral e do artigo 8º, obras que não são protegidas pelo direito autoral, da Lei nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998 conhecida como Lei de Direitos Autorais (LDA).

Neste ponto, com o objetivo de completar o conteúdo da Figura 3, julga-se pertinente a contribuição de Cicco e Santos (2008, p. 3) para os conceitos de invenção “é uma criação do ser humano que tem como objetivo oferecer uma solução para um problema técnico” e descoberta “É a revelação à sociedade de alguma coisa existente na natureza”, pois, a

nosso ver, salvo opinião contrária, as obras intelectuais apresentam um caráter inventivo, ou seja, são criações do ser humano e são, por isto, protegidas pelo Direito e as obras intelectuais não protegidas pelo Direito, por sua vez, apresentam proximidade com o conceito de descoberta, isto é, algo existente na natureza.

Vislumbra-se, por nossa conta, neste momento, o seguinte exemplo, qual seja, o som, por ser uma existente na natureza não pode ser patenteado, mas o telefone, por sua vez, que é uma invenção pode.

Completa-se, com nosso juízo, que a Lei (LDA) é taxativa, ou seja, lista o que é protegido e lista o que não é protegido, pelos critérios que o legislador admitiu e consolidou em sua exposição de motivos, e o que fizemos foi apenas estabelecer um paralelo com o intuito de trazer à tona os conceitos de invenção e descoberta e invocar a reflexão.

### 3 Lei do Software

Neste ponto de nosso trabalho, analisa-se a Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998 também conhecida como Lei do Software que, por sua vez, trata da proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

Neste sentido, segue contribuição sobre o tema de Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 27):

A lei de direitos autorais estabelece em seu art. 7º que o programa de computador, comumente conhecido como software, também é suscetível à proteção concedida às obras intelectuais, porém, este recebeu um tratamento diferenciado, tendo sido regulamentado por lei específica (Lei 9.609/1998 – Lei de Software).

Nota-se que o ensinamento acima cita a Lei nº 9.610 também de 19 de fevereiro de 1998 conhecida como Lei de Direitos Autorais (LDA) que, por seu turno, altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

Destaca-se, que o artigo 7º da referida lei é composto por 13 (treze) incisos e 03 (três) parágrafos onde são elencadas as obras intelectuais ou criações do espírito que são objeto de proteção do Direito Autoral e o programa de computador, por sua vez, no inciso doze, é objeto de tutela desta lei geral (LDA), mas de forma específica é protegido pela Lei do Software (LS), ou seja, os programas de computador são objeto de legislação própria ou específica.

De acordo com Casa Civil (2018a) o programa de computador é definido da seguinte forma:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um 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.

Observa-se do exposto que, um programa de computador pretende oferecer uma solução para algum problema técnico, ou seja, através de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada cria-se uma sequência de passos que executados, um de cada vez, são capazes de resolver determinada demanda.

Neste ponto, encontra-se em Bocchino; *et al* (2010, p.37) a Figura 4 que traz comparativo entre a lei de direitos autorais e a lei do software:

**Figura 4** – Comparativo entre a lei de direitos autorais e a lei de software.

Lei de Direitos Autorais	Lei do Software
Duração: 70 anos da morte do autor	Duração: 50 anos da criação
Autor autoriza modificação da obra	Titular autoriza modificação do programa
Mesmo com vínculo, o autor é o titular	Se há vínculo, titular é o empregador
<b>Direitos Morais:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra</li> <li>• Ter seu nome indicado como autor na utilização da obra</li> <li>• Conservar a obra inédita</li> <li>• Assegurar a integridade da obra</li> <li>• Modificar a obra a qualquer momento</li> <li>• Retirar a obra de circulação</li> <li>• Suspender a forma de utilização já autorizada</li> <li>• Ter acesso a exemplar único</li> </ul>	<b>Direitos Morais:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paternidade</li> <li>• Objeção a modificações</li> </ul>

Fonte: BOCCHINO; *et al*, 2010, p.37.

