XXVI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI SÃO LUÍS – MA

DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA

FERNANDO GALINDO AYUDA

JOÃO MARCELO DE LIMA ASSAFIM

Copyright © 2017 Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Direito

Todos os direitos reservados e protegidos.
Nenhuma parte deste anal poderá ser reproduzida ou transmitida sejam quais forem os meios empregados sem prévia autorização dos editores.

Diretoria – CONPEDI
Presidente - Prof. Dr. Raymundo Juliano Feitosa – UNICAP
Vice-presidente Sul - Prof. Dr. Ingo Wolfgang Sarlet – PUC - RS
Vice-presidente Sudeste - Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim – UCAM
Vice-presidente Nordeste - Profa. Dra. Maria dos Remédios Fontes Silva – UFRN
Vice-presidente Norte/Centro - Profa. Dra. Julia Maurmann Ximenes – IDP
Secretário Executivo - Prof. Dr. Orides Mezzaroba – UFSC
Secretário Adjunto - Prof. Dr. Felipe Chiarello de Souza Pinto – Mackenzie

Representante Discente – Doutoranda Vivian de Almeida Gregori Torres – USP

Conselho Fiscal:
Prof. Msc. Caio Augusto Souza Lara – ESDH
Prof. Dr. José Querino Tavares Neto – UFG/PUC PR
Profa. Dra. Samyra Haydêe Dal Farra Naspolini Sanches – UNINOVE
Prof. Dr. Lucas Gonçalves da Silva – UFS (suplente)
Prof. Dr. Fernando Antonio de Carvalho Dantas – UFG (suplente)

Secretarias:
Relações Institucionais – Ministro José Barroso Filho – IDP
Prof. Dr. Liton Lanes Pilau Sobrinho – UPF
Educação Jurídica – Prof. Dr. Horácio Wanderlei Rodrigues – IMED/ABEDi
Eventos – Prof. Dr. Antônio Carlos Diniz Murta – FUMEC
Prof. Dr. Jose Luiz Quadros de Magalhaes – UFMG
Profa. Dra. Monica Herman Salem Caggiano – USP
Prof. Dr. Valter Moura do Carmo – UNIMAR
Profa. Dra. Viviane Coêlho de Séllos Knoerr – UNICURITIBA
Comunicação – Prof. Dr. Matheus Felipe de Castro – UNOESC

D597

Direito, inovação, propriedade intelectual e concorrência [Recurso eletrônico on-line] organização CONPEDI

Coordenadores: Fernando Galindo Ayuda, João Marcelo de Lima Assafim – Florianópolis: CONPEDI, 2017.

Inclui bibliografia
ISBN:978-85-5505-564-5
Modo de acesso: www.conpedi.org.br em publicações
Tema: Direito, Democracia e Instituições do Sistema de Justiça

1. Direito – Estudo e ensino (Pós-graduação) – Encontros Nacionais. 2. Concorrência desleal. 3.Tecnologia. 4. Ciência. XXVI Congresso Nacional do CONPEDI (27. : 2017 : Maranhão, Brasil).

CDU: 34

Conselho Nacional de Pesquisa
e Pós-Graduação em Direito
Florianópolis – Santa Catarina – Brasil
www.conpedi.org.br

Universidade Federal do Maranhão - UFMA
São Luís – Maranhão - Brasil
www.portais.ufma.br/PortalUfma/index.jsf

XXVI CONGRESSO NACIONAL DO CONPEDI SÃO LUÍS – MA

DIREITO, INOVAÇÃO, PROPRIEDADE INTELECTUAL E CONCORRÊNCIA

Apresentação

Com grande satisfação foi que, em São Luiz, Capital do Estado do Maranhão, ao 17 dias do mês de novembro do ano de 2.017, às 14:30, presidimos o Grupo de Trabalho intitulado Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência.

Trata-se de um ambiente de crise. A reação, além de complexas ponderações acerca do equilíbrio na contabilidade social, passa pelo crescimento econômico. Em primeiro lugar, o crescimento econômico parece ser mais pujante quanto relacionado não só com o crescimento da produção cientifica (que isoladamente pode não gerar crescimento algum), mas no incremento da inovação utilizada para produção e no ambiente de negócios, seja em matéria de produto ou processo manufatura, ou, ainda, seja como serviços. Não obstante a relevância do mundo físico nas relações econômicas e no comercio, produtos e serviços podem ser negociados em ambiente digital. A assim denominada quinta revolução industrial impactara a economia, o direito e as relações sociais de maneira sem precedentes. Um ponto é certo: haverá impacto sobre empregos e sobre como as nações produzem.

Não se trata mais de se decifrar a natureza do milagre da riqueza e do crescimento das nações. Neste momento histórico, passada a aurora do século XXI, mais do que relação entre capital e trabalho no processo produtivo, o papel da tecnologia nessa, agora, triangulação, é o sustentáculo do crescimento econômico. Desde Joseph Shumpeter, passando por Kenneth Arrow, chega-se aos Prêmios Nobel de Economia Robert Solow e Paul Romer, o denominador comum é o protagonismo da tecnologia. No entanto, a tecnologia não cai do céu nem nasce em árvores e depende, inexoravelmente, do, assim, por vezes, denominado, capital humano. Na base deste sistema está a educação, e, na estrutura de sustentação desta maravilhosa árvore do crescimento, para que seja fértil (possa gerar e fazer crescer frutos), estão as ferramentas institucionais e politicas necessárias à criação de um ambiente favorável à inovação. A mudança da fronteira tecnológica depende de pessoas, simples, assim.

Nessa corrida, o senso comum (de jornalistas a empresários, passando por cientistas) é no sentido de que estamos atrasados. Não nos adianta de nada se nossos compatriotas, recebem galardões da ciência se estão alhures em entidades alienígenas gerando riqueza – exclusivamente - para outras nações. Sim, um dissabor, é verdade, mas, no entanto, não temos que lhe amargar eternamente. Algumas dessas tecnologias não são tão brutas e

inacessíveis como no passado. Há possibilidades para países emergentes ingressarem na “plataforma” economia do conhecimento em tempo de embarcar no “trem bala” da quinta revolução industrial. As politicas públicas devem fazer o seu papel, bem como, também, devem a indústria (as empresas em geral) e a universidade. Permeando tudo isso, está o direito, seja na atribuição patrimonial seja no trafego jurídico e, especialmente, garantindo aos cidadãos o acesso a oportunidades conforme os ditames constitucionais do direito ao desenvolvimento e provendo o controle social de distorções.

Os trabalhos deste grupo de trabalho seguiram nesta linha e proporcionaram um interessante debate sobre inovação, propriedade intelectual e livre concorrência, todos, com foco no desenvolvimento do Brasil e Espanha.

