

O FAIR USE PARA FINS EDUCACIONAIS: AVALIANDO A POSSIBILIDADE DO USO DE JOGOS ELETRÔNICOS COMERCIAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

Data de aceite: 27/03/2023

Douglas Aleixo Santos da Cruz

Programa de Pós-Graduação em
Propriedade Intelectual e Transferência de
Tecnologia para a Inovação
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

Jucimar Maia da Silva Júnior

Ludus Lab,
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

Ricardo da Silva Barboza

Callidus Academy
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

Raimundo Corrêa de Oliveira

Programa de Pós-Graduação em
Propriedade Intelectual e Transferência de
Tecnologia para a Inovação
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

artísticas complexas que englobam em seu conteúdo aspectos audiovisuais e computacionais, tendo como consequência imediata a classificação destes produtos como expressões do intelecto humano, passíveis de proteção pelo direito autoral e pela legislação destinada aos *softwares*.

Os jogos eletrônicos oferecem experiências únicas, caracterizadas pelo alto grau de interatividade que proporcionam aos usuários. Tal como grandes produções cinematográficas e *best sellers*, os *games* estão integrados na indústria do entretenimento e na sociedade como importantes meios de expressão cultural e artística.

De crianças a adultos, os jogos eletrônicos são consumidos por mais de 74% da população Brasileira (Pesquisa Game Brasil 2022), principalmente entre crianças e adolescentes entre 12 e 17 anos e, além de serem um fascinante meio de

Como foi trabalhado no capítulo anterior, os jogos eletrônicos são obras

entretenimento, também podem ser utilizados como poderosas ferramentas educativas em todos os níveis acadêmicos.

Jogos podem ajudar os usuários a adquirir conhecimentos e habilidades, bem como despertar o interesse da criança ou adolescente por um determinado tópico, ao mesmo tempo em que oferecem diversão (Katarzyna 2021). Os jogos eletrônicos também vem sendo utilizados como ferramentas de ensino para pessoas com deficiência, e sua eficácia está amplamente comprovada pelos resultados positivos no desenvolvimento cognitivo e motor de crianças, adolescentes e idosos que possuem necessidades especiais (Durkin *et al.* 2013).

No Brasil, a aplicação de jogos eletrônicos nas salas de aula já é uma realidade e não são poucos os exemplos de jogos que foram desenvolvidos para este fim específico, como os jogos “Matemagos” e “AnimAR” da empresa amazonense *Flying Saci Game Studios* que podem ser utilizados, respectivamente, para o aprendizado de matemática por meio de um *Role Playing Game* ou o uso de realidade virtual para conhecer de perto os diversos animais que habitam a região amazônica (Paiva 2016).

O jogo “GraphoGame”, desenvolvido pelo Ministério da Educação e destinado a auxiliar no processo de alfabetização de crianças no início do ensino fundamental também é um exemplo de como os jogos eletrônicos podem aliar a interatividade e diversão para se tornarem experiências educativas enriquecedoras (Brandão 2021).

De um modo geral, cada gênero de jogo está associado ao desenvolvimento de competências e habilidades, os jogos de esportes podem facilitar uma melhor coordenação psicomotora e aliviar o estresse, jogos de estratégia e RPGs podem ajudar a estimular a criatividade e capacidade de raciocínio e os simuladores podem ajudar no desenvolvimento de todas as habilidades intelectuais necessárias para o aspecto da vida real que está sendo simulado (De Aguilera e Mendiz 2003).

Em que pesem as infindáveis capacidades educativas dos jogos eletrônicos, o seu uso no ambiente escolar encontra desafios de ordem prática e, também, jurídica.

O uso de jogos em escolas e universidades – principalmente em países em desenvolvimento como o Brasil – é obstaculizado pela falta de infraestrutura tecnológica adequada e baixa inclusão digital. Além disso, o seu uso pode acarretar conflitos envolvendo o licenciamento dos direitos autorais contidos nestas obras (Katarzyna 2021).

Poderia um jogo que não foi desenvolvido para fins educacionais, mas sim comerciais – como *Age of Empires II* da *Microsoft Corporation* –, ser utilizado nas aulas de história e geografia no contexto acadêmico sem que isso importe na necessidade de obtenção

de autorização fornecida pelo titular dos direitos autorais correspondentes, a compra de licenças ou indenizações de qualquer espécie?

O uso de conteúdo audiovisual de um jogo eletrônico em aulas presenciais ou transmitidas ao vivo ou, ainda, armazenadas *online* para acesso remoto, bem como a disponibilização de *games* em formatos jogáveis aos alunos em contextos de ensino podem ser erroneamente identificados pelos titulares de direitos autorais como hipóteses de violação de direitos autorais, seja por não haver permissivo legal que autorize o uso para este fim, ou pelos termos de licenciamento que usualmente acompanham a documentação dos jogos eletrônicos, e resultando em problemas financeiros e jurídicos para professores e instituições de ensino (Arias 2014).

Nos Estados Unidos e no Reino Unido, o uso de obras audiovisuais e jogos eletrônicos no contexto educacional encontra autorização sob o manto do *fair use*, doutrina jurídica que permite o uso justo ou razoável de determinada obra protegida pelo direito autoral para fins não comerciais, científicos, jornalísticos ou educativos que não possuam intuito lucrativo sem que isto importe em violação destas propriedades intelectuais (Zeilinger e Jayemanne 2021).

A doutrina do *fair use* não possui previsão expressa na legislação nacional o que levanta dúvidas acerca da possibilidade de sua aplicação no ordenamento jurídico Brasileiro (Barbosa 2002).

Dado esse contexto, este capítulo será destinado a explorar a legislação Brasileira pertinente, iniciando com a Constituição Federal de 1988 e os princípios e direitos fundamentais nela consagrados, como a função social da propriedade e acesso à cultura, seguido por uma análise da Lei de Direitos Autorais e Lei do Software, ambas de 1998, e dos tratados internacionais sobre o tema que têm o Brasil como signatário a fim de dar um direcionamento concreto acerca da possibilidade – ou não – de aplicação do *fair use* nos negócios jurídicos que envolvam obras protegidas por direitos autorais, especialmente no que diz respeito à utilização de jogos eletrônicos comerciais em ambientes educacionais e a (não) caracterização de violação de direitos autorais.

