

Chapter

1

Como funciona a Propriedade Intelectual para ativos de software e web ?

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Abstract

This chapter presents a brief introduction about Intellectual Property in software. It also considers details, such as non-territoriality of software from web. The chapter addresses the national norms of issues related to intellectual property related to software, such as: patents, methods, utility models, industrial designs, geographical indicators, trademarks, copyright rights in software, the Brazilian public software, free software, internet domains).

Resumo

Esse capítulo apresenta uma breve introdução sobre questões relacionadas à Propriedade Intelectual advindos das produções em software, considerando particularidades, tais como a não territorialidade dos ativos que rodam na web. O capítulo aborda as normatizações nacionais de questões relacionadas à propriedade intelectual de ativos convencionais relacionados ao software (patente de software embarcado, métodos, modelos de utilidade, indicações geográficas, marcas, registro de programa de computador, software público brasileiro, software livre, domínios de internet).

1.1. Introdução

Segundo discutido detalhadamente em Nunes *et al.* (2013) e Nunes (2013) e Nunes (2014) observa-se que a Propriedade Intelectual e Industrial não se constitui mais em algo tão distante do pesquisador, e a sua relevância na carreira do mesmo já é reconhecida por órgãos governamentais como o CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) e o MCTI (Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação). No âmbito das Universidades brasileiras, observa-se, também um forte movimento para a implantação dos NIT (Núcleos de Inovação Tecnológica). No entanto, ainda, atualmente, os cientistas brasileiros têm apresentado uma

preocupação demasiada quanto à produção acadêmica, leia-se publicação de artigos, e não se preocupando (ou desconhecendo) sobre como ocorre a apropriação efetiva de suas criações deveria ser efetivada. Esse fato é fomentado, de certa forma, pela pressão dos órgãos governamentais que regulam e credenciam a ciência e tecnologia no Brasil, os quais demandam dos cientistas apenas a produção acadêmica subestimando, muitas vezes a necessidade intrínseca de apropriação da mesma pelos pesquisadores/instituições. Não obstante, como afirma De Negri e Cavalcante (2013), existe um crescente interesse público/governamental para que o conhecimento produzido em universidades e instituições de pesquisa seja transferido aos meios produtivos, aspirando acelerar o processo de desenvolvimento econômico do país. No entanto, sem a devida apropriação do conhecimento na academia, o conhecimento, na maioria das vezes acaba não sendo transferido de forma não protegida, gerando, muitas vezes, benefícios e consequentes *royalties* ao exterior (pela apropriação estrangeira de ativos intelectuais publicados gratuitamente em *Journals* por exemplo). Scholze e Chamas (2000) destacam que a legislação de Propriedade Intelectual brasileira permite criar uma relação mais próxima entre as instituições de pesquisa, onde tradicionalmente a invenção é criada, e a indústria/empresa capaz de colocar as invenções no mercado. No entanto, a quase inexistência da cultura de apropriação nacional para a produção científica brasileira contribui para que a relação universidade e indústria/empresa esteja ainda distante. Adicionando-se a esse fato, De Negri e Cavalcante (2013) afirmam que no Brasil, a participação relativamente reduzida dos investimentos empresariais no total dos investimentos em pesquisa e desenvolvimento (P&D) e a evolução mais acelerada do número de publicações vis-à-vis o número de patentes consolidam a percepção de que as políticas brasileiras de CT&I ainda privilegiariam a produção científica e, de que, efetivamente, existe um reduzido nível de articulação entre as universidades, centros de pesquisa e o setor produtivo. Assim, as últimas décadas têm sido marcadas pelo distanciamento entre os indicadores nacionais/internacionais de produção científica e de produção tecnológica e apropriação do conhecimento. A partir de 2006, os estudos brasileiros publicados em periódicos científicos internacionais indexados ao *Institute for Scientific Information* (ISI) superaram a proporção de 250 artigos por milhão de habitantes, convergindo para a média mundial e levando a participação do país na produção científica mundial ultrapassando 2,5% no final de 2010. Entretanto, a participação do país nas concessões de patentes depositadas no *United States Patents and Trademark Office* (USPTO) – que, a despeito de suas limitações, representa um *proxy* da produção tecnológica, é da ordem de 0,1% do total mundial [SEI 2012]. Nesse contexto, ainda segundo a SEI (2012), os Estados Unidos possui mais de 50% das patentes concedidas no montante mundial, enquanto o Brasil possui apenas 0,1% da representatividade mundial na produção tecnológica (em 2002 e 2007). Quando analisada a produção científica, os Estados Unidos representa cerca de 26% mundiais em artigos de periódicos do Thomson Reuters, SCI e SSCI em 2009, conforme SEI (2012), contra apenas 1,6% da produção científica brasileira em 2009 (na área tecnológica).

