

GAME COMO ARTE E OBJETO DE DIREITO AUTORAL: DIGRESSÕES SOBRE A NATUREZA JURÍDICA DOS JOGOS DIGITAIS

GAME AS ART AND COPYRIGHT SUBJECT: DIGRESSIONS ON THE LEGAL NATURE OF DIGITAL GAMES

João Ademar de Andrade Lima

Unifacisa

Professor de Direito de Propriedade Intelectual e Direito Digital

Doutorando em Ciências da Educação e Licenciando em Computação

<http://lattes.cnpq.br/2658033491003163>

joaoademar@yahoo.com.br

Verônica Almeida de Oliveira Lima

UEPB e Cesrei

Professora de Estética, Mídias Digitais e Comunicação Multimídia

Doutoranda em Ciências da Educação

<http://lattes.cnpq.br/5434150244440013>

veronicajornalista@yahoo.com.br

Resumo

O presente artigo percorre conceitos de Teoria Geral e Filosofia do Direito, Filosofia da Arte — Estética — e de Direito de Propriedade Intelectual para, juntamente às bases teóricas já encaminhadas por textos teóricos aos Jogos Digitais, exercer digressão quanto à natureza jurídica dos vídeo games análoga a dos audiovisuais, tal qual exemplo a própria convenção que se tem, aos títulos, de se gerar os ditos e famigerados “créditos”, assim como no cinema ou na televisão. Parte-se, para isso, do difícil objetivo de se conceituar “arte”, vinculando suas definições ao “GameArt”, passando pela natureza dos Jogos Digitais e abordando dialéticas sobre o sentido de “valor” para o direito e como este se enquadra na percepção de “objeto estético”.

Palavras-chave: Direito Autoral. Jogos Digitais. Natureza Jurídica.

Abstract

This article travels general theory of concepts and Philosophy of Law, Philosophy of Art — Aesthetics — and Intellectual Property Rights for along the theoretical bases already sent by theoretical texts to Videogames, make digression about the legal nature of the games analog the audio-visual, like e.g. the convention itself that has to bonds, to generate said and notorious “credit”, as well as in cinema or television. Breaks, for this, the difficult goal to concept “art”, linking its settings to “GameArt”, through the nature of Digital Games and addressing dialectical on the meaning of “value” to the right and how it fits in perception of “aesthetic object”.

Keywords: Copyright; Games; Legal Nature.

***Loading Game* — Considerações Iniciais**

O presente artigo preambula uma sequência de estudos vinculados a um Projeto de Pesquisa, coordenado pelo presente primeiro autor, com a participação de alunos graduando em Direito, Sistemas de Informação e Jogos Digitais da Unifacisa, em Campina Grande, e que vigera durante o ano de 2016, com o objetivo central de mostrar, através de argumentos jurídicos, técnicos, culturais e filosóficos, que os *games*, tal como qualquer obra audiovisual, devem ser considerados tutelados sobretudo pela Lei n.º 9.610/1998 e não, *stricto*, pela Lei n.º 9.609/1998, porquanto não serem programas de computador, ainda que precisem da computação para suas ações, contudo, ações “meio” e nunca “fim”.

Para tal, elegeram-se duas macro etapas a cumprir, quais sejam:

1. Compreender as nuances das Leis n.º 9.609/1998 e 9.610/1998 para o enquadramento do jogo digital como objeto artístico — natureza artística do *game*; e
2. Arrazoar, via exemplos netnográficos, de natureza artística — de jogos e depoimentos específicos de desenvolvedores —, a sua natureza de multiplicidade autoral.

Ao fim, visa-se demonstrar que o jogo digital é um obra multimídia e seus idealizadores — designer-chefe (*game designer*), designer de sistema ou mecânica de jogo, designer de fase ou ambientação, designer de áudio, redator, roteirista etc. — devem ser considerados titulares de obra coletiva, nos moldes da alínea “h”, do inciso VIII, do artigo 5º, da Lei n.º 9.610/1998, e também coautores — para algumas atribuições —, em analogia ao artigo 16, que assim reputa, na obra audiovisual, os autores do assunto ou argumento literário, do musical ou lítero-musical e o diretor, assim como se consideram, por exemplo, coautores dos desenhos animados, os que criam os desenhos utilizados na obra audiovisual.

