
PROTEÇÃO JURÍDICA PARA APLICATIVOS

Gabriel Marcos Archanjo ORRIGO¹
Guilherme Prado Bohac de HARO²

RESUMO: Esta pesquisa versa sobre os conceitos que definem aplicativos, sobre a importância destes na sociedade e o crescimento potencial do ramo tecnológico. Conceitua métodos de proteção de bens jurídicos imateriais e sobre a maneira em que o ordenamento brasileiro os tutelam. Aborda a proteção dos aplicativos para dispositivos móveis, como é feita a regulamentação sobre a regulamentação sobre a criação de novas tecnologias e sobre o desenvolvimento tecnológico na sociedade. Visa também definir qual o melhor método para esse tipo de tutela, com o intuito de promover a proteção dos que já estão no mercado e o estímulo para que novos programadores tenham o ímpeto de criar novos *softwares* para inserção neste âmbito, com potencial para competir com os anteriores.

Palavras-chave: *Software*. Aplicativo. Patente. Inventor. Proteção.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo definir qual a melhor maneira de se proteger juridicamente um aplicativo para dispositivos móveis e por consequência também *softwares* em geral.

Primeiramente, o objetivo é a conceituação de todos os elementos relacionados ao tema e, posteriormente, realizar uma análise comparativa sobre os tipos de proteção possíveis para esse tipo de bem.

A conceituação de aplicativos teve foco na sua semelhança com os *softwares* de computador, pois um é derivado do outro e ambos têm os mesmos

¹ Discente do 4º ano do curso de Direito do Centro Universitário “Antonio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. E-mail, gah_orrigo@hotmail.com

² Docente do curso de Direito do Centro Universitário “Antonio Eufrásio de Toledo” de Presidente Prudente. Advogado e Professor. Atualmente é Professor de Direito Econômico e Empresarial das Faculdades Integradas Antônio Eufrásio de Toledo. Além disso, dá aulas em Cursos Preparatórios para Concursos. Tem experiência na área de Direito, com ênfase em Direito Econômico e Empresarial. Graduado na Faculdade de Direito das Faculdades Integradas Antônio Eufrásio de Toledo. Pós-graduado em Direito Civil e Processo Civil, pela mesma Instituição. Pós-graduado em Direito do Trabalho, Processo do Trabalho e Direito Previdenciário, também por esta Instituição. Mestre em Direito Negocial pela Universidade Estadual de Londrina-PR. e-mail: guilherme.pbh@hotmail.com Orientador do trabalho.

objetivos e funções, guardadas suas devidas proporções e suas diferenças de plataformas e funcionamento.

Em seguida, foram levantados dados sobre a importância dos aplicativos na vida das pessoas e como ocorreu um salto tecnológico que reestruturou totalmente a maneira como as pessoas interagem com as máquinas e com elas mesmas, com a intermediação das máquinas. Nesse tópico também foram constatadas as grandes evoluções econômicas alcançadas pelas empresas de tecnologia e o quanto o mercado de *smartphones* se torna cada vez mais potente e interessante à intervenção do Direito.

Foi conceituada a propriedade industrial, os tipos de bens qual esta tutela e onde ela se encontra na proteção dos bens imateriais; foi explanado que ,juntamente com o Direito do autor, são ramos da propriedade intelectual.

Dentro de propriedade industrial, encontram-se as patentes, uma forma protetiva para invenções e modelos utilidade, que tutelam o direito de seu criador para o fim de que este tenha exclusividade na exploração de suas criações.

A seguir foi estabelecido o método e o que os criadores devem cumprir para que regulamentem sua invenção ou modelo utilidade na Autarquia responsável pela proteção citada anteriormente: o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Aqui foi esclarecido o passo a passo, como se faz para que alguém obtenha uma patente.

Ao fim do discorrer sobre as patentes, foi feito o cruzamento de informações, constatando que, no atual regimento brasileiro, não existem patentes para aplicativos e *softwares* de computador. A única patente que é concebida a softwares são as de *softwares* que são embutidos em suas máquinas como os existentes em chips. Aqui também se falou sobre o registro que é possível ser feito no INPI, não é um derivado de patente, porém é uma forma protetiva promovida pela lei de direitos autorais.

