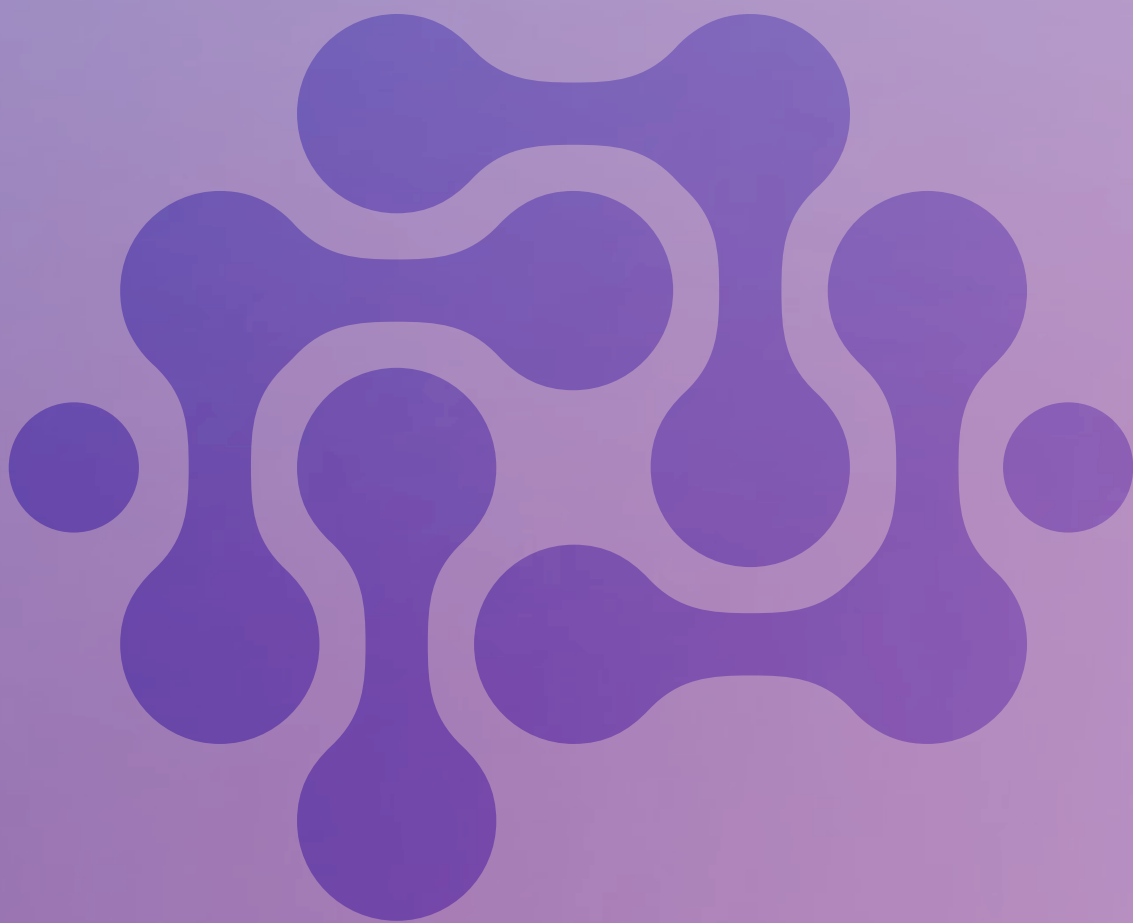


Guia Prático de Proteção para *Software* Livre





Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia

Guia Prático de Proteção para *Software* Livre



Brasília

2022

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Jair Messias Bolsonaro

VICE-PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Hamilton Mourão

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÕES

Paulo César Rezende de Carvalho Alvim

Ministro da Ciência, Tecnologia e Inovações

INSTITUTO BRASILEIRO DE INFORMAÇÃO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Cecília Leite Oliveira

Diretoria

Reginaldo de Araújo Silva

Coordenação de Administração - COADM

Gustavo Saldanha

Coordenação de Ensino e Pesquisa em Informação para a Ciência e Tecnologia - COEPI

José Luis dos Santos Nascimento

Coordenação de Planejamento, Acompanhamento e Avaliação - COPAV

Marcel Garcia de Souza

Coordenação-Geral de Informação Tecnológica e Informação para a Sociedade - CGIT

Bianca Amaro de Melo

Coordenação-Geral de Informação Científica e Técnica - CGIC

Tiago Emmanuel Nunes Braga

Coordenação-Geral de Tecnologias de Informação e Informática - CGTI

Milton Shintaku

Coordenação de Tecnologias para Informação - COTEC



Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia

Guia Prático de Proteção para *Software* Livre

Rosilene Paiva Marinho de Sousa

Milton Shintaku

Rodrigo Eduardo Botelho Francisco

Luciano Heitor Gallegos Marin

Bernardo Dionízio Vechi

Diego José Macedo

Ingrid Torres Schiessl



Brasília

2022

© Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia – Ibict 2022

Esta obra é licenciada sob uma licença Creative Commons - Atribuição CC BY 4.0, sendo permitida a reprodução parcial ou total desde que mencionada a fonte.



EQUIPE TÉCNICA

Diretora do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia

Cecília Leite Oliveira

Coordenador-Geral de Tecnologias de Informação e Informática – CGTI

Tiago Emmanuel Nunes Braga

Coordenador do Projeto

Milton Shintaku

Autores

Rosilene Paiva Marinho de Sousa

Milton Shintaku

Rodrigo Eduardo Botelho Francisco

Luciano Heitor Gallegos Marin

Bernardo Dionízio Vechi

Diego José Macedo

Ingrid Torres Schiessl

Revisão de texto

Flávia Furlan Granato

Rafael Teixeira de Souza

Diagramação e projeto gráfico

Flávio Endi Altoé Daltro

Normalização

Bernardo Dionízio Vechi

G943 Guia Prático de Proteção para Software Livre / Rosilene Paiva Marinho de Sousa...[et al.]. -- Brasília: Ibict, 2022.

61 p.

ISBN 978-65-89167-47-1

DOI 10.22477/9786589167471

1. Software livre. 2. Direitos Autorais. 3. Compartilhamento de código-fonte. 4. Propriedade Intelectual. I. Sousa, Rosilene Paiva Marinho de. II. Shintaku, Milton. III. Francisco, Rodrigo Eduardo Botelho. IV. Marin, Luciano Heitor Gallegos. V. Vechi, Bernardo Dionízio. VI. Macedo, Diego José. VII. Schiessl, Ingrid Torres. VII. Título.

CDU 004.4

Ficha catalográfica elaborada por Bernardo Dionízio Vechi CRB1/2775

Este Relatório de Técnico é um produto do Projeto Pesquisa e desenvolvimento de um Repositório de Códigos de Sistemas para CT&I : 1ª fase

Ref. IBICT - Processo SEI nº 01302.000434/2021-19

Ref. FUNDEP 29102

As opiniões emitidas nesta publicação são de exclusiva e inteira responsabilidade dos autores, não exprimindo, necessariamente, o ponto de vista do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia ou do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações.

É permitida a reprodução deste texto e dos dados nele contidos, desde que citada a fonte. Reproduções para fins comerciais são proibidas.

Sumário

1. Introdução	6
2. Conceitos Importantes para Efeitos da Proteção Autoral de <i>Software</i>	9
3. Aspectos Relevantes da proteção de <i>software</i>	18
3.1 A proteção do Software no contexto internacional	19
3.2 Regime jurídico de proteção adotado no Brasil	21
3.3 Objeto de proteção da Lei de Software	23
3.4 Autoria e Titularidade	24
3.5 A apropriação do software por servidor público, empregado e terceirizados	25
3.6 Direitos morais e patrimoniais	27
3.7 Natureza jurídica da Lei de Software	28
3.8 Requisitos para a proteção de software	29
3.9 O registro de software	30
3.10 Abrangência de proteção do software	33
3.11 Limitações à lei de Software	34
3.12 Tipologia de contratos de software	37
3.13 Cessão de Software	40
3.14 Garantia aos usuários de programas de Computador	42
3.15 Regulação à violação de direitos sobre software	43
3.16 O que é Software Livre	44
3.17 Licenças de Software Livre	46
4. Considerações Finais	50
Referências	53
Sobre os Autores	58

Siglas e Acrônimos

API - Application Programming Interface - Interface de Programação de Aplicação

CC - Creative Commons

CONTU - *Comission on New Technological Uses of Copyright Works*

Cotec - Coordenação de Tecnologia para Pesquisa

DV - Declaração de Veracidade

FSF - *Free Software Foundation*

GATT - *General Agreement on Tariffs and Trade* - Acordo Geral de Tarifas e Comércio

GNU - *General Public License*

GNU FDL - *GNU Free Documentation License* - Licença de Documentação Livre GNU

GNU GPL - *GNU General Public License* - Licença Pública Geral GNU

IEP - Instituição de Ensino e Pesquisa

INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial

ISO - *International Organization for Standardization*

LDA - Lei de Direitos Autorais

OMC - Organização Mundial do Comércio

OMPI - Organização Mundial da Propriedade Intelectual

OSI - *Open Source Initiative*

PI- Propriedade Intelectual

SEI - Secretaria Especial de Informática e Automação

WIPO - *World Intellectual Property Organization*

Apresentação

O guia aqui apresentado faz parte do projeto de pesquisa e desenvolvimento de um Repositório de Códigos de Sistemas para CT&I (Rede Moara), voltado aos estudos do ecossistema de compartilhamento de códigos fontes para *softwares* livres utilizados em pesquisa e em desenvolvido pelo Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict), especificamente pela Coordenação de Tecnologia para Pesquisa (Cotec). Com isso, atende principalmente às Instituições de Ensino e Pesquisa (IEP) que desenvolvem *softwares* livres, *addons*¹ ou APIs, contribuindo com a proteção das questões jurídicas que envolvem encomenda, utilização e distribuição.

Assim, neste guia encontra-se levantada a base teórica, de cunho jurídico-administrativo, que propõe caminhos e a elucidação de dúvidas sobre a proteção de *software*. Com isso, ampara a Rede Moara no que se refere às questões jurídicas, além de disseminar informações relevantes aos produtores de *software* livre. Este guia apresenta, de forma simplificada e aplicada, os tópicos relacionados à proteção dos *softwares* livres, de forma a ser utilizado pelos produtores individuais ou institucionais.

O amparo legal, da mesma forma, é apresentado neste guia. É implementado no ambiente de compartilhamento de código-fonte proposto pelo Ibict, no qual se oferta a possibilidade para instituições de ensino e pesquisa no fomento à democratização de tecnologias livres. Assim, contribui com a lacuna na discussão jurídica da produção de *software* livre ou componentes tecnológicos produzidos por instituições de ensino e pesquisa no Brasil.

¹Complemento para adição de funcionalidades.



1

Introdução

1. Introdução

O surgimento do computador, ainda no início da década de 1940, permitiu o desenvolvimento de uma vasta cadeia de atividades, serviços e carreiras voltadas para atender ao novo cenário. O computador, no entanto, é um equipamento programável, composto de *hardware*, *software* e *firmware*, sendo que ainda pode-se adicionar o *peopleware* para designar as pessoas que atuam direta ou indiretamente com os computadores. Nesse sentido, o *hardware* é a parte física dos computadores, enquanto o *software* é composto pelos programas. *Firmware* seria a parte que envolve a programação feita em baixo nível, ou seja, quase que em *hardware*, ficando no limiar do *software* e *hardware*, enquanto o *peopleware* refere-se às pessoas que utilizam as diversas funcionalidades dos computadores, embutindo o aspecto humano e comportamental nos equipamentos.

Na história da computação, os primeiros *softwares*, ou programas para computadores eram desenvolvidos exclusivamente para determinado *hardware* e uma instituição ou organização, pois a portabilidade era restrita devido às diferenças entre equipamentos e contextos. Pode-se afirmar que a primeira modalidade de *softwares* são os caseiros, desenvolvidos para uma instituição ou organização por sua própria equipe de informática.

Posteriormente, com a evolução da tecnologia, notou-se que alguns problemas computacionais eram semelhantes em todas as instituições ou organizações, o que poderia favorecer a utilização do mesmo *software* com pequenos ajustes. Empresas começaram a desenvolver *softwares* protegidos por licenças, os quais eram comercializados por compra ou aluguel. Assim como o *hardware*, os *softwares* tornaram-se produtos de negócio.

O movimento do *software* livre surgiu em paralelo ao mercado de *softwares* comerciais e pagos, o qual abolia a licença para uso, alterando o modelo de negócio baseado na comercialização das licenças. Assim, o uso desse *software* torna-se público, sem custos, mesmo que se possa cobrar por serviços. *Softwares* livres também possuem licenças, só que abertas, com graduações que os tornam mais abertos ou fechados. Em paralelo, apesar de não tratar da mesma perspectiva ideológica mas compartilhando alguns princípios, também surge o movimento Open Source, que advoga pelo direito de estudar, modificar e distribuir o código-fonte de *softwares* sob uma licença igualmente aberta. Em ambos os modelos, a autoria dos *softwares*, independentemente da modalidade, pode ser protegida por direitos autorais individuais ou institucionais.