Prof. Dr. João Marcelo de Lima Assafim - UCAM

Prof. Dr. Fernando Galindo Ayuda - Unizar

Nota Técnica: Os artigos que não constam nestes Anais foram selecionados para publicação na Plataforma Index Law Journals, conforme previsto no artigo 7.3 do edital do evento. Equipe Editorial Index Law Journal - publicacao@conpedi.org.br.

PROPRIEDADE INTELECTUAL NO ÂMBITO DO SETOR AUDIOVISUAL

INTELLECTUAL PROPERTY IN THE AUDIOVISUAL SECTOR

Carolina Brasil Romao e Silva

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar como a propriedade industrial pode ou é aplicada dentro do setor audiovisual. Assim, averígua-se os instrumentos de propriedade intelectual como patente, indicação geográfica, marca e desenho industrial no âmbito do setor audiovisual brasileiro. Ademais, analisa-se o direito autoral na referida indústria.

Palavras-chave: Indústria audiovisual, Instrumentos de propriedade industrial, Direito autoral, Inpi

Abstract/Resumen/Résumé

This article aims to analyze how industrial property can or is applied within the audiovisual industry. Thus, intellectual property instruments such as patent, geographical indication, trademark and industrial design in the scope of the Brazilian audiovisual sector are analyzed. In addition, copyright in the industry is analyzed.

Keywords/Palabras-claves/Mots-clés: Audio-visual industry, Industrial property´s instruments, Copyright, Inpi

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo estudar os direitos autorais e a propriedade industrial relativa ao setor audiovisual. Neste sentido, informa-se que o setor audiovisual compreende a indústria cinematográfica e videofonográfica do país, isto é: os agentes de produção, distribuição e exibição dos segmentos de cinema (salas de exibição), TV paga (comunicação eletrônica de massa por assinatura), TV aberta (radiodifusão de sons e imagens), vídeo doméstico, vídeo por demanda e mídias móveis.

O art. 1º, inciso I, da Medida Provisória nº 2.228-1, de 06 de setembro de 2001, conceitua obra audiovisual como produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão.

Define-se ainda obra cinematográfica como obra audiovisual cuja matriz original de captação é uma película com emulsão fotossensível ou matriz de captação digital, cuja destinação e exibição seja prioritariamente e inicialmente o mercado de salas de exibição, e obra videofonográfica: obra audiovisual cuja matriz original de captação é um meio magnético com capacidade de armazenamento de informações que se traduzem em imagens em movimento, com ou sem som. Assim, ratifica-se que do gênero obra audiovisual pode existir obra cinematográfica ou videográfica.

Destaca-se a indústria audiovisual, um dos grandes integrantes da indústria criativa, na economia brasileira. Segundo estudo recente da Agência Nacional do Cinema - ANCINE, o valor adicionado pelo setor audiovisual à economia brasileira cresceu, em termos nominais, 192% entre 2007 e 2014, chegando a R$ 24,5 bilhões em renda gerada nesse último ano. Em termos reais, o crescimento médio anual foi de 8,8% entre 2007 e 2013, quando a participação do setor no produto interno bruto (PIB) brasileiro foi de 0,54% (ANCINE, 2016). Esse crescimento pode ser observado em todos os segmentos da cadeia audiovisual. O parque exibidor brasileiro, por exemplo, cresceu expressivamente nos últimos anos. Em 2002, existiam 1.635 salas em todo o país. Atualmente, são contabilizadas mais de 3.100 salas de cinema.

Nesse cenário, observa-se o fortalecimento de produtoras nacionais independentes. Além disso, no segmento cinematográfico, o avanço da produção nacional tem contribuído para o surgimento de distribuidoras nacionais que auxiliam na construção de equações rentáveis para os filmes brasileiros.

Ademais, a produção audiovisual gera direitos proprietários que contribuem para a criação de catálogos e, consequentemente, para a geração sustentada de receitas, com grande potencial de exportação. Pela produção audiovisual envolver direitos imateriais, observa-se a necessidade de aplicação da propriedade intelectual neste setor.

Quanto à propriedade intelectual, observa-se que se trata de um ramo do direito que protege as criações intelectuais, facultando aos seus titulares direitos econômicos os quais ditam a forma de comercialização, circulação, utilização e produção dos bens intelectuais ou dos produtos e serviços que incorporam tais criações intelectuais, ou seja, é um sistema criado para garantir a propriedade ou exclusividade resultante da atividade intelectual nos campos industrial, científico, literário e artístico e possui diversas formas de proteção. As suas vertentes principais são: direito autoral e propriedade industrial.

Assim, pretende-se analisar os instrumentos de proteção da propriedade intelectual e a viabilidade de proteção da indústria audiovisual.

1 – PROPRIEDADE INTELECTUAL E INDÚSTRIA AUDIOVISUAL

Verifica-se que indústria audiovisual é integrante da indústria criativa. De acordo com Fingerl e Garcez (2002), as inovações se traduzem na invenção de novos bens e serviços e na contínua reinvenção deles. Intangíveis são fatores não físicos utilizados na produção de bens ou serviços que irão gerar benefícios futuros para seus proprietários ou controladores, o que inclui direito de propriedade específico: marcas (derivada do marketing e da comercialização); patentes (das tecnologias); e direitos de autor (das artes e da cultura).

Deste modo, a geração de riqueza depende da capacidade do país de criar conteúdo criativo, transformá-lo em bens ou serviços comercializáveis e encontrar formas de distribuí-los, no mercado local e no exterior, ganhando escala e divulgando seu conhecimento, para a economia criativa, que envolve bens imateriais/intangíveis regulados no campo da propriedade intelectual.

Barbosa (2010) dispõe que a propriedade intelectual compreende: (i) os direitos autorais; (ii) o direito de propriedade industrial; e (iii) outros direitos sobre bens imateriais de vários gêneros (direitos sui generis). A proteção sui generis abrange: a) topografias de circuitos integrados; b) as cultivares; c) conhecimentos tradicionais[1].

Segundo as normas estabelecidas pela OMPI - Organização Mundial da Propriedade Intelectual[2] - a Propriedade Intelectual abrange duas grandes áreas: Propriedade Industrial (patentes, marcas, desenho industrial, indicações geográficas e proteção de cultivares) e Direito Autoral (como obras literárias e artísticas e programas de computador).

Os direitos autorais são aqueles que dizem respeito às criações de caráter intelectual, artístico ou literário do espírito humano, tendo como principal atribuição a garantia de proteção aos autores de eventual uso incorreto ou irresponsável feito por terceiros de suas obras, além de permitir a aqueles explorar tais obras da maneira que achar mais conveniente[3].