Em países como os Estados Unidos, detentores de um número considerável de patentes mundiais, existe uma preocupação intrínseca e crescente que a produção científica nacional americana seja mantida proprietária e efetivamente usada no desenvolvimento de novas tecnologias. Isso é percebido a partir da análise das patentes depositadas no USPTO, conforme UNESCO (2010) e SEI (2012). Observa-se que é crescente o número de citações de artigos científicos nestas patentes, segundo SEI

(2012). Ainda, de acordo com o SEI (2012), as publicações científicas refletem as contribuições em nível de conhecimento, enquanto patentes indicam invenções úteis. Entretanto, as citações de patentes em artigos & as citações de artigos em patentes indicam o *link* entre pesquisa científica e aplicação prática nos processos produtivos. Geralmente, é grande a probabilidade de que as citações se refiram às publicações de pesquisadores da mesma nacionalidade do titular da patente, de acordo com a SEI (2012). Esse cenário infelizmente não se reproduz no Brasil.

Assim esse capítulo tem a preocupação de introduzir as normatizações de questões relacionadas à propriedade intelectual e industrial objetivando que estudantes, programadores, empreendedores, empresários, acadêmicos interessados em compreender e efetivar a apropriação da Propriedade Intelectual e Industrial de ativos em software no Brasil, tenham algum subsídio. O capítulo está organizado como segue: na seção 1.2 apresenta-se as normatizações e legislações de questões relacionadas à propriedade intelectual com um viés para a questão de territorialidade. Na seção 1.3, apresenta-se as conclusões seguido pelos agradecimentos e referências bibliográficas.

1.2. Propriedade Intelectual em Software

A propriedade intelectual em software no contexto web difere um pouco do sistema tradicional de propriedade intelectual considerando a territorialidade dos estados-nação. No contexto tradicional, geralmente a propriedade intelectual é concedida em uma base nacional, considerando sua legislação intra-fronteiras e não tem uma dimensão internacional [WIPO 2014]. Entretanto softwares desenvolvidos e que rodam na web, como por exemplo softwares para comércio eletrônico, tem uma natureza interfronteiras e assumem imediatamente uma presença global alcançando uma dimensão internacional. Como então tratar a propriedade intelectual tradicional e as questões de territorialidade.

Inicialmente discute-se questões tradicionais de propriedade intelectual em software considerando a territorialidade e legislação brasileira. Conforme discutido detalhadamente em Nunes (2013; 2014), propriedade intelectual é :

um conjunto de direitos que incidem sobre a criação do intelecto humano. Trata-se de um termo genérico utilizado para designar os direitos de propriedade que incidem sobre a produção intelectual humana (coisa intangível, ativo intangível), nos domínios industrial, científico, literário e artístico, assegurando ao titular o direito de auferir recompensa pela própria criação, por determinado período de tempo Quintella (*apud* Russo *et al.* (2012b)).

A WIPO (2014) define que a propriedade intelectual tradicional está estabelecida em duas categorias: (i) Propriedade Industrial e (ii) Direitos Autorais. A primeira inclui patentes, modelos de utilidade, marcas, desenhos industriais, topografia de circuitos e indicações geográficas. A segunda inclui obras literárias e artísticas (romances, poemas, peças de teatro, filmes, obras musicais, trabalhos artísticos, como desenhos, pinturas, personagens, fotografias e esculturas e projetos arquitetônicos) e programas de computador.