Adiante, foi realizada a principal comparação desta pesquisa - feita entre o direito do autor e a propriedade industrial, assim poderia ser percebido qual o ramo da propriedade intelectual que deveria tutelar os *softwares*. O porquê do direito do autor não ser a melhor maneira de enquadramento ao passo que a propriedade industrial seria o melhor caminho.

E, por fim, foi abordado como seria se os aplicativos e os programas fossem tutelados pela propriedade industrial, especificamente pelas patentes, e as

consequências que seriam trazidas ao mercado dos *smartphones* e a inventividade internacional de *softwares*.

2 APLICATIVOS: CONCEITUAÇÃO

Para essa pesquisa é necessário que se defina o que são aplicativos e *software* são a mesma coisa, isso será fundamental para os questionamentos existentes ao decorrer da pesquisa.

O *software* é a parte lógica, a “mente” de um sistema operacional, que é a união entre um *hardware* e um *software*, juntos eles podem formar um computador, um celular, um notebook, entre outros. Pode-se dizer que o *hardware* é a parte palpável de um computador e o *software* é a parte intangível desse sistema; o *hardware* sem o *software* não é nada além de um conjunto de metais e plástico; e o *software* sem um *hardware* para funcionar não é mais que uma ideia ou projeto, o *software* se integraliza dentro de um *hardware*.

Hoje o *software* é, para a informática, o que a fita de vídeo é para o aparelho de videocassete. Não é mais um acessório é o ‘alimento’ e ao mesmo tem o ‘motor’ da máquina. É o elemento que determina as funções da máquina e que permite assim satisfazer ou não as necessidades do usuário.³

Os *softwares* podem ser divididos em dois tipos: os básicos e os aplicativos. O *software* básico geralmente vem intrínseco ao *hardware* desde sua vazão para o mercado. Ocorre dessa maneira, pois este tem a função de definir a forma de funcionamento ao computador e como serão executadas as funções exercidas pelos vários aplicativos.

Os *softwares* aplicativos abastecem o sistema informático com informações na linguagem de computador para que este exerça as funções que satisfaça as necessidades do usuário.

Podem-se distinguir os aplicativos dos básicos definindo que os básicos são *softwares* para necessidades do usuário dentro do computador, como,

³ BERTRAND, André. A proteção jurídica dos programas de computador. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 1996. p.15.

por exemplo, fazer outros programas funcionarem. Enquanto, aplicativos, são para necessidades do mundo real, como um programa de mapas ou um digitador de texto para redigir um documento.

Nos dispositivos móveis, como celulares, *smartphones*, *tablets*, *smartpads* entre outros e, nos computadores, o conceito de *hardware* e *software* é o mesmo, porém, devido às proporções de tamanho, capacidade de armazenamento e processamento, eles têm suas respectivas diferenças de programação, com sistemas operacionais funcionando de uma maneira tecnicamente diferente do *software* básico dos computadores, contudo, com o mesmo propósito.

O conceito de *App* como se conhece hoje é novo, começou a ser popularizado em 2008 com acesso nas lojas virtuais relacionadas aos sistemas operacionais de cada celular, em 2010, foi eleita a palavra do ano pela *American Dialect Society*⁴ por conta da popularidade que atingiu entre os portadores de qualquer dispositivo móvel.

A sigla *App* é a abreviatura de *application*, ou seja, aplicação, que nada mais é que um *software* destinado a dispositivos móveis que exercem funções com embasamento nas informações definidas pelo sistema operacional, que se encontra no âmago do *hardware*, destarte a necessidade do usuário será cumprida.

Verifica-se que a definição de um *App* é congênere a de um *software* aplicativo.

2.1 A importância dos aplicativos na sociedade moderna

Desde os primórdios a raça humana vem se desenvolvendo e evoluindo em suas maneiras de se comunicar, de trabalhar, de obter lazer e, até mesmo, de aprender. Passando de desenhos nas paredes e instrumentos de trabalho rudimentares para celulares, computadores e máquinas industriais que não precisam ser operadas.

⁴ Grupo de professores, escritores, acadêmicos e até amadores norte americanos que se dedicam ao estudo do idioma norte americano e outras linguagens ou dialetos influenciados por este. AMERICAN DIALECT SOCIETY (Estados Unidos da América). "App" voted 2010 word of the year by the American Dialect Society (UPDATED). 2011. Disponível em: <<http://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated>>. Acesso em: 20 abril 2016.