O direito autoral compreende: a) direitos de autor que, por sua vez, abrange: obras literárias, artísticas e científicas; programas de computador; descobertas científicas. b) direitos conexos, abrangem as interpretações dos artistas intérpretes e as execuções dos artistas executantes, os fonogramas e as emissões de radiodifusão.

Os direitos de propriedade industrial visam proteger os produtos ou serviços que estão diretamente relacionados com as invenções ou marcas, além de garantir ao seu titular a possibilidade de explorá-las economicamente ou de impedir que terceiros o façam sem a sua autorização[4].

A propriedade industrial abrange: a) patentes que protegem as invenções em todos os domínios da atividade humana; b) marcas, nomes e designações empresariais; c) desenhos e modelos industriais; d) indicações geográficas; e) segredo industrial e repressão à concorrência desleal (INPI, 2010).

1.1- DIREITO AUTORAL E INDÚSTRIA AUDIOVISUAL

[1] http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_docente_iel-senai-e-inpi.pdf
[2] Em inglês WIPO – World Intellectual Property Organization. Disponível em: http://www.wipo.int/portal/en/index.html.
[3] Manual de Propriedade Intelectual, Diego Perez Almeida, Isabela Guimarães Del Monde, Patricia Peck Pinheiro (Coord.), 2013, UNESP.
[4] http://www.inpi.gov.br/sobre/arquivos/guia_docente_iel-senai-e-inpi.pdf

O direito autoral, bem como a propriedade industrial está previsto na Constituição Federal de 1988 no rol de direitos e garantias fundamentais (Art. 5º, incisos XXVII e XXVIII). Os direitos autorais, regulamentados pela Lei 9.610/1998 (Lei de Direitos Autorais ou LDA), são aqueles que visam proteger o criador de uma obra intelectual, bem como garantir a este a exposição, disposição e exploração econômica dessa obra, permitindo, ainda, que impeça o uso não autorizado de sua obra por terceiros. O artigo 1º da Lei nº 9.610/98 define direitos autorais como os direitos de autor e os que lhes são conexos.

Assim, os artistas intérpretes ou executantes terão a mesma proteção dos autores, sem lhes afetar seu direito, de acordo com o previsto no art. 89 da Lei nº 9.610/98. Para as empresas de radiodifusão estão assegurados, pelo período de 70 (setenta) anos a "proteção aos direitos conexos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente à fixação, para os fonogramas; à transmissão, para as emissões das empresas de radiodifusão; e à execução e representação pública, para os demais casos", conforme art. 96 da referida lei.

Verifica-se ainda a Convenção de Roma para a Proteção aos Artistas Intérpretes ou Executantes, aos Produtores de Fonogramas e aos Organismos de Radiodifusão de 1961 e a Convenção de Genebra para a Proteção dos Produtores de Fonogramas contra a Reprodução não Autorizada de seus Fonogramas, de 1971, para a proteção dos direitos conexos.

Antes de nos aprofundarmos nas considerações específicas do direito autoral para a indústria audiovisual, é importante definir o que é obra intelectual e qual é o objeto de proteção desse ramo do direito. Podemos considerar como obra intelectual as criações do espírito humano de cunho literário, científico ou artístico e que de alguma forma tenham sido materializadas em um suporte, seja este físico ou digital. É a música gravada pelo artista no arquivo digital e que se escuta no MP3 Player ou ainda o texto redigido pelo escritor em determinado livro. O que é protegido por direitos autorais não é a criação intelectual do ser humano de forma isolada, mas sim aquela que de alguma forma tenha sido materializada em um suporte e que possa ser objeto de reprodução.

Os direitos morais (artigo 24 da LDA) do autor são o vínculo perpétuo entre o autor e a sua obra e, portanto, se relacionam com a personalidade do autor. São direito morais: reivindicar, a qualquer tempo, a autoria da obra; na utilização de sua obra, ter seu nome, pseudônimo ou sinal convencional indicado ou anunciado como sendo o do autor; conservar a obra inédita; assegurar a integridade da obra, opondo-se a qualquer modificação ou à prática de atos que, de qualquer forma, possam prejudicar a obra ou atingi-lo, como autor, em sua reputação ou honra; modificar a obra,

antes ou depois de utilizada; retirar de circulação a obra ou suspender qualquer forma de utilização já autorizada, quando a circulação ou utilização implicarem afronta à sua reputação e imagem.

Os direitos patrimoniais (artigos 28 a 45 da LDA), por sua vez, se relacionam essencialmente com a exploração econômica da obra, ou seja, o direito de usar, fruir e dispor (vender) da obra. Portanto, a condição de autor não pode ser vendida, mas a obra pode e a venda da obra implica a venda também dos direitos de explorá-la comercialmente. Portanto, dependem, em geral, de autorização prévia e escrita do autor, entre outras situações, as seguintes: (i) reprodução parcial ou integral; (ii) edição; (iii) adaptação, arranjo musical e quaisquer outras transformações; (iv) tradução; (v) inclusão em fonograma ou produção audiovisual; (vi) distribuição; (vii) utilização direta ou indireta da obra mediante: representação, recitação ou declamação e execução musical; (viii) exposição de obras de artes plásticas e figurativas; (ix) inclusão em base de dados, armazenamento em computador; (x) microfilmagem e demais formas de arquivamento do gênero; e (xi) quaisquer outras modalidades de utilização existentes ou que venham a ser inventadas.

Bitelli[5] (2003) cita a complexidade da obra audiovisual, pois todos os elementos que a integram, individualmente, se juntam num sistema único irreversível. Isso geraria uma maior dificuldade de se pensar na autoria dessa forma de expressão. A seguir, serão analisados tópicos do direito autoral relacionados à indústria audiovisual.

1.1.a- Os autores da obra audiovisual e a cessão dos direitos autorais

De acordo com o art. 16 da Lei de Direitos Autorais, "são coautores da obra audiovisual o autor do assunto ou argumento literário, musical ou lítero-musical e o diretor". Assim, as obras audiovisuais envolvem três autorias diferentes. Deve-se registrar o trabalho realizado pelas seguintes pessoas: pelo diretor; pelo autor do argumento ou assunto literário; ou pelo autor da trilha sonora original. Também se deve saber que uma trilha sonora feita especialmente para uma obra audiovisual, que é parte integrante dessa, devendo, portanto, ser incluída no direito autoral da obra (GANDELMAN, 2007). Porém, quando a trilha já era existente, pertencendo a outro artista, por exemplo, esse, e ou a sua editora, deve receber os créditos pela utilização da faixa sonora.