A FUNÇÃO SOCIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL: ENCONTRANDO UM EQUILÍBRIO ENTRE O INTERESSE PÚBLICO E O PRIVADO

Desde que o ser humano se organizou em grupos para garantir a sua sobrevivência, persiste a preocupação entre os interesses individuais e o da coletividade. Esta preocupação é latente na sociedade de mercado baseada na acumulação de capital, em

que os interesses privados de pequenos grupos de pessoas sobrepujam os do restante da população (Barbosa 2002).

Com o apogeu da revolução industrial e o fortalecimento dos estados liberais no final do século XIX, a exploração da propriedade privada e dos meios de produção se tornou a principal força econômica, com pouca ou nenhuma intervenção do Estado. Todavia, com o fracasso do liberalismo no início do século XX, marcado por diversas crises socioeconômicas que culminaram com a Grande Depressão de 1929, o Estado passou a ter papel fundamental nas relações econômicas objetivando um maior equilíbrio entre os interesses privados e coletivos.

Embora a atividade econômica devesse continuar gerando lucros para a iniciativa privada, também deveria possibilitar melhores condições de vida para toda a população, proporcionando maior acesso a bens de consumo, educação e cultura (Dupas 2013).

Essa busca pela harmonia entre interesses aparentemente antagônicos possui claras e manifestas implicações jurídicas.

Ao analisar as normas constitucionais, seja do Brasil ou de outras nações ocidentais, fica evidente que há uma ideia de contraposição entre os interesses individuais e coletivos que estão em constante tensão. A expressão “interesse público” entra em conflito com a ideia de “interesse privado”, uma antinomia jurídica clássica (Costa Netto 2019).

A noção de propriedade privada é possivelmente a representação mais extrema dessa tensão pois, ao passo que é considerado um direito fundamental na constituição Brasileira e está consagrada na Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão de 1789 como um “direito inviolável e sagrado”, também possui limitações constitucionais.

Os artigos 170 e 5º, inciso XXII da Constituição Federal de 1988 apontam que é garantido o direito de propriedade, enquanto o inciso seguinte aponta que esta propriedade “deverá atender a sua função social”¹ (Brasil 1988).

Entretanto, a exploração da propriedade privada não alcança somente os meios de produção, os imóveis para locação, grandes terras produtivas ou as indústrias e fábricas. Os produtos do intelecto humano também assumem a forma de bens cuja propriedade é do seu criador que terá direitos exclusivos de exploração econômica dessas criações, inclusive podendo limitar o seu uso e acesso para o restante da população (Barbosa 2002).

1. Art. 5º (...)

XXII – é garantido o direito de propriedade

XXIII – a propriedade atenderá a sua função social

Art. 170. A ordem econômica, fundada na valorização do trabalho humano e na livre iniciativa, tem por fim assegurar a todos existência digna, conforme os ditames da justiça social, observados os seguintes princípios:

(...)

II - propriedade privada;

III - função social da propriedade;

Este direito advém, justamente, de uma intervenção do Estado na economia por meio do Direito de Propriedade Intelectual que consiste no direito que qualquer cidadão, empresa ou instituição tem sobre tudo o que resulta de sua inteligência ou criatividade (Carvalho e Thomé 2015).

O ordenamento jurídico Brasileiro, alçou em seu art. 5º, XXVII os direitos de propriedade intelectual ao *status* de direito fundamental, consignando que ao autor dos frutos do esforço intelectual – sejam eles direitos de propriedade industrial ou direitos autorais – cabem os direitos exclusivos de utilização, publicação e reprodução sobre eles (Brasil 1998).

Este direito, todavia, também estará sujeito ao atendimento de sua função social. Um exemplo desta limitação é o contido no artigo 2º do Decreto nº 3.201/99 que regulamenta o artigo 71 da Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/96) o qual possibilita a licença compulsória de patentes relevantes para o interesse público como saúde pública, defesa do meio ambiente e desenvolvimento tecnológico ou socioeconômico do país.²

As tensões entre a propriedade privada e o interesse social também alcançam as obras artísticas e científicas protegidas direitos autorais, estando fundadas em duas questões principais: a) as relações mercadológicas que criam um ambiente de competição; b) o balanceamento entre interesses da liberdade da expressão e direito ao consumo dos bens frutos do intelecto humano (Barbosa 2002).

Estas posições antagônicas ficam explícitas pela leitura da Declaração Universal dos Direitos do Homem, pela Assembleia Geral das Nações Unidas em 10 de dezembro de 1948:

“Artigo 27 -1. Todo homem tem direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do progresso científico e de seus benefícios; 2. Todo homem tem direito à proteção dos interesses morais e materiais e decorrentes de qualquer produção científica, literária ou artística da qual seja autor.”

Este tema também foi apreciado pela Declaração de Princípios da Cúpula Mundial sobre a Sociedade da Informação, realizada em dezembro de 2003, que destacou a importância do devido reconhecimento dos direitos dos autores e artistas, que a necessidade de flexibilização das normas de direito do autor com fins de promoção da inclusão digital seria tão relevante quanto (Carboni 2008).

2. Art. 2º Poderá ser concedida, de ofício, licença compulsória de patente, nos casos de emergência nacional ou interesse público, neste último caso somente para uso público não-comercial, desde que assim declarados pelo Poder Público, quando constatado que o titular da patente, diretamente ou por intermédio de licenciado, não atende a essas necessidades

(...)

§ 2º Consideram-se de interesse público os fatos relacionados, dentre outros, à saúde pública, à nutrição, à defesa do meio ambiente, bem como aqueles de primordial importância para o desenvolvimento tecnológico ou sócio-econômico do País.

Para compreender essa dicotomia, é fundamental destacar que a cultura, as artes e a ciência não são bens naturais que estão livremente à disposição para sua fruição. Ao contrário, são criações eminentemente humanas com alto expressionismo individual por parte de seu criador e essenciais para o desenvolvimento intelectual, científico e cultural dos povos, mas que, simultaneamente, compõem uma indústria cultural (Costa Netto 2019).