Da análise da Figura 4, em relação à duração do direito autoral, como por exemplo, um texto de obra literária, verifica-se que este tempo é de 70 anos da morte do autor que é contado a partir do dia 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento, sendo assim, ocorrerá a obediência aos direitos sucessórios e para o software, por sua vez, a duração é de 50 anos da criação com o mesmo critério para o início da contagem, o software cairá em domínio público, por óbvio, de forma mais rápida.

No que tange à modificação o autor na Lei de Direitos Autorais (LDA) e o titular na Lei do Software (LS) devem autorizar formalmente.

Nota-se, no que se refere ao conteúdo da Figura 4, que na esfera do direito moral, para a LDA, o autor goza de forma ampla deste direito personalíssimo e na LS, por seu turno, não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, excetuando, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito de oposição à alterações não autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação, que prejudiquem honra e reputação, conforme ensina a própria LS em seu artigo 2º no § 1.

Posto isto, compete-nos, agora, evidenciar como o autor do software pode explorar economicamente sua obra, ou seja, mostrar as duas formas contratuais mais comuns no direito mercantil relacionadas ao tema e é o que nos ensina Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 29):

Por ser o software considerado como um bem que compõe o patrimônio de seu autor, este é passível de transferência para outras pessoas, uma vez que cabe ao seu autor a prerrogativa de deter a sua propriedade ou não, podendo explorá-lo economicamente da forma que achar mais viável.  
Para tanto, é comum que na exploração econômica de um software seu autor faça uso de dois instrumentos jurídicos aplicáveis nas relações mercantis, identificados como licença e cessão.

Assim sendo, verifica-se pelo enunciado que o software compõe o patrimônio do autor e, neste sentido, o mesmo pode transferir a titularidade de seu direito para outras pessoas físicas ou jurídicas e os instrumentos jurídicos comuns, neste caso, são os contratos de licença e o de cessão.

Feito isto, segue, segundo Pimentel; *et al* (2010, p. 63), conceito sobre o contrato de licença:

Licença: contrato que exprime uma autorização para o uso, ou uso e gozo (fruição) de direitos de propriedade intelectual, que pode ser onerosa ou gratuita, exclusiva ou limitada, tomando o caráter de uma locação (se for onerosa) ou comodato (se for

gratuita); a retribuição é designada por royalty, que é calculado em percentual sobre a obtenção de qualquer ganho econômico de propriedade intelectual.

Retira-se do ensinamento, que a licença nada mais é do que uma autorização para utilização do software de forma exclusiva ou não e mediante remuneração ou não, mas destaca-se que, no contrato de licença, não existe a transferência da propriedade para o licenciado e o que este pode fazer apenas é utilizar as funcionalidades do produto durante o período ou prazo da licença.

Já para o contrato de cessão, segundo Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 30), temos a seguinte definição:

Desta forma, como parte de seu patrimônio, o titular de um software poderá cedê-lo a terceiros por meio de um instrumento contratual denominado de contrato de cessão.

Ao contrário do contrato de licença, o contrato de cessão tem como finalidade a transferência total da titularidade de um software para um terceiro ou ainda de um desenvolvedor para o seu contratante.

Aprende-se da lição, que no contrato de cessão, ocorre a disposição do direito do autor o que significa a transferência total da titularidade como se fosse, com ressalva às implicações teóricas do exemplo, uma venda de um bem.

Sendo assim, o cessionário assume a figura de novo titular ou, ainda, proprietário, mas, por óbvio, existe a observações do direito, como vimos anteriormente, moral do autor.

Vislumbra-se na literatura pertinente, que existem várias modalidades de contrato de licença e de cessão, mas, para o escopo de nosso trabalho, restringimo-nos apenas em diferenciar um tipo do outro, como fizemos acima.

Neste momento, é nosso dever, explicar sobre as infrações e penalidades para quem violar os direitos de autor de programa de computador.