[5] http://www.jf.jus.br/ojs2/index.php/revcej/article/viewFile/544/724. Acesso em 23/05/2017.

Assim, em razão do artigo acima mencionado e com base na Instrução Normativa Agência Nacional do Cinema – ANCINE nº 104, de 10 de julho de 2012, que dispõe sobre o registro de obra audiovisual não publicitária brasileira, a emissão de certificado de produto brasileiro - CPB e dá outras providências, entende-se que a obra só passará a pertencer total ou parcialmente a outra pessoa, seja física ou jurídica, se houver uma cessão de seus coautores neste sentido, na forma do art. 49 da mesma Lei.

Assim, por se tratar de patrimônios jurídicos distintos, deverá a requerente enviar cópia de contratos com cláusula de cessão/termo de cessão de direitos das funções acima citadas.

Existem dois tipos de direitos de autor: direitos econômicos e direitos morais. Os direitos econômicos são os direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública. Estes direitos são expressos em diferentes modos ou meios operacionais, e que podem ser objetos de cessão. Já os direitos morais que se referem à atribuição e integridade do trabalho criado, e são indispensáveis e inalienável.

Além disso, os direitos autorais podem ser transferidos apenas expressamente porque, em caso de dúvida, uma interpretação restritiva da atribuição é feita. Neste sentido, indica-se fazê-lo por escrito, indicando claramente os direitos concedidos, os métodos de suportes de operação, território e duração da missão.

Verifica-se ainda que os direitos patrimoniais do autor perduram por setenta anos contados de 1° de janeiro do ano subsequente ao de seu falecimento, obedecida a ordem sucessória da lei civil, de acordo com o art. 41 da LDA.

1.1.b- Gestão dos direitos autorais da obra audiovisual

Sempre que uma obra audiovisual é mostrada em um filme ou televisão aberta são gerados direitos autorais. Como será feita a distribuição dos lucros da obra audiovisual, geralmente é tratada em contrato privado entre a produtora da obra com os artistas.

Assim, os artistas são considerados a equipe técnica da obra, que podem desempenhar as seguintes funções: diretor; autor do argumento ou assunto literário; autor da trilha sonora original, produtor executivo; roteirista; diretor ou diretor de animação; diretor de fotografia, inclusive no caso de animação 3D; diretor de arte, inclusive de animação; técnico/chefe de som direto; montador/editor de imagem; diretor musical/compositor de trilha original; ator(es) ou

atriz(es) principal(is) ou dublador(es) principal(is), no caso de animação; editor de som principal ou desenhista de som; e mixador de som, nos termos do art. 3º da Instrução Normativa - IN ANCINE nº 104/2012.

Além disso, geralmente é previsto nos contratos realizados entre a produtora da obra audiovisual e a equipe técnica a remuneração do artista pelo serviço prestado, que pode ser um valor fixo, como também pode incluir uma participação na receita líquida da obra, e/ou uma porcentagem do direito patrimonial da obra. A participação no poder dirigente (direito patrimonial) da obra geralmente é realizada com diretores e autores do argumento da obra, que têm uma participação importante na produção. Neste último caso, estes artistas também são considerados como produtor da obra, nos termos da IN ANCINE nº 104/2012.

Os direitos dos artistas, considerados em sentido amplo, ou seja, atores, atrizes e intérpretes musicais que participam na execução de uma partitura musical, são regulamentados e protegidos pelas leis de propriedade intelectual. Além disso, a lei reconhece alguns direitos econômicos pode se manifestar da seguinte forma: (i) licença exclusiva para a reprodução direta ou indireta de performances; (ii) licença exclusiva para a comunicação pública da performance; e (iii) autorização exclusiva da distribuição de cópias, entre outros.

1.2 PATENTES E INDÚSTRIA AUDIOVISUAL

Observa-se que os direitos de propriedade industrial estão previstos na Constituição Federal, de 05 de outubro de 1988 e na Lei Federal 9.279, de 14 de maio de 1996 (“Lei de Propriedade Industrial”).

O art. 5º da Constituição Federal de 1988 dispõe sobre a propriedade industrial ao assegurar aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização.

Ademais, a Lei nº 9.279/96 estabelece no seu art. 2º, que a proteção dos direitos relativos à propriedade industrial se efetua mediante a concessão de patentes de invenção e de modelo de utilidade, considerado o seu interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do país. Verifica-se ainda o Tratado de Cooperação em Matéria de Patentes (em inglês *Patent Cooperation Treaty* - PCT), que dispõe sobre o depósito de um pedido internacional que pode se transformar em pedidos nacionais em diferentes países.

A Lei nº 9.279/96 prevê que as invenções e os modelos de utilidade podem ser protegidos por meio de depósito de patentes. Considera-se como invenções as novas soluções para problemas técnicos específicos, dentro de um determinado campo tecnológico, já os modelos de utilidade são novas formas ou disposições em objetos de uso prático, ou partes destes, visando melhoria funcional no seu uso ou em sua fabricação.

Verificam-se alguns exemplos de patentes relacionados à indústria audiovisual: em especial aos produtos da Dolby® são protegidos por patentes nos Estados Unidos e em outros países. O sítio eletrônico da Dolby informa as disposições virtuais de marcação de patentes de várias jurisdições, incluindo as de marcação de patentes da *America Invents Act*, conforme 35 U.S.C. § 287 (a)[6]. A lista a seguir trata de alguns dos produtos patenteados da Dolby relacionados à indústria audiovisual:

1) *Dolby Atmos Cinema Processor CP850* : Patentes americanas nºs 5,890,106, 5,899,969, 5,903,872, 5,913,190, 5,913,191, 6,016,295, 6,085,163, 6,124,895, 6,226,608, 6,233,718, 6,246,345, 6,339,757, 6,363,338, 6,611,212, 6,624,873, 6,664,913, 6,680,972, 6,738,318, 6,774,820, 6,784,812, 6,891,482, 6,920,223, 6,925,116, 6,978,236, 7,139,702, 7,154,819, 7,181,389, 7,191,121, 7,193,538, 7,280,664, 7,283,955, 7,298,852, 7,308,401, 7,313,519, 7,318,027, 7,318,035, 7,328,162, 7,509,254, 7,516,064, 7,561,697, 7,783,496, 8,036,880, 8,064,322, 8,126,709, 8,179,755, 8,214,223, 8,285,543, 8,335,330, 8,363,521, 8,412,365, 8,457,956, 8,527,264, 8,588,428, 8,638,647, 8,804,971, 8,868,433, 8,891,776, 8,903,729, RE44600, RE45042.