Nas últimas décadas, tais conceitos de desenvolvimento têm dado saltos de evolução por conta da tecnologia e das vantagens que ela proporciona, principalmente após a chegada da internet de fácil acesso e dos dispositivos móveis e não móveis à sociedade.

No passar dos anos a tecnologia de comunicação transitou por inúmeros tipos de aparelhos tecnológicos, chegando até o surgimento de aplicativos de dispositivos móveis que utilizam da internet para envio e recebimento de mensagens e arquivos de maneira simples e rápida.

Na última década, o acesso a esse tipo de tecnologia no Brasil cresceu de maneira descomunal. Segundo o IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), o número de pessoas com 10 anos ou mais de idade que possuíam um aparelho celular de 2005 até 2011 cresceu cerca de 107,2%, em 2005 36,6% (55,7 milhões) das pessoas nessa faixa etária tinham um telefone móvel celular para uso pessoal, em 2011 foi constatado que 69,1% (115,4 milhões) destes indivíduos tinham um celular para uso pessoal.⁵

Os dispositivos móveis têm, atualmente, a capacidade de processamento maior do que os computadores que levaram o homem à Lua em 1969, na nave espacial Apollo 11, o que os torna tão funcionais são seus sistemas operacionais. Estes sistemas fazem com que o aparelho processe os comandos do usuário e execute suas funções. Existem cinco grandes sistemas operacionais no mercado, são eles: Symbian⁶, Windows Phone⁷, BlackBerry⁸, iOS⁹ e o Android¹⁰, cada sistema tem suas peculiaridades e sua parcela no desenvolvimento de aplicativos que exercem as funções que conhecemos hoje¹¹.

O mais utilizado no mercado mundial de telefones é o Android. Este sistema desenvolvido pela Google é líder de usuários com vasta vantagem. Até o fim de 2014, existiam cerca de um bilhão de aparelhos com o sistema Android rodando.

⁵ BRASIL. IBGE. (Org.). PNAD: De 2005 para 2011, número de internautas cresce 143,8% e o de pessoas com celular, 107,2%. 2013. Disponível em: <<http://saladeimprensa.ibge.gov.br/noticias?view=noticia&id=1&busca=1&idnoticia=2382>>. Acesso em: 19 abril 2016

⁶ Sistema operacional de dispositivos móveis da Symbian.

⁷ Sistema operacional de dispositivos móveis da Microsoft.

⁸ Sistema operacional de dispositivos móveis da BlackBerry.

⁹ Sistema operacional de dispositivos móveis da Apple.

¹⁰ Sistema operacional de dispositivos móveis do Google.

¹¹ TERRA, Top 5 – Cinco sistemas operacionais para celular 2013. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/top-5-cinco-sistemas-operacionais-para-celular,1e40d2b834bdd310VgnCLD200000dc6eb0aRCRD.html>>. Acesso em: 19 abril 2016.

Isso faz com que a quantidade de aplicativos disponível para *download* na Google Play¹² (loja de aplicativos) seja superior a um milhão¹³.

Com essa variedade de aplicativos disponíveis, a sociedade alterou seu modo de viver, moldando-se com os as possibilidades que esses *softwares* trazem, como, consulta de mapas, previsão do tempo entre outras funções (Waze¹⁴), calendário com controle de data e hora (Evernote¹⁵), sistema de recomendação de serviços por localização (Foursquare¹⁶), rede social por meio de processamento de foto com introdução efeito (Instagram¹⁷), bate-papo via digital com compartilhamento de arquivos (WhatsApp¹⁸).

Com o sucesso de usuários de aplicativos pelo mundo, torna-se uma realidade o grande fluxo de capitais que este ramo da tecnologia movimenta diariamente. Em pesquisa o sitio eletrônico da Forbes, verifica-se que, embora o Google não divulgue seus números de receita sobre os aplicativos, seus documentos financeiros indicam que foram pagos aos seus desenvolvedores cerca de 900 milhões de dólares entre o período de 2012 e 2013¹⁹.

O ramo de aplicativos é o mais promissor relacionado à tecnologia, é um mercado que cresce muito rapidamente com o passar dos anos e tem um potencial econômico forte.