Considere-se, também, que este texto e a pesquisa que dele se inicia encontram-se ancorados, num corpo conceitual apropriável pela Sociologia da Propriedade Intelectual, junto ao GESPI (Grupo de Estudos em Sociologia da Propriedade Intelectual), grupo de pesquisas cadastrado no DGP/CNPq (Diretório de Grupos de Pesquisas no Brasil), com certificação pela UFCG (Universidade Federal de Campina Grande) e vinculação à Coordenação do Curso de Direito da Unifacisa, com ramificação, no presente, junto ao Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais e ao Curso de Sistemas de Informação da mesma instituição, aqui ensejado por uma das mais insolúveis indagações filosóficas e, claro, acadêmicas que se faz ao (e pelo) homem: o que é Arte?

Inicialmente, parafraseando Battistoni Filho (2012), nenhuma que seja a definição já arriscada em se pronunciar consegue-se — e talvez jamais se conseguirá — sintetizar este “complexo fenômeno espiritual”. De todo modo, Arte, dentro de um contexto puramente filosófico — propriamente aristotélico — é nada mais que “ofício”, “técnica”, na crueza de sua acepção — *tékhnē* —, ou *poiēsis*, no sentido de “fazer”; ação.

Muito embora derivada linguisticamente do latim *ars* ou *artis*, mas com correspondência àqueloutro verbete grego, foi tratada por Aristóteles como o meio de fazer ou produzir alguma coisa, em face de serem *tékhnē* e *poiēsis* tradução da própria criação, fabricação ou produção de algo.

Talvez, sobretudo na pós-modernidade, dada a profusão de novos e múltiplos aparatos midiáticos, de novas tecnologias, novos materiais e inúmeras possibilidades de eles combinarem, entre si e às diferentes outras “telas” ao “artista” disponibilizado, é que o conceito de Arte ganhe, cada vez mais, ares de inconclusão.

A arte no século XX entrou em contato com fatos novos, muito diferentes das transformações culturais que as sociedades viam realizando ao longo dos tempos. Com a Revolução Industrial, iniciada na metade do século XVIII, surgiram as máquinas, que deram concretamente ao homem o conhecimento da velocidade e possibilitaram a produção em série, permitindo fazer, em pouco tempo, inúmeras cópias idênticas de um único produto. (PROENÇA, 2009, p.364).

Hoje se fala em “*bio(art)*”, “*techno(art)*”, “*trash(art)*”, “*digital(art)*”, “*custom(art)*”... e, claro, em *Game(Art)*, num emaranhado ininterrupto de conceitos que, cada um com seu propósito, visa, *vis-à-vis* à própria causa, determinar, quase que ritualizando-os tribalisticamente, espaços, cercas conceituais, “clubes”.

O fato é que bem rotulado ou não, o *video game* — ou jogo digital, ou vídeo jogo — já está a ser enquadrado às tradicionais “Artes”, juntamente com outros — ainda que sem consenso —, a saber: 1ª Arte, música; 2ª Arte, artes cênicas; 3ª Arte, pintura; 4ª Arte, arquitetura; 5ª Arte, escultura; 6ª Arte, literatura; 7ª Arte, cinema; 8ª Arte, fotografia; 9ª Arte, histórias em quadrinhos; 10ª Arte, vídeo games; e 11ª Arte, arte digital.

Adite-se que, não incomum, *games* integrem elementos de todas as artes anteriores e também da 11ª, do sorte que, no mínimo, ela integra as 1ª, 3ª, 4ª, 6ª, 9ª e 11ª.

