

**Propriedade Intelectual e Industrial em Jogos e noções sobre  
prospecção de tecnologia: em direção à apropriação  
nacional/internacional dos ativos brasileiros desenvolvidos para  
Jogos**

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

DCOMP/PROCC - Universidade Federal de Sergipe

[\(gutanunes@gmail.com\)](mailto:gutanunes@gmail.com)

**Resumo :** Esse capítulo traz subsídios ao público de Ciência da Computação (especialmente desenvolvedores de jogos) do país no que tange questões relacionadas à Propriedade Intelectual oriundos de produções acadêmicas/tecnológicas frutos de pesquisas de graduação e pós graduação fomentadas, na maioria vezes, com dinheiro público brasileiro (via bolsas de Iniciação Científica, Iniciação Tecnológica, Mestrado, Doutorado e Pós-doutorado) e não apropriadas de forma adequada no país. Considerando que um dos Grandes Desafios científicos da computação apontados pela SBC para a década (2006-2016) é a Integração com a indústria, esse capítulo se propõe a discutir a lacuna existente entre a ciência (produção acadêmica) e a inovação tecnológica (produção tecnológica). O capítulo aborda as normatizações (nacional e internacional) de questões relacionadas à propriedade intelectual principalmente em jogos, tais como: apropriação/proteção do jogo digital (ou não): tabuleiro, métodos/regras; personagens, o enredo, o domínio de publicização, a Marca, o software, o hardware, entre outros ativos. Demonstra-se as diretrizes para o processo de apropriação nacional/internacional desses ativos em cada caso por meio da legislação necessária para realização de depósitos e pedidos no Brasil. Outro ponto importante e abordado no minicurso, trata sobre a transição do estado da arte para o estado da técnica, usando a prospecção como fermenta, o que possibilita ao profissional (acadêmico/empresarial) identificar se o seu jogo em desenvolvimento é um produto inovador (ou parcialmente inovador) e/ou se tem mercado.

## 1. Introdução

O empreendedorismo em mercados emergentes fruto de uma produção tecnológica nacional herdada ou transferida de uma produção acadêmica é um campo

emergente e promissor que atualmente recebe incentivo e fomento governamental. Por ser um campo em expansão no Brasil, a comunidade acadêmica/empresarial na computação muitas vezes não se encontra preparada. A comunidade de jogos não é exceção. Nesses termos a comunidade criadora de jogos se apresenta com pouca informação e formação, principalmente nos quesito de como se apropriar devidamente das produções e como identificá-la como tecnologia promissora. Dessa forma, o papel desse capítulo é de formação básica nessa área: propõe-se dissertar a respeito de quais são os ativos de Propriedade Intelectual e Industrial existentes e que são passíveis de apropriação em jogos, bem como disserta-se sobre como prospectar tecnologia de jogos usando bases de produtos e, viabilizando, conseqüentemente, a criação de produtos que efetivamente possam concorrer no mercado. Os produtos prospectados e criados na academia são o portfólio institucional da mesma. A transferência de tecnologia é um passo posterior à operacionalização da criação de produtos baseados em tecnologias promissoras na academia. Outro fator relevante anterior à transferência de tecnologia é a apropriação dessa tecnologia por quem é de direito, ou seja, os acadêmicos/instituição pública onde o produto foi concebido e criado, completando a holística do círculo virtuoso (dinheiro que fomenta a produção acadêmica retorna à instituição de origem por meio de *royalties*). Para a apropriação da tecnologia deve-se conhecer a legislação brasileira e internacional sobre Propriedade Intelectual e Industrial do futuro produto.

Esse capítulo é destinado à estudantes, programadores, empreendedores, empresários, acadêmicos interessados em compreender e efetivar a apropriação da Propriedade Intelectual e Industrial de ativos em jogos no Brasil. O capítulo está organizado como segue: na seção 2 discute-se a lacuna existente entre a ciência (produção acadêmica) e a inovação tecnológica (produção tecnológica). Na seção 3 apresenta-se as normatizações e legislações de questões relacionadas à propriedade intelectual com exemplificação para jogos. Na seção 4, aborda-se sobre a transição do estado da arte para o estado da técnica, usando a prospecção como fermenta, permitindo identificar se o jogo, e seus ativos, em desenvolvimento é um produto inovador e/ou se tem mercado. Na seção 5 apresenta-se as conclusões, seguida pelos agradecimentos e referências bibliográficas.

## 2. Produção Acadêmica & Produção Tecnológica

Segundo discutido em Nunes *et al.* (2013) e Nunes (2013), observa-se que a Propriedade Intelectual e Industrial não se constitui mais em algo tão distante do pesquisador, e a sua relevância na carreira do mesmo já é reconhecida por órgãos governamentais, como, por exemplo, o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Verifica-se esse fato ao visualizar os menus, “Patentes e Registros” e “Inovação”, disponíveis atualmente na Plataforma *Lattes*. O próprio MCTI (Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação) ratifica a importância do tema, disponibilizando o formulário eletrônico FORMICT (Formulário para Informações sobre a Política de Propriedade Intelectual das Instituições Científicas e Tecnológicas do Brasil), desde o ano de 2012, afim de que as instituições científicas e tecnológicas (ICT) encaminhem as informações relativas ao exercício do ano anterior, em relação às suas políticas de Propriedade Intelectual, criações desenvolvidas, proteções requeridas e concedidas e contratos de licenciamento ou de transferência de tecnologia firmados, atendendo ao disposto no Art. 17 da Lei de Inovação (Lei 10.973/2004). Adicionalmente, no âmbito das Universidades brasileiras, observa-se o forte movimento para a implantação dos NIT (Núcleos de Inovação Tecnológica), também em atendimento ao Art. 16 da Lei de Inovação –LI (2004).

Entretanto, nos últimos anos os cientistas brasileiros têm apresentado uma preocupação demasiada quanto à produção acadêmica, leia-se publicação de artigos. Isso tem acontecido devido à pressão dos órgãos que regulam e credenciam a ciência e tecnologia no Brasil. Em contraste, como afirma De Negri e Cavalcante (2013), existe um crescente interesse público/governamental para que o conhecimento produzido em universidades e instituições de pesquisa seja transferido aos meios produtivos, aspirando acelerar o processo de desenvolvimento econômico do país. No entanto, tem-se notado que a teia da cadeia que abrange a produção acadêmico-científica brasileira não tem garantido que o conhecimento seja transferido tecnologicamente aos processos produtivos brasileiros em indústrias/empresas, fomentando uma intensa geração de saberes que acabam sendo negligenciados no país, gerando, muitas vezes, benefícios e consequentes *royalties* ao exterior. Um dos fatores que corrobora para esse processo é a falta de uma política de integração e troca de conhecimento entre universidade e empresa. Conforme discutido por Cruz (2000), a atenção quase exclusiva à produção de ativos intelectuais na academia e a não transferência desses, coloca às margens o setor empresarial, que é o operacionalizador

capaz de transformar conhecimento em riqueza. Porém, Scholze e Chamas (2000) destacam que a legislação de Propriedade Intelectual brasileira permite criar uma relação mais próxima entre as instituições de pesquisa, onde tradicionalmente a invenção é criada, e a indústria/empresa capaz de colocar as invenções no mercado. No entanto, a quase inexistência da cultura de apropriação nacional para a produção científica brasileira contribui para que a relação universidade e indústria/empresa esteja ainda distante. Adicionando-se a esse fato, De Negri e Cavalcante (2013) afirmam que no Brasil, a participação relativamente reduzida dos investimentos empresariais no total dos investimentos em pesquisa e desenvolvimento (P&D) e a evolução mais acelerada do número de publicações vis-à-vis o número de patentes consolidam a percepção de que as políticas brasileiras de CT&I ainda privilegiariam a produção científica e, de que, efetivamente, existe um reduzido nível de articulação entre as universidades, centros de pesquisa e o setor produtivo.

Assim, as últimas décadas têm sido marcadas pelo distanciamento entre os indicadores nacionais/internacionais de produção científica e de produção tecnológica. A partir de 2006, os estudos brasileiros publicados em periódicos científicos internacionais indexados ao *Institute for Scientific Information* (ISI) superaram a proporção de 250 artigos por milhão de habitantes, convergindo para a média mundial e levando a participação do país na produção científica mundial a ultrapassar 2,5% no final de 2010. Entretanto, a participação do país nas concessões de patentes depositadas no *United States Patents and Trademark Office* (USPTO) – que, a despeito de suas limitações, representa um *proxy* da produção tecnológica, é da ordem de 0,1% do total mundial (SEI, 2012). Verifica-se, nesse contexto, que os Estados Unidos possui mais de 50% das patentes concedidas no montante mundial, enquanto o Brasil possui apenas 0,1% da representatividade mundial na produção tecnológica (em 2002 e 2007). Quando analisada a produção científica, os Estados Unidos representa cerca de 26% mundiais em artigos de periódicos do Thomson Reuters, SCI e SSCI em 2009, conforme SEI (2012), contra apenas 1,6% da produção científica brasileira em 2009 (na área tecnológica).

Enquanto o Brasil não se apropria do conhecimento científico aqui produzido, o mundo então se apropria desse conhecimento brasileiro publicado nos veículos internacionais, transformando-os em processos produtivos proprietários estrangeiros. Esses processos produtivos proprietários, muitas vezes, acabam retornando ao Brasil

como propriedade estrangeira, gerando *royalties* e benefícios ao exterior, ao invés de prover um retorno ao dinheiro público já investido em pesquisa e desenvolvimento via órgãos públicos de fomento brasileiro.

Em países como os Estados Unidos, detentores de um número considerável de patentes mundiais, existe uma preocupação intrínseca e crescente que a produção científica nacional americana seja mantida proprietária e efetivamente usada no desenvolvimento de novas tecnologias. Isso é percebido a partir da análise das patentes depositadas no USPTO, conforme UNESCO (2010) e SEI (2012). Observa-se que é crescente o número de citações de artigos científicos nestas patentes, segundo SEI (2012). Ainda, de acordo com o SEI (2012), as publicações científicas refletem as contribuições em nível de conhecimento, enquanto patentes indicam invenções úteis. Entretanto, as citações de patentes em artigos & as citações de artigos em patentes indicam o *link* entre pesquisa científica e aplicação prática nos processos produtivos. Geralmente, é grande a probabilidade de que as citações se refiram às publicações de pesquisadores da mesma nacionalidade do titular da patente, de acordo com a SEI (2012). Esse cenário infelizmente não se reproduz no Brasil. O que é preocupante nesse cenário é a captura, pelas equipes estrangeiras, da não apropriada/registrada propriedade intelectual/industrial nacional brasileira, que acabam levando o conhecimento de forma indireta aos países de origem estrangeira e possivelmente transformando-o em produto, que a posteriori, retorna ao Brasil como produto exportado gerando receita e *royalties* ao exterior.

A seguir apresenta-se as normatizações de questões relacionadas à propriedade intelectual e industrial, com ênfase para jogos.

### 3. Propriedade Intelectual

Segundo Quintella (*apud* Russo *et al.* (2012b)), propriedade intelectual é :

um conjunto de direitos que incidem sobre a criação do intelecto humano. Trata-se de um termo genérico utilizado para designar os direitos de propriedade que incidem sobre a produção intelectual humana (coisa intangível, ativo intangível), nos domínios industrial, científico, literário e artístico, assegurando ao titular o direito de auferir recompensa pela própria criação, por determinado período de tempo.

Conforme exposto pela WIPO (2014), a propriedade intelectual está estabelecida em duas categorias: (i) Propriedade Industrial e (ii) Direitos Autorais. A primeira inclui patentes, modelos de utilidade, Marcas, desenhos industriais,

topografia de circuitos e indicações geográficas. A segunda inclui obras literárias e artísticas (romances, poemas, peças de teatro, filmes, obras musicais, trabalhos artísticos, como desenhos, pinturas, personagens, fotografias e esculturas e projetos arquitetônicos) e programas de computador.