Nas palavras de Almeida, Del Monde e Pinheiro (2013, p. 32) temos que:

De acordo com o artigo 12 da Lei de Software, violar direitos de autor de programa de computador, dependendo da conduta ilícita, poderá acarretar detenção de seis meses a dois anos ou multa, ou até mesmo reclusão de um a quatro anos, além do pagamento de multa. Há ainda a possibilidade, dependendo do caso, de aplicação do artigo 184 do Código Penal, que trata da infração de direito de autor.

Verifica-se desta lição que a LS (1988) inibe a reprodução da obra sem autorização e, por óbvio, estas cópias visam o comércio, ou seja, o infrator busca o lucro através da comercialização.

Destaca-se, ainda, que são elencadas na referida lei as consequências penais, civis e tributárias decorrentes da infração, isto é, surge a possibilidade de reclusão, detenção,

multa, busca e apreensão das cópias produzidas, perdas e danos devidos e, ainda, responsabilização decorrente da sonegação fiscal e perda de arrecadação tributária.

Neste momento, é interessante explicar sobre o significado de reprodução e de contrafação e de acordo com Duarte e Pereira (2009, p. 8) temos que:

Reprodução é a cópia de um ou mais exemplares de uma obra literária, artística ou científica. E, contrafação é a cópia total ou parcial não autorizada de uma obra, ou seja, uma “pirataria”.

Portanto, toda reprodução é uma cópia e esta, sem autorização do titular dos direitos autorais e, do detentor dos direitos de reprodução ou fora das estipulações legais, constitui um ato ilícito civil e criminal, ou seja, uma contrafação. Compete ao autor o direito exclusivo de usar e dispor da obra. Porém, depende de autorização prévia e expressa do mesmo para que a obra seja utilizada, de qualquer forma, dentre elas a reprodução parcial ou integral.

Do exposto, extrai-se que toda reprodução ou cópia é permitida desde que seja autorizada pelo detentor dos direitos da obra, porém se esta reprodução, não importando se é parcial ou total, ocorre sem a referida autorização estaremos diante de um ato ilícito civil e criminal denominado contrafação comumente conhecida, conforme vimos, como “pirataria”.

#### 4 Registro de software

Neste momento de nosso estudo, analisa-se o registro do software e sua não obrigatoriedade bem como as instituições responsáveis pelos registros de criações ou obras intelectuais.

Segundo Jungmann e Bonetti (2010b, p. 60), observa-se que:

Uma obra goza de proteção através de direitos de autor a partir do momento em que é criada, independentemente de qualquer registro ou formalidade. Embora opcional, o registro facilita, por exemplo, a solução de disputas quanto à titularidade ou à autoria, transações financeiras, cessões, licenças e transferências de direitos.

Através do ensinamento descrito, verifica-se que uma obra intelectual ou criação do espírito possui proteção autoral a partir do instante em que é concebida e não é necessário o seu registro, mas, obviamente, se o registro é realizado na instituição competente a prova da autoria ocorre de maneira facilitada o que significa um grande ganho já que interesses econômicos serão protegidos em tempo hábil.

Ainda segundo a mesma instituição, qual seja, Jungmann e Bonetti (2010b, p. 60), segue a Figura 5 com um resumo que mostra alguns tipos de criações e onde, isto é, em qual instituição devem ser registradas:

**Figura 5** – Onde registrar criações

<b>Criações</b>	<b>Instituições responsáveis pelo registro</b>
<b>Livros e textos</b>	Fundação Biblioteca Nacional Disponível em: <www.bn.br>.
<b>Filmes</b>	Agência Nacional do Cinema Disponível em: <www.ancine.gov.br>.
<b>Obras artísticas</b>	Escola de Belas Artes Disponível em: <www.eba.ufrj.br>.
<b>Partituras de músicas</b>	Escola de Música Disponível em: <www.musica.ufrj.br>. Fundação Biblioteca Nacional Disponível em: <www.bn.br>.
<b>Plantas arquitetônicas/projetos</b>	Conselho Regional de Engenharia e Arquitetura – Unidade da Federação (CREA-UF) Disponível em: <www.confrea.org.br>.
<b>Programas de computador</b>	Instituto Nacional da Propriedade Industrial Disponível em: <www.inpi.gov.br>.