2) *Dolby Atmos—Virtual Reality Toolki*t: Patentes americanas nºs. 5,890,106, 5,890,125, 6,016,295, 6,240,388, 6,246,345, 6,339,757, 6,611,212, 6,664,913, 6,680,972, 6,774,820, 6,784,812, 6,891,482, 6,920,223, 6,925,116, 6,978,236, 7,003,451, 7,050,972, 7,139,702, 7,152,082, 7,181,389, 7,191,121, 7,193,538, 7,280,664, 7,283,955, 7,308,401, 7,313,519, 7,318,027, 7,318,035, 7,321,913, 7,328,162, 7,382,886, 7,433,817, 7,469,206, 7,483,758, 7,487,097, 7,509,254, 7,516,064, 7,548,864, 7,564,978, 7,577,570, 7,590,543, 7,617,109, 7,619,546, 7,634,092, 7,634,093, 7,680,552, 7,783,496, 7,949,141, 8,009,836, 8,019,612, 8,032,385, 8,036,880, 8,036,881, 8,036,882, 8,059,826, 8,081,763, 8,108,209, 8,112,284,

[6] https://www.dolby.com/us/en/about/virtual-patent-marking.html. Acesso em 01 de agosto de 2017.

8,116,460, 8,126,709, 8,214,223, 8,243,936, 8,255,233, 8,285,543, 8,335,330, 8,391,498, 8,412,365, 8,457,956, 8,488,798, 8,527,264, 8,655,652, 8,738,386, 8,798,776, 8,804,971, 8,838,262, 8,868,433, 8,885,818, 8,891,708, 8,891,775, 8,891,776, 8,892,450, 8,903,729, RE43189, RE43985, RE44600, RE45042.

3) *Dolby Authoring Tool DP590 and Dolby Broadcast Processor DP591* : Patentes americanas nºs. 5,727,119, 5,890,106, 5,890,125, 5,899,969, 5,903,872, 5,913,190, 5,913,191, 6,016,295, 6,085,163, 6,124,895, 6,226,608, 6,233,718, 6,240,388, 6,246,345, 6,339,757, 6,363,338, 6,708,145, 6,725,412, 6,920,223, 6,978,236, 7,003,451, 7,050,972, 7,139,702, 7,181,389, 7,191,121, 7,280,664, 7,283,955, 7,308,401, 7,313,519, 7,318,027, 7,318,035, 7,382,886, 7,433,817, 7,454,331, 7,469,206, 7,483,758, 7,487,097, 7,509,254, 7,516,064, 7,548,864, 7,564,978, 7,577,570, 7,590,543, 7,680,552, 7,783,496, 8,019,612, 8,036,880, 8,036,881, 8,036,882, 8,059,826, 8,081,763, 8,108,209, 8,108,222, 8,112,284, 8,116,460, 8,214,223, 8,243,936, 8,255,233, 8,527,264, 8,804,971, 8,868,433, 8,903,729 RE43189, RE45042, e RE44600.

4) *Dolby CineAsset Mastering Software Suite*: Patentes americanas nºs. 6,240,388, 6,507,618, 6,728,317, 6,816,552, 7,266,150, 7,894,524, 8,050,323, 8,111,754, 8,139,638, 8,139,639, 8,139,640, 8,139,641, 8,144,774, 8,149,912, 8,160,142, 8,213,507, 8,249,158, 8,279,929, 8,290,043, 8,325,809, 8,379,720, 8,385,409, 8,396,116, 8,401,078, 8,401,080, 8,477,851, 8,488,674, 8,488,675, 8,503,529, 8,526,496, 8,542,738, 8,548,047, 8,559,513, 8,576,907, 8,594,188, 8,615,041, 8,699,572, 8,737,472, 8,761,257, 8,873,629, 8,873,632, RE43360, RE44235, RE45082.

5) *Dolby Cinema*: Patentes americanas nºs. D667482, D739558, D774207, D739560, D739559, 7,784,938, 7,959,295, 8,403,489, 8,459,796, 8,503,078, 8,537,463, 8,746,558, 9,146,402, 9,269,066.

6) *Dolby Digital Cinema Processor CP750*: Patentes americanas nºs. 5,890,106, 6,624,873, 6,920,223, e 7,280,664.

7) *Dolby Integrated Media Server IMS1000/IMS2000*: Patentes americanas nºs. 6,728,317, RE43360, RE44235, RE45082, 8,594,188, 8,576,907, 6,816,552, 7,266,150, 7,894,524, 8,050,323, 8,477,851, 8,139,641, 8,139,639, 8,401,078, 8,279,929, 8,139,640, 8,249,158, 8,213,507, 8,139,638, 8,160,142, 8,111,754, 8,325,809, 8,144,774, 8,290,043, 8,379,720, 8,873,629, 8,503,529, 8,526,496, 8,542,738, 8,488,674, 8,488,675, 8,559,513, 8,873,632, 8,737,472, 8,699,572, 8,761,257, 8,401,080, 8,396,116, 8,385,409, 6,507,618, 8,548,047, 8,615,041.

8) Dolby Media Generator: Patentes americanas nºs. 5,890,106, 5,890,125, 6,016,295, 6,240,388, 6,246,345, 6,339,757, 6,507,618, 6,680,972, 6,728,317, 6,778,709, 6,816,552, 6,920,223, 6,925,116, 6,978,236, 7,003,451, 7,050,972, 7,139,702, 7,152,082, 7,181,389, 7,191,121, 7,266,150, 7,280,664, 7,283,955, 7,308,401, 7,313,519, 7,318,027, 7,318,035, 7,328,162, 7,382,886, 7,433,817, 7,469,206, 7,483,758, 7,487,097, 7,509,254, 7,516,064, 7,548,864, 7,564,978, 7,577,570, 7,590,543, 7,617,109, 7,634,092, 7,634,093, 7,680,552, 7,783,496, 7,894,524, 8,014,534, 8,019,612, 8,036,880, 8,036,881, 8,036,882, 8,050,323, 8,059,826, 8,081,763, 8,108,209, 8,111,754, 8,112,284, 8,116,460, 8,126,709, 8,139,638, 8,139,639, 8,139,640, 8,139,641, 8,144,774, 8,145,475, 8,149,912, 8,160,142, 8,213,507, 8,214,223, 8,243,936, 8,249,158, 8,255,233, 8,279,929, 8,285,543, 8,290,043, 8,325,809, 8,346,566, 8,379,720, 8,385,409, 8,396,116, 8,401,078, 8,401,080, 8,412,365, 8,447,621, 8,457,956, 8,477,851, 8,488,674, 8,488,675, 8,498,876, 8,503,529, 8,526,496, 8,527,264, 8,542,738, 8,543,232, 8,543,385, 8,548,047, 8,559,513, 8,576,907, 8,594,188, 8,605,911, 8,606,587, 8,615,041, 8,699,572, 8,737,472, 8,738,369, 8,761,257, 8,804,971, 8,868,433, 8,873,629, 8,873,632, 8,891,776, 8,903,729, 8,935,156, 9,165,562, 9,218,818, 9,245,533, 9,245,534, RE43189, RE43360, RE43985, RE44235, RE44600, RE45042, RE45082.

