

JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS

- Mercado
- Cultura
- Educação
- Direitos Intelectuais



Marcos Wachowicz

Mercado Global



- ***Em 2010 o Mercado de jogos foi de 57 bilhões dólares, enquanto o cinema 31,8 bilhões (fonte Princewaterhouse)***
- ***Em 2011 movimentou 74 bilhões de dólares (fonte Princewaterhouse)***
- ***Em 2013 o mercado de hardware e software foi de 93,3 bilhões de dólares (fonte Gartner Group)***
- ***Em 2015 alcançou 111 bilhões de dólares (fonte Gartner Group)***
- ***Em 2017 a projeção da receita de jogos digitais deverá chegar a 100 bilhões de dólares, momento em que a participação dos jogos on line e para dispositivos móveis pode chegar a 60% (fonte Digi-Capital)***

Mercado Nacional

- ***Em 2013 o primeiro censo da Indústria brasileira de Jogos Digitais, financiados pelo BNDES, identificou 133 empresas.***
- ***Perfil do Setor Nacional***
 - *74% com faturamento até R\$ 240mil*
 - *72% com até 5 anos de operação*
 - *51% com até 3 anos de operação*
 - *81% faz jogos para dispositivos móveis*
 - *38% atendem clientes de outros países*
 - *32% contratam serviços no exterior*



Mercados Regionais no Brasil

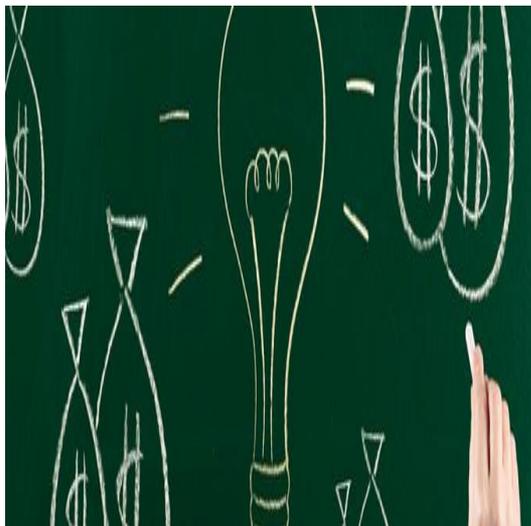


- **Concentração no eixo Sul e Sudeste**
 - 36,2% em São Paulo
 - 10,2% no Rio Grande do Sul
 - 8% no Rio de Janeiro
 - 7,3% em Santa Catarina
- **Na região Nordeste**
 - 6,7% em Pernambuco devido a existência do Porto Digital

O QUE SÃO JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS ?



O QUE SÃO JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS ?



- São **artefatos tecnológicos e culturais**, que utilizam conhecimento científico e tecnológico avançado
- São **produtos criativos** que ultrapassam o mero entretenimento
- São **bens intelectuais determinantes da produção e difusão conhecimento.**
- São **bens com grande potencial de mobilização social**
- Possibilitam a **promoção e valorização da cultura local e inclusão socio-tecnológica**

POLITICAS DE FOMENTO/JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS



- ***A política de inovação para o setor deve promover um adequada integração entre os esforços de criação e aplicação das novas TIC's***
- ***A criação envolve know-how técnico de produção de software, a sua integração com arte sonora, visual, com os conhecimentos científicos educacionais***
- ***A produção requer esforço multidisciplinar e a política de fomento necessita focar uma complexa cadeia de valores culturais.***

CULTURA COMO VETOR ESTRATÉGICO



- ***As atividades culturais:***
 - ***Agregam valores simbólicos culturais aos bens intelectuais***
 - ***Envolvem os processos de produção, circulação e consumo de produtos***
 - ***São fontes geradoras de emprego e renda, de atração de investimentos e de captação de divisas.***



JOGOS DIGITAIS SÃO PRODUTOS CULTURAIS



- **A UNCTAD (2010) aponta que os jogos digitais são portadores das mesmas características de um produto cultural, seja no sentido antropológico ou funcional:**
 - **Sua produção necessita de contribuição da criatividade humana**
 - **São veículos de mensagens simbólicas para o seu público**
 - **São bens intelectuais**



JOGOS DIGITAIS SÃO BENS INFORMÁTICOS



- *Os mais valiosos bens intelectuais na Sociedade Informacional são os bens informáticos, advindos das novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's).*
- *A exemplo dos softwares, dos games, das bases de dados, dentre outros tantos, que são possuidores de paradigmas tecnológicos inéditos, e que exigem novas dimensões de tutela jurídica da obra intelectual, antes inimagináveis pelo direito intelectual clássico.*

JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS = BENS COLETIVOS



- *Os Jogos Educacionais Digitais se constituem num verdadeiro bem informático coletivo.*
- *Os Jogos Digitais se constituem numa universalidade de fato, na qual estão agregados diversos bens imateriais tutelados pelo Direito da Propriedade Intelectual.*



ELEMENTOS QUE INTEGRAM A NOÇÃO JURÍDICA



- *Os Jogos Educacionais Digitais possuem elementos primários que integram a sua noção jurídica, tais como:*
 - *O programa de computador (software)*
 - *a arquitetura do jogo eletrônico*
 - *a arte e design de games*
 - *a roteirização, a banda sonora*
 - *a dramaturgia*
 - *a base de dados*
 - *a utilização do jogo*



DIMENSÃO PÚBLICA E PRIVADA



- *Assim é perfeitamente possível, no tocante aos jogos educacionais digitais se desfazer a dicotomia entre a dimensão pública e privada que o envolve enquanto bem informático que é, para perceber:*
 - *(i) direitos de dimensão privada respectivamente para o autor/inventor no que toca aos direitos sobre sua criação;*
 - *(ii) direitos de dimensão pública difusa respectivamente ao seu conteúdo educacional, posto que a educação é um bem público por excelência, no que toca a sua produção, a transmissão e difusão do conhecimento.*



BEM
PÚBLICO

CONSTRUÇÃO DA TUTELA JURÍDICA



- ***A necessidade da construção uma tutela jurídica acertada aos novos bens informáticos, nomeadamente aos jogos educativos e games de maneira geral, a fim de que se equalizem os interesses públicos e privados envolvidos:***

- *no processo de criação,*
- *na produção e*
- *na distribuição*



DITAMES CONSTITUCIONAIS DA TUTELA JURÍDICA



- *A construção jurídica de tutela passa pela Constituição Federal, para garantia ao pleno exercício dos:*

- (I) *Direitos Culturais: ligados a defesa e valorização do patrimônio cultural brasileiro; produção, promoção e difusão de bens culturais; democratização do acesso aos bens de cultura; e, valorização da diversidade étnica e regional (art. 215)*



DITAMES CONSTITUCIONAIS DA TUTELA JURÍDICA



- *A construção jurídica de tutela passa pela Constituição Federal, para garantia ao pleno exercício dos:*

- (II) *Direitos à Educação: promovendo políticas públicas de inclusão às novas tecnologias educacionais (art. 6 e 205)*



DITAMES CONSTITUCIONAIS DA TUTELA JURÍDICA



- *A construção jurídica de tutela passa pela Constituição Federal, para garantia ao pleno exercício dos:*
 - (III) *Direitos Fundamentais: protegendo e garantindo os direitos de propriedade intelectual com vistas ao desenvolvimento econômico e tecnológico do país,*

DITAMES CONSTITUCIONAIS DA TUTELA JURÍDICA



- *A construção jurídica de tutela passa pela Constituição Federal, para garantia ao pleno exercício dos:*
 - (IV) *Direito de Acesso a Informação: garantindo o livre fluxo e comunicação a toda a sociedade (art. 5, inciso XIV)*

CONSIDERAÇÕES FINAIS (I)



- ***Imprescindível a percepção da importância da tutela jurídica dos bens intelectuais que tenha como objetivo a proteção de todas as pessoas que participam***

- ***do processo criativo (cultural/tecnológico)***
- ***para preservar os interesses econômicos de todos os envolvidos.***



CONSIDERAÇÕES FINAIS (II)



- *A compreensão sistêmica do ambiente tecnológico no qual os jogos digitais educacionais emergem e da qual são parte integrante, assim:*
 - **NÃO** é mais possível compreender os jogos digitais isoladamente, analisando-o apenas como uma parte dissociada do seu meio tecnológico.
 - **SIM** : Percepção sistêmica da Revolução da Tecnologia para, a partir daí, compreender a dimensão da tutela jurídica dos jogos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS (III)



- ***A proteção da propriedade intelectual nos jogos educacionais digitais deve observar um equilíbrio entre:***
 - ***a proteção do conteúdo específico, que produz conhecimento e***
 - ***a sua necessária difusão sem a qual inexistente o processo de aprendizagem que é a própria apreensão do conhecimento.***

CONSIDERAÇÕES FINAIS (IV)



- ***A educação na Constituição Federal é tratada como um direito social, e assim, tem por objetivo criar as condições necessárias para que o ser humano venha a se desenvolver em todos os níveis socioeconômicos.***



GEDAI

Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial
Universidade Federal do Paraná



Prof. Marcos Wachowicz

www.gedai.com.br

marcos.wachowicz@gmail.com