**Fonte:** JUNGSMANN; BONETTI, 2010b, p, 60.

No que diz respeito ao nosso estudo, isto é, a proteção jurídica do software verifica-se, na Figura 5, que o programa de computador deve ser registrado no INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial).

Julga-se pertinente evidenciar a natureza jurídica ou enquadramento jurídico do referido instituto, sendo assim, segundo Cicco e Santos (2008, p. 6):

O Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INPI é uma autarquia federal vinculada ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior, responsável por registros de marcas, concessão de patentes, averbação de contratos de transferência de tecnologia e de franquias empresariais, e por registros de programas de computador, desenho industrial e indicações geográficas, de acordo com a Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/96) e a Lei de Software (Lei nº 9.609/98).

Com base no exposto e com o objetivo de realizar uma análise teórica, e conceituar um pouco mais a parte do Direito em análise, nota-se que o referido instituto possui na composição de seu nome a expressão “Propriedade Industrial” e este sub-ramo da Propriedade Intelectual trata dos conceitos de marca, patente, desenho industrial, indicação geográfica e segredo industrial e repressão à concorrência desleal e o programa de computador, por sua vez, está alocado no sub-ramo, como vimos, do Direito do Autor, mas, a nosso ver, apesar desta aparente contradição o INPI é a instituição competente para efetuar os registros de programas de computador.

Cabe-nos, agora, mostrar, por acreditar ser de grande valia, em linhas gerais, como realizar o registro do programa de computador e, para tanto, em consulta ao site do instituto

competente, ou seja, INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) verifica-se, na página inicial, no ícone programa de computador, uma sequência de passos que devem ser seguidos, quais sejam:

O passo 1 denominado, “Entenda”, mostra ao interessado que o registro deve ser realizado por meio do sistema eletrônico nomeado de *e-Software*, indica-se a leitura do chamado “Manual do Usuário” e a consulta de outras informações importantes, como por exemplo, utilizar a assinatura digital e usar o texto criptografado do código-fonte na forma de resumo *hash*, com a finalidade de potencializar a segurança da informação.

Logo após, o passo 2 denominado, “Prepare a documentação” cobra do interessado que seja realizada a criptografia do texto ou do arquivo que contenha o código-fonte, utilizando um algoritmo apropriado para transformá-lo em um resumo digital *hash* e este resumo será inserido no formulário eletrônico de depósito e, para finalizar esta etapa, também será necessário incluir a Declaração de Veracidade (DV).

O passo 3, por sua vez, chamado de “Pague a GRU” pede a emissão da Guia de Recolhimento da União (GRU) de código 730 para que a mesma seja paga e o número desta guia será necessário para o início do processo.

Faz-se necessário, neste passo, fazer o *download* da Declaração de Veracidade (DV) para a mesma seja assinada digitalmente e incluída no pedido.

A título de curiosidade, no *link* “valores das retribuições” verifica-se que, por exemplo, em outubro de 2018, o Pedido de Registro de Programas de Computador abreviado para RPC é da ordem de R\$ 185,00 (cento e oitenta e cinco reais) conforme tabela oficial do INPI.

O passo 4, intitulado, “Inicie o pedido” informa que o sistema eletrônico *e-Software* deve ser acessado e que o formulário deve ser preenchido *on-line* e, neste momento, deverá ocorrer a inserção do resumo *hash* e da declaração de veracidade (DV) assinada digitalmente.

Por fim, o passo 5, chamado, “Acompanhe” revela que depois de verificado o pagamento e a espera de cerca de 10 (dez) dias, em média, o certificado será disponibilizado para “download” no portal do INPI. O processo pode ser acompanhado de duas formas, quais sejam, pela consulta da Revista da Propriedade Industrial (RPI), publicada às terças-feiras e pelo sistema de busca que envia automaticamente mensagem eletrônica quando ocorre movimentação do processo.