Por outro lado, é exatamente a falta de consenso — ainda distante — acerca de mais essa classificação que suporta o projeto iniciado com este artigo, sobretudo quando se pode — como hoje o é majoritariamente fácil — reduzir o *game*, como visto, à *tékhnē* e pois, não só

“técnica”, mas “tecnologia”; *stricto sensu*, seria reduzir o *game* a *software*.

Todavia, ao contrário de apenar-se, seja o que venha a ser *tékhné*, amplia-se, na verdade, seu espectro — desta hipótese, aqui se norteia.

À medida que a técnica e depois a tecnologia invadiram os meios de produção, acabaram provocando também o surgimento de novas formas artísticas nas quais foi ultrapassada a rígida separação entre obras de arte e objetos produzidos com a interferência de máquinas. A fotografia e o cinema são os primeiros exemplos mais expressivos desse fato. (PROENÇA, 2009, p.365).

A resolução de tal problemática perpassa, assim, esta questão e toma o partido do *game*, sim, como *ars*, *lato senso*, e, pois, além do respectivo *software*, mas sendo uma forma de arte definitiva, cujo *locus* é exatamente a multidimensionalidade, quase ubíqua, das mídias atuais.

[...] a produção artística não deve ser considerada um fato extraordinário dentro da cultura humana. Ao contrário, deve ser vista como profundamente integrada à cultura e aos sentimentos de um povo. (PROENÇA, 2009, p.6).

Filosoficamente, tratam-se de mudanças ocorridas na percepção de cultura e arte, ensejadoras também um novo pensamento autoralista.

Todavia, é justamente no referencial jurídico — melhor seria dizer, num referencial estritamente juspositivista —, que o foco central deste construto reside, ou seja: na dialética ao enquadramento protetivo dos jogos digitais como sendo, numa primeira monta, em sentido estrito, um programa de computador, não desprovido de tutela autoral, mas tutela esta vinculada à chamada Lei do *Software* — Lei n.º 9.609, de 19 de fevereiro de 1998 —, ou, numa segunda, como Direito Autoral, em sentido amplo, então salvaguardado, qual uma obra multimídia ou audiovisual ou o que o valha, em outra legislação — Lei n.º 9.610, também de 19 de fevereiro de 1998.

Se no primeiro, ainda que, como dito, abarcado pela doutrina autoralista, restaria ao *game* as limitações do *software*; limitações estas legais, quais sejam: 1. fragilidade quanto à titularidade da obra, majoritariamente vinculada ao contratante — em face do empregado, contratado, estagiário, bolsista ou assemelhado; 2. limitação à cópia por força de similaridade quando da ocorrência de semelhança de *game* a outro, se por força das características funcionais de sua aplicação, na observância de preceitos normativos e técnicos, ou por limitação de forma alternativa para a sua expressão.

Ex vi, aqui reproduzidos, artigo 4º, §§1º e 3º e artigo 6º, inciso III, da Lei n.º 9.609/1998:

Art. 4º Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos.

§1º Ressalvado ajuste em contrário, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á à remuneração ou ao salário convencionado.

§2º (*Omissis*).

§3º O tratamento previsto neste artigo será aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsistas, estagiários e assemelhados.

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

I – (*Omissis*);

II – (*Omissis*);

III – a ocorrência de semelhança de programa a outro, preexistente, quando se der por força das características funcionais de sua aplicação, da observância de preceitos normativos e técnicos, ou de limitação de forma alternativa para a sua expressão;

IV – (*Omissis*).

Isto é, mais por uma questão vinculativa à subjetividade dos que enquadram culturalmente o jogo digital como uma obra múltipla, trata-se da — numa diferente hermenêutica — mais coerente resposta jurídica a ser dada à questão, porquanto ser, de fato, o *game*, o resultado prático de uma gama de agentes e mentes criativas em processo, cujos atores tanto diferentes são quanto o portfólio de criações junto a eles aderente, como mostra a tabela a seguir:

<i>Management and design</i>	<i>Game designer Level designer Software planner Lead architect Producer (Project management)</i>
<i>Programming</i>	<i>Lead programmer Programmer</i>
<i>Art</i>	<i>Lead artist Artist</i>
<i>Music and miscellaneous</i>	<i>Musician Sound effects technician Motion capture technician</i>
<i>Quality assurance</i>	<i>QA lead QA technician Playtester</i>

Tabela 1: The elements of a videogame (NEWMAN, 2004, p.38); adaptado de ROLLINGS, A., MORRIS, D.. Games architecture and design. Scottsdale, AZ: Coriolis, 2000.