A propriedade intelectual na área da Ciência da Computação (CC) e especialmente na área de Jogos envolve tanto ativos de Propriedade Industrial como ativos de Direitos Autorais, a seguir exemplifica-se o escopo de aplicação para CC e Jogos:

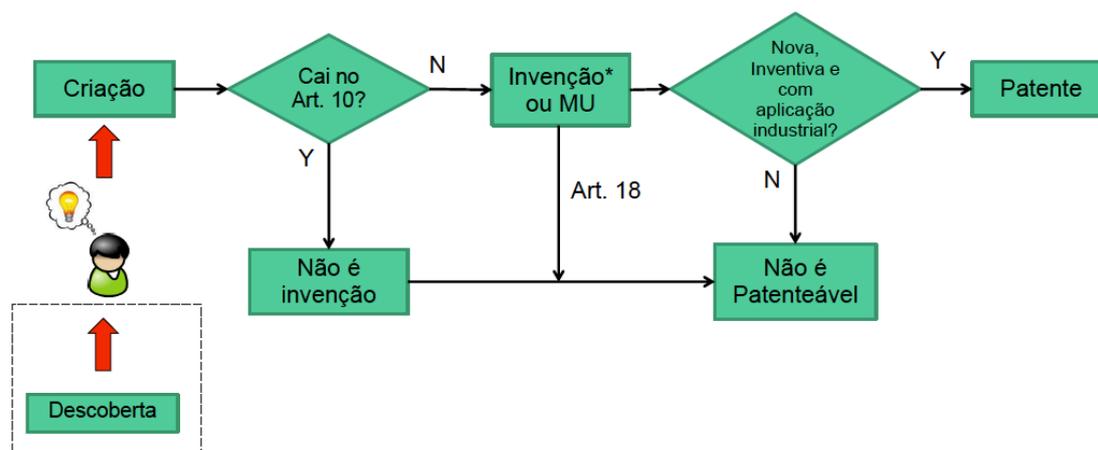
### 3.1 Propriedade Industrial

#### Patentes envolvendo criações implementadas por Programa de Computador

Segundo a DIRPA (Diretoria de Patentes do INPI) (2014),

a patente reflete a propriedade intelectual/industrial de conhecimentos tendo aplicação industrial/comercial, conferindo ao seu titular, direitos exclusivos de exploração da invenção patenteada.

Ainda segundo a DIRPA (2014), existe um esquema que facilita a compreensão do processo que envolve desde a descoberta (ideia) até a possibilidade de patenteabilidade de um ativo, como apresentado na Figura 1.



**Figura 1. Esquema da descoberta à patente (Fonte: (DIRPA, 2014))**

Por exemplo, na Figura 1, um “determinado cidadão descobre algo” e tem ideias originais sobre essa descoberta; logo após a descoberta ele operacionaliza-a em uma criação; se a criação contemplar algum dos itens constantes no Art. 10 da Lei da Propriedade Industrial (LPI, 1996)(apresentada a seguir) então a tal criação não é considerada uma invenção, e conseqüentemente não é patenteável. Entretanto, se for considerada patente de invenção (PI) ou modelo de utilidade (MU) (enquadrando-se

nos quesitos no Art. 18 da LPI (1996)) e a criação possuir novidade e tiver aplicação industrial então pode ser passível de depósito de patente.

A diferença entre uma patente de invenção (PI) e um modelo de utilidade (MU), é que no primeiro caso a invenção resulta de uma “nova solução técnica para um problema técnico específico dentro de um determinado campo tecnológico e que possa ser fabricado ou usado industrialmente”, já o modelo de utilidade é referente a “uma nova forma ou disposição conferida em objeto que se preste a um trabalho ou uso prático visando melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação” (DIRPA, 2014). Por exemplo, pode-se usar como cenário a evolução do telefone, primeiramente por linha pulsada, depois por tom e depois pela linha celular-digital, todos os exemplos anteriores foram apropriações de invenções patentárias. Entretanto, como modelo de utilidade, tem-se como exemplo a disposição interna do local para acoplamento do chip do celular, por exemplo. Essa alteração de localização do chip nos aparelhos não é uma invenção patentária mas sim uma nova disposição de um objeto que trouxe uma melhoria significativa, caracterizada então como MU.

Segundo o Art. 10 da LPI (1996), não se considera PI nem MU as:

- I - descobertas, teorias científicas e métodos matemáticos;
- II - concepções puramente abstratas;
- III - esquemas, planos, princípios ou métodos comerciais, contábeis, financeiros, educativos, publicitários, de sorteio e de fiscalização;
- IV - as obras literárias, arquitetônicas, artísticas e científicas ou qualquer criação estética;
- V - programas de computador em si;
- VI - apresentação de informações;
- VII - regras de jogo;
- VIII - técnicas e métodos operatórios ou cirúrgicos, bem como métodos terapêuticos ou de diagnóstico, para aplicação no corpo humano ou animal; e
- IX - o todo ou parte de seres vivos naturais e materiais biológicos encontrados na natureza, ou ainda que dela isolados, inclusive o genoma ou germoplasma de qualquer ser vivo natural e os processos biológicos naturais.

Assim um dos problemas apresentados para a negativa na concessão dos depósitos de patentes por invenções de computador no Brasil ocorre principalmente pela falha na redação das reivindicações das patentes, que muitas vezes se reivindica o software/Programa de Computador e não o método mais abstrato relacionado a ele. Métodos e processos são passíveis de patente entretanto não se pode reivindicar o que segundo a lei legislação brasileira (LPI) é considerado como não patenteáveis. No caso de jogos, não consegue-se patentear as regras de um jogo, nem o código de um programa de jogo específico, nem um método terapêutico criado via jogo, por exemplo.

Também, segundo o Art. 18 da LPI (1996), não são patenteáveis:

I - o que for contrário à moral, aos bons costumes e à segurança, à ordem e à saúde públicas;

II - as substâncias, matérias, misturas, elementos ou produtos de qualquer espécie, bem como a modificação de suas propriedades físico-químicas e os respectivos processos de obtenção ou modificação, quando resultantes de transformação do núcleo atômico; e

III - o todo ou parte dos seres vivos, exceto os microorganismos transgênicos que atendam aos três requisitos de patenteabilidade - novidade, atividade inventiva e aplicação industrial - previstos no Art. 8º e que não sejam mera descoberta.

Parágrafo único. Para os fins desta Lei, microorganismos transgênicos são organismos, exceto o todo ou parte de plantas ou de animais, que expressem, mediante intervenção humana direta em sua composição genética, uma característica normalmente não alcançável pela espécie em condições naturais.

Segundo a TRIPS (2014) Art. 10, o software “em si” (o código) será protegido como obra literária pela Convenção de Berna, adicionalmente como citado no Art. 10 da LPI (1996), o Programa de Computador em si (código) não é patenteável. A TRIPS afirma no artigo 27(1) que as patentes devem ser concedidas para quaisquer produtos e/ou processo, em qualquer área da tecnologia. Dessa forma, o INPI não concede patente para software (LPI Art.10(V)). Entretanto o INPI pode conceder patente para processo que envolva invenções implementadas por Programa de Computador ou para produto com software embarcado envolvendo processos em jogos, desde que não firam o Art. 10 da LPI nas reivindicações da patente.

Em uma patente se protege a funcionalidade do “produto ou processo”. A concessão da patente dura 20 anos e é de abrangência territorial. Caso exista o interesse de uma carta-patente com validade no estrangeiro sob criações implementadas por Programa de Computador no Brasil, software embarcado ou processo, deve-se depositar um processo via PCT<sup>1</sup> para garantir a prioridade internacional do pedido e depois entrar com os pedidos nas fases nacionais nos escritórios dos países estrangeiros escolhidos. Patentes e Modelos de Utilidade são passível de transferência via contrato averbado no INPI.

Em 2012, O INPI abriu uma consulta pública sobre patentes que envolvem invenções implementadas por Programas de Computador, conforme INPI (2012). Várias entidades brasileiras, tais como, Software Livre Brasil, CCSL-USP (Centro de Competência em Software Livre da Universidade de São Paulo) e FGV se

---

<sup>1</sup> PCT (Patent Cooperation Treaty): consiste em um tratado internacional, administrado pela OMPI (Organização Mundial de Propriedade Intelectual). Permite solicitar Propriedade Intelectual proteção para uma patente de invenção simultaneamente em vários países membros, depositando um único pedido “internacional” em lugar de vários pedidos nacionais ou regionais, segundo Russo *et al.* (2012).

manifestaram contra essa consulta, de acordo com USP (2012). O CCSL-USP e o FGV realizaram um estudo que foi enviado ao INPI dotado de um parecer com argumentos concretos do ponto de vista jurídico sobre a questão das patentes envolvendo criações implementadas por Programa de Computador e os problemas encontrados nos procedimentos divulgados pelo o INPI para esses pedidos de patentes, conforme USP (2012). Houve uma repercussão negativa sobre a consulta. Considerando que o entendimento do INPI sobre concessão de patente envolvendo criações implementadas por Programa de Computador sempre existiu e sempre esteve em prática, o que realmente aconteceu e acontece é um errado alinhamento conceitual, pois o INPI bem como os órgãos defensores de Software Livre efetivamente lutavam/lutam pelos mesmos direitos de apropriação nacional, mas apenas usavam discursos com terminologia diferentes mas com uma semântica semelhante.

Para consultar como é feito o depósito de PI ou MU, ver INPI (2014).

Em jogos existem outros ativos passíveis de propriedade industrial tal como Marca, Desenho Industrial e Indicação Geográfica. Os mesmos serão descritos brevemente, a seguir:

#### *Marcas*

Segundo o INPI (2014):

Marca, segundo a lei brasileira, é todo sinal distintivo, visualmente perceptível, que identifica e distingue produtos e serviços, bem como certifica a conformidade dos mesmos com determinadas normas ou especificações técnicas. A Marca registrada garante ao seu proprietário o direito de uso exclusivo no território nacional em seu ramo de atividade econômica. Ao mesmo tempo, sua percepção pelo consumidor pode resultar em agregação de valor aos produtos ou serviços.

Em jogos o registro da Marca é muito importante, pois garante uma âncora ao produto e pode garantir futuramente que um domínio internet adquirido de má fé por empresa concorrente possa ser desativado e concedido ao proprietário original da Marca (esses processos são tratados pela WIPO via *Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy* (UDRP)). Para consultar como é feito o depósito de Marca, ver INPI (2014). Nos jogos pode-se registrar o nome do jogo como Marca, bem como o nome dos personagens, o que garante o vínculo da imagem ao personagem (que será registrado via Direito Autoral).

## *Desenho Industrial*

Segundo o INPI (2014):

O registro de Desenho Industrial protege a forma externa ornamental de um objeto ou o conjunto de linhas e cores aplicado a um produto, desde que apresentem um resultado novo e original e que seja passível de produção industrial.

Este tipo de registro não protege funcionalidades, dimensões, materiais utilizados ou processos de fabricação de um objeto. A legislação brasileira prevê a proteção de até 20 objetos por pedido desde que as variantes apresentadas mantenham as mesmas características distintivas preponderantes.

O registro de Desenho Industrial concedido confere ao titular propriedade temporária sobre o Desenho Industrial e o direito de excluir terceiros de fabricação, comercialização, uso, venda e etc. sem sua prévia autorização, em território nacional.

Em jogos convencionais ou virtuais, algumas vezes o tabuleiro e as peças podem ser protegidas como Desenho Industrial, desde que atendidos os critérios acima descritos. Para consultar como é feito o depósito de Desenho Industrial, ver INPI (2014).

## *Indicações Geográficas*

Segundo o INPI (2014), em 2006, a Lei 9279/96 – LPI/96 referente ao registro das indicações geográficas foi estabelecido no país. A partir de então, cidades e/ou regiões que possuem uma tradição e/ou qualidade na produção de um determinado produto ou serviço podem requerer proteção desse ativo para diferenciação no mercado. Existem duas formas de proteção via registros de indicação geográfica, são eles: (i) denominação de origem e (ii) indicação de procedência. O INPI possui um registro concedido na área de Serviços de Tecnologia da Informação –TI (INPI, 2014). O registro foi concedido em 2012, como ativo de Indicação de Procedência-IG201103 ao Porto Digital em Pernambuco, por exemplo.