A propriedade intelectual na área da Ciência da Computação (CC) e web envolve tanto ativos de Propriedade Industrial como ativos de Direitos Autorais, como exemplificado a seguir:

1.2.1. Propriedade Industrial

Patentes envolvendo criações implementadas por Programa de Computador

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

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

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

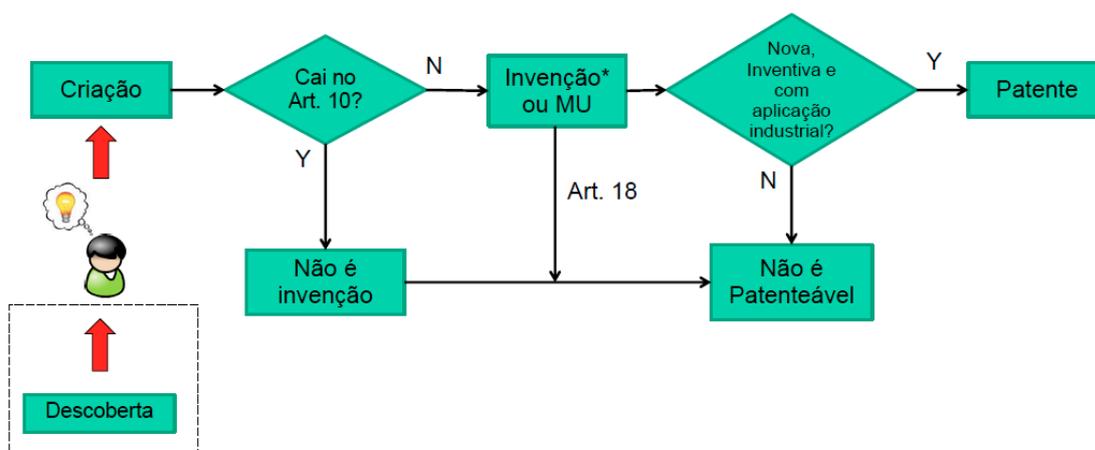


Figura 1. Esquema da descoberta à patente (Fonte: [DIRPA, 2014])

Por exemplo, na Figura 1, um “determinado cidadão descobre algo” e tem ideias originais sobre essa descoberta; logo após a descoberta ele operacionaliza-a em uma criação; se a criação contemplar algum dos itens constantes no Art. 10 da Lei da Propriedade Industrial [LPI, 1996](apresentada a seguir) então a tal criação não é considerada uma invenção, e conseqüentemente não é patenteável. Entretanto, se for considerada patente de invenção (PI) ou modelo de utilidade (MU) (enquadrando-se nos quesitos no Art. 18 da LPI (1996)) e a criação possuir novidade e tiver aplicação industrial então pode ser passível de depósito de patente.

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

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

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

Assim um dos problemas apresentados para a negativa na concessão dos depósitos de patentes por invenções de computador no Brasil ocorre principalmente pela falha na redação das reivindicações das patentes, que muitas vezes se reivindica o software/Programa de Computador e não o método mais abstrato relacionado a ele. Métodos e processos são passíveis de patente entretanto não se pode reivindicar o que segundo a lei legislação brasileira (LPI) é considerado como não patenteável. No caso de programas web para comércio eletrônico, não consegue-se patentear os métodos matemáticos de um determinado cálculo, ou um método financeiro, ou ainda um método comercial, nem o código específico de um programa, por exemplo.

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

- I - o que for contrário à moral, aos bons costumes e à segurança, à ordem e à saúde públicas;
- II - as substâncias, matérias, misturas, elementos ou produtos de qualquer espécie, bem como a modificação de suas propriedades físico-químicas e os respectivos processos de obtenção ou modificação, quando resultantes de transformação do núcleo atômico; e
- III - o todo ou parte dos seres vivos, exceto os microorganismos transgênicos que atendam aos três requisitos de patenteabilidade - novidade, atividade inventiva e aplicação industrial - previstos no Art. 8º e que não sejam mera descoberta.