Quando existe uma grande concorrência em um ramo de negócio como existe nesse, a tendência é que seja cada vez maior o investimento pelos concorrentes, fazendo com que a qualidade dos produtos cresça e que surjam novas tecnologias na tentativa de superar os rivais e ter dominância no mercado. Isso faz com que as tecnologias de dispositivos móveis fiquem mais visadas e entrem no radar do Direito, (de inúmeras maneiras, seja no registro de uma logomarca ou na divergência que é a motivação desta pesquisa).

¹² Loja de aplicativos virtuais do Google

¹³ HAMANN, Renan. IOS, Android e Windows Phone: números dos gigantes comparados [infográfico]. 2014. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/sistema-operacional/60596-ios-android-windows-phone-numeros-gigantes-comparados-infografico.htm>>. Acesso em: 19 abril. 2016.

¹⁴ Aplicativo que mostra mapas, previsão do tempo entre outras funções.

¹⁵ Aplicativo de calendário deslizável com controle de data e hora

¹⁶ Sistema de recomendação de serviços por localização

¹⁷ Aplicativo de processamento de imagem para introduzir efeito e um tipo de rede social do Facebook

¹⁸ Aplicativo de comunicação por mensagens de texto, áudio, vídeo e envio de arquivos do Facebook

¹⁹ LOUIS, Tristan. How Much Do Average Apps Make? 2013. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/tristanlouis/2013/08/10/how-much-do-average-apps-make/#6fc2b53b12cb>>. Acesso em: 19 abril 2016.

Por conta do elevado número de pessoas que tem acesso aos dispositivos móveis, a tendência lógica é que o número de litígios relacionado a esse tema cresça. Seja por disputas dos desenvolvedores por patentes, seja por crimes cibernéticos como a monetização de jogos de azar como pôquer online.

Daqui em diante será discutido, de maneira conceitual, alguns métodos de proteção para os aplicativos, e logo em seguida uma exposição de onde os *softwares* se encaixam juridicamente.

3 PROPRIEDADE INDUSTRIAL

A propriedade industrial é regida pela Lei nº 9.279, de 1996.²⁰ Esta é considerada uma ramificação de propriedade intelectual que, por sua vez, é subdividida em dois ramos, o supracitado e o direito do autor. A propriedade industrial é inerente ao regime jurídico-empresarial, enquanto o direito autoral é ligado ao Direito Civil.²¹

Ambas têm a função de proteger os bens imateriais, que surgem da criatividade do ser humano, da capacidade de utilizar coisas que já se conhece e manipulá-las de maneira diferente ou simplesmente criar algo novo, “do zero”.

A partir do ponto citado, os dois ramos da propriedade intelectual seguem linhas de raciocínio diferentes, regendo bens diferentes de maneiras diferentes, principalmente perante o sistema de proteção operante a cada um destes.²²

Enquanto o direito de propriedade intelectual rege proteção sobre um método de fazer as coisas, o direito autoral resguarda a obra em si, segundo Hammes:

Tanto os autores como os inventores exercem atividade intelectual. Os autores criam obras resultantes de sua atividade intelectual. O inventor não cria obra, cria técnica. Dá uma solução a um problema técnico. A obra do autor é expressão de sua personalidade. Ninguém faz uma obra igual à de

²⁰ Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

²¹ COELHO, Fábio Ulhoa. Manual de direito comercial. 15. Ed. São Paulo: Saraiva, 2004. p. 85

²² RAMOS, André Luiz Santa Cruz. Curso de Direito Empresarial: O novo regime jurídico-empresarial brasileiro. 3. ed. Salvador: Editora Juspodivm, 2009. p. 183-184

outro (com raríssimas exceções, estaticamente irrelevantes); pode imitá-la ou mesmo plagiá-la. Uma solução técnica pode ser resolvida tanto por A como por B. Não há a vinculação pessoal e íntima como entre o autor e sua obra no tratamento jurídico, percebemos que todos os autores são protegidos independentemente de qualquer formalidade, não há necessidade de registro. A Constituição assegura esse direito. Não depende de concessão pela autoridade administrativa. A invenção do inventor está condicionada a um registro. O privilégio é conferido pela autoridade administrativa a quem o primeiro registrar o invento. Não basta ter desenvolvido uma técnica nova. É preciso que a tenha tornado conhecida, por primeiro, de maneira formal. A natureza de uma técnica é tal que, se não desenvolvida por A, pode amanhã ser desenvolvida por B, nada mudando em sua essência. A prioridade, às vezes, é questão de sorte, de tempo. Ainda que em ambos os casos se pretenda proteger a atividade intelectual, o direito do inventor tem objetivo de tornar conhecido, o quanto antes, uma inovação técnica.²³