No caso de jogos, se existir no país uma cidade, ou região “reputada” pela produção de jogos (ou um tipo específico de jogo), pode ser depositado um pedido no INPI relacionado à indicação de procedência. Para consultar como é feito o pedido para indicações geográficas, ver o INPI (2014).

## *3.2 Direito Autoral*

### *Registro de Programa de Computador*

O Registro de Programa de Computador é uma das formas disponíveis no Brasil para conceder a autoria e, conseqüentemente, garantir a exclusividade na

produção, uso e comercialização de um software, segundo Russo *et al.* (2012b). Este registro está estabelecido no regime jurídico do Direito Autoral, protegendo assim o ativo intelectual do desenvolvedor, conforme RS (2013).

Oficialmente, no Brasil, o Registro de Programas de Computador é competência do INPI (2014). As normas/leis para oficializar o Registro de Programa de Computador no INPI foram atribuídas pelo Decreto 2.556/98, de 20 de abril de 1998; pela Lei nº 9.609/98, de 19 de fevereiro de 1998, conhecida como Lei do Software; e pela Lei nº 9.610/98, de 19 de fevereiro de 1998, a Lei de Direito de Autor.” De acordo com Russo *et al.* (2012b). A Lei do Direito do Autor - LEI Nº 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998- LDA (1998) altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências.

O Programa de Computador é protegido como obra literária, isto é, o objeto de proteção é seu código fonte. Sua funcionalidade não pode ser protegida segundo a legislação. Isso significa que, ao registrar um Programa de Computador, é o código implementado que está sendo protegido. Já as funcionalidades e finalidades do mesmo, por suas naturezas intangíveis, não podem ser matérias de proteção isoladas no Brasil via Direito Autoral. Como já descrito anteriormente, caso o ativo seja um processo que não fira o Art. 10 da LPI, o processo pode ser patenteado protegendo sua funcionalidade.

A Lei de Software - LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998 – LS (1998) frisa que, à luz da legislação brasileira, a parte protegida do Programa de Computador é o trecho do programa, ou seja, o código, ou parte dele. Como o Programa de Computador é protegido pela lei do Direito Autoral e, dessa forma, ele compreende os Direitos Morais, que são inalienáveis e irrenunciáveis, e os Direitos Patrimoniais. O prazo de validade dos Direitos Autorais no caso do Registro de Software é de 50 anos contados do dia 1º de janeiro do ano subsequente à sua publicação ou, na ausência dessa informação, a data de criação do Programa, garantido o sigilo, se desejado, das partes do programa trazidas a registro no INPI. O sigilo é mantido por 10 anos e prorrogado se solicitado pelo titular, conforme Russo *et al.* (2012b).

O criador de um Programa de Computador deve ser uma pessoa física ou um grupo de pessoas. O(s) criador(es) pode(m) ser o(s) titular(es). Entretanto, o(s) titular(es) pode(m) ser uma (ou mais) pessoa(s) física(s) ou jurídica(s) (ou um grupo delas) que comprou(aram) o direito de exploração da obra (comprovado através do

documento de cessão de transferência de direitos ou de comprovação de vínculo (empregatício ou prestação de serviços) com a empresa. O Registro de Programa de Computador não é obrigatório, porém em caso de disputa legal, o registro é uma forma de provar a autoria do Programa. A validade territorial do direito conferido ao titular do registro de Programa de Computador é reconhecido internacionalmente pelos países que assinaram o TRIPS (2012) e desde que seja cumprida a legislação nacional.

Para consultar como é feito o depósito de Registro de Programa de Computador, ver INPI (2014).

#### *Software Público Brasileiro*

Segundo o discutido em Neto e Nunes (2013), o Software Público Brasileiro - SPB (2011) é definido pela instrução normativa Nº 01, de 17 de janeiro de 2011, através da Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação do Ministério do Planejamento e Gestão - SLTI/MP – SPB (2011). Conforme descrito no Portal do Software Público Brasileiro, disponível na Internet, segundo SPB (2011), o SPB adota um modelo de licença livre para o código-fonte aliado à proteção da identidade original entre o seu nome, Marca, código-fonte, documentação e outros artefatos relacionados. Isto é garantido por meio do modelo de Licença Pública de Marca (LPM), conforme SPB (2011). A LPM é a formalização de um instrumento que libera o Programa de Computador e seus correlacionados (Marca, Nome e Artefatos) nas diretrizes do Software Livre e garante os direitos de autoria na forma do Registro.

#### *Software Livre – Licença GNU/GPL*

Segundo o discutido em Neto e Nunes (2013), o Software Livre figura como uma corrente que se ampara em um idealismo pragmático, segundo Stallman (2002) e tem um teor filosófico ao abordar questões como valores e objetivos pautados em ajuda mútua e principalmente na liberdade (essa liberdade é evidenciada para os usuários em lugar dos ganhos monetários, conforme FSF (2013)).

Uma das justificativas defendidas pelos seguidores do Software Livre, onde um Programa de Computador não pode ser proprietário, é de que o mesmo é imaterial, se difere de objetos tangíveis, pode ser copiado e modificado mais facilmente por se tratar de uma informação digital, garantindo-lhe uma utilidade ímpar, conforme FSF (2013). Porém, deve-se salientar que o Software Livre também é passível de Registro, pois é considerado Programa de Computador convencional e, dessa forma, no Brasil, é protegido pela lei do Direito Autoral.

Para que um Programa de Computador possa ser considerado Software Livre, a *Free Software Foundation* - FSF coloca que os usuários desta modalidade precisam possuir quatro liberdades essenciais, conforme FSF (2013): (i) a liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade 0); (ii) a liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade 1). Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito; (iii) a liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao próximo (liberdade 2) e; (iv) a liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros (liberdade 3).

No sentido garantir essa proposta de liberdade, a comunidade do Software Livre utiliza comumente a licença pública geral do GNU - GNU GPL, de acordo com Stallman (2002), utilizando um método chamado *Copyleft*, que exige que as derivações do programa também sejam Software Livre. O *Copyleft* é um termo genérico que vai de encontro ao conceito do *Copyright* propositalmente e garante a liberdade dos usuários, onde as derivações de um Software Livre também o serão. Ou seja, assumem as quatro liberdades que norteiam seu conceito.

### *Personagens*

Outros ativos para jogos, tais como personagens e enredo são tratados com base na Lei do Direito Autoral (LDA, 1998). O enredo pode ser publicado como uma obra literária explícita em uma cartilha de apresentação do jogo, por exemplo, com ISBN. Os personagens são passíveis de registro via Biblioteca Nacional (BN, 2014). Para garantir a ligação do nome do personagem às suas imagens, é importante registrar o nome do personagem como Marca e não somente o nome do jogo como Marca, como já descrito anteriormente.

Para proteção dos personagens via Direito Autoral na Biblioteca Nacional (BN) o autor deve preencher o material de registro e averbação (BN, 2014). Nesse material deve constar um *modelsheet* do personagem em uma folha de papel A4. Segundo (Toonsfera, 2014), “o *modelsheet* é o desenho de um personagem em várias poses, o personagem deve ter no mínimo as posições frente, costas, lado e 3/4 desenhada”. O desenho finalizado não deve ser a lápis e o autor deve rubricar a página. Em outra folha o autor deve descrever as características do personagem, com informações tais como: nome do personagem, características físicas e psicológicas do personagem. O autor pode registrar uma lista de personagens ao mesmo tempo na BN. Todas as folhas da documentação sobre o(s) personagem(ns) devem ser rubricadas e não devem ser grampeadas (Toonsfera, 2014).

### *Domínios Internet*

Os domínios na internet são bastante importantes para os empresários na área de jogos, pois, bem como a Marca é uma âncora, ao seu produto, nesse caso, o jogo. Os detentores de Marcas que não possuam os domínios correspondentes devem adquiri-los. No Brasil quem se ocupa desse tipo de apropriação é o Registro.br. O Registro.br é o departamento do NIC.br responsável pelas atividades de registro e manutenção dos nomes de domínios que usam o .br.

A WIPO se ocupa de litígios em domínios web, isso porque a web não possui territorialidade. Então como os titulares de uma Marca registrada que foi infringida pode ganhar um processo contra o registrante de nome de domínio que infringiu a sua Marca? Os titulares da Marca registrada devem inicialmente instaurar processo contra o *cyberquarter* (quem infringiu) que se apossou de um domínio cuja Marca não é de seu direito/propriedade, objetivando vender, prejudicar ou desviar os clientes do titular em seu benefício. As provas que o detentor da Marca deve apresentar sobre o *cyberquarter* são: o uso do nome do domínio é idêntico à Marca do titular (ou muito semelhante); o não direito e nem interesses legítimos na Marca; o uso de má fé do nome de domínio. Exemplo: tem-se um jogo sério em desenvolvimento na universidade X, é um produto inovador para auxiliar no tratamento de pacientes com AVC, a universidade registra a Marca relacionada ao software, mas não registra o domínio. Um ano depois a universidade deseja registrar esse domínio motivado pelo sucesso de seu jogo sério, entretanto o mesmo foi registrado por outrem interessado em usar a reputação do produto produzido pela universidade para vender softwares para tratamento de AVC, sem o conhecimento da universidade (*cyberquarter* sem interesses legítimos) e que usam tecnologia inferior ao produzido (má fé, pois usa a reputação de um produto melhor para vender um produto pior). As consequências é a anulação e transferência do direito para o titular, se pedido julgado procedente pela WIPO (2014).

#### 4. Introdução à Prospecção

Na seção 2, foi sinalizado como a produção acadêmica, geralmente, é operacionalizada, na maioria das vezes, por meio de artigos publicados em periódicos indexados, enquanto a produção tecnológica é operacionalizada pela criação de

produtos, sua apropriação e posterior transferência desses para os processos produtivos. Entretanto, existem lacunas que dificultam a holística do processo dos ativos de produção acadêmica & produção tecnológica & transferência de tecnologia para os processos produtivos. Uma dessas lacunas pode ser percebida como a falta de informação do pesquisador/acadêmico em operacionalizar o conhecimento sobre o perfil mercadológico da tecnologia (protótipo ou produto) criada em laboratório originária de suas produções acadêmicas. Algumas das questões que podem ser levantadas são as seguintes: (i) A tecnologia produzida no laboratório pode ser considerada uma inovação? É uma inovação de processo ou de produto? (ii) Essa tecnologia já existe comercialmente? Ou seja, a mesma já foi apropriada/patenteada? Foi ou está sendo comercializada? (iii) Se a tecnologia já foi patenteada, como encontrar lacunas nessa tecnologia? (iv) Se a tecnologia não foi patenteada, é necessário verificar se a mesma têm mercado e é passível de interesse dos processos produtivos. Nesse contexto, os métodos de busca e prospecção de tecnologia podem auxiliar o acadêmico a compreender como uma tecnologia específica se posiciona frente a outras tecnologias no mercado.

Existem dois principais métodos de busca: (i) a busca de anterioridade e (ii) a prospecção tecnológica. No primeiro caso (i), o objetivo é avaliar se a tecnologia em desenvolvimento já foi anteriormente desenvolvida e apropriada ou se está em utilização pela sociedade. No segundo caso (ii), o objetivo é a melhor compreensão da tecnologia, identificando seu estágio de aplicação, sua maturidade, seus aspectos em relação às tecnologias concorrentes e suas lacunas existentes visando à criação de tecnologias competitivas. Na prospecção, principalmente, pode-se identificar tecnologias competidoras e afins que podem ser incorporadas à tecnologia que está sendo proposta, bem como se pode identificar parceiros e competidores, segundo Russo *et al.* (2012). Tanto a busca de anterioridade como a prospecção tecnológica pode utilizar para a catalogação de suas buscas: os documentos provenientes de domínio público de publicações científicas, bem como os documentos referentes às tecnologias já apropriadas e disponíveis nas bases de depósito de patentes. Entretanto, a prospecção tecnológica é mais ampla e profunda que a busca de anterioridade e utiliza essencialmente os registros de patentes depositadas em suas estratégias de busca. Segundo a WIPO (2014), 70% das informações tecnológicas são encontradas somente em registros de patentes depositadas.