Para acompanhar o andamento do pedido, sugere-se a leitura da Instrução Normativa (IN) 074/2017 e do Manual do Usuário e o instituto dispõe de um sistema denominado e comumente conhecido como “Fale Conosco” para sanar dúvidas.

Em suma, conforme o próprio (INPI, 2018), em seu site, o registro de programa de computador é válido por 50 anos a partir da sua criação ou de 1º de janeiro do ano subsequente à sua publicação. A proteção não é territorial, isto é, sua abrangência é internacional, compreendendo os 175 países signatários da Convenção de Berna (1886), sendo assim, a nosso ver, está revelada uma vantagem competitiva e comercial.

## 5 Busca de registros

Este tópico foi elaborado para que o interessado em registrar sua obra intelectual não desperdice tempo e recursos financeiros com o registro de uma criação pré-existente ou já registrada.

Por este motivo, em consulta ao site da Universidade do Estado de Santa Catarina (BUSCA ..., 2018, p. 1), verifica-se que:

Para o empresário que pretende investir em inovação, nada pior do que gastar dinheiro para criar algo que já existe, ou seja, “reinventar a roda”. Por isso, a informação tecnológica disponível em bases de patentes e na literatura especializada, deve ser consultada antes de iniciar novos projetos. Para isso, o INPI possui em sua sede uma biblioteca com livros e artigos e também um setor de busca, com banco de patentes e acesso a mais de cem milhões de referências sobre patentes em todo o mundo.

Pelo exposto, fica claro e necessidade de se fazer uma busca da forma mais ampla possível, nas ferramentas existentes, para que o interessado não se depare com uma situação desagradável, qual seja, depois de investir capital e tempo chegar à conclusão de que sua suposta criação ou obra intelectual já existia.

A referida Universidade, qual seja, Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) disponibiliza uma lista de bases de dados que permitem uma busca de registros, quais sejam:

O dito *Espacenet*<sup>3</sup> que é base de dados organizada e gerenciada pelo Escritório Europeu de Patentes (EPO) que compreende mais de 80 milhões de documentos de patentes em cerca de 80 países.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <http://worldwide.espacenet.com>.

A conhecida base de dados do INPI<sup>4</sup> que além das buscas em bases gratuitas também realiza busca em bases comerciais, como a *DIALOG*, que, por sua vez, gerencia cerca de 600 bases de dados em todas as áreas do conhecimento humano, incluindo a Propriedade Industrial e são 190 milhões de itens de informação que podem ser acessados de forma interativa com as redes internacionais de dados, com rapidez e eficácia.

Temos a base de patentes do Escritório Americano de Marcas e Patentes (USPTO<sup>5</sup>) que, por seu turno, oferece acesso a duas bases de dados de patentes, uma de pedidos de patente e outra de patentes concedidas nos Estados Unidos, neste sistema, é possível realizar busca no texto completo das patentes concedidas a partir de 1976 e, ainda, obter acesso às imagens dos documentos a partir de 1790.

Podemos consultar a base de patentes do chamado *LATIPAT*<sup>6</sup> que é organizada e gerenciada pelo Escritório Europeu de Patentes (EPO) que disponibiliza o acesso a uma base de dados com mais de 1,5 milhão de informações bibliográficas e imagens de documentos de patentes de 18 países da América Latina, incluindo o Brasil.

Pode ser utilizada a ferramenta *GOOGLE PATENTS*<sup>7</sup> que é um mecanismo de pesquisa do site de busca *GOOGLE* que indexa patentes e aplicativos de patentes.