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

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

processo que envolva invenções implementadas por Programa de Computador ou para produto com software embarcado envolvendo processos em jogos, desde que não firam o Art. 10 da LPI nas reivindicações da patente.

Em uma patente se protege a funcionalidade do “produto ou processo”. A concessão da patente dura 20 anos e é de abrangência territorial. Caso exista o interesse de uma carta-patente com validade no estrangeiro sob criações implementadas por Programa de Computador no Brasil, software embarcado ou processo, deve-se depositar um processo via PCT¹ para garantir a prioridade internacional do pedido e depois entrar com os pedidos nas fases nacionais nos escritórios dos países estrangeiros escolhidos. Patentes e Modelos de Utilidade são passível de transferência via contrato averbado no INPI.

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

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

Para outros ativos utilizados na web e passíveis de propriedade industrial existem tais formatos como Marca, Desenho Industrial e Indicação Geográfica. Os mesmos serão descritos brevemente, a seguir:

Marcas

Segundo o INPI (2014):

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

Em softwares para comércio eletrônico muitas vezes o registro da Marca torna-se fundamental, pois garante uma âncora ao produto e pode garantir futuramente que um

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

domínio internet adquirido de má fé por empresa concorrente possa ser desativado e concedido ao proprietário original dessa Marca já adquirida anteriormente (esses processos são tratados pela WIPO via *Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy* (UDRP)). Para consultar como é feito o depósito de Marca, ver INPI (2014). Nos sites de comércio eletrônico na web pode-se registrar o nome do site como Marca, e o domínio relacionado).

Indicações Geográficas

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

No caso de produtos vendidos via web, mas que são produzidos em um país ou numa cidade, ou região “reputada” pela produção desse determinado produto, o site web que comercializa tal produto pode herdar essa característica peculiar de apresentação e reputação do produto, para isso pode ser depositado um pedido no INPI relacionado à indicação de procedência ou origem desse determinado produto. Para consultar como é feito o pedido para indicações geográficas, ver o INPI (2014).

1.2.2. Direito Autoral

Registro de Programa de Computador

O Registro de Programa de Computador é uma das formas disponíveis no Brasil para conceder a autoria e, conseqüentemente, garantir a exclusividade na produção, uso e comercialização de um software, segundo Russo *et al.* (2012b). Este registro está estabelecido no regime jurídico do Direito Autoral, protegendo assim o ativo intelectual do desenvolvedor, conforme RS (2013).

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

O Programa de Computador é protegido como obra literária, isto é, o objeto de proteção é seu código fonte. Sua funcionalidade não pode ser protegida segundo a legislação. Isso significa que, ao registrar um Programa de Computador, é o código implementado que está sendo protegido. Já as funcionalidades e finalidades do mesmo, por suas naturezas intangíveis, não podem ser matérias de proteção isoladas no Brasil

via Direito Autoral. Como já descrito anteriormente, caso o ativo seja um processo que não fira o Art. 10 da LPI, o processo pode ser patenteado protegendo sua funcionalidade.

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

O criador de um Programa de Computador deve ser uma pessoa física ou um grupo de pessoas. O(s) criador(es) pode(m) ser o(s) titular(es). Entretanto, o(s) titular(es) pode(m) ser uma (ou mais) pessoa(s) física(s) ou jurídica(s) (ou um grupo delas) que comprou(aram) o direito de exploração da obra (comprovado através do documento de cessão de transferência de direitos ou de comprovação de vínculo (empregatício ou prestação de serviços) com a empresa. O Registro de Programa de Computador não é obrigatório, porém em caso de disputa legal, o registro é uma forma de provar a autoria do Programa. A validade territorial do direito conferido ao titular do registro de Programa de Computador é reconhecido internacionalmente pelos países que assinaram o TRIPS (2012) e desde que seja cumprida a legislação nacional.

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

Software Público Brasileiro

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

Software Livre – Licença GNU/GPL

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

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

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

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

Domínios Internet

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

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

reputação de um produto melhor para vender um produto pior). As consequências é a anulação e transferência do direito para o titular, se pedido julgado procedente pelo comitê responsável na WIPO (2014).