Existem várias bases que disponibilizam os registros de patentes depositadas. Entretanto aconselha-se (quando não se tem outra referência de confiabilidade) a se trabalhar com as bases de busca oficiais das autoridades federais de cada país. A seguir cita-se os principais escritórios das principais autoridades ocidentais e suas bases (outros detalhes sobre essas bases podem ser encontrados em (Nunes, 2013)):

- (i) A *European Patent Office* (EPO) é uma organização intergovernamental criada em 7 de outubro de 1977 com base na Convenção Europeia de Patentes (*EPC-European Patent Convention*) assinado em Munique em 1973, EPO (2013). A EPO possui uma base de dados para busca de patentes intitulada de *esp@cenet*. No *esp@cenet* encontram-se aproximadamente 80 milhões de pedidos de patentes mundiais, desses, existem patentes depositadas e patentes concedidas, tanto europeias, como mundiais. O *esp@cenet* abrange depósitos e concessões de patentes a partir do ano de 1836. O banco de dados do *esp@cenet* é atualizado semanalmente e cobre todas as áreas de conhecimento. O acesso ao documento de registro de patente na íntegra é disponibilizado após 18 meses da data de depósito, devido ao tempo de sigilo (como acontece em todas as outras bases de busca). O documento é disponibilizado na íntegra, principalmente nos casos em que o mesmo foi depositado via EPO, caso contrário, o documento pode ser acessado de forma parcial de acordo com os contratos pré-existent entre os escritórios dos países depositantes/coassinatários, ver detalhes em EPO (2011);
- (ii) O USPTO é o órgão federal americano responsável pelos registros de patentes e Marcas, de acordo com USPTO (2013). O USPTO possui uma base de mais de 7 milhões de patentes. O USPTO possui duas bases diferenciadas, uma relacionada as patentes concedidas (USPTO Patent Full-Text and Image Database (PatFT)) e a outra relacionada as patentes depositadas (USPTO Patent Application Full-Text and Image Database (AppFT)). No PatFT o usuário tem acesso às patentes americanas concedidas desde 1790, porém o acesso ao texto completo é possível somente para as patentes concedidas desde 1976. Já no AppFT o usuário tem acesso as patentes depositadas desde 2001. O USPTO cobre todas as áreas de conhecimento e possui uma atualização semanal;

(iii) O WIPO (*World Intellectual Property Organization*) é a agência das Nações Unidas (ONU) que se ocupa do uso da propriedade intelectual como meio de estimular a inovação e a criatividade, de acordo com WIPO (2014). A WIPO é uma das 17 agências especializadas da ONU, criada em 1967, com sede em Genebra. A WIPO possui atualmente 186 estados membros e administra 25 tratados internacionais, conforme WIPO (2013). A WIPO possui uma base de busca intitulada de PATENTSCOPE, cuja cobertura inclui registros de patentes oriundos de diversos escritórios de patentes no mundo. A base PATENTSCOPE possibilita a busca em aproximadamente 32,5 milhões de documentos de patente incluindo 2,2 milhões de patentes submetidas via PCT<sup>2</sup>.

Dessa forma, para viabilizar a concepção das prospecções, esse capítulo apresenta detalhadamente duas bases para consulta de patentes depositadas: a brasileira, vinculada ao INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial) e o DERWENT, vinculado ao *Thomson Reuters*.

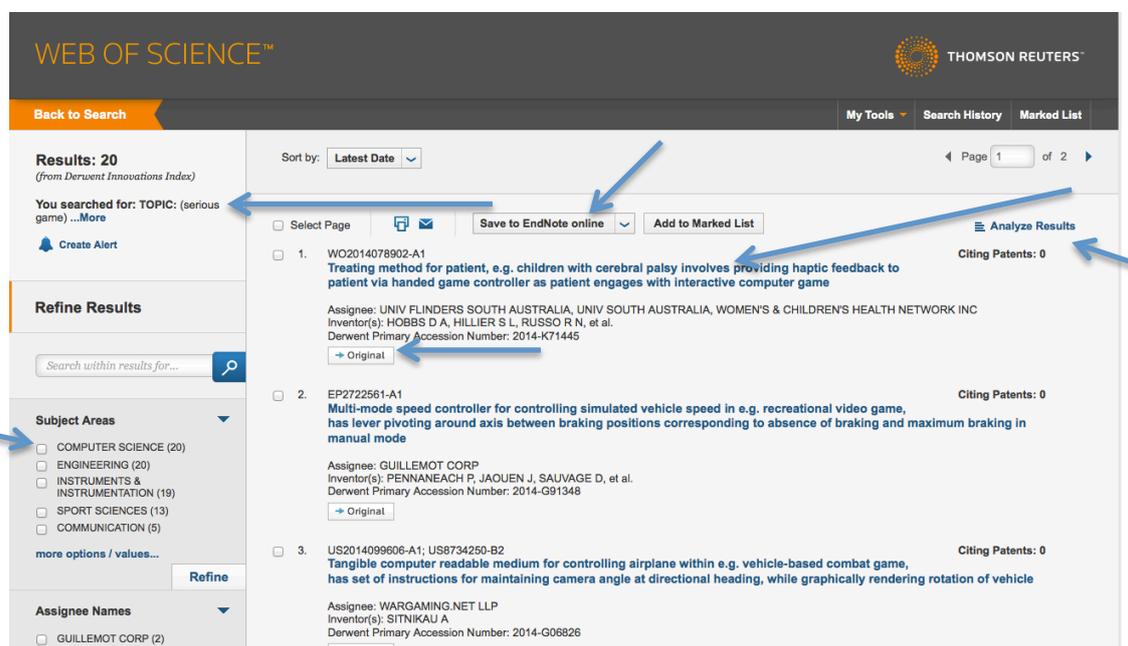
#### 4.1 DERWENT

Segundo Nunes (2013), o *Derwent World Patent Index* (2014) é uma base para busca de patentes paga, criada e mantida pela *Thomson Reuters*, apresenta cobertura de mais de 47 autoridades de patentes do mundo, incluindo bases importantes tal como a USPTO (americana), EPO (europeia), JPO (japonesa), cobrindo mais de 47,8 milhões de documentos de patentes desde 1963. Essa base cobre especialmente a área tecnológica (Química, Ciência da Computação, Engenharias e Eletro-eletrônica). Uma das grandes facilidades do *Derwent* é que ele disponibiliza o *link* para textos completos de patentes depositadas disponíveis em outras bases e permite a tradução das patentes depositadas para mais de 30 línguas. As buscas no *Derwent* permitem o uso de operadores booleanos e caracteres de truncamento, tal como : (i) \*, para zero e muitos de caracteres; (ii) ? para um caractere e (iii) # para zero ou um caractere exatamente. Exporta os documentos para vários formatos de saída. Como as buscas via *Derwent* são pagas, no Brasil o acesso é disponibilizado por meio do Periódico CAPES via *Web-of-Science* (*Thomson Reuters*).

---

<sup>2</sup> PCT (Patent Cooperation Treaty): consiste em um tratado internacional, administrado pela OMPI (Organização Mundial de Propriedade Intelectual). Permite solicitar Propriedade Intelectual proteção para uma patente de invenção simultaneamente em vários países membros, depositando um único pedido “internacional” em lugar de vários pedidos nacionais ou regionais, segundo Russo *et al.* (2012).

Com caráter ilustrativo para esse capítulo, foi realizada uma busca usando os termos da área de jogos. Os termos “*Serious Game*” foram pesquisados no item “*topic*”, como apresentado na Figura 2.



**Figura 2.** interface após a busca simples no *Derwent* (Fonte: *Derwent(2014)*)

A interface do *Derwent* é clara e limpa, de imediato, a interface remete o usuário ao depósito de patente original do registro de patente, que pode ser armazenada em disco. São disponibilizadas, também, ferramentas para análise de resultados (incluindo depósitos pelos códigos da Classificação Internacional de Patentes- CIP/IPC). Na pesquisa da Figura 2 foram encontrados 20 registros de patentes depositadas com relação ao termo pesquisado “*Serious Game*” no *Derwent*. Ao abrir um registro de patente, o usuário pode navegar pelos documentos informacionais dos registros de patentes encontrados na busca (Figura 3) sem necessitar voltar à interface original da busca (Figura 2). Na Figura 3, é também frisado o acesso imediato que o usuário tem ao documento *pdf* original do registro de depósito da patente. Na Figura 3, ainda percebe-se, em amarelo, os termos solicitados na busca e casados pelo *Derwent* nos documentos de registro dos depósitos de patente (no “*topic*” do registro).

WEB OF SCIENCE™ THOMSON REUTERS™

Back to Search My Tools Search History Marked List

Original Save to EndNote online Add to Marked List Back to List 1 of 20

Treating method for patient, e.g. children with cerebral palsy involves providing haptic feedback to patient via handed **game** controller as patient engages with interactive computer **game**

Patent Number(s): WO2014078902-A1  
 Inventor(s): HOBBS D A, HILLIER S L, RUSSO R N, WALKER A W, HUGHES M B, WHITBY T S  
 Patent Assignee Name(s) and Code(s): UNIV FLINDERS SOUTH AUSTRALIA (UYSA-Non-standard)  
 UNIV SOUTH AUSTRALIA (UYSA-Non-standard)  
 WOMEN'S & CHILDREN'S HEALTH NETWORK INC (WOME-Non-standard)  
 Derwent Primary Accession Number: 2014-K71445 [42]

Abstract: NOVELTY - The treating method involves providing a two-handed controller operable within the patient's known motor capabilities, and enabling the patient to engage in an interactive computer **game** using the two-handed controller. A haptic feedback is provided to the patient via the two handed **game** controller as the patient engages with the interactive computer **game**, in which the haptic feedback is isolated to one of the patient's hands.

USE - Treating method for patient, e.g. children with cerebral palsy. Can also be used for patients with sensory agnosia.

ADVANTAGE - Improves the sense of touch and provides an ongoing therapeutic benefit to the patient since the neural pathways for signals from the affected hand will be strengthened and reinforced. Provides both entertainment value and therapeutic value since the **serious** **games** are specifically designed to be accessible and to maximize sensory interaction and appeal.

DETAILS DESCRIPTION: INDEPENDENT CLAIMS are included for the following:

This record is from:  
Derwent Innovations Index 5M

Suggest a correction  
If you would like to improve the quality of the data in this record, please suggest a correction.

**Figura 3. apresentação dos detalhes de um registro de patente no Derwent (Fonte: Derwent(2014))**

A Figura 4 apresenta o restante do documento referente à Figura 3, onde as informações detalhadas do resumo da patente depositada continuam a ser apresentadas.