Este interesse da sociedade nas artes, cultura e ciência, considerando o contexto da sociedade de mercado na qual estamos inseridos, deve ser equilibrado com o interesse individual do autor de se ver remunerado pela fruição alheia da obra de sua autoria. Como bem aponta Denis Borges Barbosa (2002), *“é um dado da natureza que duas liberdades possam colidir em seu exercício, e um dado da razão que caiba ao Direito elaborar uma solução”*.

Em razão desse embate, as criações artísticas e científicas são protegidas no ordenamento jurídico Brasileiro por meio da Lei nº 9.610/98 e pela Constituição Federal de 1988 que, além de concederem uma série de prerrogativas ao autor das obras intelectuais, também trazem um conjunto de limitações a essa utilização – em clara atenção ao interesse público – que compreendem a forma como esses direitos autorais podem ser livremente utilizados por terceiros, bem como o tempo atribuído à exclusividade do autor.

Este tema é destacado nos artigos 41 a 48 da Lei de Direitos Autorais que tratam da duração temporal destes direitos que são, em regra, de 70 anos a contar do dia 1º de janeiro do ano subsequente ao falecimento do autor ou, no caso das obras audiovisuais e fotográficas, o dia 1º de janeiro do ano após a sua divulgação. Findo este prazo, a obra entrará no que se chama “domínio público”, estando à disposição de toda a coletividade, sem importar na necessidade de pagamento ou autorização de herdeiros ou sucessores do autor original.

Além das limitações temporais, a Lei de Direitos Autorais, prevê um rol de hipóteses nas quais não se estará diante de violações do direito autoral – mesmo enquanto perdurar o prazo de proteção autoral – em casos excepcionais como o atendimento ao interesse público e a disseminação do conhecimento, que se sobreporão ao interesse do autor (Abrão 2014).

Outros pontos de equilíbrio entre os interesses privados e coletivos estão ancorados nos artigos 215 e 216 da Constituição Federal que apontam a existência de direitos subjetivos e individuais sobre os quais se arvoram os direitos autorais, mas, também, a existência de interesses da coletividade de caráter eminentemente social (Barbosa 2002). O Estado Brasileiro, portanto, toma para si a tarefa de garantir o acesso à cultura, informação e conhecimento:

Art. 215. O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais.

Art. 216. Constituem patrimônio cultural Brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade Brasileira, nos quais se incluem:

I - as formas de expressão;

II - os modos de criar, fazer e viver;

III - **as criações científicas, artísticas e tecnológicas;**

IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; (*grifo nosso*)

Como se vê, até mesmo as normas que tratam do assunto no Brasil possuem posições aparentemente antagônicas.

De um lado, o artigo 46 da LDA traz limitações pontuais, como reprodução de trechos de obras para fins jornalísticos (art. 46, I, a), citação em livros ou periódicos para fins de estudo (art. 46, III) e representações teatrais ou musicais para fins didáticos (art. 46, VI). De outro, a Constituição Federal diz que “o Estado garantirá a todos o pleno exercício cultural e acesso às fontes da cultura nacional” colocando as criações científicas, artísticas e tecnológicas nesse arcabouço.

Essa tônica se dá em diversos países da América do Sul e do continente europeu, notadamente a União Europeia. Pode-se pensar, inicialmente, que a nossa legislação é bastante leniente com a proteção autoral por consagrar na Constituição Federal o amplo acesso às criações artísticas, científicas e tecnológicas bem como garantir a função social da propriedade.

Todavia, não é este o caso, tendo em vista que a legislação específica sobre o tema adota as limitações clássicas do direito do autor, concedendo um alto nível de proteção aos criadores, em nítido caráter subjetivista e patrimonialista do direito autoral (Bittar *apud*. Carboni 2008) que busca conservar a obra autoral na esfera patrimonial do autor.

Além disso, há legítima controvérsia se a função social da propriedade consagrada pelo inciso XXII do artigo 5º da Constituição Federal se estenderia às propriedades advindas do intelecto, ou somente àquelas tuteladas pelos direitos reais.

Neste sentido, a aplicação do instituto da função social da propriedade intelectual – especialmente o direito do autor – embora possua esteio no ordenamento jurídico Brasileiro, é tímido e insuficiente para solucionar as controvérsias existentes acerca da possibilidade de uso da propriedade intelectual alheia para fins diversos do pretendido pelo

autor, principalmente em razão do rol taxativo previsto no artigo 46 da lei nº 9.610/98 que abarca poucas hipóteses que autorizam o uso livre da obra de direito autoral (Silva 2018).

O tema deste trabalho é um exemplo claro deste questionamento, na medida em que é incerto onde se encaixaria na legislação Brasileira a utilização de jogos eletrônicos pertencentes a terceiros no âmbito educacional sem que haja a violação de direitos autorais.

Por meio de uma interpretação do texto constitucional com a legislação de direitos autorais e o uso de institutos jurídicos internacionais, serão avaliadas nas próximas seções deste capítulo os mecanismos que podem ser utilizados para flexibilizar as normas do artigo 46 da Lei de Direitos Autorais, bem como a possibilidade de utilização de jogos eletrônicos – e, por que não, de outras obras do direito autoral – para fins educacionais sem que isto importe no pagamento ou até mesmo na necessidade de autorização do titular destes direitos.

A DOCTRINA AMERICANA DO FAIR USE E SUA (IM)POSSIBILIDADE DE APLICAÇÃO NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

Diferente das nações da latino-americanas e europeias, os Estados Unidos da América não adotaram o sistema direito do autor (*droit d'auteur*) cujo nascimento ocorreu com a Convenção de Berna em 1886, mas sim o sistema anglo-saxão de proteção de direitos autorais chamado *copyright*. Este sistema possui caráter nitidamente mais comercial e menos autoralista, amplamente baseado na ideia de expansão cultural através da distribuição objetiva das obras autorais (Tavares e Anjos 2010).