Nesse contexto, *softwares* livres, caseiros ou comerciais, requerem estudos voltados a questões de proteção jurídica, pois ainda gera dúvidas relacionadas à autoria, titularidade, licenças etc. Com o presente trabalho, espera-se contribuir para a discussão e possível elucidação de alguns pontos relacionados aos temas de proteção ao *software* livre.





2

Conceitos importantes
para Efeitos da Proteção
Autoral de *software*

2. Conceitos Importantes para Efeitos da Proteção Autoral de Software

Para uma melhor compreensão da proteção autoral dos programas de computadores, serão tratados alguns conceitos técnicos utilizados na área da computação.

Algoritmo - sequência finita de instruções, escritas com rigor lógico-matemático, utilizada para solucionar um problema específico ou para computar algo, tal como cálculos aritméticos ou execução de algum modelo (AXT, 1959).

Aplicativo - termo com ampla definição, que basicamente define um programa de dispositivo com processador eletrônico, voltado a executar algoritmos, podendo estar presente em várias plataformas.

Código aberto - “qualquer programa cujo código-fonte é disponibilizado para uso ou modificação, caso usuários ou outros desenvolvedores considerem adequado” (BALTZAN; PHILLIPS, 2012, p. 330).

Código-fonte - trata-se de um conjunto de símbolos escritos de forma ordenada e com lógica, contendo instruções em uma das linguagens de programação existentes. O código-fonte antecede a compilação ou interpretação de seus símbolos escritos de modo ordenado, podendo ser considerado a primeira parte do processo de criação alcançada pela proteção autoral.

Código-objeto - é criado a partir da conversão do código-fonte (sem erros) em linguagem de máquina, por meio de um compilador.

Compilador - trata-se de um programa de computador, ou um conjunto de programas de computador, que transforma um código-fonte escrito em uma linguagem compilada e de

máquina, ou seja, é um programa que traduz o código-fonte humano semanticamente a uma linguagem de máquina equivalente.

Comunidade de desenvolvedores - são tipos de canais, normalmente on-line, nos quais conversas “*peer-to-peer*” têm maior probabilidade de ocorrer entre desenvolvedores autênticos, programadores autênticos e outras pessoas envolvidas no desenvolvimento de *software* e aplicativos computacionais. As comunidades de desenvolvedores mais conhecidas são o *GitHub*, o *GitLab* e o *Stack Overflow*.

Copyleft - trata-se do uso da legislação de proteção dos direitos autorais, mas retirando barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa dentro das normas de propriedade intelectual, porém, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas. Ressalta-se que o *copyleft* não proíbe a venda da obra pelo autor, mas qualquer pessoa pode realizar a distribuição não comercial dela. O termo *copyleft* está associado ao lançamento da licença GPL.

Copyright - sistema de propriedade intelectual adotado por países como Inglaterra e Estados Unidos, cuja proteção recai sobre a obra, mais especificamente sobre sua reprodução. Segundo Panzolini e Demartini (2020), no referido sistema — que tem origem nos países anglo-saxões — há preponderância do viés econômico, tendo como consequência a diminuição considerável do direito moral como instrumento facilitador e viabilizador de circulação da obra (PANZOLINI; DEMARTINI, 2020).

Creative Commons - é uma organização não governamental sem fins lucrativos que disponibiliza diversas licenças, conhecidas como *Creative Commons*, idealizadas para permitir a padronização de licenciamento e distribuição de conteúdo em geral (textos, músicas, imagens, filmes e outros), de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação sob a égide de uma filosofia *copyleft*.

Distribuição - é o processo pelo qual ocorre a entrega de um *software* ao usuário final. Uma distribuição pode assumir a forma binária, com um instalador executável que pode ser baixado da Internet. Os exemplos variam de distribuições completas de sistemas operacionais a distribuição de servidores.

Equipamentos periféricos - são dispositivos auxiliares usados para enviar ou receber dados em um computador. Normalmente, tais dispositivos são instalados em um computador com a função de apoiar a interface entre computador e ser humano. Os exemplos de equipamentos periféricos de entrada são os teclados e os *mouses*, enquanto os exemplos de equipamentos periféricos de saída são os monitores e as impressoras (LAPLANTE, 2014).

Espelho - o espelho de repositório permite criar e manter uma cópia sincronizada de um repositório hospedado em outra localização. Os repositórios espelhados são sincronizados em ambos os lados por “*commits*” que serão entregues ao repositório remoto.

Fork - o *fork* de um projeto de software ou de um código aberto ocorre quando uma ou mais pessoas iniciam o desenvolvimento deles de forma independente do *software* ou código original, criando algo distinto e separado. *Softwares* livres e de código aberto podem ser extraídos da equipe de desenvolvimento original sem permissão prévia e sem violar a lei de direitos autorais, o que pode ocorrer também em softwares proprietários (por exemplo, o *Unix*).

Free Software Foundation (FSF) - fundada em 4 de outubro de 1985, é uma organização sem fins lucrativos focada na supressão de restrições sobre a cópia, estudo e modificação de programas de computadores. Nesse sentido, tal fundação promove o desenvolvimento e o uso de software livre em todas as áreas da computação, principalmente o sistema operacional GNU e suas ferramentas.

General Public License (GPL) - trata-se de uma série de licenças de *software* livre que garantem aos usuários finais as quatro principais liberdades em relação aos seguintes tipos de software: processar, compartilhar, modificar e estudar. As séries de licença da GPL são todas *copyleft*, ou seja, qualquer trabalho derivado deve ser distribuído sob os mesmos termos de licença ou equivalentes (LICENÇAS, 2018).

GNU - é o acrônimo recursivo de *GNU's Not Unix*. Trata-se de um projeto concebido em 1983 baseado em *Unix* que oferece um sistema operacional completo e totalmente composto por *software* livre. O GNU foi apoiado pela *Free Software Foundation*, que é uma organização sem fins lucrativos que defende ideais de software livre (GNU EM POUCAS PALAVRAS, 2018).

Hardware - “consiste em dispositivos físicos associados a um sistema de computador” (BALTZAN; PHILLIPS, 2012, p. 334). Segundo Stair e Reynolds, “o *hardware* refere-se aos

componentes físicos de um computador que efetuam atividades de entrada, processamento, saída e armazenamento” (STAIR; REYNOLDS, 2015, p. 100).

INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial, criado em 1970. Trata-se de uma autarquia federal vinculada ao Ministério da Economia cuja finalidade precípua, conforme estabelecido no artigo 2º da Lei nº 5.648, de 11 de dezembro de 1970, consiste em executar normas que regulam a propriedade industrial em âmbito nacional, tendo em vista a sua função social, econômica, jurídica e técnica, bem como pronunciar-se quanto à conveniência de assinatura, ratificação e denúncia de convenções, tratados, convênios e acordos sobre propriedade industrial (BRASIL, 1970).

Inteligência artificial - Não há consenso sobre o conceito de inteligência artificial, porém, pode-se dizer que a inteligência artificial possibilita a execução de procedimentos ou atividades com capacidade humana de aprender, compreender, raciocinar e resolver problemas. Seguindo esse entendimento, é correto dizer que sua artificialidade se dá na execução de atividades autônomas, realizando-as de forma não humana. Assim, as criações realizadas por inteligência artificial não são reguladas pela proteção autoral, uma vez que protege as criações do espírito humano.

Interface (*look and feel*) - o termo *Look and Feel*, quando relacionado à concepção de softwares, é utilizado na relação entre interface gráfica do usuário compreendendo elementos como cores, formas, disposição e tipos de caracteres (*Look*), assim como o comportamento de botões, caixas e menus (*Feel*). O *Look and Feel* serve a dois propósitos quanto à interface de usuários: ajuda na identificação da uma marca (exemplo: os produtos e serviços de uma empresa) e aumenta a facilidade de utilização (exemplo: usuários se familiarizam com o modo de funcionamento de um produto ou serviço) (ORACLE, 2022?).

Licença - trata-se de uma autorização (ou restrição) de determinadas ações de uso que podem ser gratuitas. Normalmente tem regras definidas, tendo também limitações quanto a suas aplicações. Quando relacionada a *software*, a licença cede ou limita o direito ao uso de um software ao usuário final, que pode ser uma organização, uma entidade do governo ou até uma pessoa que fará uso doméstico.

Linguagem de máquina - é a linguagem de mais baixo nível de entendimento pelo ser humano e, na prática, a única que pode ser entendida pela unidade de processamento

central (*central processor unit*) que equipa os computadores. Tal linguagem é constituída por zeros e uns, os quais formando conjuntos binários onde cada instrução faz com que a CPU execute uma tarefa muito específica, como uma carga, armazenamento ou operação de unidade lógica aritmética (ALU) em uma ou mais unidades de dados nos registradores ou na memória da CPU (JACOB; JAKUBOWSKI; VENKATESAN, 2007).

Linguagem natural - a linguagem natural é a principal forma com que os seres humanos se comunicam, e envolve a forma como falamos, escrevemos e compreendemos. A nossa atual linguagem natural é fruto da evolução cognitiva e cultural humana, sendo inerente aos seres humanos. Portanto, é provável que exista comunicação entre seres de outras espécies, porém ininteligível aos seres humanos, visto que a linguagem humana é composta de símbolos e signos próprios.

Máquina automática de tratamento da informação - a informação é o resultado da organização de dados de forma lógica, gerando significado. O tratamento da informação se refere ao processo de coleta, limpeza, transformação, processamento e apresentação da informação que pode ser armazenada e recuperada de forma física ou digital, por meio automatizado por máquinas. Normalmente, as máquinas automatizadas (computadores e equipamentos de tecnologia da informação) funcionam com dados digitais, realizando o tratamento da informação sem a intervenção humana.

Open Source Initiative (OSI) - é uma organização dedicada a promover o *software* de código aberto ou *software* livre, além de ser criada para incentivar a aproximação entre empresas. Nesse sentido, atua para certificar quais licenças se enquadram como licenças de *software* livre, e promovem a divulgação do *software* livre e suas vantagens tecnológicas e econômicas. Dentre as principais entidades que estão registradas na OSI, destacam-se a *Apache Software Foundation*, a *Mozilla Foundation*, a *Linux Foundation*, e a *Creative Commons*. Ressalta-se que a OSI e a *Free Software Foundation* (FSF) possuem basicamente a mesma proposta e o mesmo conjunto de licenças, mas não são iguais: enquanto a OSI utiliza o termos *open source* e é um *software* proprietário, a FSF utiliza o termo *free software* como referência para softwares não proprietários e realmente livres.

Programa dedicado - termo polissêmico utilizado em várias áreas de conhecimento. Na informática significa um conjunto de instruções (programa) voltadas à execução de determinada tarefa (dedicação).

Programas de computador - são um conjunto de instruções que descrevem uma tarefa a ser realizada por um computador, podendo se referir a um código-fonte escrito em linguagem de programação específica. É um dos componentes de um *software*, o que inclui a documentação e outros intangíveis (ISO, 2015). Um programa de computador escrito em linguagem entendível pelo ser humano é chamado de “código-fonte”.

Propriedade industrial - a Convenção de Paris de 1883 elucida que a propriedade industrial tem por escopo as patentes de invenção, os modelos de utilidade, os desenhos ou modelos industriais, marcas de fábrica ou de comércio, marcas de serviço, o nome comercial e as indicações de proveniência ou denominações de origem, bem como a repressão da concorrência desleal (OMPI, 1883).

Propriedade intelectual - a propriedade intelectual (PI) se refere às criações da mente, como invenções, obras literárias e artísticas, desenhos e símbolos, nomes e imagens usados no comércio (WIPO, 2021).

Redes - pode ser entendido como “sistema de comunicações, de troca de dados e de compartilhamento de recursos criado pela ligação de dois ou mais computadores e com estabelecimento de normas de protocolos, de modo que possam trabalhar juntos” (BALTZAN; PHILLIPS, 2012, p. 166). A rede de computadores consiste na utilização de elementos necessários para conectar dois ou mais sistemas de computadores ou dispositivos. Segundo Stair e Reynolds, “os computadores e dispositivos na rede são também chamados nós de rede. Depois de conectados aos equipamentos, os nós podem compartilhar dados, informações e trabalhos de processamento” (STAIR; REYNOLDS, 2015, p. 265).