Realizando uma pesquisa no banco de patentes do INPI com a palavra “Dolby” como nome do depositante da patente, foram encontrados 267 processos. Podemos citar no ramo do audiovisual a patente DESIGN DE SALA DE EXIBIÇÃO DE GRANDE FORMATO COM LIGAÇÃO A MÍDIAS SOCIAIS, número do pedido BR 11 2017 011288 4 A2, que está em análise, data do depósito em 30/11/2015, depositante DOLBY LABORATORIES LICENSING CORPORATION (US).

1.3 MARCAS E INDÚSTRIA AUDIOVISUAL

Em relação às marcas, o art. 122 da Lei de Propriedade Industrial dispõe: "São suscetíveis de registro como marca os sinais distintivos visualmente perceptíveis, não compreendidos nas proibições legais".

De acordo com o sítio eletrônico do INPI[7], a marca registrada garante ao seu titular o direito de uso exclusivo no território nacional em seu ramo de atividade econômica pelo período de dez anos, a partir da data da concessão. Além disso, o registro pode ser prorrogado por sucessivos períodos de dez anos (art. 133 da Lei nº 9.279/1996).

O Manual de Marcas do INPI foi instituído pela Resolução INPI/PR nº 142/2014 que está sujeito a atualizações periódicas, coordenadas pelo Comitê Permanente de Aprimoramento dos Procedimentos e Diretrizes de Análise de Marcas (CPAPD), instituído pela Portaria INPI/PR nº 700/2011. Assim, a segunda edição do Manual de Marcas, que foi instituída pela Resolução INPI/PR nº 177/2017, traz uma série de atualizações, resultado do aperfeiçoamento e inclusão de novos procedimentos.

De acordo com o referido Manual, as formas de apresentação das marca podem ser: (i) **nominativa**: é aquela formada por palavras, neologismos e combinações de letras e números; (ii) **figurativa**: constituída por desenho, imagem, ideograma, forma fantasiosa ou figurativa de letra ou algarismo, e palavras compostas por letras de alfabetos como hebraico, cirílico, árabe, etc; (iii) m**ista:** combina imagem e palavra; e (iv) **tridimensional:** pode ser considerada marca tridimensional a forma de um produto, quando é capaz de distingui-lo de outros produtos semelhantes.

Verifica-se que um exemplo de marca figurativa utilizada como exemplo pelo próprio INPI[8], relaciona-se com a indústria audiovisual, já que envolve um canal de programação:

[7] http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/marcas/marca-2013-mais-informacoes acesso em 04 de julho de 2017.
[8] http://manualdemarcas.inpi.gov.br/projects/manual/wiki/02_O_que_%C3%A9_marca#23-Formas-de-apresenta%C3%A7%C3%A3o acesso em 04/ de julho de 2017.

Além disso, verifica-se que a produção audiovisual gera direitos proprietários que contribuem para a criação de catálogos e, consequentemente, para a geração sustentada de receitas, com grande potencial de exportação. Nesse contexto, enfatiza-se o segmento de animação, com sua capacidade de geração de renda e emprego qualificado.

Segundo dados de 2014 da Digital Vector, a animação é um dos segmentos da indústria criativa mundial com maior potencial de crescimento. Com base no crescimento médio registrado de 7% ao ano, o provável faturamento mundial para 2017 estaria em cerca de US$ 291 bilhões (DIGITAL VECTOR, 2014ª).

A indústria audiovisual de animação digital movimentou em torno de US$ 500 bilhões em licenciamento de marcas e personagens em 2013, o que representa mais do que o dobro do realizado em 2006 (US$ 200 bilhões) (KIDSCREEN MAGAZINE, 2014). Um exemplo do potencial brasileiro nesse setor é a série Peixonauta (Fishtrounaut), da TV PinGuim em parceria com a Breakthrough – a primeira série de animação brasileira comprada pela Discovery Kids Latin America. Desde seu lançamento em 2009, vem alcançando elevados índices de audiência no Brasil, sendo vendida para mais de 75 países, incluindo Canadá e Estados Unidos, e gerando receitas com o licenciamento de mais de trezentos produtos que utilizam sua marca.

Ademais, em relação ao crescimento da indústria audiovisual, verificam-se que muitas obras audiovisuais estão solicitando marca ao INPI. A seguir, registram-se de alguns exemplos de pedidos de marcas no segmento de audiovisual, solicitados ao INPI, na Classe Nice (10) 41, especificação: serviços de entretenimento na forma de uma atração e passeio em parques de diversão, serviços de entretenimento, esportivos e culturais, incluindo produção de programas de televisão e rádio; serviços de produção de filmes e entretenimento ao vivo; serviços de produção de filmes cinematográficos de animação e apresentações de televisão; serviços de estúdio de cinema e televisão; serviços de entretenimento cinematográfico, serviços de entretenimento televisivo, incluindo espetáculos e apresentações de entretenimento ao vivo, a publicação de livros,

revistas e periódicos; serviços de fornecimento de informações sobre serviços de entretenimento da titular para múltiplos usuários através da rede mundial de computadores em documentos em hipertexto, ou da internet ou de outros banco de dados on-line; serviços de produção de espetáculos de dança, espetáculos de música e espetáculos de premiação de vídeo; serviços de espetáculos de comédia, espetáculos de jogos e eventos esportivos diante de audiência ao vivo os quais são transmitidos ao vivo ou gravado em fita para transmissão posterior; serviços de concertos musicais ao vivo; serviços de noticiários de televisão; serviços de organização de concursos de talento e eventos de premiação de música e televisão; serviços de organização e apresentação de exibição de entretenimento relacionada a estilo e moda; serviços de fornecimento de informação na área de entretenimento por meios de uma rede de computador global:

Requerente da Marca no INPI (produtoras audiovisuais)	**Marca**	**Número do processo**	**Situação**
GLOBOSAT PROGRAMADORA LTDA.	SONS URBANOS	909670110	Aguardando exame de mérito
DEZESSEIS POR NOVE PRODUÇÕES CINEMATOGRÁFICAS LTDA	80 E TAL	906162912	Registro de marca em vigor. Vigência: 11/04/2027
CONSPIRAÇÃO FILMES S/A	MOV3L	909391270	Aguardando exame de mérito
O2 CINEMA LTDA	LILI A EX	907245714	Aguardando exame de mérito