Todos estes são atores — protagonistas —, definidores das próprias atividades intelectuais engendradas na formação do produto final “jogo”, a saber:

<i>Graphics</i>	<i>Any image that are displayed and any effects performed on them. This includes 3D objects, 2D tiles, 2D full-screen shots, Full Motion Video (FMV), statistics, informational overlays and anything else the player will see.</i>
<i>Sound</i>	<i>Any music or sound effects that are played during the game. This including start music, CD music, MIDI, MOD tracks, Foley effects, environmental sound.</i>
<i>Interface</i>	<i>The interface is anything that player has to use or have direct contact with in order to play game . . . it goes beyond simply the mouse/keyboard/joystick [and] includes graphics that the player must click on, menu system that the player must navigate thorough and game control system such as how to steer or control pieces in the game.</i>
<i>Gameplay</i>	<i>Gameplay is a fuzzy term. It encompasses how much fun a game is, how immersive it is and the length of playability.</i>
<i>Story</i>	<i>The game’s story includes any background before the game starts, all information the player gains during the story or when they win and any information they learn or about characters in the game,</i>

Tabela 2: The elements of a videogame (NEWMAN, 2004, p.11); adaptado de HOWLAND, G. Game design; the essence of computer game, s.l.: s.e, 1998. disponível em www.lupinegames.com/articles/essgames.htm

Level 2 — Natureza dos Jogos Digitais

O Direito Autoral é a área da Propriedade Intelectual que cuida da proteção às criações de caráter mais artístico-científico que funcional, ou seja, abrange as obras de arte, como a pintura e a escultura, as obras musicais e lítero-musicais, as obras literárias, como os romances e a poesia, e aquelas acadêmicas-científicas, como as teses, as dissertações, os

artigos, os livros técnicos etc.. Abarca também, de maneira explícita, os programas de computador, ainda que os *softwares* não estejam detidamente tutelados na Lei de Direitos Autoral (Lei n.º 9.610/1998), mas em legislação exclusiva (Lei n.º 9.609/1998) — esta última vista em larga tendência como a adequada a abrigar os *games* (objeto de discordância deste artigo).

[...] é o direito que o autor tem de gozar dos benefícios resultantes de sua criação. É o direito dado ao criador de uma obra literária, científica e artística de ligar seu nome a sua criação e de reproduzi-la ou transmiti-la da forma que melhor lhe aprouver. [...] possui os direitos subjetivos característicos de qualquer propriedade [...].

É também preceito de garantia constitucional em nosso país, constando do rol dos chamados “Direitos e Garantias Fundamentais”, com previsão no artigo 5º, incisos XXVII e XXVIII. (Lima, 2006. p.24).

Em sua esfera, o enquadramento das obras passíveis de proteção é bastante elementar, sendo resguardadas todas as criações do intelecto humano, independentemente do mérito da obra, necessitando-se tão só a originalidade. Contudo, há discussões em torno do caráter artístico da obra, para sua efetiva proteção, tal qual se discute a diferenciação entre a arte pura e a arte aplicada.

De fato, muitos estudiosos buscam diferenciar a obra protegida pelo Direito Autoral daquelas eminentemente geradas por características técnicas, de modo que, no caso concreto, apenas as consideradas de valor artístico seriam objeto de proteção, o que parece ser uma visão lógica, contudo ainda não consensual, afinal, como se define esse tal “valor artístico”.

Assim, jogos digitais — numa visão míope e, pois, distanciada ao que aqui se propõe — para terem “direto” de proteção autoral, devem apresentar um caráter de obra original e pessoal, independentemente de seu valor estético, especialmente por ser esse um valor discutível.