Repositório - para sistemas de controle de versão, um repositório é uma estrutura de dados que armazena metadados para um conjunto de arquivos ou diretório. Dependendo do sistema de controle de versão em uso, pode ser de característica distribuída (como *Git* ou *Mercurial*) ou centralizada, e todo o conjunto de informações no repositório pode ser duplicado no sistema de cada usuário ou pode ser mantido em um único servidor. Pode conter registro histórico de alterações no repositório, um conjunto de objetos *commit* e um conjunto de referências a objetos *commit*, chamados de *heads*.

Sistema Operacional - é um conjunto de programas integrados voltados ao gerenciamento de recursos de um dispositivo de processamento eletrônico (computador, *tablet*, *smartphones* etc.), incluindo a execução de outros programas (JACOB; JAKUBOWSKI; VENKATESAN, 2007).

Sistemas de informação - consiste em uma “combinação organizada de pessoas, *hardware*, *software*, redes de comunicação, recursos de dados e políticas e procedimentos que armazenam, restauram, transformam e disseminam informações em uma organização” (O'BRIEN; MARAKAS, 2012, p. 30). De outra forma, os sistemas de informação constituem-se de um conjunto de elementos inter-relacionados que coletam (entrada), operam e armazenam (processos) e compartilham (saída) dados e informações, incluindo-se o *feedback* e o controle para monitoramento próprio (STAIR; REYNOLDS, 2015, p. 9).

Software - corresponde ao “conjunto de instruções que o *hardware* executa para realizar tarefas específicas” (BALTZAN; PHILLIPS, 2012, p. 340). Já segundo Stair e Reynolds, *software* corresponde aos “programas que controlam a operação do computador” (STAIR; REYNOLDS, 2015, p. 697).

Software básico - trata-se de programas para computador que definem padrão de comportamento do equipamento *hardware*, tornando-o utilizável e criando o ambiente necessário para que exista interação entre o usuário e a máquina (JACOB; JAKUBOWSKI; VENKATESAN, 2007).

Software de aplicação - “usado para necessidades específicas de processamento de informação, incluindo folha de pagamento, gestão de relacionamento com clientes, gestão de projetos, treinamento e várias outras” (BALTZAN; PHILLIPS, 2012, p. 340).


Software gratuito - é qualquer programa de computador cuja utilização não necessita de pagamento de licenças para uso. Ressalta-se que em um software livre não é necessariamente o código aberto, podendo ser acompanhado de licenças restritivas, limites de uso comercial, redistribuição não autorizada, modificação não autorizada ou outros tipos de restrições.

Software pirata - trata-se da utilização não autorizada, a cópia, a distribuição ou a venda de software sem a remuneração de direitos autorais (BALTZAN; PHILLIPS, 2012, p. 340).

Software proprietário - pode ser compreendido como um “*software* único, desenvolvido para um aplicativo específico, de propriedade da empresa, organização, ou pessoa que o utiliza” (STAIR; REYNOLDS, 2015, p. 697).

Software padrão - é um *software* produzido em massa, pelos fornecedores, para atender às necessidades comuns de todas as empresas, organizações ou indivíduos (STAIR; REYNOLDS, 2015, p. 697).

Versionamento - é o processo de atribuir um nome exclusivo de versão, ou número exclusivo de versão, a determinada situação de desenvolvimento de um *software* de computador. Em outras palavras, uma determinada ordem de versão (por exemplo, principal ou secundária) são geralmente atribuídos em ordem crescente e correspondem a novos desenvolvimentos e novas atualizações do *software*. A revisão da versão é frequentemente usada para acompanhar a evolução de um *software*.



3

Aspectos Relevantes da proteção de *software*

3. Aspectos Relevantes da proteção de *software*

Apresentam-se, nesta seção, os principais aspectos para aplicabilidade da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, conhecida pela Lei de *Software*, dando importância às dúvidas mais elementares sobre o tema.

3.1 A proteção do *Software* no contexto internacional

O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação evidenciaram a necessidade de ambiente jurídico regulatório para a proteção aos programas de computador, considerando suas características peculiares e o valor econômico atribuído a sua importância no desenvolvimento tecnológico e econômico. Em países como Estados Unidos, França e Alemanha, os programas de computador têm sido tutelados pelo direito de autor. Segundo Casella (1986, p. 208), os programas de computador não podem ser patenteáveis, “[...] é o que nos prova a lei francesa nº 742/78, a lei alemã nº 1/81, a lei italiana nº 338/79 e o Patents Act inglês de 77. Resultantes dos princípios estabelecidos pela Convenção de Mônaco [...]”. Para a autora:

Todos os países que seguem as Convenções de Berna e a de Genebra adotaram as suas diretivas para a proteção do software. Nos Estados Unidos a *Commission on New Technological Uses of Copyright Works* (CONTU) afirmou que o direito do autor é o modo mais conveniente de proteção; o mesmo se deu com o *Whitford Report* de março de 1977, na Inglaterra (CASELLA, 1986, p. 208).

Nos Estados Unidos, o sistema *copyright* adotado volta-se para a exploração econômica da obra, desconsiderando-se os direitos morais do autor. Segundo Panzolini e Demartini (2020), no referido sistema — que tem origem nos países anglo-saxões — há preponderância do viés econômico, tendo como consequência a diminuição considerável do direito moral como instrumento facilitador e viabilizador de circulação da obra.

A lei *copyright* de 1976 não trouxe nenhuma regulação específica para programas de computador, não estabelecendo o programa de computador como obra literária. Porém, em seu artigo 101, passou a especificar o que poderia ser compreendido por trabalhos literários e em face de sua extensão, tornando-se possível ampará-lo (PEREIRA, 2001).

Segundo Pereira (2001), para que a obra possa ser amparada pelo *copyright*, exige-se a originalidade da alteração intelectual, bem como sua fixação em um meio de expressão tangível. Nesse contexto, os programas elaborados na forma de código objeto preenchem totalmente o requisito da originalidade. Para a autora:

A proteção do *copyright* aceita pelos EUA é extensiva tanto ao programa primitivo, bem como alcança as traduções e as adaptações, além do que a cópia não é tida apenas como uma reprodução do conteúdo, não é confinada a repetição literária, mas abrange casos de adaptações ou conteúdos semelhantes (PEREIRA, 2001, p. 84).

Dessa forma, percebe-se que, em face de necessidade de regulação específica, geralmente tem-se dado proteção específica dentro do direito de autor, tal como o *Computer Software copyright Act* de 1980, nos Estados Unidos, que modificou o *copyright* de 1976, prevendo a necessidade do registro do programa de computador.

Na França e Alemanha, a partir da Convenção de Munique, consagrou-se a impossibilidade de atribuição de patentes aos programas de computadores. Segundo Wachowicz, “[...] a Alemanha e a França em 1985, regulamentaram o *software* como um bem merecedor de tutela pelo Direito Autoral.” (WACHOWICZ; 2004, p. 30). De acordo com o referido autor, foi com o Conselho Europeu em 1991 que se editou a Diretiva 91/250/CEE, tratando-se da proteção jurídica dos programas de computador, o que influenciou os Estados Latino-americanos.

A proteção ao programa de computador, no plano multilateral, surge no Acordo TRIPS/ADPIC, denominado Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*), assinado pelas Partes Contratantes do GATT no Acordo Constitutivo da Organização Mundial do Comércio - OMC.

Segundo os autores Sousa, Dias e Oliveira (2015), a inclusão do Acordo TRIPS no GATT levou em consideração as deficiências da propriedade intelectual na Organização Mundial de Propriedade Intelectual e a vinculação do tema ao comércio internacional. Conforme

os referidos autores, o Acordo Constitutivo da OMC foi aprovado no Brasil por meio do Decreto Legislativo nº 30, de 15 de dezembro de 1994, e promulgado pelo Decreto Presidencial nº 1.355, de 30 de dezembro de 1994, publicado no Diário Oficial da União em 31 de dezembro de 1994.

O Artigo 10 do Acordo TRIPS passou a regular a proteção de programas de computador, estabelecendo que “Programas de Computador, em código fonte ou objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna, de 1971” (OMC, 1994 *apud* BRASIL, 1994, p. 5).

Da mesma forma, o Tratado da Organização Mundial de Propriedade Intelectual sobre Direito de Autor (1996, p. 4889, tradução nossa) adotou redação semelhante em seu artigo 4º, ao definir que “programas de computador são protegidos como obras literárias, consoante o Artigo 2 da Convenção de Berna. Tal proteção se aplica a programas de computador, independente de sua forma ou meio de expressão.”

Já segundo Barbosa (2020), fica assegurada a proteção autoral de programas de computador a todos os países que compõem o Acordo, embora o tratamento de *software* como obra literária, historicamente, era um juízo ainda não universalmente aceito.

3.2 Regime jurídico de proteção adotado no Brasil

A preocupação com a proteção de *software* no Brasil surge com a Secretaria Especial de Informática e Automação (SEI), como órgão complementar do Conselho de Segurança Nacional, ao qual foi designado a elaboração de estudos para implantação de um sistema próprio de registro de *software* no país. A Secretaria foi responsável por editar as primeiras normas sobre o registro de programas de computador no país e viabilizar discussões que envolviam a proteção de *software* e o regime que se poderia adotar (WACHOWICZ, 2004).

A primeira normatização de *software* no Brasil se deu com a Lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984², que dispunha sobre a Política Nacional de Informática, tratando da proteção de

²Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7232.htm

software e de sua comercialização. Mas foi a Lei nº 7.646, de 18 de dezembro de 1987, que regulamentou a proteção da propriedade intelectual de programas de computador e sua comercialização no país, regulando, assim, dois tipos de registros, a saber, o registro para criação de programas de computador e outro para sua comercialização. Em seu artigo 8º ficou definido que para a comercialização de programas de computador:

[...] fica obrigatório o prévio cadastramento do programa ou conjunto de programas de computador, pela Secretaria Especial de Informática - SEI, que os classificará em diferentes categorias, conforme sejam desenvolvidos no País ou no exterior, em associação ou não entre empresas não nacionais e nacionais, definidas estas pelo art. 12 da Lei nº 7.232, de 29 de outubro de 1984, e art. 1º do Decreto-lei nº 2.203, de 27 de dezembro de 1984 (BRASIL, 1987).

Na atualidade, a Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 (Lei de Direitos Autorais), classifica os programas de computador como obra intelectual protegida enquanto “[...] criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (BRASIL, 1998) com previsão no artigo 7º, inciso XII. Indo mais além, a Lei de Direitos Autorais estabelece, no §1º do artigo 7º, que “[...] os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhes sejam aplicáveis” (BRASIL, 1998a).

Nesse contexto, evidencia-se que a regulação da proteção aos programas de computador está sob égide da Lei 9.609, de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programas de computador e sua comercialização no país (Lei de *Software*). No âmbito da denominada Lei de *Software*, torna-se facultativo o registro dos programas de computador ao determinar que a proteção independe dele.

Segundo Barbosa (2020), que estabelece um paralelo entre a lei de direitos autorais e a lei de *software*, pode-se dizer que a Lei de *Software* é um “[...] regime específico que toma, naquilo que não é excluído pela especificidade, a legislação autoral como direito comum” (BARBOSA, 2020, p. 1880). Em outras palavras, a Lei de *software* se utiliza da lei de direitos autorais para reconhecer às obras literárias a proteção dos programas de computador.

Dessa forma, atende-se ao artigo 10 do Acordo TRIPs, que estabelece que os programas de computador, em código-fonte ou objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna, assim como as compilações de dados ou de outro material, legíveis

por máquina ou em outra forma, que, em função da seleção de conteúdo, constituem criações intelectuais.

O elemento de conexão entre a Lei de Direitos Autorais e a Lei de *Software* está presente no artigo 2º desta última, ao dispor que “O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei” (BRASIL, 1998b).

Também pode-se mencionar, como regulação da proteção dos programas de computador, o Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998³, que regulamenta o registro previsto no art. 3º da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, o qual dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programas de computador e sua comercialização no país. Por sua vez, a instrução normativa/INPI/PR nº 099, de 08 de fevereiro de 2019⁴, disciplina o processo de registro eletrônico de programas de computador.

3.3 Objeto de proteção da Lei de *Software*

A Lei de *Software* que determina a proteção do programa de computador estabelece, em seu artigo 1º, que:

Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados (BRASIL, 1998b).

Por tal normativa se estabelece o objeto de proteção da Lei de *Software* e o que dela pode ser excluída. Conforme exposto por Barbosa (2020), apenas os programas de computador são objeto de proteção da Lei, abrangendo não apenas o conjunto de instruções em forma legível por máquina (código), mas também a sua formulação em linguagem de outra natureza, assim como determinados elementos formais além do código-fonte ou transformado.

³Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1998/decreto-2556-20-abril-1998-400776-publicacaooriginal-1-pe.html>

⁴Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/programas-de-computador/arquivos/legislacao/IN992019.pdf>

Pode-se dizer que outros elementos do *software* que são suscetíveis de proteção exclusiva, como criação intelectual de caráter expressivo, são objeto de proteção da Lei de Direitos Autorais, tais como manuais de *software*, imagens e sons de um videogame. Para o autor:

Exatamente a organização do conjunto de instruções, a sucessão de rotinas e subrotinas, a sabedoria e arte da ordem, destino e sucessão temporal dos comandos é o que caracteriza a originalidade no uso de uma linguagem de computação dentro de determinados limites de hardware (BARBOSA, 2020, p. 1885-1886).

O referido autor ainda esclarece que a ideia não está protegida pela Lei de *Software* e que o objetivo de proteção seria a expressão de uma solução para um problema técnico. Considerando ainda o que se expõe, o valor econômico atribuído ao programa de computador “[...] deriva da realização da ideia enquanto conjunto de instruções de uma máquina. Diferentes programas podem representar a mesma ideia, ou mais frequentemente, incorporam dezenas ou centenas de soluções técnicas, novas ou resabiadas, mas de um modo específico” (BARBOSA, 2020, p. 1886).

Dessa forma, observa-se que trabalhos anteriores ao programa de computador poderão se submeter a outros sistemas jurídicos de proteção, tais como do segredo industrial ou proteção autoral, cabendo apenas a proteção de programa de computador no que se refere à sua expressão.

3.4 Autoria e Titularidade

O artigo 11 da Lei de Direitos Autorais conceitua o autor como “criador de obra literária, artística ou científica” (BRASIL, 1998a), concretizando o entendimento de que apenas pessoa natural pode ser titular originário de direitos autorais. Em relação ao *Software*, o autor de um programa de computador será sempre a pessoa física que o desenvolve. Quando se tratar de obra individual, os direitos patrimoniais a ele serão atribuídos e os direitos morais, nos limites estabelecidos pela Lei de *Software*.

Entretanto, isso nem sempre ocorre, uma vez que, segundo Wachowicz, “[...] o processo de criação do *software* afasta-se da noção clássica de criador de obras literárias ou científicas

pautada na individualidade de criador do bem intelectual, considerando a aplicabilidade dos direitos morais e patrimoniais estabelecidos pela lei” (WACHOWICZ, 2004, p. 145).

Em relação à titularidade, observa-se que, em casos específicos, não pertence àquele que criou o programa de computador, já que foi desenvolvida e elaborada mediante condições peculiares.

Já a Lei do *Software*, em seu artigo 4º, reproduz em parte as determinações dos artigos 88 a 91 da Lei nº 9.279/1996 (BRASIL, 1996), que trata de regulamentação própria sobre invenções e modelos de utilidades realizadas por empregado ou prestador de serviço. Segundo Pereira (2001, p. 143), “[...] tem-se, portanto, que o programa de computador não pertence àquele que o criou, uma vez que foi desenvolvido e elaborado por ele durante a vigência de seu contrato de trabalho ou vínculo estatutário”.

Em relação à obra de colaboração, fruto do esforço de várias pessoas, deve-se considerar a figura da coautoria, evidenciando-se que a criação torna-se parte indivisível, devendo ser estipulada a participação individual de cada um em contrato escrito, em não havendo participação proporcional sobre o *software*. Nos casos de programas realizados por várias pessoas e organizados por uma pessoa singular ou coletiva, a eles pertence a titularidade.

3.5 A apropriação do *software* por servidor público, empregado e terceirizados

Segundo Silveira (2004), ao contrário da Lei de Direitos Autorais, a Lei de *Software* apresenta norma expressa a respeito da titularidade sobre a criação do empregado, prestador de serviços contratado ou servidor público.

Essa previsão pode ser observada na Lei de *Software*, em seu artigo 4º §§1º ao 3º. No caso do *caput* do artigo 4º, salvo estipulação em contrário, reconhece-se a exclusividade do empregador sob os direitos relativos ao programa de computador nos casos em que ele é desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário,

expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, haja previsão para atividade do empregado contratado de serviço ou ou servidor público, ou decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos (BRASIL, 1998b). Dessa forma, segundo previsão do §1º do artigo 4º, a compensação pelo serviço será limitada à remuneração ou ao salário convencionado.

O artigo 4º, §2º da Lei de *Software*, trata da criação independente do empregado, contratado ou servidor, estabelecendo que os programas de computador gerados sem relação com o contrato de trabalho, prestação de serviços ou vínculo estatutário, e sem a utilização de recursos, informações tecnológicas, segredos industriais e de negócios, materiais, instalações ou equipamentos do empregador, pertencerão ao empregador. Ainda se esclarece, em seu §3º do artigo 4º, que o tratamento previsto no artigo também se estende a bolsistas, estagiários e assemelhados. Conforme Previsão do artigo 4º da Lei de *Software*:

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 Pertencerão, com exclusividade, ao empregado, contratado de serviço ou servidor os direitos concernentes a programa de computador gerado sem relação com o contrato de trabalho, prestação de serviços ou vínculo estatutário, e sem a utilização de recursos, informações tecnológicas, segredos industriais e de negócios, materiais, instalações ou equipamentos do empregador, da empresa ou entidade com a qual o empregador mantenha contrato de prestação de serviços ou assemelhados, do contratante de serviços ou órgão público.

§ 3º O tratamento previsto neste artigo será aplicado nos casos em que o programa de computador for desenvolvido por bolsistas, estagiários e assemelhados (BRASIL, 1998b).

Em face da possibilidade de estipulação em contrário, a Lei de *Software* permite que se defina, por meio de contrato específico, a propriedade do *Software*. A competência para

julgar as controvérsias decorrentes da relação de trabalho compete à justiça do trabalho, em conformidade com o estabelecido pela Emenda Constitucional nº 45/2004, com a inclusão no artigo 114 da Constituição, dos incisos VI e IX. Segundo Chinellato (2020, p. 208), “[...] essa redação ampla indica que questões de Direito Autoral na relação de emprego serão julgadas também por ela”. Como consequência, observa-se que a previsão expressa do regime jurídico dos direitos patrimoniais de criadores de programas de computadores empregados, prestador de serviços contratado ou servidor público, contribui para a correta regulação e o consequente desenvolvimento tecnológico e econômico do país.

3.6 Direitos morais e patrimoniais

Pode-se dizer que, em conformidade com o §1º do artigo 2º da Lei de *Software*, não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais (BRASIL, 1998b). Dessa forma, sofre limitações estipuladas pelo direitos morais de autor e previstas no artigo 24 da LDA, aplicando-se apenas a ressalva de reivindicar a paternidade e opor-se a alterações não autorizadas que impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador que prejudique sua honra ou reputação. Em seu artigo 2, a Lei de *Software* estabelece que:

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação (BRASIL, 1998b).

Segundo Wachowicz, “[...] no caso específico do *software*, os direitos morais do criador sofrem limitações, mesmo que individualizável na pessoa do programador isolado” (2004, p. 147). Ainda se esclarece que “[...] restará, apenas para este, a integridade dos direitos patrimoniais, pois, em princípio, os direitos conexos de radiodifusão e execução pública não lhe são pertinentes” (WACHOWICZ, 2004, p. 147).

Conforme exposto em Arrabal (2008, p. 18), “[...] ao autor é assegurado o direito moral de ter a obra reconhecida como sua (direito de paternidade) e também de associar ou não a ela o seu nome (direito de denominação)”. De acordo com o pesquisador, à obra autoral, por

se caracterizar com a expressão da personalidade do autor, fica garantido o direito de prevenir e reprimir ações de terceiros que visem deformá-la, mutilá-la ou descaracterizá-la.

Ainda segundo Arrabal (2008), quanto à tutela patrimonial do *Software*, dirige-se a sua expressão econômica na qualidade de bem de comércio. Nesse sentido, no que se refere aos direitos patrimoniais do autor, o direito exclusivo de usar, fruir e dispor da obra encontra-se em seu §5º, artigo 2º, o qual descreve a Lei de *Software* como “[...] direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel comercial, não sendo esse direito exaurível pela venda, licença ou outra forma de transferência da cópia do programa” (BRASIL, 1998b).

3.7 Natureza jurídica da Lei de *Software*

A natureza jurídica, segundo exposto por Ascensão (1997), pode ser objeto de fixação do regime jurídico aplicado, resultando-a da lei e se manifesta no regime estabelecido, podendo ser determinada pela essência de seu objeto. Como explicado pelo autor, o estudo da natureza jurídica tem um caráter tríplice “[...] é um estudo de essência; parte dos dados normativos; e conduz-nos à integração da figura analisada numa das categorias fundamentais que travejam a ordem jurídica” (ASCENSÃO, 1997, p. 598).

Conforme exposto por Paesani (2015, p. 12), “a natureza jurídica do *software* não é pacífica. A doutrina dominante é no sentido de classificá-lo enquanto obra de engenho, de caráter criativo, como bem imaterial tutelado pelo direito autoral.”

Ainda segundo a autora, o problema da classificação do *software* já se trata de questão superada pelos países que o regulam, conforme delineado na Convenção de Berna, que equipara os programas de computador às obras literárias, recebendo, nesse sentido, a proteção do Direito de Autor (PAESANI, 2015).

Sobre essa questão, Ascensão (2002) enfatiza que o *software* apresenta uma posição mista, atribuindo expressamente a proteção como obra literária do programa de computador.

Entretanto, remete para legislação específica a disciplina de proteção pela Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.

Nesse contexto, pode-se dizer que o *software* constitui uma obra autoral, considerando que sua criação parte da criação humana reconhecida como de caráter literário. Por outro lado, embora se constitua obra literária, apresenta função e aplicação industrial, podendo apresentar tratamento híbrido, com proteção autoral e finalizado com registro realizado no âmbito do Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI).

3.8 Requisitos para a proteção de *software*

A proteção do *software* exige requisitos que devem ser considerados, quais sejam, a função utilitária, originalidade relativa, modo de expressão e a fixação do programa de computador para registro no INPI.

No que se refere a função utilitária, Wachowicz (2004) esclarece que a função utilitária intrínseca ao *software* capacita determinado suporte a desempenhar funções estabelecidas.

Em relação à originalidade, pode-se dizer que a obra deve revestir-se de características próprias, isto é, deve ser composta por elementos que a individualizam de obras preexistentes. Para Fragoso (2009), a originalidade reflete a qualidade da primeira vez, referindo-se ao caráter de criação e não significando novidade temática, dessa forma, considera-se que o modo de expressão da obra pode torná-la original. Segundo Sousa, Dias e Oliveira (2015, p. 137), para caracterizar a originalidade não necessita revestir-se do caráter da novidade “[...] visto que a novidade encontra-se inserida em um contexto temático, de modo que a obra pode não ser original quanto ao tema, mas ser original quanto ao tratamento dado a este tema”. Desse modo, conforme expõe Carlos Alberto, para caracterizar a originalidade relativa “[...] basta a existência, pois, de contornos próprios, quanto à expressão e à com-

posição, para que a forma literária, artística ou científica ingresse no circuito protetor do Direito de Autor” (BITTAR, 2019, p. 44).

No que se refere ao modo de expressão do *software*, segundo Fragoso (2009), a simples criação que permanece na mente do criador (*corpus mysticum*) serve, tão somente, para seu próprio deleite, como para o próprio ato de criar. Não é denominada obra, a criação que, por qualquer forma, meio ou processo não for exteriorizada, uma vez que não pode ser perceptível no mundo físico e, por isso, simplesmente não existe.

Pode-se observar que a proteção autoral do *software*, enquanto obra literária, se dá em face do modo de expressão, que representa o tratamento que o criador confere ao conteúdo intangível (*corpus mysticum*), ou seja, é o modo como se diz o que se deseja dizer. Nesse sentido, Wachowicz (2004, p. 144) esclarece que “a concepção ou a idealização de um software somente terá proteção quando estiver expresso com suficiência descritiva a ponto de ser individualizado pelo conhecimento informático”.

Em relação a fixação do Programa para registro no INPI, trata-se de uma exigência própria da Lei de *Software*, ao estabelecer em seu artigo 3º, §1º, incisos II e III, que

O pedido de registro deverá conter, pelo menos, as seguintes informações:
II - a identificação e descrição funcional do programa de computador; e
III - os trechos do programa e outros dados que se considerar suficientes para identificá-lo e caracterizar sua originalidade, ressalvando-se os direitos de terceiros e a responsabilidade do Governo (BRASIL, 1998b).

Nesse contexto, o procedimento para registro segue regras especificadas pelo INPI, que serão abordadas na sequência.

3.9 O registro de *software*

Torna-se importante saber que o registro de *software* não apresenta natureza constitutiva, e sim, natureza meramente declaratória, considerando que a Lei de *Software*, assim como a

Lei de Direitos Autorais, não exigem a obrigatoriedade do registro. Desse modo, o registro pode apenas facilitar a comprovação da autoria da obra em um eventual processo jurídico. Segundo Pimenta (2017, p. 265), “[...] o registro é o fundamento básico para a propositura da ação, seja civil ou penal, por fazer a prova de autoria em se tratando de direitos morais e a titularidade, se tratando de direitos patrimoniais”.