Por fim, a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) cita, ainda, a chamada *PATENSCOPE*<sup>8</sup> que, por sua monta, possibilita o acesso a atividades e serviços relacionados ao Tratado de Cooperação em Matéria de Patentes (PCT), organizado e gerenciado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), e que disponibiliza o acesso a uma base que contém mais de 1,5 milhão de pedidos de patente depositados via PCT, permitindo a busca em texto completo, além das coleções de pedidos depositados em alguns países, como o México, Peru e Brasil.

Em suma, temos as citadas plataformas como um mecanismo de pesquisa valioso para detectar se uma ideia é dotada de originalidade que, por sua vez, é requisito fundamental e indispensável para a realização do registro.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://gru.inpi.gov.br/pePI/servlet/LoginController?action=login>

<sup>5</sup> Disponível em: <http://patft.uspto.gov/netahtml/PTO/search-bool.html>

<sup>6</sup> Disponível em: <http://lp.espacenet.com>

<sup>7</sup> Disponível em: <https://patents.google.com/>

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.wipo.int/patentscope/search/en/search.jsf>

## Considerações Finais

Neste artigo, estudou-se a Propriedade Intelectual conceituando os direitos patrimoniais de autor bem como os morais e, na sequência, verificou-se os sub-ramos da Propriedade Intelectual com foco no Direito Autoral no que se refere ao registro do programa de computador.

Em relação à Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998 também conhecida como Lei do Software observou-se como se dá a proteção da propriedade intelectual de programa de computador com a apresentação de conceitos, prazos e das penalidades para quem cometa infração contra os direitos do autor.

Em seguida, mostrou-se o passo a passo de como realizar um registro de software na instituição competente, qual seja, o INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial) e enunciou-se as vantagens para quem decide realizar o dito registro e, logo após, com o intuito de evitar que os interessados em proteger suas obras intelectuais desperdicem tempo e recursos financeiros registrando algo já existente, listou-se algumas bases de dados capazes de localizar os mais diversos registros.

Conclui-se, portanto, que o registro da obra, apesar de facultativo, é de extrema importância para a solução de disputas judiciais no que se refere à titularidade, autoria, transações financeiras, licenças, cessões e transferência de direitos.

Por fim, sempre que foi oportuno realizou-se a exposição de nossas opiniões com a devida fundamentação e espera-se que este artigo contribua, com qualidade, para que os interessados em proteger suas obras intelectuais consigam esta tarefa com êxito e segurança jurídica e conquistem o retorno econômico esperado por meio de suas criações e, de antemão, registra-se que pela dinâmica de evolução dos direitos autorais vislumbra-se a produção, de nossa parte e vontade, de trabalhos futuros acerca do tema.

## Agradecimentos

Configura injustiça imperdoável, não agradecer aos anjos, razões de minha existência, que Deus, em sua infinita glória, permitiu que eu encontrasse e reconhecesse, são elas, Michelle, minha esposa, Sophia e Lívia, minhas filhas que me ensinam, todos os dias, o que é amar.

## Referências

ALMEIDA, Diego Perez; DEL MONDE, Isabela Guimarães; PINHEIRO, Patrícia Peck (Coord.). **Manual de Propriedade Intelectual**. São Paulo: UNESP, 2013. Disponível em <[http://www.foar.unesp.br/Home/Biblioteca/unesp\\_nead\\_manual\\_propriedade\\_intelectual.pdf](http://www.foar.unesp.br/Home/Biblioteca/unesp_nead_manual_propriedade_intelectual.pdf)>. Acesso em: 05 out. 2018.

ALVARES, HelmaR; COELHO, Antonio Carlos; ENGEL, Matheus Souza Pinto. **Manual do Usuário para o Registro Eletrônico de Programas de Computador**. Rio de Janeiro, INPI, 2018. Disponível em <<http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/programa-de-computador/programa-de-computador-manual-completo>>. Acesso em: 20 out. 2018.

BARBOSA, Denis Borges. **UMA INTRODUÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL**. Lumen Juris, 2010. Disponível em <<http://www.denisbarbosa.addr.com/arquivos/livros/umaintro2.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2018.