Ademais, não se recai argumentação duvidosa apenas ao valor estético — adiante conceituado — mas também ao espectro intelectual que dá suporte à criação de um *game*, tão ampla quanto injustamente reconhecida.

O vídeo game constituiu sua linguagem a partir de mídias tão diferentes quanto jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenho animados etc. Por conta disso é que alguns acadêmicos discutem o vídeo game sob outras óticas, como *film theory* narratologia. Porém, a partir do momento em que a linguagem do vídeo game se mostra madura, seu estudo pede um campo próprio, multidisciplinar como a própria mídia. (LUZ, 2010, p.18).

Em referência ao audiovisual, como aqui se propõe a defender, o *game*, assim como o

cinema, por exemplo, destaca-se, sobremaneira, quando “[...] o apelo visual combinado com o apelo sonoro leva à plateia [jogador] a momentos de grande emoção envolvimento que poucas artes conseguem equiparar.” (Andrade, 2009, p.83).

Level 3 — Do valor jurídico ao objeto estético

Tanto nas letras introdutórias das Ciências Jurídicas, bem como nos estudos da Filosofia do Direito, “valor”, *lato sensu*, é a atribuição volitiva de significados, pelo homem à alguém humano ou não, com base no conhecimento e na percepção do significante, no sentido próprio de “objeto estético” — como conceituado alhures — e enunciado por Silvio de Salvo Venosa.

No mundo ou na realidade dos valores, o ser humano atribui determinadas significações, qualidades aos fatos e às coisas conhecidas. Tudo que nos afeta possui, nesse diapasão, um valor. A atribuição de valores às coisas da realidade constitui uma necessidade vital do Homem. Sempre haverá algo que nos agrada ou nos desagrada mais ou menos; algo de que tenhamos maiores ou menores necessidades. Esse é o mundo dos valores. (VENOSA, 2010, p.13).

Nesta perspectiva — ensina Miguel Reale —, o valor transcende o dado, contrapondo-se ao fato, sendo, ainda assim, condição do que ele denomina realizabilidade, ou seja:

Todo *valor* contrapõe-se ao já *dado*, ou seja, ao que se apresenta como mero *fato* aqui e agora, como algo já realizado: o valor, em suma, contrapõe-se ao *fato*, não se reduz jamais ao fato. Ao mesmo tempo, porém, todo valor pressupõe um fato como condição de sua realizabilidade, embora sempre o transcenda. (REALE, 2002, p.185-186).

Apropria-se, aqui, deste referenciado conceito de *valor* — sentimento subjetivo, contudo socialmente construído —, como a base para a formação do pensamento estético que, como tal — “Estética”, ciência —, é, antes de tudo, uma “filosofia da arte” — ainda que esta seja uma definição limitadora —, mesmo que o objeto da análise — chamado de “objeto estético” — não seja uma “obra artística”, resultado plástico do ideário humano, razão *sine qua non* — inclusive e sobretudo — de sua própria existência.

O homem sem ideias não vive, não reflete. Repete ideias e conceitos alheios. Procura fora os suportes de sua vida. É fechado em suas ideias e não permite que seus semelhantes possam ver o mundo sob outro ângulo. Encaixotado dentro de seus preconceitos, ele não percebe as mudanças que se operam ao seu redor. (BATTISTONI FILHO, 2012, p.152).

Em outros tempos, por exemplo, as estátuas góticas eram vistas apenas como meios de

invocar uma divindade; não eram vistas como “obra de arte”, embora tivessem, ainda que não propositadamente, um valor estético, ou, no mínimo, um despertar de manifestação estética do observador — chamado de “sujeito estético” —, mesmo que inconscientemente.

Assim também a performance, para o teatro, ignorado — marginalizado — em face de uma liberdade artística não programada ou inabitual.

Tal contorno também acolheu a fotografia, o cinema e, hoje, expressões como os quadrinhos, a arte eletrônica e — do que aqui interessa — os jogos digitais.