A Lei de *Software* estabelece em seu artigo 3º que “[...] os programas de computador poderão, a critério do titular, ser registrados em órgão ou entidade a ser designado por ato do Poder Executivo, por iniciativa do Ministério responsável pela política de ciência e tecnologia” (BRASIL, 1998b). Nesse sentido, observa-se que por ser protegido pelo direito autoral, um programa de computador pode ser registrado junto ao INPI – Instituto Nacional de Propriedade Industrial – órgão responsável pelo registro, conforme especificado no artigo 1º do Decreto 2.556 de 20 de abril de 1998.

O referido decreto regulamenta as informações que o pedido de registro deve conter, quais sejam, os dados referentes ao autor do programa de computador e ao titular, se distinto do autor, sejam pessoas físicas ou jurídicas; a identificação e descrição funcional do programa de computador; e, os trechos do programa e outros dados que se considerar suficientes para identificá-lo e caracterizar sua originalidade (BRASIL, 1998c). O §2º, do artigo 1º do Decreto, expõe que as informações e os dados utilizados para identificação e caracterização da originalidade são de caráter sigiloso, não podendo ser revelados, salvo por ordem judicial ou a requerimento do próprio titular, e a veracidade dessas informações são de inteira responsabilidade do requerente, não prejudicando eventuais direitos de terceiros nem acarretando qualquer responsabilidade ao Governo. Ao tratar de programa de computador derivado de outro, o requerente do registro deverá juntar o instrumento pelo qual lhe foi autorizada a realização da derivação (BRASIL, 1998c).

O Decreto 2.556 de 20 de abril de 1998, ainda estabelece que o “[...] INPI expedirá normas complementares regulamentando os procedimentos relativos ao registro e à guarda das informações de caráter sigiloso, bem como fixando os valores das retribuições que lhe serão devidas” (BRASIL, 1998c).

No âmbito do INPI, deve-se observar a Instrução Normativa nº 99, de 2019, e o Manual do Usuário para o Registro Eletrônico de Programas de Computador, do próprio INPI. No que se refere a Instrução Normativa nº 99, de 08 de fevereiro de 2019, que disciplina o proces-

so de registro eletrônico de programas de computador, o pedido de Registro de Programa de Computador deve ser apresentado exclusivamente por meio de formulário eletrônico *e-software*, que consistirá de nome do(s) titular(es), endereço, telefone, e-mail, e cadastro de pessoa física ou jurídica, de quem detém os direitos de terceiros e a responsabilidade do Governo Federal; além disso, deve constar nome do(s) autor(es) seguido de respectivo endereço, telefone, e-mail e cadastro de pessoa física; data de publicação ou criação; título, uma indicação de linguagem de programação utilizada no desenvolvimento do programa, e seu tipo, e um campo pelo menos um campo de aplicação; declaração de veracidade (DV); identificação do algoritmo ou função hash utilizado para a criptografia da informação sigilosa; texto do resumo *hash* originado pelo algoritmo adotado no inciso anterior como elemento de autenticação; informações a respeito da derivação autorizada pelo titular de direito da obra derivada, nos casos em que o pedido de Registro de Programa de Computador seja derivado de outro, nos termos do art. 5º da Lei nº 9.609/1998, ficando o documento contendo a citada autorização, sob a responsabilidade e guarda do titular definido; nome do procurador, quando for o caso, além do respectivo endereço e CPF; documento Procuração Eletrônica, quando for o caso; e, documento Substabelecimento, também quando for o caso (INPI, 2019).

Segundo exposto na referida Instrução Normativa, o sistema e-INPI procederá à validação do formulário eletrônico observando os requisitos legais para admissibilidade com base nas informações constantes de banco de dados do INPI e do formulário. O processo de validação realizará um procedimento para concordância que envolvem: o pagamento de retribuição correspondente ao serviço junto ao Banco do Brasil; a assinatura digital do documento de declaração de veracidade (DV) e procuração eletrônica; a validade do certificado digital junto à autoridade Certificadora; e a existência de procuração em vigor. No caso de irregularidade no processo de validação, será publicado um despacho na Revista Eletrônica da Propriedade Industrial - RPI - com o código de "Petição não Conhecida", juntamente com o respectivo motivo que impede a execução do serviço, nesse caso, o titular ou o procurador, mediante recolhimento de retribuição correspondente (INPI, 2019), podem solicitar novamente o serviço a fim de sanar a irregularidade.

No Manual do Usuário para Registro Eletrônico de Programas de Computador⁵, podem ser encontradas informações sobre como fazer o registro e receber o certificado com segurança jurídica, condições para uso e preenchimento do formulário, pedidos solicitados pelo titular, procurador, guarda de documentação técnica, declaração de veracidade, procuração eletrônica, dentre outras informações importantes.

3.10 Abrangência de proteção do *software*

A proteção de *software* ocorre considerando dois modelos de proteção exclusiva, a saber, primeiro, a regulada pela Lei de *Software* (Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998), como lei especial que o caracteriza como literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no país, conforme estabelecido em seu artigo 2º (BRASIL, 1998b); segundo, a proteção de soluções técnicas produzidas por meio de programas de computador, isto é, inventos de *software*.

O segundo caso, se apresenta como uma excepcionalidade à sua regulação, uma vez que a Lei de Propriedade Industrial expõe que os programas de computador em si não são considerados invenção ou modelo de utilidade, conforme exposto em seu artigo 10 (BRASIL, 1996).

Segundo Wachowicz (2004), a questão da patenteabilidade de *software* constitui uma tarefa complexa, havendo a necessidade de afastá-lo de seu enquadramento enquanto obra literária, percebendo-o como indissociável do meio tecnológico e admitindo-se a possibilidade da existência de *know-how*.

Entretanto, deve-se observar a dificuldade de reconhecê-lo como objeto de patente, considerando os critérios estabelecidos pelo próprio sistema de direito de autor, que enfatiza os direitos morais e patrimoniais sobre a obra e os critérios adotados pela Lei de Proprie-

⁵Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/assuntos/arquivos-programa-de-computador/ManualdoUsurioRP-CportugusV1.8.5.pdf>

dade Industrial para patente, tais como, novidade, atividade inventiva, aplicação industrial e ausência de impedimento legal.

Nesse contexto, a proteção de *software* por meio de patenteabilidade encontra barreiras de ordem prática em face da restrição legal e enquadramento do objeto de proteção no âmbito dos direitos autorais. O que difere do sistema de *copyright*, que aproxima a proteção do aspecto econômico, protegendo-o como método de fazer negócio, deixando para segundo plano o direito moral do autor.

Apenas a alteração legal dessa proteção permitiria a possibilidade da patenteabilidade de *software*, com a qual só seria possível mediante adequações necessárias previstas em convenções e tratados internacionais em que o Brasil tornou-se signatário.

3.11 Limitações à lei de *Software*

Os direitos autorais apresentam em seu contexto amplo a regulação das relações privadas que envolvem o autor, sua obra e a utilização destas por terceiros. Nesse contexto, manifesta-se a natureza dual desses direitos, considerando direitos morais e patrimoniais atribuídos a essa proteção. Entretanto, a depender do contexto de uso atribuído às obras literárias, artísticas e científicas, os direitos autorais devem considerar, de forma ponderada, a função social desses direitos. Carboni (2006, p. 97) expõe que “[...] o direito autoral tem como função social a promoção do desenvolvimento econômico, cultural e tecnológico, mediante a concessão de um direito exclusivo para utilização e exploração de determinadas obras intelectuais por um certo prazo [...]”.

A expressa regulamentação da função social dos direitos autorais está estabelecida na Lei de Direitos Autorais, em seu artigo 46, ao determinar as limitações de direitos autorais e ao elencar exceções que não constituem ofensa aos direitos autorais:

Art. 46. Não constitui ofensa aos direitos autorais:

I - a reprodução:

a) na imprensa diária ou periódica, de notícia ou de artigo informativo, publicado em diários ou periódicos, com a menção do nome do autor, se assinados, e da publicação de onde foram transcritos;

b) em diários ou periódicos, de discursos pronunciados em reuniões públicas de qualquer natureza;

c) de retratos, ou de outra forma de representação da imagem, feitos sob encomenda, quando realizada pelo proprietário do objeto encomendado, não havendo a oposição da pessoa neles representada ou de seus herdeiros;

d) de obras literárias, artísticas ou científicas, para uso exclusivo de deficientes visuais, sempre que a reprodução, sem fins comerciais, seja feita mediante o sistema Braille ou outro procedimento em qualquer suporte para esses destinatários;

II - a reprodução, em um só exemplar de pequenos trechos, para uso privado do copista, desde que feita por este, sem intuito de lucro;

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

IV - o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou;

V - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas, fonogramas e transmissão de rádio e televisão em estabelecimentos comerciais, exclusivamente para demonstração à clientela, desde que esses estabelecimentos comercializem os suportes ou equipamentos que permitam a sua utilização;

VI - a representação teatral e a execução musical, quando realizadas no recesso familiar ou, para fins exclusivamente didáticos, nos estabelecimentos de ensino, não havendo em qualquer caso intuito de lucro;

VII - a utilização de obras literárias, artísticas ou científicas para produzir prova judiciária ou administrativa;

VIII - a reprodução, em quaisquer obras, de pequenos trechos de obras preexistentes, de qualquer natureza, ou de obra integral, quando de artes plásticas, sempre que a reprodução em si não seja o objetivo principal da obra nova e que não prejudique a exploração normal da obra reproduzida nem cause um prejuízo injustificado aos legítimos interesses dos autores (BRASIL, 1998a).

Carboni (2006) defende uma regulamentação mais abrangente da função social dos direitos autorais, envolvendo elementos intrínsecos e extrínsecos. Nos primeiros, relacionam-se a interpretações que envolvem o objeto e a duração da proteção autoral estabelecidas pela própria lei. Nos segundos, as restrições quanto ao seu exercício, como a função social da propriedade, dos contratos. De acordo com o referido autor, pode-se considerar também os contornos do direito do autor, entre o que se estabelece como objeto de proteção e o que não constitui objeto de proteção pela lei. Diante disso, mesmo o texto do artigo 46 apresentando lacunas, como acontece com a definição de “pequeno trecho”, deve-se observar de forma ponderada, considerando a função social dos direitos autorais, o caso concreto, para definir os limites da proteção ao interesse do autor.

No mesmo sentido, a Lei de *Software*, em seu artigo 6º, incisos I ao IV, estabelece o que não constitui ofensa aos direitos de titular de programa de computador:

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

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

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

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

IV - a integração de um programa, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu (BRASIL, 1998b).

O referido artigo elucida as exceções da Lei de *Software* em relação aos direitos dos titulares apontando os casos em que não constituem ofensa aos direitos de titular de programa de computador, indicando a possibilidade de reprodução, em um só exemplar, desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico; à citação do programa para fins didáticos; e, à ocorrência de semelhança entre programas por força de características funcionais, preceitos legais e limitação de forma alternativa de expressão.

3.12 Tipologia de contratos de *software*

Compreende-se, por contrato, o acordo de vontades com o objetivo de adquirir, resguardar, modificar ou extinguir direitos em face de relações patrimoniais (GONÇALVES, 2021). Para que o contrato produza efeitos, torna-se necessário preencher requisitos de validade em que, na sua ausência, podem torná-lo nulo ou anulável. Sendo assim, constituem requisitos de validade de ordem geral do contrato a capacidade do agente, o objeto lícito, possível, determinado ou determinável e a forma prescrita ou não vedada em lei, conforme determina o artigo 104 do Código Civil (BRASIL, 2002).

Em relação a capacidade do agente, como requisito subjetivo, está relacionada a capacidade de exercer atos da vida civil, que leva em consideração a incapacidade absoluta (menores de 16 anos) ou relativa (nas hipóteses do artigo 4º do Código Civil), podendo ser o contrato nulo ou anulável, na ausência de representação ou assistência. No caso dos contratos autorais, conforme exposto pelas autoras Panzolini e Demartini, “A autoria independe da capacidade civil, ou seja, pode ser um menor ou uma pessoa com limitação intelectual, situação que demanda apenas um tipo de representação ou assistência específica, conforme preceituado no código civil” (PANZOLINI; DEMARTINI, 2020, p. 107).

No que tange ao objeto do contrato, os requisitos objetivos dizem respeito àquele objeto que não atenta contra a lei, a moral e os bons costumes. Em relação à possibilidade do objeto, este deve ser possível, determinado ou determinável (suscetível de determinação no momento de sua execução).