A questão da territorialidade é algo bastante relevante e deve ser levado a sério, por exemplo, ativos web, tanto quanto, processos de método comercial, que normalmente não são patenteáveis no Brasil, podem ser patenteáveis nos USA, dessa forma, como esses ativos seriam tratados na web? Qual o direito territorial que seria estabelecido, já que a territorialidade da internet é relativa. Deixa-se aqui pontos para reflexão e instiga-se a pesquisa nessa área.

1.3. Conclusão

Esse capítulo trouxe aos acadêmicos, profissionais e empresários uma breve introdução sobre apropriação intelectual e propriedade intelectual oriundos de ativos de software, apresentando as normatizações e legislações, bem como lançando alguns questionamentos sobre questões de territorialidade que devem ser pensados quando trata-se especialmente de ativos web. Esse capítulo é um subsídio para o início das discussões nessa área.

1.4. Agradecimentos

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

Referências Bibliográficas

De Negri, F.; Cavalcante, L.R.. Sistemas De Inovação E Infraestrutura De Pesquisa: Considerações Sobre O Caso Brasileiro. In: 24ª Radar - Tecnologia, Produção E Comércio Exterior. Ipea- Diretoria De Estudos E Políticas Setoriais, De Inovação, Regulação E Infra Estrutura. Brasília, 2013.

DIRPA. Oficina De Software : Pedidos De Patente Envolvendo Criações Implementas Por Programa De Computador, 2014.

FSF - Free Software Foundation. Licença Creative Commons Gnu Gpl 2.0. 2013. (Disponível Em [Http://Creativecommons.Org/Licenses/Gpl/2.0/Legalcode.Pt](http://creativecommons.org/licenses/gpl/2.0/legalcode.pt))

INPI-Consulta Pública Sobre “Patente Em Invenções Implementadas Por Computador”. 2012 (Disponível Em [Http://Convergiadigital.Uol.Com.Br/Cgi/Cgilua.Exe/Sys/Start.Htm?Infoid=29693&Sid=3](http://Convergiadigital.Uol.Com.Br/Cgi/Cgilua.Exe/Sys/Start.Htm?Infoid=29693&Sid=3))

INPI-Instituto Nacional De Propriedade Industrial (Inpi). 2014. Disponível Em: [Http://Www.Inpi.Gov.Br/](http://Www.Inpi.Gov.Br/). Acessado: 12/08/2014.

LDA- *Lei Do Direito Do Autor -Lei N° 9.610, De 19 De Fevereiro De 1998*. (Disponível Em [Http://Www.Planalto.Gov.Br/Ccivil_03/Leis/L9610.Htm](http://Www.Planalto.Gov.Br/Ccivil_03/Leis/L9610.Htm))