Como dito anteriormente, a propriedade industrial protege bens imateriais, provenientes do intelecto humano, são estes, fragmentados em quatro: o modelo de utilidade, a patente de invenção, os registros de desenho industrial e o de marca. Esses bens são passíveis de serem explorados economicamente por seu proprietário, e, também, podem proibir que outros empresários utilizem destes recursos - tal direito é proporcionado pelo INPI, vide:

Criado em 1970, o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) é uma autarquia federal vinculada ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC), responsável pelo aperfeiçoamento, disseminação e gestão do sistema brasileiro de concessão e garantia de direitos de propriedade intelectual para a indústria.²⁴

Nenhum dos itens relacionados anteriormente pode ser explorado economicamente com exclusividade sem a autorização do INPI.

3.1 Patente

Patente, como foi exposto no tópico anterior, é um dos tipos de propriedade industrial, esta é relacionada à proteção de invenções e modelos de utilidade. Considera-se invenção o ato de criar novas tecnologias que a (sociedade

²³ HAMMES, Bruno Jorge. O direito de propriedade intelectual. 3. Ed. São Paulo: Unisinos, 2002. p. 279-280

²⁴ CGCOM. Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INSTITUCIONAL 2016. Disponível em: <<http://www.inpi.gov.br/sobre/estrutura>>. Acesso em: 23 abril. 2016.

técnica) ainda não conhecia, algo novo que exerça uma atividade que não tenha sido imaginada daquela maneira. O modelo utilidade é dar uma nova função a algo que já existe, alterando fisicamente ou o utilizando de uma maneira totalmente inusitada, por exemplo: uma lanterna comum, porém, que brilha no escuro, ela ainda tem a função de lanterna, porém tem uma nova qualidade, que é brilhar no escuro, fazendo com que seja achada facilmente quando for necessária.

Além da carta patente é possível adquirir uma carta patente *“pelos herdeiros ou sucessores ao autor, pelo cessionário ou por aquele a quem a lei ou o contrato de trabalho ou de prestação de serviços determinar que pertença a titularidade”* (art. 6º § 2º da LPI)²⁵.

É também importante o artigo 7º da LPI²⁶ determina que, se dois inventores efetivarem registro no INPI em curto espaço de tempo, será obtida a carta patente pelo que teve o registro mais antigo, o que deixa bastante explícita uma das características da diferença entre direito autoral e propriedade industrial, afinal, além da competência para a criação de uma invenção.

Não se pode confundir invenção com descoberta, uma vez que esta é a aquisição de conhecimento sem esforço focado, é um acontecimento ao acaso que não teve a intenção de intitular respostas a um problema específico.

Para que exista uma patente são necessários alguns requisitos:

Novidade – Mesmo que para a ótica do criador seu invento seja novo, isso não será suficiente para que este obtenha a exclusividade comercial de sua criação, sua invenção deve ser novidade para a comunidade em geral, para o *experts* da área. Isso está didaticamente explanada na Lei de propriedade industrial no artigo 11º²⁷;

Atividade inventiva – Aqui o requisito permeia a diferença entre a descoberta e o invento, pois deve ser provado que o invento não decorreu de uma reação natural dos instrumentos utilizados, e sim de um estudo e desenvolvimento

²⁵Artigo 6º, §2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

²⁶Artigo 7º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

²⁷Artigo 11º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

focado em solucionar uma incógnita e chegar a um resultado novo. (Relacionado aos artigos 13º e 14º da LPI)²⁸;

Aplicação industrial – Esse requisito traz a necessidade da invenção ser plausível com a real situação e evolução da técnica, a invenção deve ser passível de ser produzida industrialmente. Exemplo utilizado por Coelho²⁹ que ilustra muito bem esse atributo é “quem cria uma máquina cujo funcionamento depende de combustível inexistente”, não seria passível de ser patenteada por falta de industriabilidade. (Requisito encontrado no artigo 15º da LPI)³⁰;

Não-impedimento – Aqui a LPI pelo artigo 18º³¹ define sobre o que não pode obter patente por razões de ordem técnica ou de atendimento ao interesse público. Novamente segundo Coelho³² “são exemplos de impedimento legal: afronta à moral, aos bons costumes, à segurança, à ordem e à saúde pública; substâncias resultantes de transformação do núcleo atômico; seres vivos, exceto os dotados de características não alcançáveis pela espécie em condições naturais (os seres transgênicos)”.