O *copyright* tem origem no direito inglês, mas sua versão mais conhecida é a adaptada pelos Estados Unidos com o *Copyright Act* de 1790, alterado em 1976 – ainda em vigor – que traz noções essencialmente distintas da tutela concedida aos direitos autorais nos países da Europa continental e no Brasil. Diferente do direito autoral, o *copyright* foca apenas nos interesses patrimoniais e mercadológicos com enfoque à obtenção de lucro por meio da exploração econômica da obra, sem preocupação com a proteção dos direitos da personalidade do autor. Esta diferença pode ser constatada pelo próprio nome destas doutrinas jurídicas em que uma está preocupada com os direitos do criador da obra (direito do autor) enquanto a outra se preocupa em proteger o direito (*right*) de cópia (*copy*) (Pinheiro 2016).

Em sendo assim, em um primeiro contato com esses conceitos pode-se entender que o direito do autor é mais amplo que o *copyright*, tendo em vista que este possui um caráter essencialmente mercantil e que poderia impedir o uso de obras protegidas sob

esse sistema sem a devida contraprestação pecuniária. Entretanto, o que ocorre é o exato oposto.

O direito autoral, especialmente o do Brasil e dos países da Europa continental, possui contornos mais rígidos por ter como objetivo principal a outorga de direitos patrimoniais e morais à pessoa que criou a obra, concedendo-a uma série de direitos potestativos sobre sua criação.

Em outras palavras, há uma relação pessoal do autor com a obra cuja utilização, reprodução ou fruição estará condicionada ao seu alvedrio, sem que terceiros possam se opor a um eventual posicionamento mais restritivo do autor em relação à obra, dificultando ou até mesmo impossibilitando o acesso gratuito ou não autorizado quando o uso pretendido não estiver nas hipóteses de limitação de direitos autorais contidas no rol taxativo do artigo 46 da Lei de Direitos Autorais (Pinheiro 2016).

No sistema do *copyright*, por outro lado, mesmo que seja correto dizer que o foco está na proteção da criação intelectual enquanto mercadoria e a busca pela constante extração de valor econômico desses bens, o acesso livre e gratuito das obras autorais encontra maior possibilidade e aceitação.

Esta abertura é concedida pela própria a constituição dos Estados Unidos que dispõe em seu artigo I, seção 8, cláusula 8 que *“O congresso terá o poder para promover o progresso da ciência e das artes, garantindo aos autores e inventores direitos exclusivos de seus escritos e descobertas”*³.

A constituição americana delegou ao congresso a tarefa de regulamentar o tratamento da propriedade intelectual, o que ocorreu com a edição do *Copyright Act* de 1790 que simultaneamente outorgou direitos aos autores e inventores e impôs sobre estes direitos uma série de limitações. Esta lei sofreu substanciais alterações no ano de 1976 que incrementou as limitações dos direitos autorais para introduzir na Seção 107 a doutrina do *fair use* sob o título de *“107. Limitations on Exclusive Rights: Fair Use”* (EUA 2022).

O *Fair Use*, ou “uso justo” em tradução literal, diz respeito à possibilidade de utilização gratuita de obras pertencentes a outros autores para propósitos de críticas, comentários, matérias jornalísticas e ensino, incluindo o uso de múltiplas cópias para uso em sala de aula (EUA 2022).

Sob essa doutrina, um ato que normalmente seria considerado como violação de direitos autorais deixa de ser quando determinados elementos envolvendo o uso da obra sejam justos e razoáveis (Silva 2018).

3. Article I, Section 8, Clause 8:

[The Congress shall have Power . . .] **To promote the Progress of Science and useful Arts**, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries (grifo nosso).

Para que este uso razoável seja permitido é necessário o preenchimento cumulativo dos seguintes requisitos:

1. O propósito e caráter do uso, avaliando se este uso possui natureza comercial ou para propósitos educacionais não lucrativos;
2. A natureza do trabalho protegido pelo *copyright*;
3. A quantidade e substancialidade do trecho utilizado em relação à obra autoral considerada em seu todo;
4. O efeito que este uso terá sobre o potencial mercadológico da obra ou sobre o valor da obra em si.

Como se vê, as características da doutrina jurídica do *copyright* estão bastante evidentes. A lei americana trata estritamente do uso comercial da obra, inclusive se preocupando se a obra irá perder valor de mercado ou que o uso razoável impacte no seu potencial mercadológico. Todavia, entrelaça esses interesses mercantis com os mandamentos dos constituintes americanos ao permitir o *fair use* quando se tratar de fins educacionais não lucrativos, em clara homenagem ao comando constitucional de que o *copyright* deve servir não somente para os ganhos econômicos dos autores e inventores, mas para o progresso da ciência e das artes, um nítido caráter utilitarista da lei americana.

Diferente da Lei de Direitos Autorais Brasileira, o *Copyright Act* não estabelece um rol de hipóteses sob as quais estariam suprimidos os direitos do autor em favor da coletividade, mas sim parâmetros que norteiam a interpretação caso a caso da possibilidade, ou não, da prevalência do direito de terceiros sobre o *copyright* (Barbosa 2002).

Portanto, se o uso pretendido não diminuir ou de qualquer modo ofender o valor mercadológico da obra, bem como se o seu uso for destinado para fins educacionais e não lucrativos, se estará diante de um caso de *fair use* que permitirá o uso gratuito da obra.

Questionada a possibilidade de aplicação do *fair use* no direito Brasileiro, uma primeira análise indicaria para uma resposta negativa, tendo em vista que os ordenamentos jurídicos possuem autonomia territorial e não se confundem, contando, inclusive, com raízes jurídico-filosóficas eminentemente distintas.

Além disso, destacam-se as Resoluções nº 67/2005 e 80/2010 da Associação Brasileira de Propriedade Intelectual (ABPI) com entendimento no sentido de que o rol taxativo contido no artigo 46 da LDA era insuficiente para favorecer o cumprimento da função social do Direito do Autor e que a adoção de princípios gerais – e não de uma lista de hipóteses limitadas e específicas – permitiria uma maior flexibilidade das prerrogativas autorais. Esta resolução veio com diversas sugestões de alteração do artigo 46 da Lei nº 9.610/98 para incluir textualmente a doutrina do *fair use* na legislação nacional.