- LS- Lei De Software - Lei Nº 9.609 , De 19 De Fevereiro De 1998. (Disponível Em Http://Www.Planalto.Gov.Br/Ccivil_03/Leis/L9609.Htm).
- LPI- Lei De Propriedade Industrial- Lei Nº 9279/96 De 14 De Maio De 1996. (Disponível Em Http://Www.Planalto.Gov.Br/Ccivil_03/Leis/L9279.Htm)2014.
- Neto, P Silva. ; Nunes, M.A.S.N. . Mecanismos De Proteção De Ativos Intelectuais De Tecnologia Da Informação Existentes No Brasil. In: Seminário/Ufscita'2013-, 2013, Itabaiana-Se. Terceira Semana De Informática (Seminário). Itabaiana: Ufs-Ita, 2013. V. 1. P. 14-17.
- Nunes, M.A.S.N. Propriedade Intelectual E Industrial Em Jogos E Noções Sobre Prospecção De Tecnologia: Em Direção À Apropriação Nacional/Internacional Dos Ativos Brasileiros Desenvolvidos Para Jogos. In: Sbgames 2014.(To Be Published).
- Nunes, M.A.S.N. . Produção Tecnológica Na Ie: Prospecção E Propriedades Intelectual Em Informática Na Educação. In: Amanda Meincke Melo, Marcos Augusto Francisco Borges, Celmar Guimarães Da Silva. (Org.). Jornada De Atualização Em Informática Na Educação Jaie (Cbie2013). In: Ii Congresso Brasileiro De Informática Da Educação (Cbie). 1ed.Campinas: Unicamp, 2013, V. 1, P. 5-34.
- Nunes, M. A. S. N. ; Cazella, S. C. ; Pires, E. A. ; Russo, S. L. . Discussões Sobre Produção Acadêmico-Científica & Produção Tecnológica: Mudando Paradigmas . Revista Geintec- Gestão , Inovação E Tecnologias, V. 3, P. 205-220, 2013.
- RS-Registro De Software. Instrução Normativa Nº 11/2013. In Normas Do Inpi (Disponível Em Http://Www.Inpi.Gov.Br/Images/Stories/Downloads/Pdf/Normas_Auditoria_Final_15_3_2013_C.Pdf)
- Russo, S. L. ; Silva, G. F. ; Oliveira, L. B. ; Santos, M. M. A. ; Nunes, M. A. S. N. ; Vasconcelos, J. S. . Propriedade Intelectual. In: Russo, S.L.;Silva, G.F.; Nunes, M.A.S.N... Capacitação Em Inovação Tecnológica Para Empresários - Edição 2. 2ed.S: Editora Ufs, 2012b, V. , P. 55-91.
- Russo, S. L; Silva, G. F.; Nunes, M. A. S. N.. Capacitação Em Inovação Tecnológica Para Empresários - Edição 2. 2. Ed. São Cristóvão: Editora Ufs, 2012. V. 1. 288p. (Disponível Em <Http://200.17.141.213/~Gutanunes/Hp/Publications/Capacite.Pdf>)
- SPB-Software Público Brasileiro . Instruções Normativas Nº 01, De 17 De Janeiro De 2011. 2011. (Disponível Em Http://Www.Softwarepublico.Gov.Br/Spb/Download/File/In_Spb_01.Pdf)
- Scholze, S.: Chamas, C.. Instituições Públicas De Pesquisa E O Setor Empresarial: O Papel Da Inovação E Da Propriedade Intelectual. In: Parcerias Estratégicas. Mct, Centro De Estudos Estratégicos (Cee), Brasília: Df. Issn 1413-9375, Nº. 8, Maio, 2000.
- Science And Engineering Indicators (SEI). National Science Board Editor, 2012.
- Stallman, R. “Copyleft: Um Idealismo Pragmático”. In: *Free Software, Free Society: The Selected Essays Of Richard M. Stallman*. 2002. (Disponível Em <Http://Www.Gnu.Org/Philosophy/Pragmatic.Html>). Acessado: 12/03/2013.
- TRIPS.2014.(Disponível Em <Http://Www.Inpi.Gov.Br/Images/Stories/27-Trips-Portugues1.Pdf>)

UNESCO. Science Report 2010: The Current Status Of Science Around The World. Unesco Publishing. 2010. Disponível Em: <[Http://Unesdoc.Unesco.Org/Images/0018/001899/189958e.Pdf](http://Unesdoc.Unesco.Org/Images/0018/001899/189958e.Pdf)>. Acessado: 12/03/2013.

USP -Carta Aberta Ao Inpi Sobre Patente. 2012 (Avialable At [Http://Ccsl.Ime.Usp.Br/Pt-Br/News/12/03/20/Ccsl-Usp-Divulga-Carta-Aberta-Ao-Inpi-Sobre-Patentes-De-Software](http://Ccsl.Ime.Usp.Br/Pt-Br/News/12/03/20/Ccsl-Usp-Divulga-Carta-Aberta-Ao-Inpi-Sobre-Patentes-De-Software)).

WIPO. World Intellectual Property Organization. 2014 (Disponível Em [Http://Www.Wipo.Int/](http://Www.Wipo.Int/)). Acessado: 20/08/2014.

WIPO-Romarim. 2014. Madrid The Intenational Trademark System (Disponível Em [Http://Www.Wipo.Int/Romarin/](http://Www.Wipo.Int/Romarin/)). Acessado Dia 25/08/2014.