O vídeo game está estabelecido como mídia e como fenômeno sociocultural. Por trás dele existe hoje uma indústria tão rica e poderosa quanto a do cinema e as implicações de sua influência fazem parte de nosso dia a dia pelas mídias tradicionais, são um assunto relativamente novo nos meios acadêmicos e precisam ser catalogados e compartilhados como subtema do cinema, semiótica, performance, literatura, estética etc., não constituindo ainda um campo próprio de estudo e discussão. (LUZ, 2010, p.18).

Dessa forma, a apropriação do sentido estético passa a se vincular à subjetividade, à cultura e ao momento do sujeito estético. Dessa forma é que Sánchez Vázquez (1999) vem dizer que a estética é a ciência de um modo de apropriação da realidade, vinculada a outras formas de apropriação humana do mundo e com as condições históricas, sociais e culturais em que essas ocorrem.

Na tentativa de se quantificar o valor estético de uma obra, ou, no foco deste artigo, de um *game* apto ou não de ser protegido como Direito Autoral — *lato senso* — e não *Software* — *stricto senso* — como base teórica para a chamada avaliação estética, pode-se identificar três categorias determinadoras:

- Uma corrente objetiva, que define a natureza do valor estético como uma qualidade geral das características de um objeto, sob o ponto de vista estrutural — proporcionalidade, simetria, harmonia, unidade etc.;
- Uma corrente subjetiva, que define o valor estético por meio apenas do sentimento do sujeito estético — daquilo que ele sente diante do objeto estético;
- Uma corrente mista, onde a essência do valor estético segue uma dialética das duas interpretações acima.

O objeto apresenta-se como uma unidade entre conteúdo — portador de diferentes valores: utilitários, éticos etc. — e forma — expressão do conteúdo. Assim, a avaliação estética de um objeto depende do relacionamento entre conteúdo e forma. Além disso, num

processo de avaliação, há ainda duas relações que devem ser consideradas: entre o indivíduo e a sociedade e entre o real e o ideal.

Para que um objeto exista esteticamente, é preciso que se relacione com um objeto concreto, singular, que o usa, consome ou contempla de acordo com sua própria natureza: estética. [...] O sujeito, por sua vez, só se comporta esteticamente quando entra na relação adequada com o objeto. [...] O objeto depende do sujeito para existir, da mesma maneira que o sujeito necessita do objeto para encontrar-se em um estado estético. (Sánchez Vázquez, 1999, p.108).

Jogo digital sem jogador não existe; jogador sem jogo digital, não joga! Esta dialética — notadamente óbvia — também justifica com alusão ao próprio “ser” estético — objeto — que o *game* tenciona figurar, aqui com um sujeito não só ativo, mas ente de uma relação interativa na qual a relação dele como aqueloutro se torna simbioticamente conectada, sendo, a ambas, impossível disjunção.

The videogame is now considered as everything from the ergodic (work) the ludic (play); as narrative, simulation, performance, remediation, and art; a potential tool for education or an object of study for behavioral psychology; as a playground for social interaction; and, of course, as a toy and a medium of entertainment. Likewise, the emerging field of video game theory is itself a convergence of a wide variety of approaches including film and television theory, semiotics, performance theory, game studies, literary theory, computer science, theories of hypertext, cybertext, interactivity, identity, postmodernism, ludology, media theory, narratology, aesthetics and art theory, psychology, theories of simulacra, and others. (WOLF & PERRON, 2003, p.2).

Nos processos de avaliação estética, o gosto e a norma se misturam, de modo que nenhuma avaliação subjetiva poderá se isentar de normas — ou padrões — estéticas do passado ou do presente. Contudo, uma norma, por ser o resultado de uma mera convenção ou legitimação social, não é permanente nem tampouco universal. Pode — e deve — ser sempre testada, especialmente com a propositura do novo: o novo produto ou a nova composição visual.