Show Documentation Abstract

Drawing:

Figure 7A

International Patent Classification: A61B-005/00; A63F-013/00

Derwent Class Code(s): A86 (Fancy goods, games, sports, toys); P31 (Diagnosis, surgery); P36 (Sports, games, toys); S05 (Electrical Medical Equipment); T01 (Digital Computers); W04 (Audio/Video Recording and Systems)

Derwent Manual Code(s): A12-F01; A12-V03C2; S05-A09; S05-G02G9; T01-J06A; T01-J16C1; T01-J30B; T01-S03; W04-X02C

Patent Details:

| Patent Number   | Publ. Date  | Main IPC    | Week   | Page Count | Language |
|-----------------|-------------|-------------|--------|------------|----------|
| WO2014078902-A1 | 30 May 2014 | A63F-013/00 | 201442 | Pages: 58  | English  |

Application Details:

|                 |            |             |
|-----------------|------------|-------------|
| WO2014078902-A1 | W0AU001348 | 22 Nov 2013 |
|-----------------|------------|-------------|

Priority Application Information and Date:

|          |             |
|----------|-------------|
| AU905149 | 23 Nov 2012 |
|----------|-------------|

Designated States:  
 WO2014078902-A1:  
 (National): AE; AG; AL; AM; AO; AT; AU; AZ; BA; BB; BG; BH; BN; BR; BW; BY; BZ; CA; CH; CL; CN; CO; CR; CU; CZ; DE; DK; DM; DO; DZ; EC; EE; EG; ES; FI; GB; GD; GE; GH; GM; GT; HN; HR; HU; ID; IL; IN; IR; IS; JP; KE; KG; KN; KP; KR; KZ; LA; LC; LK; LR; LS; LT; LU; LY; MA; MD; ME; MG; MK; MN; MW; MX; MY; MZ; NA; NG; NI; NO; NZ; OM; PA; PE; PG; PH; PL; PT; QA; RO; RS; RU; RW; SA; SC; SD; SE; SG; SK; SL; SM; ST; SV; SY; TH; TJ; TM; TN; TR; TT; TZ; UA; UG; US; UZ; VC; VN; ZA; ZM; ZW

**Figura 4. continuação dos detalhes de um registro de depósito de patente no Derwent (Fonte: Derwent(2014))**

Na Figura 5 apresenta-se os detalhes da patente original, exportada em *pdf*, que foi depositada via PCT.

(12) INTERNATIONAL APPLICATION PUBLISHED UNDER THE PATENT COOPERATION TREATY (PCT)  
(19) World Intellectual Property Organization  
International Bureau

(43) International Publication Date  
30 May 2014 (30.05.2014)

WIPO | PCT

(10) International Publication Number  
**WO 2014/078902 A1**

---

(51) International Patent Classification:  
*A63F 13/00* (2014.01) *A61B 5/00* (2006.01)

(21) International Application Number:  
PCT/AU2013/001348

(22) International Filing Date:  
22 November 2013 (22.11.2013)

(25) Filing Language: English

(26) Publication Language: English

(30) Priority Data:

(74) Agent: MADDERNS; GPO Box 2752, Adelaide, S.A. 5001 (AU).

(81) Designated States (unless otherwise indicated, for every kind of national protection available): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA,

**Figura 5. patente original depositada (Fonte: Derwent(2014))**

O *Derwent* possui algumas facilidades tais como a gravação de registros para geração de gráficos ou uso em planilhas eletrônicas para trabalhos estatísticos para prospecção. Esses registros podem ser gerados de duas formas:

- (i) pelo *link* “analyze results” (visto na Figura 2) que gera estatísticas como na Figura 7; e, permite gravar os dados para arquivo para tratamento em planilha eletrônica, por exemplo.

Send to File

Number of Records:  All records on page  
 Records [ ] to [ ]

Record Content: Full Record

File Format: Other Reference Software

Send Cancel

**Figura 6. gravação dos registros completos de depósitos para manipulação posterior (Fonte: Derwent(2014))**

- (ii) os dados da busca podem ser gravados abrindo-se a caixa de rolagem “Sent to EndNote...”, apresentado na Figura 2, clicando-se no *link* “Save to Other File Formats”, como apresentado na Figura 6, deve-se setar o “record content” como “full record” ao ser gravado em arquivo para tratamento posterior dos dados. Existe um programa chamado

“*Prospection Helper*” (Costa e Nunes, 2014) que trata os dados principais tal como ano de depósito, país de depósito e ano de publicação e salva em arquivo para ser tratado por planilha eletrônica de forma automática, usando o recurso do “*full record*”.

**WEB OF SCIENCE™**

**Analyze Results**  
 << Back to Previous Page

20. TOPIC: (serious game)  
 Analysis: SUBJECT AREAS: (COMPUTER SCIENCE)

Rank the records by this field: Assignee Name, Assignee Code, Inventor, International Patent Classification Code

Analyze: Up to 500

Set display options: Show the top 10 results. Minimum record count (Threshold): 2

Sort by: Record count (selected), Selected field

Use the checkboxes below to view the records. You can choose to view those selected records, or you can exclude them (and view the others).  
 Note: The number of records displayed may be greater than the listed Record Count if the original set contained more records than the number of records analyzed.

| Field: International Patent Classification Code | Record Count | % of 20   | Bar Chart                       |
|---|--------------|-----------|---------------------------------|
| <input type="checkbox"/> A63F-013/00            | 5            | 25.0000 % | <div style="width: 25%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> A63F-013/06            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> A63F-013/10            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> A63F-013/12            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> F16H-059/04            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> G05G-009/00            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> G06F-003/033           | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> G06F-017/00            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> G06F-019/00            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |
| <input type="checkbox"/> G06Q-030/00            | 2            | 10.0000 % | <div style="width: 10%;"></div> |

**Figura 7.** gravação dos registros completos de depósitos para manipulação posterior IPC (Fonte: Derwent(2014))

## 4.2 INPI

O INPI (Instituto Nacional de Propriedade Industrial) foi criado em 1970. É, atualmente, vinculado ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC) no Brasil. O INPI é uma autarquia federal responsável pelo aperfeiçoamento, disseminação e gestão do sistema brasileiro de concessão e garantia de direitos de propriedade intelectual para a indústria, dentre eles: os registros de Marcas, desenhos industriais, indicações geográficas, programas de computador e topografias de circuitos, as concessões de patentes e as averbações de contratos de franquia e das distintas modalidades de transferência de tecnologia, conforme INPI (2014).

O INPI possui sua base de busca de patentes depositadas que pode ser acessada via [www.inpi.gov.br](http://www.inpi.gov.br) clicando em “patente” e em seguida em “busca”, como apresentado na Figura 8.



Figura 8. interface inicial do INPI (Fonte: INPI(2014))

Outras opções de buscas a ativos intelectuais depositados no Brasil também estão acessíveis via INPI, tais como; programas de computador; Desenho Industrial e Marca, que são de interesse dos produtores de jogos. Os ativos depositados podem ser acessados via *links* na página do INPI que especificam “programas/Desenho Industrial/Marca/...” e em seguida “busca”, similar ao exemplo anterior. A busca pode ser realizada na base de patentes ou na base de programas, Desenho Industrial ou Marca. A seguir apresenta-se um cenário para a busca na base de patentes/MU, na Figura 9.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Marcas | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Patentes | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (25/08/2014 às 10:37:31)

**Pesquisa por:**  
Todas as palavras: 'JOGO no resumo' \ Foram encontrados **1813** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **91**.

| Processo            | Depósito   | Título  |
|---------------------|------------|---|
| BR 20 2012 028831 7 | 12/11/2012 | ELEMENTO APLICADO NA SUSTENTAÇÃO, TRANSPORTE E MANUSEIO DE UM RECIPIENTE DE USO ESPECÍFICO  |
| BR 20 2012 021818 1 | 30/08/2012 | JOGO DE MEMÓRIA   |
| BR 10 2012 021651 5 | 28/08/2012 | CONJUNTO DE PISTA DE VEÍCULO DE BRINQUEDO   |
| BR 10 2012 021565 9 | 27/08/2012 | PROGRAMA DE CONTROLE DE JOGO, DISPOSITIVO DE JOGO, MÉTODO DE CONTROLE DE JOGO, E, MEIO DE GRAVAÇÃO LEGÍVEL POR COMPUTADOR NÃO TRANSITÓRIO           |
| BR 20 2012 018561 5 | 26/07/2012 | KIT CHURRASQUEIRA PARA VEÍCULO DE CARGA E IMPLEMENTOS RODOVIÁRIOS EM GERAL  |
| BR 10 2012 018320 0 | 24/07/2012 | JOGO SIMULADOR DE FUTEBOL DE MESA PARA DOIS OU MAIS COMPETIDORES E COM FUNÇÕES EDUCATIVAS   |
| BR 10 2012 016189 3 | 29/06/2012 | TRILHO COM JOGO DE MOLAS PARA MÓVEIS EM GERAL, COM SISTEMA DE NIVELAMENTO DE PORTAS DE CORRER   |
| BR 10 2012 011244 2 | 11/05/2012 | PEDAL TRASEIRO, JOGO DE PEDAIS TRASEIROS E VEÍCULO DOTADO DE PEDAL TRASEIRO   |
| BR 10 2012 009895 4 | 26/04/2012 | CONJUNTO DE PISTA DE BRINQUEDO  |
| BR 10 2012 009442 8 | 20/04/2012 | SISTEMA INTELIGENTE PARA DOSAR A INTENSIDADE LUMINOSA DAS LANTERNAS DOS VEÍCULOS E ALTERAR A FREQUÊNCIA DO PISCA-PISCA                              |
| BR 10 2012 006154 6 | 19/03/2012 | MÁQUINA DE JOGO, SISTEMA, E, MÉTODO   |
| BR 20 2012 004616 0 | 01/03/2012 | CONJUNTO DE MATERIAL DIDÁTICO PEDAGÓGICO PARA ENSINO E APRENDIZAGEM DE VÔLEI  |
| BR 10 2012 000764 9 | 12/01/2012 | SISTEMA PARA CONEXÃO DE DOIS COMPONENTES CONSTRUTIVOS, CAVALETE DE SUPORTE PARA TAL E CONJUNTO DE ESPELHOS PARA VEÍCULOS AUTOMOTORES DOTADOS DESSES |
| BR 10 2012 000368 6 | 06/01/2012 | SISTEMA ACIONADOR DE FORÇA DUAL COM JOGOS DE ENGENHAGENS EPICICLOIDAS DE TRANSMISSÃO EM SÉRIE   |
| PI 1105982-6        | 29/12/2011 | JOGOS UTILIZANDO CONE E BOLA  |
| PI 1107213-0        | 05/12/2011 | ARMADOR DE 48 AUTOMÁTICO ELETROMECÂNICO   |
| MU 9102202-9        | 11/11/2011 | JOGO DE TABULEIRO EDUCATIVO INFORMATIZADO PARA ENFERMAGEM   |
| PI 1106860-4        | 17/10/2011 | ADOLESCER   |
| MU 9101917-6        | 10/10/2011 | DISPOSIÇÃO INTRODUZIDA EM KIT PARA ENTRETENIMENTO POR JOGOS DE BARALHO  |
| PI 1107014-5        | 15/09/2011 | ELEMENTO UTILIZADO NA MARCAÇÃO DE PONTUAÇÃO E/OU CORRELATO  |

Páginas de Resultados:  
1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | ...91-Próxima»

Figura 9. busca básica realizada na base de patentes do INPI (Fonte: INPI(2014))

Na Figura 9 apresenta-se a busca básica. As buscas no INPI apresentam pouca variação na combinação de termos, por exemplo, não existe a viabilidade de pesquisa pelo título + resumo, como realizada nas outras bases (como no *Derwent*).

Em caráter ilustrativo, um busca básica foi realizada na base de patentes do INPI. Os termos das buscas foram os mesmos utilizados nas busca do *Derwent* “*Serious Game*” utilizando esse termo em português, no entanto no INPI não foi encontrado nenhum ativo para “Jogo Sério”, então foi considerado o termo reduzido em português (“*Jogo*”).

O resultado da busca na base de patentes, resultou em 1813 processos de registros de patente com o uso do termo “Jogo” no resumo, como visto na Figura 9. A interface INPI básica apresenta apenas o número do processo, data de depósito e Título do produto. Para ter acesso a outras informações sobre uma patente depositada o pesquisador deve-se clicar em um processo desejado. Na Figura 9, selecionou-se a patente depositada como MU 8603041-8.

Na Figura 10, diversas informações relacionadas ao processo do MU são apresentadas, dentre elas estão: número do pedido; data do depósito; IPC/CIP; título; resumo; nome do depositante; nome do inventor; procurador; data dos protocolos de petições tramitadas e datas das publicações.