Caso a invenção analisada cumpra os quatro requisitos, ela poderá receber a carta de patente pelo INPI. E o devido procedimento será especificado passo a passo no próximo tópico.

3.1.1 Regulamentação

Para que o inventor obtenha a carta-patente, e obtenha o monopólio sobre o usufruto econômico de seu invento ou modelo utilidade, é necessário o registro no INPI. Segundo o artigo 19º da LPI³³ este pedido deve conter um depósito em dinheiro comprovado, um relatório descritivo da invenção, reivindicações, o

²⁸ Artigos 13º e 14º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

²⁹ COELHO, 2004, loc. cit. p. 87.

³⁰ Artigo 15º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

³¹ Artigo 18º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 23 abril 2016.

³² COELHO, 2004, loc. cit. p. 87.

³³ Artigo 19º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

requerimento em si solicitando a patente e desenhos dos projetos (se forem necessários).

Após o recebimento do protocolo pelo INPI ocorre uma breve análise do mesmo. Se estiver tudo correto o documento é protocolizado, segundo o art. 20º da LPI³⁴, e essa se torna a data de registro para eventual patente, como foi dito, um aspecto a ser considerado da propriedade industrial, é a sorte de ser o primeiro a pedir a patente de um invento, a data do registro que determina quem será o detentor da patente se acaso houver dois pedidos de inventos similares.

Caso exista alguma irregularidade formal com o pedido o artigo 21º da LPI³⁵ define que o depositante terá 30 dias para a regularização do documento, mesmo com essa regularização a data do recibo continua a mesma.

Após a protocolização regular, corre o prazo de 18 meses com o pedido em sigilo. Após esse prazo o pedido se torna público, estando disponíveis todos os dados do projeto.

É notório que se existir a vontade do inventor, este pode solicitar o adiantamento da publicação, a fim de que o processo de patente se torne mais célere. Esse prazo é ignorado caso a patente seja de interesse da defesa nacional (exceção presente nos artigos. 30º e 75º da LPI)³⁶.

Segundo o artigo 31º da LPI³⁷ a seguir da publicação é necessário que o depositante ou qualquer interessado solicite ao INPI que examine os dados do invento. O art. 32º³⁸ da mesma lei prevê que podem ser feitas alterações ou inclusões na invenção desde que estas se limitem à matéria inicialmente revelada no pedido.

O exame tem necessidade de ser solicitado, pois segundo Hammes in Ramos³⁹, a partir do momento em que o INPI começou a exigência do pedido, cerca de 70% dos pedidos foram abandonados por falta de interesse de seus inventores. O que acontecia é que a tecnologia que era analisada, muitas vezes se tornava

³⁴ Artigo 20º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

³⁵ Artigo 21º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

³⁶ Artigos 30º e 75º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

³⁷ Artigo 31º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

³⁸ Artigo 32º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

³⁹ RAMOS, 2009, loc. cit. p. 197

ultrapassada durante o processo de análise e, portanto, abandonada por seus inventores. O INPI não via necessidade de examinar uma possível patente que não tem interesse ao seu criador.

Após o exame, o registro de patente pode ser concedido ou negado, se negado caberá recurso, como expõe os artigos de 212º a 215º da LPI⁴⁰. Se a patente for aceita será proferida a carta-patente (art. 37º da LPI)⁴¹. É significativo ressaltar que a patente não é uma vantagem imperecível, como diz o artigo 40º da LPI⁴² uma patente de invenção tem duração de 20 anos e uma patente de modelo utilidade por 15 anos.