Como requisito formal, apresenta-se como regra a forma livre, trazendo o formalismo excepcionalmente quando a lei exija configuração escrita, seja na apresentação pública ou particular.

Em se tratando de contratos que envolvam direitos morais e patrimoniais do autor, exige-se regulação própria, distinta do direito comum, uma vez que restringe a liberdade de contratar considerando que, a regulação autoral e a interpretação do contrato devem ser restritivas ao acordado e o direito de utilizar a obra, em que o autor, em face de seus direitos morais, que permite o direito ao arrependimento, pode retirar a obra de circulação ou suspender sua utilização quando implicar afronta à reputação e à imagem do autor, conforme inciso VI, artigo 24, Lei nº 9.610/98 (BRASIL, 1998a) .

Segundo Barbosa (2020), os contratos de licenciamento e cessão são ajustes atinentes aos direitos do autor, firmados pelo titular desses direitos e pelo usuário do *software*. Em regra, a propriedade do *software* não é objeto do contrato, mas um direito de uso não exclusivo. Modalidades de contratos que tratam de licença e cessão podem ser utilizados, além de outras, tais como, compra e venda, assistência técnica, contrato de prestação de serviço e *software* livre.

A licença e a cessão são instrumentos jurídicos distintos em que, a primeira, trata-se de uma autorização ou permissão para uso, não gera exclusividade e o aproveitamento é temporário. Segundo Cerqueira (1993, p. 72), “[...] a licença de uso de um programa de computador existem cláusulas determinando a máquina onde deve ser instalado o programa e o local do uso, como o uso pode ser efetivado e o prazo de utilização do programa”. No caso da cessão, envolve a transferência de direitos de uso do *software*, e não de sua propriedade. Ainda conforme o autor:

Um contrato de Cessão de Direitos de Comercialização de Software implica numa transferência do direito de fruir, de explorar economicamente o software. Por exemplo, determinada empresa que transfere direito patrimonial sobre seu software a uma outra empresa mediante um contrato de cessão de direitos de comercialização. Isto não quer dizer que a empresa cedente não continue com seus direitos sobre o programa, mas significa que a empresa cessionária dispõe também desses direitos patrimoniais sobre o programa de computador, e paga por isso (CERQUEIRA, 1993, p. 74).

No caso do contrato de *software* e suas modalidades, a própria Lei de *Software* estabelece restrições à liberdade de contratar em face da peculiaridade do contrato. No artigo 10, §1º, da Lei de *Software*, considera-se nulas as cláusulas que:

Art. 10. [...].

I - limitem a produção, a distribuição ou a comercialização, em violação às disposições normativas em vigor;

II - eximam qualquer dos contratantes das responsabilidades por eventuais ações de terceiros, decorrentes de vícios, defeitos ou violação de direitos de autor (BRASIL, 1998b).

Os contratos que envolvem *software* devem considerar requisitos, tais como: quem são as partes no contrato, quais os valores envolvidos, que tipo de *software*, os direitos e obrigações e as possíveis sanções. Nesse sentido, podem ser reconhecidos como elementos importantes a serem considerados nos contratos de *software*, a especificação do programa de computador e do direito de propriedade, o prazo para aceite do programa, a cláusula de garantia, a manutenção, o treinamento quando necessário, as novas versões, os custos e duração do contrato e as disposições finais indicando foro e formas de resolução de eventuais divergências.

A Lei de *Software* prevê, como tipos de contrato, o contrato de licença de uso, o contrato de comercialização, o contrato de transferência de tecnologia e o contrato de prestação de serviços, dos artigos 9 a 11.

O artigo 9º da Lei de *Software* estabelece que o uso de programa de computador no país será objeto de contrato de licença. A licença tem como objeto o direito de exploração da obra, que envolve o uso e o gozo dos programas de computador, incluídos os direitos de reprodução do sub-licenciamento a terceiros e a concessão de licença de uso (BRASIL, 1998b).

O parágrafo único do artigo 9º da Lei de *Software* estabelece que, no caso de eventual inexistência do contrato para uso de programa de computador, “[...] o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação da regularidade do seu uso” (BRASIL, 1998b). Pode-se observar que essa regra garante o direito de uso, porém não observa ou refere-se à aceitação de termos mais detalhados, como a proteção do criador ou titular do *software*, que deve ser regulado por contrato; à aplicação diferenciada dentro

do programa, que pode variar em relação de produtos mais completos; ou a quando há surgimento de nova versão do *software*, que encerra a validade técnica da versão anterior.

O artigo 11 da Lei de *Software*, estabelece que, “[...] nos casos de transferência de tecnologia de programa de computador, o Instituto Nacional da Propriedade Industrial fará o registro dos respectivos contratos para que produzam efeitos em relação a terceiros” (BRASIL, 1998b).

O Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) esclarece que o contrato que estipula as condições para aquisição de conhecimento e técnicas não amparadas por direitos de propriedade industrial, também inclui os contratos de licença de uso de programas de computador (*software*), desde que prevista a abertura do código fonte, nos termos do artigo 11 da Lei nº 9.609/98. Nesse sentido, o parágrafo primeiro estabelece que:

Para o registro de que trata este artigo, é obrigatória a entrega, por parte do fornecedor ao receptor de tecnologia, da documentação completa, em especial do código-fonte comentado, memorial descritivo, especificações funcionais internas, diagramas, fluxogramas e outros dados técnicos necessários à absorção da tecnologia (BRASIL, 1998b).

Nesse sentido, os procedimentos sobre registro podem ser observados na seção 3.9, que trata especificamente do registro de *software*.

3.13 Cessão de *Software*

Segundo exposto por Sousa e Garcia, a cessão adota forma escrita para transferência de titularidade de direitos patrimoniais do autor, caracterizando-se especificamente pelo “[...] aspecto de definitividade e de exclusividade patrimonial do autor que ocorre com todos os atributos ínsitos à propriedade, ou seja, o de fruir, utilizar e dispor, desde que observadas limitações de uso previstas na lei” (SOUSA; GARCIA, 2015, p. 39). O que a diferencia da licença pelo seu caráter de determinação temporal.

Observa-se que a Lei de *Software* não trata especificamente da cessão de *software*, aparentemente compreendendo-a como sinônimo de licença de uso. Porém, a Instrução Normativa nº 099, de 08 de fevereiro de 2019, que Disciplina o processo de registro eletrônico de programas de computador, regula em seu artigo 9º, a cessão dos direitos sobre programas de computador (INPI, 2019).

Dessa forma, o artigo 9º da referida Instrução normativa deixa claro que, “[...] a transferência de titularidade dos direitos sobre o Programa de Computador deverá ser feita pelo titular ou seu procurador, mediante petição, e implicará uma transferência automática para o beneficiário nomeado” (INPI, 2019).

O §1º do respectivo artigo 9º faz referência à transferência de titularidade decorrente de cessão ou cisão parcial, em que a solicitação dessa transferência deverá ser realizada pelo cedente ou pelo seu procurador. Em conformidade com o §2º, já nos casos de transferência de titularidade decorrente de fusão, cisão total ou incorporação, a solicitação deverá ser realizada pelo cessionário ou pelo seu procurador. Em seu artigo 3º, evidencia-se que, nos casos de transferência de titularidade decorrente de falência, sucessão legítima ou testamentária, ou demais tipos de transferência, ocorrerá mediante decisão ou determinação judicial (INPI, 2019).

Em relação a anotação da transferência de titularidade, será publicada na primeira Revista de Propriedade Industrial disponível, sendo o certificado do registro atualizado e disponibilizado no portal do Instituto Nacional de Propriedade industrial, conforme previsto no §4º, do artigo 9º da Instrução Normativa nº 99 (INPI, 2019).

Em conformidade do §5º do referido artigo 9º, em seu parágrafo 5º, o termo de cessão de direitos patrimoniais deve ser firmado por escrito, sobre o programa de computador, e “[...] deverá conter, além das qualificações completas de cedente e cessionário, seu objeto e condições de exercício do direito, quanto ao tempo, lugar e preço, conforme disposto no art. 50 da Lei nº 9.610/1998” (INPI, 2019).

A cessão de direitos pode ser observada analogamente à regulação da Lei de Direitos Autorais, na qual Sousa e Shintaku (2021) destacam que, em conformidade com o artigo 49, II da LDA, a transmissão total e definitiva dos direitos patrimoniais somente ocorre por meio de estipulação contratual escrita.

Segundo Sousa e Shintaku (2021), como modalidades de cessão, o artigo 49 da Lei de Direitos Autorais estabelece os seguintes tipos, a saber: (i) a cessão total a título universal, que se dá sobre o agrupamento de direitos patrimoniais do autor, em que se reserva a todas as modalidades de utilização pelo tempo de duração previsto na lei e sem limitação de território de exploração; (ii) a cessão total a título singular, que concede totalmente os direitos patrimoniais em relação a modalidades de utilização possíveis; (iii) a cessão parcial a título universal, que concede apenas um ou alguns direitos, não todos, embora sejam aplicáveis às modalidades de utilização possíveis existentes; e (iv) a cessão parcial a título singular, que se aplica a um ou alguns direitos patrimoniais destinados a uma ou algumas modalidades de utilização existentes.

Na inexistência do contrato, o inciso III evidencia que o prazo máximo será de cinco anos. Neste caso, com a estipulação do prazo, tratar-se-á de uma licença, e não de contrato de cessão (BRASIL, 1998a).

3.14 Garantia aos usuários de programas de Computador

A Lei de *Software* reconheceu a importância da transparência no trato das informações a serem fornecidas aos usuários sobre o programa de computador. Tanto que no artigo 7º, ficou estabelecido que:

Art. 7º O contrato de licença de uso de programa de computador, o documento fiscal correspondente, os suportes físicos do programa ou as respectivas embalagens deverão consignar, de forma facilmente legível pelo usuário, o prazo de validade técnica da versão comercializada (BRASIL, 1998b)

Ainda estabelece, em seu artigo 8º, em relação ao indivíduo que comercializa programas de computador, seja titular de direitos de programa ou dos direitos de comercialização, que:

[...] fica obrigado, no território nacional, durante o prazo de validade técnica da respectiva versão, a assegurar aos respectivos usuários a prestação de serviços técnicos complementares relativos ao adequado funcionamento do programa, consideradas as suas especificações.

Parágrafo único. A obrigação persistirá no caso de retirada de circulação comercial do programa de computador durante o prazo de validade, salvo justa indenização de eventuais prejuízos causados a terceiros (BRASIL, 1998b).

Seguindo esse entendimento, Guimarães (2004) elucida que, em relação “[...] aquele que comercializar programa de computador deverá, durante o prazo de validade técnica, assegurar aos respectivos usuários a prestação de serviços técnicos relativos ao adequado funcionamento do programa” (Lei nº 9.609 Art. 8º)” (GUIMARÃES, 2004, p. 179).

De acordo com o referido autor, a prestação de manutenção está coberta pelo prazo de validade técnica, devendo funcionar sem erros para o que foi concebido, considerando, assim, opcionais os contratos de manutenção, porém com o objetivo de oferecer ao usuário versões novas.

3.15 Regulação à violação de direitos sobre *software*

A Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, regulamenta os casos de violação de direitos sobre *software*, de seus artigos 12 ao 14, estabelecendo que violar direitos de autor de programa de computador incorre em pena de detenção de seis meses a dois anos ou multa. Porém, se a violação “[...] consistir na reprodução, por qualquer meio, de programa de computador, no todo ou em parte, para fins de comércio, sem autorização expressa do autor ou de quem o represente” (BRASIL, 1998b), a pena será de reclusão de um a quatro anos e multa. Na mesma pena, também incorre quem “[...] vende, expõe à venda, introduz no País, adquire, oculta ou tem em depósito, para fins de comércio, original ou cópia de programa de computador, produzido com violação de direito autoral” (BRASIL, 1998b).

Segundo exposto no artigo 13 da Lei de *Software*, nos casos de violação de direito de autor de programa de computador, a ação penal e as diligências preliminares de busca apreensão serão precedidas de vistoria, podendo, assim, o juiz “[...] ordenar a apreensão das cópias produzidas ou comercializadas com violação de direito de autor, suas versões e derivações, em poder do infrator ou de quem as esteja expondo, mantendo em depósito, reproduzindo ou comercializando” (BRASIL, 1998b).

No artigo 14, §§ 4º e 5º da referida lei, elucida-se que:

Art. 14 [...]

§ 4º Na hipótese de serem apresentadas, em juízo, para a defesa dos interesses de qualquer das partes, informações que se caracterizem como confidenciais, deverá o juiz determinar que o processo prossiga em segredo de justiça, vedado o uso de tais informações também à outra parte para outras finalidades.

§ 5º Será responsabilizado por perdas e danos aquele que requerer e promover as medidas previstas neste e nos arts. 12 e 13, agindo de má-fé ou por espírito de emulação, capricho ou erro grosseiro, nos termos dos arts. 16, 17 e 18 do Código de Processo Civil (BRASIL, 1998b).