Consulta à Base de Dados do INPI  
 [ Pesquisa Base Marcas | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Patentes | Finalizar Sessão

**Depósito de pedido nacional de Patente**

(21) Nº do Pedido: MU 8603041-8 U2

(22) Data do Depósito: 15/05/2006

(51) Classificação: A63F 3/04

(54) Título: CONFIGURAÇÃO APLICADA A JOGO COM TABULEIRO  
 CONFIGURAÇÃO APLICADA A JOGO COM TABULEIRO. A inovação ora proposta descreve a configuração de um jogo educacional. O jogo intitulado Espaço e Tempo trabalha prioritariamente as questões pertinentes ao século XX. Ele poderá ser utilizado pelos professores de História e de Geografia no Ensino Fundamental e Médio. Neste jogo são abordadas questões de Ecologia, de História e de Geografia. Caberá ao professor de acordo com a série e a disciplina escolher o tema História, Geografia e Ecologia que irá trabalhar com a turma ou até mesmo utilizar-se simultaneamente dos temas.

(71) Nome do Depositante: GRACILDA ALVES (BR/RJ)  
 (72) Nome do Inventor: GRACILDA ALVES  
 (74) Nome do Procurador: Joubert Gonçalves de Castro

**PETIÇÕES**

| Pgo | Protocolo    | Data       | Img | Serviço | Cliente                     | Delivery |
|-----|--------------|------------|-----|---------|-----------------------------|----------|
| ✓   | 020070151141 | 26/10/2007 | -   | 206     | GRACILDA ALVES              |          |
| ✓   | 020070042654 | 04/04/2007 | -   | 206     | GRACILDA ALVES              |          |
| ✓   | 020060173791 | 21/11/2006 | -   | 206     | GRACILDA ALVES              |          |
| ✓   | 020060120863 | 08/08/2006 | -   | 206     | GRACILDA ALVES              |          |
| ✓   | 020060068217 | 15/05/2006 | -   | 200     | Joubert Gonçalves de Castro |          |

**PUBLICAÇÕES**

| RPI  | Data RPI   | Despacho |
|------|------------|----------|
| 2072 | 21/09/2010 | 11.1.1   |
|      |            | 11.1     |
|      |            | 3.1      |
|      |            | 2.1      |

Descrição Despacho  
 11.1.1  
 Arquivamento - Art. 33 Parágrafo único da LPI

Dados atualizados até 19/08/2014 - Nº da Revista: 2276

Figura 10. patente(MU) em detalhes via INPI (Fonte: INPI(2014))

Nessa interface o INPI apresenta *link* para acesso as informações relativas ao andamento do processo por meio das petições. O INPI também disponibiliza o acesso ao documento original, no *link* com imagem do *esp@cenet* (base da EPO), como visto na Figura 10.

Na interface de busca de patentes (Figura 2) percebeu-se um grande número de depósitos de PI e MU com “Jogo” no título, entretanto muitas delas não representam efetivamente jogos computacionais e ou de tabuleiro, educacionais, etc... Muitos dos depósitos são depósitos arquivados, mas publicados devido a legislação vigente (todo depósito de PI/MU/..., no Brasil, será publicado 18 meses após seu depósito, seja ele concedido ou não). Regras de Jogo, tabuleiro e o software em si não são objetos de patentes pois infringem o Art. 10 da LPI como explicado na seção 3, porém os depositantes em não sabendo reivindicar sua patente de invenção (PI) ou MU tem seu processo arquivado no INPI.

Como o INPI diferentemente das outras bases, possui uma base exclusivamente relacionada aos pedidos de registro de Programa de Computador. Foi realizada a busca do termo “jogo” também na base de programas, como apresentado na Figura 11.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Marcas | Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Programas | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (25/08/2014 às 10:36:56)

Pesquisa por:

Todas as palavras: 'JOGO no título' \ Foram encontrados **40** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **2**.

| Processo            | Depósito   | Título  |
|---------------------|------------|---|
| BR 51 2013 001473 5 | 30/12/2013 | JOGO TOAD RUN   |
| BR 51 2013 001445 0 | 27/12/2013 | JOGO BOTÃO F.C.   |
| BR 51 2013 001414 0 | 23/12/2013 | JOGO TRICKY SHOT  |
| BR 51 2013 001346 1 | 10/12/2013 | JOGO EVS  |
| BR 51 2013 001236 8 | 08/11/2013 | CPQD2806 - JOGO DE STORY TELLER - QUADRINHOS RENOVÁVEIS - V.1.0       |
| BR 51 2013 001235 0 | 08/11/2013 | CPQD2805 - JOGO DA MEMÓRIA - V.1.0                                    |
| BR 51 2013 001234 1 | 08/11/2013 | CPQD2804 - JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS - V.1.0                          |
| BR 51 2013 001151 5 | 24/10/2013 | JOGO DE ENGENHARIA ECONÔMICA  |
| BR 51 2013 001125 6 | 17/10/2013 | JOGO EMPRESARIAL SIMULADOR COLISEUM                                   |
| 14246-2             | 14/12/2012 | MEU JOGO DE MAUPASSANT  |
| 13994-1             | 30/11/2012 | A TRILHA: JOGO ELETRÔNICO 3D DERIVADO DA CARTILHA DA CIDADANIA        |
| 13904-2             | 29/11/2012 | JOGO MUSICAL  |
| 14043-2             | 08/10/2012 | ADAPTACAO PARA WEB DE LIVRO-JOGO                                      |
| 13422-5             | 10/07/2012 | JOGO EMPRESARIAL SIMULADOR COLISEUM                                   |
| 13365-5             | 13/06/2012 | JOGO DA MAMÓRIA - JV  |
| 13155-1             | 26/04/2012 | JOGO TOAD ESCAPED   |
| 12894-6             | 06/03/2012 | TEMPLO DAS DEUSAS - JOGO DE DESENVOLVIMENTO FEMININO                  |
| 12244-2             | 30/08/2011 | JOGO DIGITAL DE MEMÓRIA PARA CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL          |
| 12242-5             | 30/08/2011 | JOGO DIGITAL SEQUÊNCIA LÓGICA PARA CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL    |
| 12147-4             | 16/08/2011 | JOGO DIGITAL SEGURANÇA ALIMENTAR PARA CRIANÇAS COM PARALISIA CEREBRAL |

**Figura 11. resultado da busca na base de programas no INPI (Fonte: INPI(2014))**

Foram encontrados 40 processos após a busca, da mesma forma que na busca de patentes, a busca de programas apresenta uma interface de resultados com poucas informações. Para o acesso à documentação complementar deve-se selecionar um processo, em caráter ilustrativo selecionou-se o processo BR512013001235-0 (Programa de Computador depositado e ainda não concedido).

Na Figura 12 diversas informações relacionadas ao registro do Programa de Computador são apresentados, dentre elas estão: número do pedido; data de depósito; linguagem de programação; campo de aplicação; tipo de programa; título; titular; autor; procurador e petições sobre o andamento do processo. O INPI disponibiliza, ainda, de forma interativa, o significado das informações que indicam o campo de aplicação e o tipo de programa, como mostrado na Figura 12.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Marcas | Pesquisa Base Patentes | Base Desenhos | Ajuda? ]

» Consultar por: Pesquisa Base Programas | Finalizar Sessão

**Programa de Computador**

Nº do Pedido: BR 51 2013 001234 1  
 Data do Depósito: 08/11/2013  
 Linguagem: ACTION SCRIPT 3  
 Campo de Aplicação: EN-01  
 Tipo Programa: ET-01  
 Título: CPQD2804 - JOGO DE PALAVRAS CRUZADAS - V.1.0  
 Nome do Titular: CEMIG DISTRIBUIDORA S/A / FUNDAÇÃO CPQD - CENTRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM TELECOMUNICAÇÕES  
 Nome do Autor: CRISTIANNIA SANT' ANNA HENRIQUE / DANIEL SENNA GUIMARÃES / GERALDO TADEU BATISTA DE OLIVEIRA / IZABELA CRISTIANE AMARAL / LARA SCHIBELSKY GODOY PICCOLO / MARILEIDE MOURÃO DOMINGOS / RAFAEL FARIA CARVALHO  
 Nome do Procurador: JAELETON AVELAR FERNANDINO

**PETIÇÕES** ?

| Pgo | Protocolo    | Data       | Img | Serviço | Cliente                 | Delivery |
|-----|--------------|------------|-----|---------|-------------------------|----------|
| ✓   | 014130002309 | 08/11/2013 | -   | 722     | CEMIG DISTRIBUIÇÃO S.A. |          |

**PUBLICAÇÕES**

| RPI  | Data RPI   | Despacho | Complemento do Despacho |
|------|------------|----------|-------------------------|
| 2275 | 12/08/2014 | 080      |                         |

Dados atualizados até 19/08/2014 - Nº da Revista: 2276

**Figura 12. programa em detalhes via INPI (Fonte: INPI(2014))**

Existe ainda outra forma de apropriação de ativos de jogos, tal como o Desenho Industrial, para tabuleiro e peças, por exemplo, como especificado anteriormente na seção 3.

A busca na base de Desenho Industrial com o termo “Jogo” resultou em 435 processos. A página com os resultados apresenta dados básicos tais como número do processo, data de depósito e título do Desenho Industrial depositado, como visto na Figura 13. Foi selecionado o processo BR302012006069-0 para ilustração na Figura 14, onde são apresentados detalhes do depósito de registro, constando informações tal como: nº do pedido, data do depósito, título, nome do depositante, nome do autor, dados do quinquênio, de petições e publicações.

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Marcas | Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Desenhos | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA** (25/08/2014 às 16:47:04)

Pesquisa por:  
Todas as palavras: 'JOGO no titulo' \ Foram encontrados **435** processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página **1** de **22**.

| Processo            | Depósito   | Título   |
|---------------------|------------|--|
| BR 30 2013 006709 2 | 20/12/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA EM APARELHO TUBULAR PARA GINÁSTICA DENOMINADO JOGO DE BARRAS PARALELAS PARA CADEIRANTE         |
| BR 30 2013 006707 6 | 20/12/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA EM APARELHO TUBULAR PARA GINÁSTICA DENOMINADO JOGO DE BARRAS PARA CADEIRANTE                   |
| BR 30 2013 005072 6 | 04/10/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA A JOGO DE TABULEIRO - CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE E O LIXO RELACIONADO AOS ELETRO-ELETRÔNICOS |
| BR 30 2013 005071 8 | 04/10/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA A JOGO DE TABULEIRO - CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE E O LIXO DOMÉSTICO                          |
| BR 30 2013 005073 4 | 04/10/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA A JOGO DE TABULEIRO - CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE E OS BRINQUEDOS                             |
| BR 30 2013 005070 0 | 04/10/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA A JOGO DE TABULEIRO - CUIDADOS COM O MEIO AMBIENTE E AS EMBALAGENS                             |
| BR 30 2013 005099 8 | 03/10/2013 | JOGO DE MESA   |
| BR 30 2013 006869 2 | 13/09/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA EM APARELHO TUBULAR PARA GINÁSTICA DENOMINADO JOGO DE BARRAS.                                  |
| BR 30 2013 004305 3 | 30/08/2013 | PADRÃO ORNAMENTAL APLICADO A TABULEIRO DE JOGO   |
| BR 30 2013 004306 1 | 30/08/2013 | PADRÃO ORNAMENTAL APLICADA A ELEMENTO DE JOGO DE TABULEIRO   |
| BR 30 2013 004304 5 | 30/08/2013 | PADRÃO ORNAMENTAL APLICADO A ELEMENTO DE JOGO DE TABULEIRO   |
| BR 30 2013 004224 3 | 27/08/2013 | JOGO DE CARTAS COM NOTAS MUSICAIS  |
| BR 30 2013 003925 0 | 12/08/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA EM JOGO DE TABULEIRO E PEÇAS   |
| BR 30 2013 001648 0 | 11/04/2013 | "CONFIGURAÇÃO APLICADA EM KIT PARA JOGO"   |
| BR 30 2013 001209 3 | 25/03/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA EM CONJUNTO DE PEDRAS PARA JOGO DE MEMORIZAÇÃO DA TABUADA                                      |
| BR 30 2013 000690 5 | 20/02/2013 | CONFIGURAÇÃO ORNAMENTAL APLICADA EM JOGO DE LAPISEIRA E CANETA   |
| BR 30 2013 000349 3 | 28/01/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA A UM CONTROLADOR DE JOGO   |
| BR 30 2013 000149 0 | 14/01/2013 | CONFIGURAÇÃO APLICADA A UM TABLET COM CONTROLADOR DE JOGO INTEGRADO.   |
| BR 30 2012 006069 9 | 28/11/2012 | JOGO DE CARTAS COM NOTAS MUSICAIS.   |
| BR 30 2012 005619 5 | 23/10/2012 | CONFIGURAÇÃO APLICADA EM KIT DE CONSTRUÇÃO PARA JOGO   |