Depois de todo esse procedimento, que é bastante complexo e pode durar anos até que a patente seja concedida, o inventor que consegue a carta-patente consegue usufruir da exclusividade de seu invento, podendo assim tentar lucrar com a exclusividade de só ele ter direito sobre o seu produto ou com o licenciamento a terceiros que tenham interesse de utilizar de sua invenção.⁴³

3.1.2 Não existência de patentes para aplicativos

Os aplicativos e não podem ter patente por não serem considerados invenções nem modelos de utilidade. O INPI define programas de computador (*softwares*) da seguinte maneira:

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.⁴⁴

⁴⁰ Artigos 212º e 215º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

⁴¹ Artigo 37º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

⁴² Artigo 40º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9279.htm>. Acesso em: 26 abril 2016

⁴³ RAMOS, 2009, loc. cit. p. 198-199

⁴⁴ CGCOM. Programas de computador – Mais informações. 2016. Disponível em: <<http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/programa-de-computador/guia-completo-de-programa-de-computador>>. Acesso em: 29 abril 2016.

Muitas vezes a união entre software e hardware é tão intrínseca e simples que é permitido o registro de patentes.

Desta forma, *softwares* que são acoplados em máquinas e equipamentos normalmente gravados em chips são indivisíveis, pois nesses casos tanto o *software* como o *hardware* seriam incompletos, normalmente o *software* comum funcionaria em outra máquina, nesse caso isso não seria tão fácil de ocorrer.

Estes tipos de uniões são passíveis de patente, pois nesse caso a demanda mercantil não se dá pelo *software* em si, e sim pela máquina que é vista em uníssono com o programa, isso se torna uma exceção perante os outros softwares.

Softwares em si são protegidos pelo direito autoral na Lei nº 9.610 de 1998, mas em seu art. 7º §1º⁴⁵ já se isenta de regulamentar qualquer situação que possa ocorrer com esse tipo de criação os regulamentando por lei específica.

A Lei Nº 9.609 de 1998⁴⁶ trata exclusivamente da proteção que os programas de computador têm no Brasil. Ela trata da melhor maneira possível os *softwares*, tendo em vista que estes, dentro das criações do intelecto humano são colocados ao lado de obras artísticas, que destoam consideravelmente de sua natureza.

A Lei traz algumas maneiras de proteger os programas, porém nenhuma forma eficaz que permita algum tipo de exclusividade para o criador como a patente proporcionaria.

Uma das maneiras que essa lei encontrou de proteger os programas foi colocando-os sobre a tutela de um Decreto, este segundo o art. 3º⁴⁷ da lei citada, regulamentaria o registro dos aplicativos e programas no INPI, se assim fosse a vontade do programador.

Esse registro é regulamentado pelo decreto nº 2.556 de 1998⁴⁸, ele somente registra o código fonte pelo INPI, esse registro garante uma proteção por 50 anos, mais que o dobro de tempo que uma patente.

⁴⁵ Artigo 7º, §1º da Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9610.htm>. Acesso em: 29 abril 2016

⁴⁶ Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9609.htm>. Acesso em: 29 abril 2016

⁴⁷ Artigo 3º da Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9609.htm>. Acesso em: 29 abril 2016

⁴⁸ Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D2556.htm>. Acesso em: 29 abril 2016

Código fonte nada mais é que linhas de códigos sem sentido a qualquer língua a não ser a própria linguagem de computador, o código define como o programa funciona como ele reage às ações do usuário, entre outras coisas.

Quem entende esse tipo de código e tem acesso, tem o programa completo na mão. Ou seja, se algum outro programador tiver acesso a esse código (mesmo que este após o registro ele seja mantido em sigilo segundo o art. 1º §2º do decreto⁴⁹) poderia se assim desejasse realizar alterações neste, assim não estaria mais invadindo a propriedade que seria de outro criador.

Sem esforço praticamente nenhum, esse possível programador poderia recriar um programa similar com uma ideia que não foi tida por ele e talvez conseguir até mais sucesso que o criador original.

3.2 Invenções ou obras autorais

Já foi estabelecido que os aplicativos são *softwares*, que são considerados bens imateriais e que a parte do direito que acautela esses bens é o direito intelectual mais especificamente o direito autoral. Mas qual seria o lugar correto para se enquadrar essas criações? Seria realmente dentro dos direitos autorais ou faria sentido enquadrá-los como invenções?

A primeira vista é possível aceitar que os *softwares* podem ser regidos tanto por direito autoral quanto por patentes, cada um com seus argumentos, e realmente estes fazem sentido, porém não existe um lugar correto para os aplicativos.