Estas propostas foram objeto de debate no Congresso Nacional e resultaram no Projeto de Lei nº 3133/2012 que, contudo, acabou sendo arquivado sem promover as alterações sugeridas pela ABPI, permanecendo a natureza restritiva dos direitos autorais (Câmara dos Deputados, 2023).

Mesmo com essa aparente impossibilidade de aplicação do *fair use* no Brasil, deve-se levar em consideração a vocação internacional do Direito de Propriedade Intelectual em razão dos diversos tratados internacionais dos quais o Brasil é signatário, que orientam para uma interpretação integrativa do artigo 46, III e VIII da Lei de Direitos Autorais com normas internacionais como a Convenção de Berna e o Acordo TRIPS. Essa interpretação, como se verá, indica para uma resposta positiva de que há possibilidade de aplicação nacional da doutrina do uso razoável.

O artigo 46, III e VIII da lei nº 9.610/98 assim dispõe:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais

(...)

III - a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, **para fins de estudo, crítica ou polêmica**, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra;

(...)

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, **de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza**, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que **não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores.** (*grifos nossos*)

A leitura dessas normas aponta semelhanças entre a lei nacional e o *Copyright Act* dos Estados Unidos da América. O *fair use* também exige a utilização de pequenos trechos e que não se trate de uso comercial para sua aplicação trecho utilizado em relação à obra autoral considerada em seu todo.

A Convenção de Berna de 1886 que tem o Brasil e os EUA como signatários aponta em seu artigo 9, item 2 que aos países da União reserva-se a faculdade de permitirem a reprodução das obras protegidas pelo direito do autor, independentemente de consentimento, contanto que tal reprodução não afete a exploração normal da obra nem cause prejuízo injustificado aos interesses legítimos do autor, o que se alinha à disposição do inciso VIII da lei de direitos autorais nacional⁴.

4. ARTIGO 9

(...)

2) Às legislações dos países da União reserva-se a faculdade de permitir a reprodução das referidas obras em certos casos especiais, contanto que tal reprodução não afete a exploração normal da obra nem cause prejuízo injustificado

O mesmo tratado internacional traz, ainda, importante forma de solução de conflitos envolvendo direitos autorais na forma da regra dos três passos ou *three step test*. O Acordo TRIPS, do qual o Brasil é signatário, em seu art. 13 estende essa regra a todas as limitações e exceções de direitos autorais.

A regra dos três passos consiste nas seguintes etapas que devem ser tomadas para avaliar a existência, ou não, de violações a direitos autorais: 1) Constatação que o uso pretendido se encaixe em casos especiais e justificados, como para fins informacionais ou didáticos; 2) Que não atentem contra a exploração normal da obra; 3) que não prejudiquem injustificadamente os legítimos interesses do autor (Policarpo 2015).

O Guia Interpretativo da Convenção de Berna de 1980, aponta que é inevitável que o mercado do produto seja de alguma forma atingido pelas limitações de direitos autorais, mas que se deve avaliar se o prejuízo gerado ao autor seria ou não injustificado. Se estiver diante de um uso anormal da coisa e que traga prejuízos ao autor, se estaria diante de violação de direitos autorais aptas à adoção das medidas cabíveis pelos titulares dos direitos. Por outro lado, caso seja uma hipótese de uso justificado, em respeito à função social da propriedade intelectual, da promoção da cultura e da educação, pode-se suprimir os direitos do autor em benefício da coletividade (Santos 2017).

Mesmo sem previsão expressa acerca do *fair use* na legislação Brasileira, os tribunais estaduais e superiores Brasileiros vêm aplicando esta doutrina com fundamento no inciso VIII da lei nº 9.610/98⁵ e na Convenção de Berna⁶.

Outro indicativo da utilização do *fair use* no Brasil é a página de suporte ao usuário no *site* do Google Brasil que traz diretrizes gerais acerca do que se trata essa doutrina⁷.

aos interesses legítimos do autor.

5. Direito Autoral – Apelado reproduziu trechos de obra do Apelante sem autorização ou atribuir autoria – **Trechos curtos dispensam autorização (“fair use”, Lei nº 9.610/1998, art. 46, inc. VIII)** – Ausência de crédito autoral configura dano moral – Devida reparação de R\$5.000,00, além de errata e comunicação na imprensa (Lei nº 9.610/1998, art. 108, inc. III) – Recurso parcialmente provido. (TJ-SP XXXXX20128260309 SP XXXXX-56.2012.8.26.0309, Relator: Luiz Antonio Costa, Data de Julgamento: 06/10/2017, 7ª Câmara de Direito Privado, Data de Publicação: 06/10/2017) (*grifo nosso*).

⁶APELAÇÃO CÍVEL. DIREITO CIVIL. AUTURAL. FOTOGRAFIA. VEICULAÇÃO EM MATÉRIA JORNALÍSTICA. AUSENTE INDICAÇÃO DE AUTORIA. **FAIR USE** (...). DANOS MORAIS. CABIMENTO. VALOR DA INDENIZAÇÃO. ADEQUAÇÃO. SENTENÇA MANTIDA. 1. Em regra, a exploração comercial da obra e os meios em que ela ocorrerá é atributo exclusivo do autor, conforme exegese do artigo 29 Lei nº. 9.610/1998. Contudo, **a legislação pátria, em consonância com Convenções Internacionais - como a Convenção de Berna, excetua o direito de exploração do autor em hipóteses restritivas, como as estabelecidas no artigo 46**, da mesma Lei Autoral (...) (TJ-DF XXXXX DF XXXXX-61.2016.8.07.0001, Relator: EUSTÁQUIO DE CASTRO, Data de Julgamento: 09/11/2017, 8ª TURMA CÍVEL, Data de Publicação: Publicado no DJE : 28/11/2017 . Pág.: 365/379) (*grifo nosso*).

6. (...) 3. No direito comparado, a responsabilidade civil de provedores de internet por violações de direitos autorais praticadas por terceiros tem sido reconhecida a partir da ideia de responsabilidade contributiva e de responsabilidade vicária, somada à constatação de que a utilização de obra protegida não consubstanciou o chamado **fair use**... (...) 12. Recurso especial parcialmente provido.