As medidas mencionadas dependem de queixa crime, salvo quando praticado em prejuízo de entidade de direito público, autarquia, empresa pública, sociedade de economia mista ou fundação instituída pelo poder público; ou quando em decorrência de ato delituoso resultar sonegação fiscal, perda de arrecadação tributária ou prática de quaisquer dos crimes contra a ordem tributária ou contra as relações de consumo (BRASIL, 1998b). Diante disso, a Lei de *Software* procura resguardar os direitos sobre os programas de computador, do conhecimento por meio de queixa, de sua violação, exceto os casos previstos na legislação.

3.16 O que é *Software* Livre

Antes de tratar das licenças de *software* livre, torna-se necessário compreender o contexto em que estão inseridas. A evolução do *software* surge a partir dos anos 50, pautado num modelo colaborativo, ou cooperativo, precursor do *software* livre, em que ainda não se verificava preocupação com direitos de propriedade intelectual, licenças ou outras restrições de *software* (PACITTI, 2006).

O movimento do *software* livre surgiu em 1983, tendo iniciado o desenvolvimento do sistema operacional livre GNU na busca de se evitar sistemas operacionais não livres que negassem liberdade aos seus usuários. Na década de 80, foram desenvolvidos boa parte dos componentes essenciais do sistema, bem como a Licença Pública Geral GNU (*General Public License*) lançada por Richard Stallman, como uma licença especificamente projetada para proteger a liberdade dos usuários de um programa (GNU EM POUCAS PALAVRAS, 2018).

O *software* livre está diretamente relacionado às liberdades dos usuários, de modo que constituem objeto de cooperação ou colaboração ao considerar quatro liberdades essenciais, a saber:

A liberdade de executar o programa como você desejar, para qualquer propósito (liberdade 0).

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.

A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar outros (liberdade 2).

A liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros (liberdade 3). Desta forma, você pode dar a toda comunidade a chance de se beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito (O QUE É SOFTWARE LIVRE, 2017).

Ainda, “[...] o nome do sistema, GNU, é um acrônimo recursivo que significa ‘GNU’s Not Unix’ (em português, ‘GNU Não é Unix’) - uma maneira de homenagear as ideias técnicas do *Unix*, enquanto ao mesmo tempo diz que o GNU é algo diferente. Tecnicamente, o GNU é como o *Unix*. Mas, ao contrário do *Unix*, o GNU dá liberdade a seus usuários” (GNU EM POUCAS PALAVRAS, 2018).

Software livre diferencia-se do *software* proprietário gratuito, uma vez que o primeiro faz referência às liberdades já descritas, e não significa que não possa ser comercializável. Segundo as informações obtidas no GNU.org, “[...] um programa livre deve estar disponível para uso comercial, desenvolvimento comercial e distribuição comercial. Essa política é de fundamental importância – sem ela, o software livre não poderia atingir seus objetivos” (O QUE É SOFTWARE LIVRE, 2017).

Importante esclarecer que, conforme exposto por Stallman (2012), não há uma uniformidade sobre os objetivos do movimento do *software* livre, pois nem todos os usuários e desenvolvedores concordam com esses objetivos. Nesse sentido, surge em 1998 uma campanha denominada “código aberto”, e o que a diferencia do *software* livre está relacionada a visões baseadas em diferentes valores fundamentais. Em relação aos *softwares* livres, considera-se um “imperativo ético, com respeito essencial à liberdade dos usuários”

(STALLMAN, 2012, *on-line*), enquanto o movimento do código aberto leva em consideração perspectivas em termos de como tornar o *software* melhor, considerando apenas o sentido prático e algumas de suas licenças são restritivas.

3.17 Licenças de *Software* Livre

A ideia de *software* livre foi se propagando e se consolidou na formação da *Free Software Foundation*, em 1984. A partir de então, os desenvolvedores iniciaram o aperfeiçoamento de vários componentes de sistemas operacionais, ampliando a ideia de compartilhamento e fortalecendo a proposta de criação de *software* livres.

O *Copyleft*, conforme exposto no site oficial GNU.org, trata-se de “[...] um método legal de tornar um programa em *software* livre e exigir que todas as versões modificadas e estendidas do programa também sejam *software* livre” (LICENÇAS, 2018). Segundo Montenegro de Lima e Santini (2008), o método corresponde a uma relação contratual que, primeiro, autoriza a derivação de trabalhos posteriores a partir do original sem que haja necessidade da permissão do próprio autor; e, segundo, concede a derivação de trabalhos também licenciados da mesma forma que o original. Para os autores:

O *copyleft* é uma ferramenta para criadores de conteúdos com os seguintes objetivos:

proteger os direitos do seu trabalho enquanto o dissemina amplamente;
proteger contra a restrição do acesso ao trabalho, contra a sua vontade e além do que considera necessário como recompensa;

assegurar que seus trabalhos não serão vulneráveis a ações legais ruins;

criar ambientes de cultura livre, no qual seus trabalhos tenham liberdade de circulação e possam ser construídos de forma aberta (MONTE-NEGRO DE LIMA; SANTINI, 2008, p. 124).

Para desenvolver *software* livre, torna-se necessário lançá-lo sob uma licença de *software* livre. Normalmente, recomenda-se utilizar a GNU GPL (Licença Pública Geral GNU), ou outras licenças que são compatíveis com a GNU GPL para *software* GNU. Dessa forma, os desenvolvedores que escrevem *software* podem lançá-lo nos termos da GNU GPL. Quando o fizerem, será *software* livre e permanecerá *software* livre, não importa quem mude ou distribua o programa. A licença de *software* trata-se de uma licença não-proprietária de uso (LICENÇAS, 2018). Segundo exposto em Silveira:

O software livre possui um autor ou vários autores, mas não possui donos. Dessa forma, o usuário do software livre também tem o direito de ser desenvolvedor, caso queira. Quem o adquire pode usá-lo para todo e qualquer fim, inclusive tem a permissão de alterá-lo completamente. Assim, para um software ser efetivamente livre deve necessariamente disponibilizar seu código-fonte. A única proibição feita aos seus usuários é a de torná-lo um software proprietário (SILVEIRA, 2004, p. 11).

A essência do *software* livre está em usar, desenvolver e permitir copiar, modificar e alterar, a partir da disponibilização do código-fonte. Para isso, torna-se necessário lançá-lo com licenças para *software* livre.

Nesse contexto, pode-se apresentar tipologia de licenças utilizadas de *software* livre, que podem ser encontradas no site oficial GNU.org, na área de licenças⁶. No entanto, serão apresentadas algumas mais utilizadas, a saber, a Licença Pública Geral GNU, Licença Pública Geral Menor GNU, Licença Pública Geral Affero GNU e a Licença de Documentação Livre GNU.

Segundo o site “[...] A Licença Pública Geral GNU (*GNU General Public License*) é frequentemente chamada abreviadamente de GNU GPL; ela é utilizada pela maioria dos programas

⁶Disponível em: <https://www.gnu.org/licenses/>

GNU, assim como mais da metade de todos os outros programas de *software* livre” (LICENÇAS, 2018). Em relação à Licença Pública Geral GNU GPL, temos exposto em Silveira:

A GPL é uma licença que utiliza os princípios do direito autoral para proteger o software livre e assegurar que ninguém possa torná-lo proprietário. Uma licença de software é um contrato que define as condições de uso daquele programa. O software proprietário utiliza sua licença para proibir que os seus usuários tenham uma série de liberdades.

Dentro da GPL existe o conceito de copyleft. Trata-se de usar o copyright que restringe o direito de cópia para assegurar o seu inverso, a liberdade de copiar. A licença GPL assegura as quatro liberdades para o software livre, ou seja, o uso para qualquer fim, o estudo de seus códigos, a sua melhoria e a sua redistribuição. Todavia, o copyleft impõe uma restrição importante: nenhum software dele derivado poderá se tornar software proprietário. Quem o fizer estará violando a GPL e infringindo uma licença registrada por seu autor (SILVEIRA, 2004, p. 19).

Quanto à Licença Pública Geral Menor GNU LGPL “[...] A Licença Pública Geral Menor GNU (*GNU Lesser General Public License*) é utilizada em algumas (mas não todas) as bibliotecas GNU” (LICENÇAS, 2018). Esta modalidade concede o uso da biblioteca em programas privativos, negligenciando o uso da GNU GPL comum, que permite à biblioteca tornar-se disponível apenas para programas livres.

Em conformidade com GNU.org, “[...] a Licença Pública Geral Affero GNU (*GNU Affero General Public License*) é baseada na GNU GPL versão 3, mas tem um termo adicional que permite os usuários que interagir com o *software* licenciado em uma rede receber o fonte daquele programa” (LICENÇAS, 2018). A recomendação da *Free Software Foundation* ocorre no sentido de que a utilização desta licença se aplica a qualquer *software* comumente executado em rede. O site oficial traz a explicação de que é adicionado o requisito de que se é utilizada uma versão modificada no servidor e é permitida a comunicação, também deve ser permitido que o código-fonte da versão modificada seja baixável, em outras palavras, a Affero GPL tem como objetivo evitar problemas que afetem desenvolvedores de programas livres que são frequentemente utilizados em servidores (POR QUE A AFFERO GLP, 2018)

No site, a Licença de Documentação Livre GNU FDL (*GNU Free Documentation License*) é especificada como “[...] uma forma de *copyleft* criada para uso em manuais, livros ou outros documentos para garantir que qualquer um tem a real liberdade de copiar e redistribuí-los, com ou sem modificações, tanto comercial quanto não comercialmente”. Essa licença pode ter uma boa chance na formação de um sistema social no qual editores pagam por manuais comerciais gratuitos para *software* livre (LICENÇAS, 2018).



4

Considerações Finais

4. Considerações Finais

Da análise pontual do conteúdo abordado neste guia, procura-se apresentar, de forma a não esgotar o assunto, a regulação do *software*, expondo inicialmente como se dá a sua regulação no âmbito da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, conhecida pela Lei de *Software*, relatando os aspectos mais importantes de sua proteção e discorrendo sobre modalidades contratuais aplicáveis e registro.

Oportunamente, discute-se sobre o *software* livre como modelo colaborativo e passível de compartilhamento, inclusive lançando um olhar sobre as licenças que podem ser utilizadas com base no site O Sistema Operacional GNU (GNU.org)⁷ observando seu processo histórico.

O surgimento do *software* livre alterou significativamente a relação entre os usuários e os equipamentos (*hardware*). Historicamente, os programas iniciais eram desenvolvidos para um determinado ambiente, sendo propriedades das empresas. Porém, com a popularização dos computadores, principalmente os pessoais, algumas empresas começaram a desenvolver e distribuir *softwares* livremente, alterando o modelo de negócio vigente ao comercializarem licenças. Assim, o foco dos *softwares* livre não está na venda de licenças de uso, mas na oferta de serviços.

Ainda na etapa de comercialização, *softwares* mantinham licenças por meio de pagamento, da mesma forma que *royalties*. Desse modo, com os *softwares* livres era preciso criar uma forma de licenciamento, mesmo que não fosse cobrado pelo seu uso. Então, em 1983, Richard Stallman publicou uma notícia sobre o desenvolvimento de um sistema operacional baseado no *Unix* chamado de GNU, que seria distribuído livremente. Em decorrência, criou-se a chamada licença GNU, entre tantas outras voltadas a orientar a distribuição e uso de *softwares* livres.

⁷Disponível em: <https://www.gnu.org/>

Entretanto, parte das licenças tem relação direta com a distribuição e uso, mas nem sempre atendendo totalmente a proteção. Nesse contexto, este guia objetiva apresentar embasamento sobre a proteção de *softwares* livres por meio de fundamentos jurídicos, entre outros, de modo a apoiar o compartilhamento de *softwares*, oferecendo aos desenvolvedores informações relevantes que os ajudem nos processos de tornar público, distribuir e usar *softwares* livres.