Figura 13. resultado da busca na base de Desenho Industrial no INPI (Fonte: INPI(2014))

Consulta à Base de Dados do INPI  
[ Pesquisa Base Marcas | Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]

» Consultar por: Base Desenhos | Finalizar Sessão

**Depósito de pedido de registro de Desenho Industrial**

(21) Nº do Pedido: BR 30 2012 006069 9  
(22) Data do Depósito: 28/11/2012  
(54) Título: JOGO DE CARTAS COM NOTAS MUSICAIS.  
(71) Nome do Depositante: Marla Reuter Colombo (BR/RS)  
(72) Nome do Autor: O PROPRIO

**QUINQUÊNIO**

|               | Segundo Período ✗ |                | Terceiro Período ✗ |                | Quarto Período ✗ |                | Quinto Período ✗ |                | Vigência   |
|---------------|-------------------|----------------|--------------------|----------------|------------------|----------------|------------------|----------------|------------|
|               | Ordinário         | Extraordinário | Ordinário          | Extraordinário | Ordinário        | Extraordinário | Ordinário        | Extraordinário |            |
| <b>Início</b> | 28/11/2016        | 29/11/2017     | 28/11/2021         | 29/11/2022     | 28/11/2026       | 29/11/2027     | 28/11/2031       | 29/11/2032     |            |
| <b>Fim</b>    | 28/11/2017        | 28/05/2018     | 28/11/2022         | 28/05/2023     | 28/11/2027       | 28/05/2028     | 28/11/2032       | 28/05/2033     | 28/11/2037 |

**PETIÇÕES ?**

| Pgo | Protocolo    | Data       | Img | Serviço | Cliente              | Delivery |
|-----|--------------|------------|-----|---------|----------------------|----------|
| ✓   | 020120109965 | 28/11/2012 | -   | 100     | Marla Reuter Colombo |          |

**PUBLICAÇÕES**

| RPI  | Data RPI   | Despacho | Complemento do Despacho   |
|------|------------|----------|---|
| 2208 | 30/04/2013 | 30       | É OBRIGATÓRIO QUE O NOME DO AUTOR (SEMPRE PESSOA FÍSICA) ESTEJA PREENCHIDO NO CAMPO 6, NO CASO DE NÃO SE REQUERER SÍGILLO DO MESMO. O DEPOSITANTE DEVE APRESENTAR UMA VIA DO FORMULÁRIO 2.01 COM O RESPECTIVO CAMPO PREENCHIDO, PARA QUE SE POSSA DAR PROSSEGUIMENTO AO PROCESSO. |

Dados atualizados até 19/08/2014 - Nº da Revista: 2276

Figura 14. depósito de Desenho Industrial em detalhes via INPI (Fonte: INPI(2014))

Para jogos ainda dispõe-se do ativo Marca, que é de extrema importância para a ancoragem do produto no mercado consumidor. As Marcas depositadas no país podem ser consultadas via INPI, clicando-se na “pesquisa por Marca”.

Foi realizada a busca por uma Marca específica cujo nome é “*Siirius Surfer*”. Na Figura 15, apresenta-se o resultado da busca que representou 1 ativo com esse nome. Detalhes como número do pedido, data de prioridade, nome da Marca, situação, titular e classe são apresentadas na interface básica.

Consulta à Base de Dados do INPI  
 [ Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]  
 » Consultar por: No. Processo | Marca | Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão

**RESULTADO DA PESQUISA (28/08/2014 às 09:02:37) Marca: SIIRIUS surfer**  
 Foram encontrados 2 processos que satisfazem à pesquisa. Mostrando página 1 de 1.

| Número    | Prioridade | Marca            | Situação                                     | Titular                         | Classe     |
|-----------|------------|------------------|--|---------------------------------|------------|
| 907240330 | 21/01/2014 | M                | Pedido considerado inexistente               | UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE | NCL(10) 09 |
| 907887007 | 26/06/2014 | M SIIRIUS SURFER | Aguardando prazo de apresentação de oposição | UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE | NCL(10) 09 |

Páginas de Resultados:  
1

**Figura 15. resultado da busca na base de Marca no INPI (Fonte:INPI(2014))**

Para informações detalhadas sobre o processo de registro de Marca depositada deve-se clicar no número do processo, e informações complementares serão apresentadas como mostra a Figura 16. Percebe-se que a Marca figurativa mista também é apresentada (imagem).

Consulta à Base de Dados do INPI  
 [ Pesquisa Base Patentes | Pesquisa Base Desenhos | Pesquisa Base Programas | Ajuda? ]  
 » Consultar por: No.Processo | Marca | Titular | Cód. Figura | Finalizar Sessão

**DETALHES DO PROCESSO**

Nº do Processo: **907887007**

Titular: UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Marca: SIIRIUS SURFER

Nome do Procurador: NÃO DEFINIDO

Data do Depósito: 26/06/2014  
 Situação: Aguardando prazo de apresentação de oposição  
 Apresentação: Mista  
 Classe Nice: NCL(10) 09  
 Natureza: De Produto

Especificação: Computador (Programas de -), gravados [programas];

CFE(4): 5.1.5 ; 2.9.8 ; 2.9.4 ; 6.3.2

**PETIÇÕES 2**

| Pgo | Protocolo    | Data       | Img | Serviço | Cliente                         | Delivery |
|-----|--------------|------------|-----|---------|---------------------------------|----------|
| ✓   | 850140121940 | 26/06/2014 | -   | 389     | UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE |          |

**PUBLICAÇÕES**

| RPI  | Data RPI   | Despacho  | Complemento do Despacho |
|------|------------|---|-------------------------|
| 2272 | 22/07/2014 | Publicação de pedido de registro para oposição (exame formal concluído) |                         |

Dados atualizados até 19/08/2014 - Nº da Revista: 2276

**Figura 16. depósito da Marca em detalhes via INPI (Fonte: INPI(2014))**

Para consultar ativos como Marca em âmbito internacional o leitor deve usar outra base de busca, pois o INPI concentra apenas pedidos realizados no Brasil com validade territorial. A WIPO por meio da *Madrid: The International Trademark System* (WIPO-ROMARIM, 2014) disponibiliza a consulta de ativos internacionais dos signatários do acordo para *Trademarks* da WIPO.

Na Figura 17 apresenta-se a busca básica de Marca contendo o termo “game”. Foram encontrados 139 registros na base ROMARIM, a interface apresenta dados básicos dos resultados, tais como n° do depósito de Marca, nome da Marca, escritório internacional de origem do depósito, data do depósito e classificação internacional do depósito segundo a classe de NICE<sup>3</sup>.

**WIPO MADRID**  
The International Trademark System

ORGANISATION MONDIALE DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Home > Services > Système de Madrid concernant l'enregistrement international des marques > ROMARIN

**ROMARIN**  
Recherche simple  
Recherche avancée  
Préférences  
Exemples de recherche  
Aide  
Questions fréquemment posées  
Commentaires

**SITES CONNEXES**  
Classification de Nice  
Classification de Vienne  
WIPO GOLD  
Marques(Système de Madrid)  
Codes INID  
Codes Pays/Office

**SERVICES EN LIGNE**  
e-Payment  
e-Renewal  
Gazette  
MEA  
MGS  
MPM

**Résultats de la recherche**

Requête: ( Marque contient game)  
Résultats 1 - 25 / 139 (139 résultats)

Imprimer la liste des résultats  
Tout télécharger

| N° | N° de marque | Nom de marque   | Office d'origine | Date d'enregistrement | Classe de Nice |
|----|--------------|---|------------------|-----------------------|----------------|
| 1. | 1108647      | 1 SHOT MILLION Mind the Game Visit www.oneshotmillion.com | EM               | 20.12.2011            | 41             |
| 2. | 843724       | A Better Game By Design                                   | US               | 06.01.2005            | 28             |
| 3. | 646939       | A Director's Game   | DE               | 30.11.1995            | 09             |
| 4. | 1171522      | ABLE AND GAME   | AU               | 28.06.2013            | 16 24          |
| 5. | 1061455      | AR_Drone Parrot THE FLYING VIDEO GAME                     | EM               | 29.10.2010            | 09 28          |
| 6. | 1097289      | ARE YOU GAME?   | AU               | 16.09.2011            | 33             |
| 7. | 623772       | ASB-GAME-COURT  | DE               | 16.08.1994            | 06 19 42       |
| 8. | 1194313      | Are you Game?   | AU               | 05.12.2013            | 33             |
| 9. | 1194170      | Are you Game?   | AU               | 05.12.2013            | 33             |

**Figura 17. resultado da busca na base de Marca na WIPO (Fonte: (WIPO-ROMARIM, 2014))**

Na Figura 18 apresenta-se a em detalhes a Marca selecionada de número 1194313 depositada na Austrália. A Marca foi intitulada de “Are you game?” , a imagem figurativa também é apresentada. Note que na Figura 17 são apresentadas outras Marcas com o mesmo nome, entretanto a apresentação figurativa não é a mesma (corresponde à variações figurativas apresentadas por outros depósitos).

<sup>3</sup> [http://www.inpi.gov.br/images/stories/downloads/Marcas/pdf/manual\\_e\\_Marcas\\_2\\_versao\\_0603.pdf](http://www.inpi.gov.br/images/stories/downloads/Marcas/pdf/manual_e_Marcas_2_versao_0603.pdf)

Détail | Résumé | Par office | Documents

1194313 - Are you Game? MRS ▶ tout ouvrir 📄 🔍

Pays : [Tous](#) | [Accordé](#) | [Refus](#) | [Décision finale](#) | [Non désigné](#)  
 CN GB US

**151 Date de l'enregistrement**  
05.12.2013

**180 Date prévue de l'expiration de l'enregistrement/du renouvellement**  
05.12.2023

**270 Langue de la demande**  
Anglais

État actuel

**732 Nom et adresse du titulaire de l'enregistrement**  
Fowles Wine Pty Ltd  
Lambing Gully Road  
AVENEL VIC 3664 (AU)

**811 État contractant dont le titulaire est ressortissant**  
AU

**842 Nature juridique du titulaire (personne morale) et État ainsi que, le cas échéant, territoire à l'intérieur de cet État, où la personne morale est constituée**  
Proprietary Limited Company, Australia

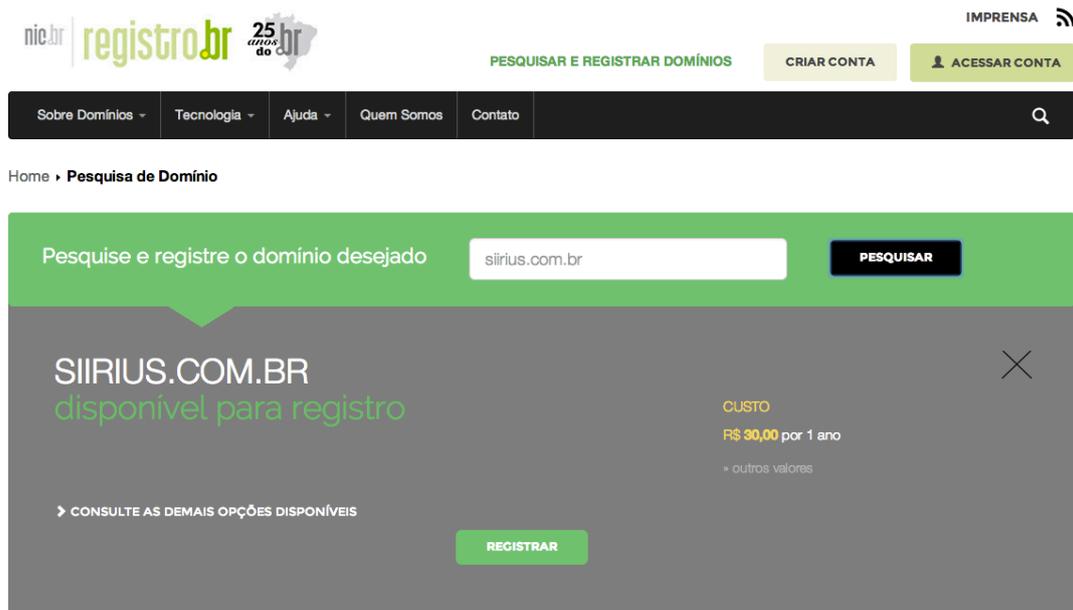
**740 Nom et adresse du mandataire**  
Omond & Co  
Attn: James Omond,  
PO Box 32  
Albert park VIC 3206 (AU)

**540 Marque**



**Figura 18. depósito da Marca em detalhes via WIPO (Fonte: (WIPO-ROMARIM, 2014))**

A Marca registrada, como apresentada anteriormente, muitas vezes fornece direito de prioridade sobre a solicitação de domínio. Os domínios não possuem territorialidade explícita, por estarem na web. Entretanto existem domínios que são gerenciados no país de origem, tal como os domínios que são gerenciados diretamente pelo país que aparece no sufixo, como é o caso dos domínios .br gerenciados pelo NIC.br . Na Figura 19 apresenta-se a demanda de um registro de domínio .br , percebe-se que o domínio solicitado está disponível no Brasil.