(STJ. REsp n. 1.512.647/MG, relator Ministro Luis Felipe Salomão, Segunda Seção, julgado em 13/5/2015, DJe de 5/8/2015.)(*grifo nosso*).

7. <https://support.google.com/legal/answer/4558992?hl=pt-BR>

Feitas essas considerações, pode-se entender que o *fair use* mesmo sem previsão expressa na legislação nacional, encontra amparo sob uma interpretação conjunta da legislação interna com tratados internacionais dos quais o Brasil é signatário e vem encontrando aplicação reiterada pelos tribunais nacionais que consideram tanto a Convenção de Berna quanto o artigo 46, VIII da Lei de Direitos Autorais como elementos jurídicos autorizadores da internalização desta doutrina do direito americano em nosso ordenamento jurídico.

O USO DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA FINS EDUCACIONAIS COMO USO RAZOÁVEL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL ALHEIA

Na seção anterior foi visto que constituem limitações de direitos autorais práticas como citação e reprodução de obras protegidas nas hipóteses contidas no artigo 46 da LDA o que pode ser feito na forma de paráfrases, citações e reprodução de pequenos trechos desde que esse uso não prejudique a exploração normal da obra ou cause um prejuízo injustificado aos direitos do autor.

As obras protegidas são todas aquelas contidas no artigo 2º da Lei de Direitos Autorais, como livros, poesias, músicas, obras audiovisuais e programas de computador.

Entretanto, no caso dos programas de computador, há a aplicação da lei nº 9.609/98 – Lei de Software que traz diretrizes específicas para o tratamento de direitos autorais dessas obras em âmbito nacional.

Como aponta o seu artigo 2º, é aplicável aos programas de computador o “regime conferido às obras literárias”, ou seja, os programas de computador são regulamentados por duas leis em conjunto e, portanto, devem ser aplicadas tanto as prerrogativas quanto as limitações de ambas.

O *software* é assim definido pela legislação:

“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”.

A lei estabelece um filtro para determinar quais criações recairiam sob sua proteção e o que seria excluído dela. O entendimento da melhor doutrina é que apenas os programas de computador em si considerados seriam objeto da proteção específica da lei nº 9.609/98 de modo que os demais elementos do *software* suscetíveis de proteção enquanto criações

intelectuais, como as imagens e os sons de um jogo eletrônico, seriam objeto de proteção pela lei autoral (Barbosa, 2017).

Essa separação traz implicações importantes quanto às limitações de direitos autorais, tendo em vista que as leis possuem regramentos distintos sobre o tema.

A lei do *software* aponta no artigo 6º as limitações aos direitos autorais para estas obras:

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

I - a reprodução, em um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida, desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servirá de salvaguarda;

II - a **citação parcial do programa, para fins didáticos**, desde que identificados o programa e o titular dos direitos respectivos;

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;

IV - a integração de um programa, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu. (*grifo nosso*)

Como visto, a lei expressamente autoriza que os programas de computadores sejam utilizados – parcialmente – para fins didáticos desde que identificado o programa e o titular da obra, todavia, ao proteger somente o programa de computador em si, ou seja, o código-fonte e código-objeto pode-se dizer que essas limitações aos direitos autorais abrangeriam somente esse aspecto específico do programa de computador, com exclusão do conteúdo audiovisual que porventura possua (Barbosa 2017).

Essa separação traz importantes consequências para programas de computador complexos, como é o caso dos jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos são obras extremamente complexas compostas por elementos audiovisuais como personagens, músicas e ilustrações ao lado de elementos computacionais como o código-fonte, a computação gráfica e inteligência artificial, podendo ser considerados bens informáticos, não havendo na doutrina jurídica consenso acerca do seu enquadramento legal, se seriam obras audiovisuais ou *softwares* (Wachowicz 2016). A apreciação das limitações de direitos autorais para o uso de jogos eletrônicos no ambiente educacional é esclarecedora quanto à natureza dessas obras.

A lei do *software* ao apontar que é possível a citação de programa de computador para fins didáticos sem violação de direitos autorais, parece direcionar somente para

aspectos puramente informáticos como código-fonte, linguagens de programação, código-objeto e a organização desse conteúdo pelo programador. Ou seja, este fim didático estaria circunscrito à utilização de trechos do programa de computador para uso apenas na área de informática, seja no ensino básico ou superior.

No caso dos jogos eletrônicos, não é possível separar o elemento audiovisual do jogo da sua contraparte informática, pois é justamente essa relação simbiótica entre arte e informática que torna os jogos eletrônicos produtos únicos e limitar a sua aplicação didática somente na área da informática é um evidente desperdício educativo.

Não são poucos os jogos eletrônicos comerciais que têm aplicação no contexto acadêmico sob o manto legal do *fair use*. Nos Estados Unidos da América, o uso de jogos em cursos superiores de economia, matemática e negócios é uma realidade comum. Cabe citar o exemplo da Universidade do Arizona que utiliza o jogo *Age of Empires IV* da Microsoft Corporation para ofertar uma disciplina no bacharelado de História – com oferta normal de créditos – para que os alunos concluam determinadas tarefas dentro do jogo, que possui um vasto conteúdo histórico a ser assimilado (Suther 2022). O jogo *Minecraft* também de propriedade intelectual da Microsoft, é outro exemplo de jogo eletrônico com altíssimo potencial educativo, especialmente para crianças e que vem sendo utilizado em escolas nos EUA (Suther 2022).

Chega-se, portanto, ao cerne do tema deste capítulo, acerca da possibilidade de o uso justo ou razoável para jogos eletrônicos não comerciais serem utilizados em qualquer contexto acadêmico no Brasil.

Inicialmente cabe destacar que, considerando os jogos eletrônicos como *softwares* de natureza complexa, compostos tanto por elementos informáticos quanto audiovisuais, estas obras também podem seguir a Regra dos Três Passos prevista na Convenção de Berna de 1889 (Barbosa 2017) para as criações intelectuais protegidas pelo direito autoral, ou seja, parte-se para a análise da aplicação de um jogo comercial para o fim educativo com base nesta regra, bem como o empréstimo de conceitos e práticas jurídicas do direito americano, como o *fair use*, para se chegar a uma conclusão.