Referências

- ARRABAL, A. K. **Apontamentos sobre a propriedade intelectual de software**. Blumenau, SC: Diretiva, 2008. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/762/2019/10/propriedade-intelectual-de-software.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2022.
- ASCENSÃO, J. de O. **Direito autoral**. 2. ed., ref. e ampl. Rio de Janeiro: Renovar, 1997.
- ASCENSÃO, J. de O. **Direito da internet e da sociedade da informação**: estudos. Rio de Janeiro: Forense, 2002.
- AXT, P. On a subrecursive hierarchy and primitive recursive degrees. **Transactions of the American Mathematical Society**, v. 92, p. 85-105, 1959. Disponível em: <https://www.ams.org/journals/tran/1959-092-01/S0002-9947-1959-0126377-3/>. Acesso em: 25 abr. 2022.
- BALTZAN, P.; PHILLIPS, A. **Sistemas de informação**. Porto Alegre, RS: AMGH Editora, 2012.
- BARBOSA, D. B. **Tratado de propriedade intelectual**. 2. ed., t. 3. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2020.
- BITTAR, C. A. **Direito de autor**. 7.ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense, 2019.
- BRASIL. **Decreto nº 1.655, de 30 de dezembro de 1994**. Promulgo a Ata Final que Incorpora os Resultados da Rodada Uruguai de Negociações Comerciais Multilaterais do GATT. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/backup/legislacao-1/27-trips-portugues1.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.
- BRASIL. **Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998c**. Regulamenta o registro previsto no art. 3º da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/d2556.htm. Acesso em: 22 nov. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 5.648, de 11 de dezembro de 1970**. Cria o Instituto Nacional de Propriedade Industrial e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5648.htm. Acesso em: 22 nov. 2022.

BRASIL. **Lei nº 7.646, de 18 de dezembro de 1987**. Dispõe quanto à proteção da propriedade intelectual sobre programas de computador e sua comercialização no País e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L7646impressao.htm. Acesso em: 27 abr. 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm. Acesso em: 17 out. 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998b**. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 27 abr. 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998a**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 27 abr. 2022.

BRASIL. **Lei nº 10.406, 10 de janeiro de 2002**. Institui o Código Civil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm. Acesso em: 18 nov. 2022.

CARBONI, G. **Função social do direito de autor**. Curitiba: Juruá, 2006.

CASELLA, A. C. R. Proteção do “software” pelo direito do de autor. **Revista da Faculdade de Direito, Universidade de São Paulo**, [S. l.], v. 81, p. 202-221, 1986. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rfdusp/article/view/67077>. Acesso em: 27 abr. 2022.

CERQUEIRA, T. Q. **Software: direito autoral e contratos**. Rio de Janeiro: Adcoas, 1993.

CHINELLATO, S. J. de A. O trabalhador-autor: proteção do criador intelectual pelo direito de autor: visão Interdisciplinar. **Revista do Advogado**, São Paulo, n. 145. abr. 2020. p. 203-209. Disponível em: https://www.migalhas.com.br/arquivos/2020/6/A5AB0CEDA43958_35.Otrabalhador-autor.pdf. Acesso em: 22 nov. 2022.

FRAGOSO, J. H. R. **Direito autoral: da antiguidade à internet**. São Paulo: Quartier Latin, 2009.

GNU EM POUCAS PALAVRAS. **GNU.org**. 2018. Disponível em: <https://www.gnu.org/gnu/about-gnu.html>. Acesso em: 26 jun. 2022.

GONÇALVES, Carlos Roberto; LENZA, Pedro (Coord.). **Direito Civil I: parte geral, obrigações e contratos**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2021.

GUIMARÃES, M. G. Direitos e deveres de usuários de programas de computador em órgãos públicos. **Revista do Tribunal de Contas de Santa Catarina**. Florianópolis, v. 2, n. 3. p. 177-180, jul. 2004. Disponível em: https://bdjur.stj.jus.br/jspui/bitstream/2011/18565/Direitos_e_Deveres_de_Usu%c3%a1rios.pdf. Acesso em: 01 set. 2022.

INPI. Instituto Nacional da Propriedade Industrial. **Instrução normativa/INPI/PR nº 099, de 08 fevereiro de 2019**. Disciplina o processo de registro eletrônico de programas de computador. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/backup/centrais-de-conteudo/legislacao/IN992019.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

ISO. International Organization for Standardization. ISO/IEC 2382:2015. **Information Technology: vocabulary**. ISO: Geneva, 2015. Disponível em: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso-iec:2382:ed-1:v2:en>. Acesso em 13 out. 2022.

JACOB, M.; JAKUBOWSKI, M. H.; VENKATESAN, R. Towards integral binary execution: implementing oblivious hashing using overlapped instruction encodings. *In: Proceedings of the 9th workshop on Multimedia & security*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2007, p. 129-140. (MM&Sec '07). Disponível em: <https://doi.org/10.1145/1288869.1288887>. Acesso em: 13 out. 2022.

LAPLANTE, P. A. **Dictionary of computer science, engineering, and technology**. Boca Raton: CRC Press, 2014.

LICENÇAS. **GNU.org**. 2018. Disponível em: <https://www.gnu.org/licenses/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

MONTENEGRO DE LIMA, C. R.; SANTINI, R. M. Copyleft e licenças criativas de uso de informação na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, [S. l.], v. 37, n. 1, 2008. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1227>. Acesso em: 21 nov. 2022.

O QUE É O SOFTWARE LIVRE. **GNU.org**. 2017. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html#fs-definition>. Acesso em: 26 jun. 2022.

O'BRIEN, J. A.; MARAKAS, George. M. **Administração de sistemas de informação**. 15. ed. Porto Alegre, RS: AMGH, 2012.

ORACLE. **The Java Tutorials**: lesson: modifying the look and feel. 2022? Disponível em: <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/lookandfeel/>. Acesso em 24 nov. 2022.

OMPI. Organização Mundial da Propriedade Intelectual. **Convenção de Paris para a proteção da propriedade industrial**. Genebra: OMPI, 1883. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/pt/wipo_pub_201.pdf. Acesso em: 22 nov. 2022.

PACITTI, T. **Paradigmas do software aberto**. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

PAESANI, L. M. **Direito de Informática**: comercialização e desenvolvimento internacional de software. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2015.

PANZOLINI, C.; DEMARTINI, S. **Manual de direitos autorais**. Brasília: TCU, 2020. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE-28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf. Acesso em: 19 nov. 2022.

PEREIRA, E. D. K. **Proteção jurídica do software no Brasil**. Curitiba: Juruá, 2001.

PIMENTA, E. S. **A proteção jurídica (civil e penal) do programa de computador**: pontos e contrapontos. 3. ed., rev. e atual. São Paulo: Letras Jurídicas, 2017. POR QUE A AFFERO GPL. **GNU.org**. 2018. Disponível em: <https://www.gnu.org/licenses/>. Acesso em: 21 nov. 2022.

SILVEIRA, N. **Propriedade intelectual**: propriedade industrial, direito de autor, software, cultivares, nome empresarial, título de estabelecimento, abuso de patentes. Barueri, SP: Manole, 2018.

SILVEIRA, S. A. da. **Software livre**: a luta pela liberdade do conhecimento. São Paulo: Abramo, 2004.

SOUSA, R. P. M.; DIAS, G. A.; OLIVEIRA, B. M. J. F. Uma reflexão sobre autoria e coautoria em produções científicas. *In*: DIAS, G. A.; OLIVEIRA, B. M. J. F. (Org.). **Informação, direito autoral e plágio**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2015.

SOUSA, R. P. M.; GARCIA, J. C.R. Cessão de direitos autorais em periódicos científicos brasileiros. *In*: DIAS, G. A.; OLIVEIRA, B. M. J. F. de. **Informação, direito autoral e plágio**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2015, p. 34-59.

SOUSA, R. P. M.; SHINTAKU, M. **Guia de direitos autorais**: questões teóricas e práticas. Brasília: Ibict, 2021. Disponível em: <http://ridi.ibict.br/handle/123456789/1170>. Acesso em: 21 nov. 2022.

STAIR, R. M; REYNOLDS, G. W. **Princípios de sistemas de informação**. 11. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

STALLMAN, R. Por que o código aberto não compartilha dos objetivos do software livre. **GNU.org**. 2012. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy/open-source-misses-the-point.pt-br.html>. Acesso em: 26 jun. 2022.

TRATADO DA ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE PROPRIEDADE INTELECTUAL. 1996. Disponível em: <https://files.dre.pt/1s/2009/07/14600/0488904896.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2022.

WACHOWICZ, M. **Propriedade intelectual do software e revolução da tecnologia da informação**. Curitiba: Juruá, 2004.

WIPO. World Intellectual Property Organization. **O que é Propriedade Intelectual**. Genebra: WIPO, 2021. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/pt/wipo_pub_450_2020.pdf. Acesso em: 22 nov. 2022.

Sobre os Autores



Rosilene Paiva Marinho de Sousa

Professora do Curso de Direito do Centro das Humanidades da Universidade Federal do Oeste da Bahia (UFOB). Doutora e Mestre em Ciência da Informação (UFPB) e Mestre em Direito (Unipê). Graduada em Direito e Biblioteconomia. Realiza estudos e pesquisas nas áreas de Propriedade Intelectual, Aspectos Jurídicos da Informação, Privacidade e Proteção de Dados, Direito Empresarial.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4465533418771961>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4699-8692>



Milton Shintaku

Professor do Programa de Pós-graduação em Gestão da Informação da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestre e doutor em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília (UnB), coordenador de Tecnologia para Informação do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8605833104600600>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6476-4953>



Rodrigo Eduardo Botelho Francisco

Pesquisador vinculado aos programas de pós-graduação em Comunicação e em Gestão da Informação; e docente do Departamento de Ciência e Gestão da Informação da Universidade Federal do Paraná (UFPR). Livre-docente em Informação e Tecnologia, pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo (USP). Doutor e Mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da USP; com pós-doutorado na Universidad Complutense de Madrid e na Universitat Autònoma de Barcelona. É especialista em Computação - na área de Desenvolvimento de Software para Web - e em Gestão Pública pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar); e bacharel em Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo - pela Universidade Estadual Paulista (Unesp). Líder do Grupo de Pesquisa Information & Med Lab (InfoMedia). Pesquisador na Rede de Pesquisa Aplicada Jornalismo e Tecnologias Digitais, vinculada à Sociedade Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor); e no Núcleo de Apoio à Pesquisa Escola do Futuro, da USP. É criador da marca e do Sistema de Apoio à Comunicação Integrada (SACI), um software livre de gestão convergente e colaborativa de produção midiática registrado junto ao Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Na gestão universitária, exerceu cargo de Diretor de Comunicação da UFSCar; e, na UFPR, os de coordenador do Curso de Graduação em Gestão da Informação e do Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação. Atualmente é o Chefe do Departamento de Ciência e Gestão da Informação. Atua nas áreas de Comunicação e Informação, com ênfase em temas como Ciberultura, Ciberjornalismo, plataformas digitais, redes sociais digitais, gestão de conteúdos, vulnerabilidades digitais, competências infocomunicacionais e divulgação científica.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2664701896506145>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4772-9398>



Luciano Heitor Gallegos Marin

Professor Adjunto da Universidade Federal do Paraná (UFPR), alocado no Departamento de Ciência e Gestão da Informação. Possui pós-doutorado em Computational Social Sciences pela University of Southern California (USC, EUA) (2015) é doutor em Engenharia Elétrica pela Université de Rennes, França (2013), mestre em Engenharia Eletrônica e Computação pelo Instituto Tecnológico de Aeronáutica - (ITA) (2009), pós-graduado em Administração de Empresas pelo CEAG/FGV-SP (2008), Bacharel em Análise de Sistemas (2002), Tecnólogo em Processamento de Dados (2001), e Técnico em Eletrotécnica (1997). Trabalha no ensino acadêmico, em projetos de pesquisa, de desenvolvimento e de inovação com empresas, iniciativas públicas, governamentais, e voluntárias. Têm como principais linhas de interesse e de pesquisa: Ciência de Dados, Ciências Sociais Computacionais, Gestão da Informação, Internet das Coisas, Sistemas Colaborativos, e Agentes Conversacionais.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5686068199608499>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4331-6588>



Bernardo Dionízio Vechi

Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade de Brasília (UnB). Bibliotecário e pesquisador no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9243400892850329>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7727-3889>



Diego José Macêdo

Mestre em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília (UnB). Bacharel em Sistema de Informação pela Universidade Católica de Brasília (UCB). Atualmente é tecnologista do Instituto Brasileiro de Informações em Ciência e Tecnologia (Ibict).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2205539000237712>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5696-0639>



Ingrid Torres Schiessl

Mestre em Ciência da Informação e bacharela em Biblioteconomia pela Universidade de Brasília (UnB). Bibliotecária e assistente de pesquisa no Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3155894540549262>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5815-2574>

Desde a sua criação, o Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict), ainda como Instituto Brasileiro de Bibliografia e Documentação (IBBD), esteve na vanguarda, com o uso de tecnologias para gestão da informação. Com o surgimento dos computadores e depois da internet, o Ibict apoiou o uso de sistemas informatizados nas bibliotecas, sendo reconhecido no Brasil pelo apoio ao uso de softwares livre como o *DSpace* e o *Open Journal Systems* (OJS), Koha, desenvolvidos por outras instituições, assim como o Visão e Hipátia, de desenvolvimento próprio. Assim, apoiar os desenvolvedores de software livre nas questões de proteção jurídica compõe mais uma peça na história do Instituto, da mesma forma que se alinha a sua missão institucional de prover infraestrutura informacional.