GLOBOSAT PROGRAMA DORA LTDA.	INESQUECÍVEIS DA MÚSICA BRASILEIRA	908724500	Aguardando exame de mérito
GLOBOSAT PROGRAMA DORA LTDA.	VERSÕES	909779228	Aguardando exame de mérito
GLOBOSAT PROGRAMA DORA LTDA.	NA VOZ DELAS	908868049	Aguardando exame de mérito
CANAL BRAZIL S.A.	DÉCIMO ANDAR	908546270	Aguardando exame de mérito
GLOBOSAT PROGRAMA DORA LTDA.	HOTÉIS INCRÍVEIS	908044984	Aguardando exame de mérito
GLOBOSAT PROGRAMA DORA LTDA.	DESTINO CERTO	908914296	Aguardando exame de mérito

Verifica-se que as produtoras e programadoras audiovisuais estão solicitando pedido de marcas relativos às suas obras. Nesta seara, no âmbito empresarial, observa-se a importância dos investimentos em ativos intangíveis, como por exemplo, através de iniciativas ligadas ao fortalecimento de marcas como uma das estratégias das empresas, bem como às relacionadas ao marketing e ao estudo do comportamento dos consumidores.

1.4 INDICAÇÃO GEOGRÁFICA E INDÚSTRIA AUDIOVISUAL

Já em relação às indicações geográficas – IG são constituídas pelas indicações de procedência ou pelas denominações de origem, conforme se verifica nos artigos 176 a 182, da Lei nº 9.279/1996. De acordo com a lei citada acima, considera-se indicação de procedência "o nome geográfico de país, cidade, região ou localidade de seu território, que se tenha tornado conhecido

como centro de extração, produção ou fabricação de determinado produto ou de prestação de determinado serviço" (art. 177).

O art. 178 da Lei de Propriedade Industrial define denominações de origem como "o nome geográfico de país, cidade, região ou localidade de seu território, que designe produto ou serviço cujas qualidades ou características se devam exclusiva ou essencialmente ao meio geográfico, incluídos fatores naturais e humanos". Ademais, verifica-se que a Instrução Normativa - IN do INPI nº 25, de 21 de agosto de 2013, estabelece as condições para o registro das indicações geográficas. Os arts. 8º e 9º da IN do INPI n 25/2013 estabelecem os requisitos que pedido de registro de indicação de procedência e denominação de origem respectivamente, devem conter.

Através de busca no sítio eletrônico do INPI[9], encontram disponíveis as indicações geográficas com indicação de procedência ou denominação de origem concedidas pelo INPI, bem como os pedidos em andamentos. Verifica-se que a solicitação de IG acerca do produto/serviço de "equipamentos eletrônicos e de telecomunicação pelo Sindicato das Indústrias de aparelhos eletroeletrônicos de S. do Vale da Eletrônica" de "Santa Rita do Sapucaí - O Vale da Eletrônica" de indicação de procedência foi arquivada.

Em relação à indústria audiovisual, observa-se que não há casos de indicação de procedência e denominação de origem, em especial considerando a conceituação legal destes institutos.

Apesar disto, considerando os requisitos para a obtenção da IG pelo INPI, podemos fazer um paralelo da IG como o segmento audiovisual e observar que as características das obras audiovisuais de *Bollywood* fazem com que este tipo de filme (no caso indiano) seja na maioria das vezes reconhecido por ter sempre a mesma estrutura. Assim, entende-se que sempre se espera os filmes de *Bollywood* contenham algumas melodias sob a forma de números de canto e dança, triângulos amorosos, comédia e ação misturados num espetáculo, frequentemente com ingredientes tais como amores impossíveis, triângulos amorosos, laços familiares, sacrifício, políticos corruptos, sequestradores, terríveis vilões, cortesãs com coração de ouro, parentes há muito desaparecidos, irmãos separados pelo destino, mudanças de sorte dramáticas e coincidências convenientes.

Neste sentido, podemos ainda considerar o caso da Casa de Cinema de Porto Alegre[10], criada por um grupo de cineastas gaúchos como uma cooperativa de 11 realizadores, que

[9] http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/indicacao-geografica/pedidos-de-indicacao-geografica-no-brasil. Acesso em 10 de julho de 2017.
[10] http://casacinepoa.com.br/a-casa Acesso em 30 de junho de 2017.

tratam de temas que envolvem a mesma região, os pampas do Rio Grande do Sul, que fazem com que suas características o diferenciem de outros filmes. Podemos citar ainda como Recife como um polo de audiovisual, pois possuem um número crescente de produtoras audiovisuais que realizam obras com características regionais.

1.5 DESENHO INDUSTRIAL E INDÚSTRIA AUDIOVISUAL

A proteção do desenho industrial – DI está prevista no art. 94 da Lei nº 9.279/1996, que assegura ao autor o direito de obter registro de desenho industrial que lhe confira a propriedade. Ademais, aplica-se ao registro de desenho industrial, as disposições, no que couber, dos arts. 6º e 7º, que tratam da titularidade relativa às patentes. A Instrução Normativa - IN do INPI nº 44, de 19 de novembro de 2015, disciplina o processamento dos pedidos de registro de desenho industrial.

Conforme se verifica no sítio eletrônico do INPI[11], o registro de desenho industrial protege os aspectos ornamentais de um objeto, por exemplo, um novo formato de relógio, brinquedo, veículo, mobiliário ou até uma estampa têxtil. Destaca-se que o registro de DI não se aplica à função de um objeto, nem a uma marca.

Assim, o desenho industrial é protegido através de registro, e não de patente como ocorre em outros países. O registro de DI protege a configuração externa de um objeto tridimensional ou um padrão ornamental (bidimensional) que possa ser aplicado a uma superfície ou a um objeto, isto é, protege-se a aparência que diferencia o produto dos demais. Logo, não são protegidos pelo registro de desenho industrial: funcionalidades, vantagens práticas, materiais ou formas de fabricação, assim como também não se pode protege cores ou a associação destas a um objeto.

De acordo com a Lei nº 9.279/1996, para que seja considerado original, o desenho industrial deve resultar de "uma configuração visual distintiva, em relação a outros objetos anteriores", resultado este que "poderá ser decorrente da combinação de elementos conhecidos" (art. 97 e parágrafo único).