O uso de jogos eletrônicos no ambiente escolar se adequa perfeitamente à regra dos três passos. Vê-se que a regra consiste que (1) a legislação dos países signatários pode prever limitações aos direitos autorais, (2) o uso não conflite com a exploração normal da obra originalmente pretendida pelo titular dos direitos autorais, (3) não prejudique de maneira injustificável os interesses legítimos do titular do direito. O primeiro passo está demonstrado na seção anterior deste capítulo, com descrição do normativo nacional acerca da limitação de direitos autorais e a sua consonância com a Convenção de Berna.

Tanto o segundo quanto o terceiro passo dizem respeito ao conteúdo econômico e pessoal da obra. Neste sentido, o uso de um jogo comercial para fins didáticos claramente não conflita com a exploração comercial pretendida pelo titular dos direitos patrimoniais. Os jogos eletrônicos comerciais são desenvolvidos para disponibilização em lojas físicas ou plataformas de compra de conteúdo digital e o seu uso no ambiente acadêmico certamente não irá prejudicar esta exploração, considerando que será realizada em um ambiente controlado por professores ou instituições de ensino (Katarzyna 2021). Este uso não importará em diminuição de vendas ou de qualquer maneira, do valor comercial daquele produto nem do seu potencial mercadológico, estando de acordo com o segundo passo. Todavia, é importante que, para ter o amparo legal, o terceiro que deseje utilizar o jogo eletrônico para este fim guarde certa razoabilidade e boa-fé nessa conduta.

Se o professor ou instituição de ensino criar diversas cópias a partir da original para distribuição gratuita para alunos, se estaria diante de uma evidente violação de direitos autorais, ainda que o uso seja gratuito (Barbosa 2017).

Quanto ao terceiro passo, os interesses legítimos do titular do autor são aqueles previstos nos artigos 24 a 29 da lei nº 9.610/98, ou seja, que não se atente contra os direitos morais e patrimoniais que o titular possui por expressa previsão legal (Barbosa 2017).

Abordando este tema sob a ótica da doutrina do *fair use*, pode-se entender que também é possível a utilização de jogos eletrônicos para fins educacionais.

O *fair use* é amplamente utilizado no contexto dos jogos eletrônicos pela lei americana especialmente no âmbito do entretenimento.

Os jogos eletrônicos estão muito presentes nas principais plataformas de *streaming* de conteúdo digital criado pelo usuário, tal como o *YouTube* e o *Twitch* nas quais os usuários criam e disponibilizam conteúdo audiovisual utilizando os jogos eletrônicos. Este uso é permitido segundo o *fair use* na medida que o usuário pode usufruir e transmitir o jogo eletrônico para seus espectadores nessas plataformas, e além disso é uma conduta do usuário de natureza transformativa que usa o *copyright* de maneira mutualmente benéfica na medida em que este tipo de transmissão pode servir como publicidade para o jogo eletrônico (Eric 2022).

No contexto educacional, a doutrina do *fair use* para jogos eletrônicos se revela igualmente aplicável na medida em que o professor ou instituição de ensino irá criar conteúdo educacional direcionado aos alunos.

Em não se tratando de mera reprodução do jogo eletrônico para fins de entretenimento, mas sim para o estrito uso educacional, bem como que o jogo seja reproduzido parcialmente

e não em sua totalidade pode-se dizer que este uso estaria sob os quatro requisitos do *fair use*, afinal, o uso educacional não irá impactar negativa o potencial mercadológico da obra ou o seu valor em si.

A lei Brasileira – ainda que possa ser considerada restrita – abarca as hipóteses previstas na Convenção de Berna e no *Copyright Act* dos EUA que dialogam com a legislação nacional, sendo admitido o uso de jogos eletrônicos no contexto educacional pois além de ser possível o seu enquadramento nas hipóteses de limitações contidas no artigo 46 da Lei de Direitos Autorais, também é uma forma de prestigiar os comandos constitucionais pela promoção da ciência, educação e cultura.

PALAVRAS FINAIS

Historicamente, a educação é o mecanismo mais poderoso que o homem possui para a busca do constante progresso, moldando o mundo em que vivemos por meio do desenvolvimento de conhecimentos, habilidades, técnicas, invenções e valores que formam a base da nossa sociedade.

No contexto atual, a sociedade da informação passa por mudanças na área educativa com a implementação de novas técnicas pedagógicas que mantêm os alunos em compasso com as constantes inovações digitais. Seja pelo uso de computação em nuvem ou inteligência artificial, a transformação digital levou a uma abundância de informações, facilitou a capacidade de disseminação instantânea e global das informações.

Como tal, os sistemas educativos possuem papel fundamental no contexto da sociedade do conhecimento orientada pela e para a inovação.

Uma das inovações proporcionadas pelo constante fluxo de informações e acesso a conteúdos digitais é o uso de jogos eletrônicos no ambiente educacional. Estes produtos podem ser considerados bens eminentemente informáticos e se tornaram a principal forma de entretenimento de crianças e jovens no século XXI podendo também serem utilizados para fins educativos, dado o seu alto grau de interatividade e multidisciplinariedade.

São muitos os exemplos de jogos eletrônicos que carregam uma bagagem considerável de conhecimentos históricos, matemáticos, artísticos e lógicos consigo o que sem dúvidas pode ser aproveitado por professores e instituições de ensino para fins pedagógicos.

Contudo, este uso, embora já seja uma realidade, deve ser feito com cautela e de maneira razoável.

Ficou demonstrado neste capítulo que os *games* são objeto de proteção pela Lei de Direitos Autorais e pela Lei de Software e, em regra, somente poderiam ser utilizados mediante autorização do titular dos direitos ou pelo pagamento do seu respectivo valor de mercado.

Porém, ao se valer de uma interpretação integrativa entre as normas nacionais com os tratados internacionais dos quais o Brasil é signatário, como a Convenção de Berna, e doutrinas jurídicas importadas do direito americano, como o *fair use*, pode-se chegar à conclusão de que é possível a utilização dessas obras intelectuais no contexto acadêmico.