BARREIROS, Renato. **O conteúdo do direito do autor: direitos morais e direitos patrimoniais**. Disponível em <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/27784-27794-1-PB.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2018.

BOCCHINO, Leslie de Oliveira; *et al.* **Propriedade Intelectual conceitos e procedimentos**. Brasília: AGU, 2010. Disponível em <<http://www.utfpr.edu.br/patobranco/estrutura-universitaria/diretorias/direc/nit/publicacoes/LivroPIConceitoseProcedimentos.pdf>>. Acesso em: 01 out. 2018.

CASA CIVIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/Constituicao.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/Constituicao.htm)>. Acesso em: 12 out. 2018.

\_\_\_\_\_. LEI Nº 10.406, DE 10 DE JANEIRO DE 2002: **Código Civil**. 2002. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/2002/l10406.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406.htm)>. Acesso em: 15 out. 2018.

\_\_\_\_\_. LEI Nº 9.609 DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. **Lei do Software**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9609.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm)>. Acesso em: 15 out. 2018a.

\_\_\_\_\_. LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. **Lei de Direitos Autorais**. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9610.htm)>. Acesso em: 15 out. 2018b.

CICCO, Marcelo de; SANTOS, Paulo José Soler Teixeira dos. **Propriedade Intelectual e Inovação**. Brasília: INMETRO, 2008. Disponível em <[http://www.inmetro.gov.br/innovacao/pdf/Cartilha\\_PI\\_TT.pdf](http://www.inmetro.gov.br/innovacao/pdf/Cartilha_PI_TT.pdf)>. Acesso em: 02 out. 2018.

DUARTE, Eliane Cordeiro de Vasconcellos Garcia; PEREIRA, Edmeire Cristina. **DIREITO AUTORAL, Perguntas e Respostas**. Curitiba: UFPR, 2009. Disponível em <<http://www.ci-pead.ufpr.br/wp-content/uploads/2015/03/LivroDireitoAutoral.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário da língua portuguesa**. 1.ed.15 impressão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

JUNGMANN, Diana de Mello; BONETTI, Esther Aquemi. **A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário**. Brasília: IEL, 2010a. Disponível em <[http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia\\_docente\\_iel-senai-e-inpi.pdf](http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_docente_iel-senai-e-inpi.pdf)>. Acesso em: 10 out. 2018.

\_\_\_\_\_. **Inovação e propriedade intelectual: guia para o docente**. Brasília: SENAI, 2010b. Disponível em <[http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia\\_docente\\_iel-senai-e-inpi.pdf](http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_docente_iel-senai-e-inpi.pdf)>. Acesso em: 02 out. 2018.

PIMENTEL, Luiz Otávio; *et al.* **Manual Básico de Acordos de Parceria de PD&I (Aspectos Jurídicos)**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. Disponível em <[http://www.fortec.org.br/documentos/MANUAL\\_BASICO\\_ACORDOS.pdf](http://www.fortec.org.br/documentos/MANUAL_BASICO_ACORDOS.pdf)>. Acesso em: 29 set. 2018.

SABINO, Cláudia de Vilhena Schayer; *et al.* **CARTILHA DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, Cartilha completa**. Belo Horizonte: PUC MINAS, 2008. Disponível em <[http://portal.pucminas.br/imagedb/documento/DOC\\_DSC\\_NOME\\_ARQUI20130920120741.pdf](http://portal.pucminas.br/imagedb/documento/DOC_DSC_NOME_ARQUI20130920120741.pdf)>. Acesso em: 25 set. 2018.

UDESC. **BUSCA DE PATENTES**. Santa Catarina: UDESC, 2018. Disponível em <[https://www.udesc.br/arquivos/cct/id\\_cpmenu/564/busca\\_de\\_patentes\\_15157012645328\\_564.pdf](https://www.udesc.br/arquivos/cct/id_cpmenu/564/busca_de_patentes_15157012645328_564.pdf)>. Acesso em: 12 out. 2018.