Deste modo, a proteção por registro de Desenho Industrial abrange o aspecto tridimensional da forma que define um objeto e o diferencia dos demais, bem como o aspecto bidimensional dos padrões gráficos compostos por linhas e cores que, quando aplicados a uma

[11] http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/desenho Acesso em 30 de junho de 2017.

superfície ou a um objeto, tornam possível a sua diferenciação em relação aos similares (WIPO, 2013, p. 4).

Em relação à indústria audiovisual, podemos verificar a aplicação de DI. Dessa forma, é viável que seja realizada a proteção do desenho industrial de peças desenvolvidas para este setor. Através da consulta à base de dados do INPI, através da pesquisa avança com o nome/título "audiovisual" foram encontrados 3 (três) processos: 2 (duas) referentes à configuração aplicada em aparelho audiovisual e 1 (um) relacionado a brinquedo audiovisual.

Quanto aos de configuração aplicada em aparelho audiovisual, os dois tem como depositante a LG ELECTRONICS, INC, da República da Coréia, sendo o autor é MYUNGWHOON LEE e MYUNGWHOON LEE / HYOJIN WON, com vigência até 09/02/2037 (nº do pedido BR 30 2012 000536 1) e com vigência até 02/12/2035 (nº do registro: DI 7006023-1).

O do brinquedo audiovisual foi depositado Playskool, Inc, dos Estados Unidos, com o autor David J. Wohl, arquivado em 11/10/1994 pelo não pagamento da anuidade. (nº do pedido MI 4900542-1).

CONCLUSÃO

Conforme visto, a propriedade intelectual e compreende: os direitos autorais; o direito de propriedade industrial; e outros direitos sobre bens imateriais de vários gêneros (direitos sui generis). Esta é, portanto, a classificação mais atual sobre o que se entende por propriedade intelectual como gênero de três espécies anteriormente especificadas.

A principal questão imposta foi analisar o modo em que a indústria audiovisual se relaciona com os direitos de propriedade intelectual, examinados os direitos autorais, patentes, marcas, identificações geográficas e desenho industrial referentes a este setor.

Verifica-se a importância da matéria propriedade intelectual para a indústria audiovisual, pois envolve a essência do negócio. Isto se deve em razão de filmes, séries, novelas, animações, e outros produtos audiovisuais são, por definição, bens intangíveis, cujo valor econômico reside exclusiva ou principalmente no conjunto de direitos autorais e conexos adquiridos ao longo de sua cadeia de produção.

Ademais, conforme observado neste trabalho, registra-se a importância da propriedade intelectual para a indústria audiovisual, uma vez que o marco normativo da aquisição, uso e transferência desses direitos auxilia ao desenvolvimento do setor.

Por fim, enfatiza-se que a proteção legal dos instrumentos de propriedade intelectual, em especial os direitos autorais e as marcas, é importante para a sustentabilidade das atividades de criação e produção cultural no segmento audiovisual.

REFERÊNCIAS

ABRÃO, Eliane Yachouh. Considerações em torno do Direito Autoral no Mundo Digital. In: VALLE, Regina Ribeiro do (org.). **E-dicas: O Direito na Sociedade da Informação**. São Paulo: Usina do Livro, 2005.

_____. **Direitos de autor e direitos conexos**. São Paulo: Editora do Brasil, 2002.

ANCINE – AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual – OCA. ***Valor Adicionado pelo Setor Audiovisual – Estudo Anual 2016*** (ano-base 2014). Rio de Janeiro, out. de 2016.

BARBOSA, A. L. F. **Patentes: crítica à racionalidade, em busca da racionalidade**. Cadernos de Estudos Avançados, Rio de Janeiro, 2005.

BARBOSA, Denis Borges. **Introdução à Propriedade Intelectual**. 2 Ed. Rio de Janeiro: Lúmen Júris, 2003.

_____. Tratado da Propriedade Intelectual (Tomo I). 1ª ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2013.

_____. Uma introdução à propriedade intelectual. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2010.Disponível em: <http://www.denisbarbosa.addr.com/arquivos/livros/umaintro2.pdf>.

BARROS, Carla Eugenia Caldas. **Manual de Direito da Propriedade Intelectual**. Aracaju: Evocati, 2007.

BARTON, J, et al. **Integrating intellectual property rights and development policy. Comission on Intllectual Property Rights**. London, CIPR, 2002. (caps. 2 e 4).

BITELLI, Marcos Alberto Sant'anna, **O Direito de Autor e as Obras Audiovisuais**. Conferência proferida no "Seminário sobre Direito Autoral", realizado pelo Centro de Estudos Judiciários, nos dias 17 e 18 de março de 2003, no Centro Cultural Justiça Federal, Rio de Janeiro - RJ. Diponível em: http://www.jf.jus.br/ojs2/index.php/revcej/article/viewFile/544/724. Acesso em junho de 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988.

_____. **Convenção de Berna.**

_____. Congresso Nacional. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília: 1996.

_____. Congresso Nacional. **Lei nº 9.456, de 25 de abril de 1997**. Institui a Lei de Proteção de Cultivares e dá outras providências. Brasília: 1997.

_____. Congresso Nacional. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília: 1998.

_____. Congresso Nacional. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília: 1998.

_____. Congresso Nacional. **Lei no 10.973, de 2 de dezembro de 2004**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília: 2004.

_____. **Direito autoral**. Coleção cadernos de políticas culturais; v.1. Brasília: Ministério da Cultura, 2006.

_____. **Legislação sobre direitos autorais**. 2. ed. Brasília: Senado Federal, 2007.

CARBONI, Guilherme. **Função Social do Direito de Autor**. Curitiba: Juruá, 2008.

CARVALHO, Nuno Tomaz Pires de. **A estrutura dos sistemas de patentes e de marcas: passado, presente e futuro.** Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2009

DIAS, Maurício Cozer. **Direito autoral**. Coleção cadernos de políticas culturais; v.1. Brasília: Ministério da Cultura, 2006.

DIGITAL VECTOR. ***Global animation industry report,*** 2014.

FINGERL, E. R.; GARCEZ, C. M. D. Á. **Economia do conhecimento e a atuação do BNDES: considerando os intangíveis**. Trabalho e Sociedade, Rio de Janeiro, Instituto de Estudos do Trabalho e Sociedade, ano 2, número especial, dez. 2002.

GANDELMAN, Marisa. **Poder e conhecimento na economia global: o regime internacional da propriedade intelectual da sua formação às regras de comércio atuais**. Editora Record, 2004.

LIPSON, Ashley, SAUNDERS e BRAIN, Robert D., **Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Material***s*, Carolina Academic Press, 2009.

MACHLUP, Fritz & PENROSE, Edith. **The Patent Controversy in the Nineteenth Century. The Journal of Economic History**. New York, Economic History Association, v. 10, n.1, p. 1-29, May 1950.