**Figura 19. consulta de domínio em registro.br (Fonte: Registro.br)**

Existem várias questões levantadas sobre o direito sobre domínios, e quem se ocupada dessas disputas é a WIPO via *Arbitration and Mediation Center* (<http://www.wipo.int/amc/en/trademark/output.html>) e ICANN (*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*) (<https://www.icann.org/>), como já discutido brevemente na seção 3.

Outras operacionalizações de buscas relacionadas à propriedade intelectual para jogos, tal como enredos, personagens, etc são tratadas pela Biblioteca Nacional, porém a busca é ainda limitada no site.

Após o conhecimento sobre o funcionamento operacional das bases de busca, o pesquisador de posse de conhecimentos sobre sua tecnologia tem condições de prospectar seu produto, traçando, assim, os possíveis mercados emergentes. Como na área de Ciência da Computação os acadêmicos desconhecem como escrever um artigo de prospecção, os mesmos podem utilizar-se de modelos em periódicos brasileiros, tal como a *ScientiaPlena*<sup>4</sup>, *GEINTEC*<sup>5</sup> e os *Cadernos de Prospecção*<sup>6</sup> (QUALIS Interdisciplinar). Infelizmente a área de CC ainda não concebeu a importância desse tipo de artigo de estado da técnica visando alavancar negócios e o empreendedorismo

<sup>4</sup> <http://www.scientiaplenu.org.br/>

<sup>5</sup> <http://www.revistageintec.net/>

<sup>6</sup> <http://www.redenit-ne.net/ojs-2.3.0/index.php/>

em CC no Brasil, existem algumas iniciativas importantes de algumas áreas, tal como a de *games*, por exemplo, na edição de 2014 do SBGAMES um artigo de prospecção foi aprovado para apresentação na trilha indústria).

## 5. Conclusões

Esse capítulo apresentou ao leitor informações e diretrizes básicas sobre a propriedade intelectual/industrial sobre apropriação de ativos produzidos em Ciência da Computação, especialmente na área de jogos no Brasil. Apresentou-se também procedimentos para o levantamento do estado da técnica por meio da realização de prospecção tecnológica usando bases de busca de ativos intelectuais e industriais em base nacional e internacional. Esse capítulo é uma primeira iniciativa de aproximação entre a academia e o mundo empreendedor, capacitando a visão empreendedora dos ativos produzidos na universidade (principalmente). Entretanto muito desse assunto ainda deve ser explorado.

## Agradecimentos

Ao CNPq pela bolsa de Produtividade em desenvolvimento Tecnológico concedida, processo nº CNPq 310793/2013-0, intitulado : Em direção à extração, armazenamento e uso de aspectos psicológicos na tomada de decisão computacional & Propriedade Intelectual em software no Brasil.

## Referências Bibliográficas

BN. Biblioteca Nacional. Registro e Averbação. 2014. (Disponível em [http://www.bn.br/portal/index.jsp?nu\\_pagina=28](http://www.bn.br/portal/index.jsp?nu_pagina=28)). 2014

COSTA, T., NUNES, M.A.S.N. Prospecção de patentes de personalidade nos jogos. **Cadernos de Prospecção**, América do Norte. v. 7 N. 1, p. 50-65. 2014.

CRUZ. C.H.B.. A Universidade, a Empresa e a Pesquisa que o país precisa. In: **Parcerias Estratégicas**. MCT, Centro de Estudos Estratégicos (CEE), Brasília: DF. ISSN 1413-9375, nº. 8, maio, 2000.

DE NEGRI, F.; CAVALCANTE, L.R.. Sistemas de inovação e infraestrutura de pesquisa: considerações sobre o caso brasileiro. In: **24ª Radar** - tecnologia, produção

e comércio exterior. IPEA- Diretoria de Estudos e Políticas Setoriais, de Inovação, Regulação e Infra estrutura. Brasília, 2013.

DIRPA. Oficina de Software : Pedidos de Patente Envolvendo Criações implementas por Programa de Computador, 2014.

DERWENT. Derwent Innovations Index. 2014 (Disponível em : <http://thomsonreuters.com/derwent-innovations-index/> ). Acessado: 20/08/2014.

EPO. European Patent Office. 2013. (Disponível em : <http://www.epo.org/>) Acessado: 20/09/2013.

EPO. “A comprehensive overview of the coverage of the worldwide patent database managed by the EPO”. In: Global Patent Data Coverage 2011. (Disponível em : <[http://documents.epo.org/projects/babylon/eponet.nsf/0/204052542F7D7507C12572EB00455D35/\\$File/comprehensive\\_overview.pdf](http://documents.epo.org/projects/babylon/eponet.nsf/0/204052542F7D7507C12572EB00455D35/$File/comprehensive_overview.pdf)) Acessado: 20/09/2013.

FSF - Free Software Fundation. Licença Creative Commons GNU GPL 2.0. 2013. (Disponível em <http://creativecommons.org/licenses/GPL/2.0/legalcode.pt>)

INPI-Consulta pública sobre “Patente em invenções implementadas por computador”. 2012 (Disponível em <http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=29693&sid=3>)

INPI-INSTITUTO NACIONAL DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL (INPI). 2014. Disponível em: <http://www.inpi.gov.br/>. Acessado: 12/08/2014.

LI- Lei n. ° 10.973, de 2 de dezembro de 2004. Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 3 dez. 2004. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2004-2006/2004/lei/110.973.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/110.973.htm)>. Acessado em: 13/05/2013.

LDA- *Lei do Direito do Autor -LEI N° 9.610, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998.* (Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm) )

LS- Lei de Software - LEI N° 9.609 , DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998. (Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9609.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9609.htm)).

LPI- Lei de Propriedade Industrial- LEI N° 9279/96 de 14 de maio de 1996. (Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9279.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm))2014.

SILVA NETO, P. ; NUNES, M.A.S.N. . Mecanismos de Proteção de Ativos Intelectuais de Tecnologia da Informação existentes no Brasil. In: SEMINFO/UFSITA'2013-, 2013, Itabaiana-SE. Terceira Semana de Informática (SemInfo). Itabaiana: UFS-ITA, 2013. v. 1. p. 14-17.

NUNES, M.A.S.N. . Produção Tecnológica na IE: Prospecção e Propriedades Intelectual em Informática na Educação. In: Amanda Meincke Melo, Marcos Augusto Francisco Borges, Celmar Guimarães da Silva. (Org.). Jornada de Atualização em Informática na Educação JAIE (CBIE2013). IN: II Congresso Brasileiro de Informática da Educação (CBIE). 1ed.Campinas: UNICAMP, 2013, v. 1, p. 5-34.

NUNES, M. A. S. N. ; CAZELLA, S. C. ; PIRES, E. A. ; RUSSO, S. L. . Discussões Sobre Produção Acadêmico-Científica & Produção Tecnológica: Mudando Paradigmas . Revista GEINTEC- Gestão , Inovação e Tecnologias, v. 3, p. 205-220, 2013.

RS-Registro de Software. INSTRUÇÃO NORMATIVA N° 11/2013. In Normas do INPI (Disponível em [http://www.inpi.gov.br/images/stories/downloads/pdf/Normas\\_Auditoria\\_Final\\_15\\_3\\_2013\\_C.pdf](http://www.inpi.gov.br/images/stories/downloads/pdf/Normas_Auditoria_Final_15_3_2013_C.pdf))

RUSSO, S. L. ; SILVA, G. F. ; OLIVEIRA, L. B. ; SANTOS, M. M. A. ; NUNES, M. A. S. N. ; VASCONCELOS, J. S. . Propriedade Intelectual. In: Russo, S.L.;Silva, G.F.; Nunes, M.A.S.N... Capacitação em inovação tecnológica para empresários - Edição 2. 2ed.s: Editora UFS, 2012b, v. , p. 55-91.

RUSSO, S. L; SILVA, G. F.; NUNES, M. A. S. N.. Capacitação em inovação tecnológica para empresários - Edição 2. 2. ed. São Cristóvão: Editora UFS, 2012. v. 1. 288p. (Disponível em <http://200.17.141.213/~gutanunes/hp/publications/capacite.pdf>)

SBP-Software Público Brasileiro . Instruções Normativas Nº 01, DE 17 DE JANEIRO DE 2011. 2011. (Disponível em [http://www.softwarepublico.gov.br/spb/download/file/in\\_spb\\_01.pdf](http://www.softwarepublico.gov.br/spb/download/file/in_spb_01.pdf))

SCHOLZE, S.; CHAMAS, C.. Instituições Públicas de Pesquisa e o Setor Empresarial: o papel da inovação e da propriedade intelectual. In: **Parcerias Estratégicas**. MCT, Centro de Estudos Estratégicos (CEE), Brasília: DF. ISSN 1413-9375, nº. 8, maio, 2000.

SCIENCE AND ENGINEERING INDICATORS (SEI). National Science Board Editor, 2012.

STALLMAN, R. “Copyleft: Um Idealismo Pragmático”. In: *Free Software, Free Society: The Selected Essays of Richard M. Stallman*. 2002. (Disponível em <http://www.gnu.org/philosophy/pragmatic.html>). Acessado: 12/03/2013.

TOONSFERA. Registro de personagens: Guia definitivo. 2014. (Disponível em <http://toonsfera.com.br/2014/02/registro-de-personagens.html>)

TRIPS.2014.(Disponível em <http://www.inpi.gov.br/images/stories/27-trips-portugues1.pdf>)

UNESCO. **Science Report 2010**: The Current Status of Science around the World. UNESCO Publishing. 2010. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001899/189958e.pdf>. Acessado: 12/03/2013.

USP -Carta aberta ao INPI sobre Patente. 2012 (Avialable at <http://ccsl.ime.usp.br/pt-br/news/12/03/20/ccsl-usp-divulga-carta-aberta-ao-inpi-sobre-patentes-de-software>).

USPTO. United States Patent and Trademark Office. 2013. (Disponível em : <http://www.uspto.gov/> ). Acessado: 20/09/2013.

WIPO. World Intellectual Property Organization. 2014 (Disponível em <http://www.wipo.int/>). Acessado: 20/08/2014.

WIPO-ROMARIM. 2014. Madrid The Intenational Trademark System (Disponível em <http://www.wipo.int/romarin/>). Acessado dia 25/08/2014.