

A legislação sobre autoria e responsabilidade no desenvolvimento de sistemas computacionais (*hardware e software*).

LUIS PAULO MARTOS¹
RAFAEL PILLON ALMEIDA²

¹USP – Universidade de São Paulo
ICMC – Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
Cx. Postal: 668 - CEP: 13560-970 São Carlos (SP)
lpmartos32@gmail.com

²USP – Universidade de São Paulo
ICMC – Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
Cx. Postal: 668 - CEP: 13560-970 São Carlos (SP)
rafaelrpa23@gmail.com

Resumo: Temos atualmente uma política baseada em leis, que visam à organização da sociedade. Leis abrangem vários âmbitos, áreas, a fim de proporcionar essa organização. Vamos focar neste artigo o que diz a legislação sobre autoria e responsabilidade no desenvolvimento de sistemas computacionais. O que um profissional que atua na área precisa saber a respeito.

Palavras Chaves: Legislação, patente, lei, decreto.

1 Introdução

Leis são para serem cumpridas e são elaboradas pela legislação. Leis são princípios e regras comuns aplicados a várias áreas específicas do direito. Dentre essas áreas temos a área de computação, e suas vertentes. As leis que regem o desenvolvimento de sistemas computacionais não são necessariamente específicas dessa área. Há necessidade da prevalência dos “princípios” em relação às “regras”, dado o dinamismo da área, já que evolução computacional é mais veloz que a atividade legislativa.

1.1 Leis não específicas para computação

Como principal lei que abrange a autoria e responsabilidade no desenvolvimento de sistemas computacionais temos a *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988 (CF/88)*, Art. 5º:

“Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

XXVIII - são assegurados, nos termos da lei:

a) a proteção às participações individuais em obras coletivas e à reprodução da imagem e voz humanas, inclusive nas atividades desportivas;

b) o direito de fiscalização do aproveitamento econômico das obras que criarem ou de que participarem aos criadores, aos intérpretes e às respectivas representações sindicais e associativas; ”

1.2 Leis específicas para computação

Como lei específica para a área de computação, abrangendo o desenvolvimento de sistemas computacionais, temos a lei nº 9.609/98. Complementando essa lei, temos o Decreto Nº 2.556. A seguir encontramos partes da lei e do decreto, deixando claro e de fácil entendimento o que um profissional que atua na área precisa saber a respeito.

- Lei nº 9.609/98:

“CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º 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.

CAPÍTULO II

DA PROTEÇÃO AOS DIREITOS DE AUTOR E DO REGISTRO

Art. 2º 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.

Art. 3º 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.

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.

Art. 5º Os direitos sobre as derivações autorizadas pelo titular dos direitos de programa de computador, inclusive sua exploração econômica, pertencerão à pessoa autorizada que as fizer, salvo estipulação contratual em contrário.

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.

CAPÍTULO III

DAS GARANTIAS AOS USUÁRIOS DE PROGRAMA DE COMPUTADOR

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.

Art. 8º Aquele que comercializar programa de computador, quer seja titular dos direitos do programa, quer seja titular dos direitos de comercialização, 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.

CAPÍTULO IV

DOS CONTRATOS DE LICENÇA DE USO, DE COMERCIALIZAÇÃO

E DE TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA

Art. 9º O uso de programa de computador no País será objeto de contrato de licença.

Parágrafo único. Na hipótese de eventual inexistência do contrato referido no caput deste artigo, o documento fiscal relativo à aquisição ou licenciamento de cópia servirá para comprovação da regularidade do seu uso.

Art. 10. Os atos e contratos de licença de direitos de comercialização referentes a programas de computador de origem externa deverão fixar, quanto aos tributos e encargos exigíveis, a responsabilidade pelos respectivos pagamentos e estabelecerão a remuneração do titular dos direitos de programa de computador residente ou domiciliado no exterior.

Art. 11. 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.

Parágrafo único. 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.

CAPÍTULO V

DAS INFRAÇÕES E DAS PENALIDADES

Art. 12. Violar direitos de autor de programa de computador:

Pena - Detenção de seis meses a dois anos ou multa.

Art. 13. A ação penal e as diligências preliminares de busca e apreensão, nos casos de violação de direito de autor de programa de computador, serão precedidas de vistoria, podendo 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.

- Decreto Nº 2.556:

DECRETA:

Art. 1º Os programas de computador poderão, a critério do titular dos respectivos direitos, ser registrados no Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INPI.

§ 1º O pedido de registro de que trata este artigo deverá conter, pelo menos, as seguintes informações:

I - os dados referentes ao autor do programa de computador e ao titular, se distinto do autor, sejam pessoas físicas ou jurídicas;

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.

1.3 Direitos autorais para software e hardware

O *software* é tradicionalmente regido pela lei de direitos autorais, é protegido como linhas de código, de forma análoga à proteção que é dada a uma poesia.

O problema maior é que se difunde a idéia de que as patentes cobrem o *software*, o que não é coerente, pois patentes cobrem idéias. Não importa se você chega à mesma idéia que o seu autor original por meios completamente diferentes, uma vez que ela tenha sido patenteada, o dono da patente tem direitos sobre ela.

Exemplificando a complicação que ronda o pedido de patentes, uma vez que você queira pedir uma patente, você a solicita em um órgão nacional competente (no caso do Brasil, o INPI - Instituto Nacional de Propriedade Industrial), que averigua se a mesma já não existe. Tal averiguação lhe custará centenas de reais, e pode levar até 18 meses.

Assim como as leis e regras de patentes servem para o *software* dos sistemas computacionais, também servem para *hardware*, já que o *hardware* que trabalha “embarcado” em máquinas e equipamentos também é objeto de proteção via patente.

2 Conclusão

Considerando que patentes protegem idéias, muito abstratas em geral, temos que os *softwares* geralmente usam dezenas dessas idéias (interface gráfica, banco de dados, organização dos dados na memória) logo o conceito de patente para *software/hardware* ainda não é sólido.

Exemplificando, nos EUA, onde patentes de *software* são permitidas, empresas como *IBM* e *Microsoft* submetem para criação, dezenas desse tipo de patentes por mês, e o argumento mais comum dessas grandes empresas, defensoras de patentes de *software*, é que elas incentivam a inovação. Porém as patentes de *software* acabam virando formas de inibição de concorrência.

Em relação aos princípios citados na introdução, e aos dados e informações do artigo, podemos dizer que a legislação para sistemas computacionais ainda depende mais da ética do que das regras em si, sendo uma das definições de ética:

“Ética é a escolha pelo bem comum” [Oscar Motomura]

3 Referências

Código Civil Brasileiro, Lei Nº 9.609, 1988.

Código Civil Brasileiro, Decreto Nº 2.556, 1988.

INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial), Patentes.