O gosto depende da história do indivíduo — sujeito estético —, de suas aptidões, suas paixões, suas alegrias, suas tristezas etc.. A relação real e ideal determina o resultado da avaliação estética. O ideal é a situação utópica que determina o valor desejável de um objeto, ou ambiente, ao qual é confrontado o valor real. Se o valor real é próximo do valor ideal, então o resultado da avaliação é positivo e vice-versa.

***Game Over* — Considerações Finais**

Em alusão ao homem — “sujeito estético” — em suas experiências estéticas, observa-se, em remate:

Sendo o homem o único ser situado entre o mundo sensível e o mundo inteligível, determinar que somente as realidade sensíveis sejam objeto da atenção do cientista é, realmente, atentar contra a própria natureza humana. Não é por outra razão que, ao identificar o direito como tudo o que existe de fato enquanto tal e se impõe pela coação, o positivismo não fornece elementos que permitam diferenciá-lo da ordem dada pelo domador ao animal domado. (MACHADO SEGUNDO, 2010, p.51).

Discussões como tal aqui suscitada estão suportadas pelo notório processo histórico-tecnológico de que fazem parte tantas novas mídias, pois sendo o Direito um fato social, da contextualidade da História não se aparta.

[...] o Direito é um dado histórico: não existe Direito desligado de um contexto histórico e desagarrado da experiência. O Direito, assim como todo conhecimento científico, resulta da experiência cumulativa. Não existe direito fora da sociedade (*ubi societas ibi jus*). Daí por que se diz que no Direito existe o fenômeno da alteridade, da relação jurídica. Somente existe direito onde o homem, além da viver, *convive*, isto é, se relaciona. (VENOSA, 2010, p.14).

Tanto por isso que, quando se acunha as chamadas “fontes do Direito”, as normas objetivas inevitavelmente se coadunam aos costumes.

A *lei* e o *costume*, sem dúvida, podem exclusivamente ser considerados fontes formais do Direito. Os outros institutos [doutrina, jurisprudência, analogia, princípios gerais do direito] gravitam em torno da noção de estratégias para aplicação do Direito. (VENOSA, 2010, p.117).

Assim — conclui Venosa (2010) e encerra-se aqui —, ainda que a lei seja prevacente, mesmo num sistema excessivamente juspositivista como o brasileiro, o costume desempenha papel importante, principalmente porque a lei não pode predeterminar todas as condutas e todos os fenômenos, e diz: o uso reiterado de uma prática integra o costume e os usos situam-se em nível restrito com relação ao costume. Neste norte, é do costume que se chancela a preposição da natureza jurídica de audiovisual dos *games*.

Referências

ANDRADE, Gilberto Falcão de. Produção de obras audiovisuais *in*: FRANCEZ, Andréa, COSTA NETTO, José Carlos, D’ANTINO, Sérgio Famá. *Manual do direito do entretenimento*; Guia de

Produção Cultural. São Paulo, SENAC/SESC, 2009.

BATTISTONI FILHO, Duílio. *Pequena história da arte*. 19.ed. Campinas: Papirus, 2012.

LIMA, João Ademar de Andrade Lima. *Curso de propriedade intelectual para designers*. 2.ed. Teresópolis: Novas Idéias, 2006.

LUZ, Alan Richard da. *Video games; história, linguagem e expressão gráfica: do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem*. São Paulo: Blucher, 2010.

MACHADO SEGUNDO, Hugo de Brito. *Fundamentos do Direito*. São Paulo: Atlas, 2010.

NEWMAN, James. *Videogames*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2004.

PROENÇA, Graça. *História da arte*. 17.ed. São Paulo: Ática, 2009.

REALE, Miguel. *Filosofia do Direito*. 20.ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo. *Convite à Estética*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

VENOSA, Sílvio de Salvo. *Introdução ao estudo do Direito; primeiras linhas*. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2010.

WOLF, Mark J.P., PERRON, Bernard (eds). *The video game theory reader*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2003.

Recebido 13/01/2016

Aprovado 25/01/2016

Publicado 29/02/2016