O uso normal de jogos eletrônicos comerciais no ambiente escolar não interfere no uso normal deste produto no mercado, não lhes diminui o valor e, igualmente, não causam prejuízos injustificados aos titulares dessas obras. Os educadores devem estar atentos para o uso razoável e de boa-fé de modo a não incorrer em violações de direitos autorais, pois, como ficou demonstrado, a distribuição de cópias, ou mesmo a disponibilização integral do *game* para os alunos, ainda que no contexto educacional, pode ser considerado uso anormal e injustificado da propriedade intelectual.

De modo geral, o uso de jogos eletrônicos para fins educacionais encontra permissivos em nossa legislação nacional, bem como em tratados internacionais e doutrinas jurídicas estrangeiras que já encontram aplicação nos tribunais do Brasil. Trata-se de clara homenagem à função social da propriedade intelectual que não pode apenas servir aos desígnios patrimonialistas do autor, mas trazer benefícios para toda a coletividade que deve ter garantido o amplo acesso à cultura, informação, educação e artes, conforme preceitua a nossa Constituição Federal de 1988.

REFERÊNCIAS

Abrão, E.Y. 2014. *Direitos de autor e direitos conexos*. 2ª ed. Migalhas, São Paulo, SP, 639p.

Paiva, B. 2016. Jogo de celular criado por professor do Amazonas une diversão e matemática. Disponível em: <https://agenciaBrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2016-10/jogo-de-celular-criado-por-professor-do-amazonas-une-diversao-e>. Acesso em 30 Jan 2023.

Arias, M. 2014. Using video games in education. *Journal of Mason Graduate Research* 1: 49–69.

Barbosa, D.B. 2017. *Tratado da Propriedade Intelectual: Tomo III*. 2ª ed. Editora Lumen Juris, Rio de Janeiro, RJ, 356p.

Barbosa, D.B. 2002. Bases Constitucionais da Propriedade Intelectual. Disponível em: <https://www.ddba.com.br/wp-content/uploads/propriedade13.pdf>. Acesso em 30 Jan 2023.

Brandão, F. 2021. Comissão aprova estímulo ao uso de jogos eletrônicos na educação básica - Notícias. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/807384-comissao-aprova-estimulo-ao-uso-de-jogos-eletronicos-na-educacao-basica/>. Acesso em 30 Jan 2023.

Brasil. 1988. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.html. Acesso em 30 Jan 2023.

Brasil. 1996. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. *Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9279.htm. Acesso em 30 Jan 2023.

Brasil. 1998. Lei nº 9.609/1998. *Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em 29 Jan 2023.

Brasil. 1998. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. *Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm. Acesso em 30 Jan 2023.

Carboni, G.C. 2009. Aspectos gerais da teoria da função social do direito de autor. In: Pimenta, E.S. (org.). *Propriedade intelectual: estudos em homenagem ao Min. Carlos Fernando Mathias de Souza*. 1ª ed. Letras Jurídicas, São Paulo, SP, p.200-216.

Carvalho, T.M.; Thomé, K.M. 2015. A função social do direito de propriedade intelectual brasileiro segundo uma perspectiva sociológica econômica. *Revista Direito em Açã* 14: 103–125.

Costa Netto, J. C. 2019. *Direito autoral no Brasil*. 3ª ed. Saraiva Educação, São Paulo, SP, 704p.

De Aguilera, M.; Mendiz, A. 2003. Video games and education: (Education in the face of a "parallel school"). *Computers in Entertainment* 1: 1:10.

Dupas, G. 2013. Propriedade Intelectual: tensões entre a lógica do capital e os interesses sociais. In: Villares, F. (Org.). *Propriedade Intelectual: tensões entre a lógica do capital e os interesses sociais*. Paz e Terra, São Paulo, SP, 8p.

Durkin, K.; Boyle, J.; Hunter, S.; Conti-Ramsden, G. 2013. Video games for children and adolescents with special educational needs. *Zeitschrift für Psychologie* 221: 79–89.

Eric, A. 2022. Is streaming video games legal? What to know | Streamers Playbook. Disponível em: <https://streamersplaybook.com/is-streaming-video-games-legal/>. Acesso em 30 Jan 2023.

Katarzyna, P. 2021. Video games in education. *newtech.law*. Disponível em: <https://newtech.law/en/video-games-in-education/>. Acesso em 25 Jan 2023.

Pesquisa Game Brasil. 2022. PGB 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagameBrasil.com.br/pt/>. Acesso em 30 Jan 2023.

Pinheiro, P.P. 2016. In digital society which system is better: copyright or droit d´auteur? *Revista de Direito Privado* 69: 1-13.

Policarpo, N.S. 2015. *Uso justo no direito autoral*. 1ª ed. Clube de Autores, Santa Catarina, SC, 344p.

Santos, F. O. 2017. Direito autoral na cibercultura: uma análise da prática social de acesso aos bens imateriais. Dissertação de mestrado para a obtenção do título de mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Direito da Universidade Tiradentes – UNIT. Área de concentração em Direitos Humanos. Universidade Tiradentes. Aracaju 2017.

Silva, P.J. 2018. A aplicabilidade do *fair use* no sistema autoral brasileiro. *Revista do Curso de Direito Recife* 19: 64–84.

Suther, A. 2022. How Age of Empires IV is changing education. Disponível em: <https://techraptor.net/gaming/features/age-of-empires-iv-education-changing>. Acesso em 30 Jan 2023.

Tavares, R.S.V.; Anjos, L.C. 2010. *Copyleft*: dos Estados Unidos ao correspondente no Brasil. *Revista do Centro Acadêmico Afonso Pena* 1: 185-208.

Wachowicz, M. 2016. Jogos digitais educacionais como bens informáticos: elementos que integram sua tutela jurídica enquanto bem intelectual. In: Gama, L.R.; Cardoso, H.S.P.; Souza, C.R.B. (orgs). *Interfaces entre games, pesquisa & mercado*. Ediba, Salvador, BA, p.239-258.

Zeilinger, M.J.; Jayemanne, D. 2021. 'Chaotic lawful': teaching videogames in a licensing and permissions lacuna. *JCMS Teaching Dossier* 60: 13p