Antes mesmo da criação das leis que vieram a proteger os *softwares*, em São Paulo o Tribunal de Justiça já se posicionava partidário a proteção jurídica do *software* pelo regime protetivo autoral em 27 de maio de 1986.⁵⁰

É grande a quantidade de juristas que defendem o posicionamento que diz que programas de computador e aplicativos são de direito autoral. Um dos

⁴⁹ Artigo 1º §2º do Decreto nº 2.556, de 20 de abril de 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/D2556.htm>. Acesso em: 29 abril 2016

⁵⁰ POLI, Leonardo Macedo. Direitos de autor e software. Belo Horizonte: DelRey, 2003. p. 27

grandes argumentos é com a interpretação do artigo 2º da Convenção de Berna⁵¹ que diz:

Art. 2º - 1) Os termos "obras literárias e artísticas", abrangem todas as produções do domínio literário, científico e artístico, qualquer que seja o modo ou a forma de expressão, tais como os livros, brochuras e outros escritos; as conferências, alocuções, sermões e outras obras da mesma natureza; as obras dramáticas ou dramático-musicais; as obras coreográficas e as pantomimas; as composições musicais, com ou sem palavras; as obras cinematográficas e as expressas por processo análogo ao da cinematografia; as obras de desenho, de pintura, de arquitetura, de escultura, de gravura e de litografia; as obras fotográficas e as expressas por processo análogo ao da fotografia; as obras de arte aplicada; as ilustrações e os mapas geográficos; os projetos, esboços e obras plásticas relativos à geografia, à topografia, à arquitetura ou às ciências.⁵²

Quem é adepto a tal interpretação diz que o artigo não é taxativo, mas sim exemplificativos, e, portanto, associam os programas de computador a esses tipos de obras.

Na opinião de Ulmer e Koller é clara a adoção da forma protetiva autoral segundo eles,

“os programas de computador podem ser facilmente incluídos entre as obras literárias dentro dos significados do art. 2º (1) da Lei do Direito Autoral. Contrariamente as opiniões pretéritas, eles não são apenas simples representações da natureza científica ou técnica, ou uma combinação de obras literárias e tais representações, embora a distinção não pareça ser de importância especial do ponto de vista jurídico. Mesmo se forem redigidos, em grande parte, numa linguagem artificial específica, compreensível apenas para especialistas (linguagem simbólica de alto nível, linguagem *assembly* relacionada com a máquina etc.), eles contêm todos os elementos característicos das linguagens: letras, números, características, caracteres e outros símbolos”.⁵³

Apesar dessa forma de enxergar as coisas ser amparada pela Convenção de Berna, os argumentos descritos estão simplesmente interpretando os *softwares* pela forma que estes são visualmente, mas não levando em conta o que realmente deveria ser levado que é a forma que ele é pensado, seu objetivo e seu conteúdo. Não é preciso ser um especialista do Direito para perceber que os

⁵¹ A Convenção de Berna relativa à proteção das obras literárias e artísticas, também chamada Convenção da União de Berna ou simplesmente Convenção de Berna, que estabeleceu o reconhecimento do direito de autor entre nações soberanas, foi adotada na cidade de Berna, Suíça, em 1886.

⁵² SOUZA, Carlo Fernando Mathias de. Direito autoral: legislação básica. Brasília: Brasília Jurídica, 1998. p. 137

⁵³ ULMER, Eugen; KOLLER, Gert. A proteção sob o regime autoral. Rio de Janeiro: Forense, 1985. In: GOMES, Orlando. A proteção jurídica do software. Rio de Janeiro: Forense, 1985. p.139.

softwares apesar de utilizarem de letra e números, destoam completamente dos tipos de obras que são protegidas pelo direito autoral.

Embora o regime de proteção autoral tenha sido acatado por grande parte das legislações, ainda assim existem grandes divergências sobre ser uma decisão acertada.

A tutela autoral não é aceita pela OMPI⁵⁴:

É manifesto que, quando um programa de computador é utilizado para fazer funcionar um computador, a proteção que a lei sobre direito do autor prevê levanta todas as dificuldades imagináveis: fixação, reprodução, publicação, qualidade de autor etc. e coloca-se a questão fundamental de saber se o programa entra de maneira conveniente na categoria definida pelo direito de autor.⁵⁵

Os argumentos adotados para que se adote o sistema de direito autoral tem dois principais argumentos, o primeiro é o fato de considerar que o artigo 2º - 1 da Convenção de Berna é exemplificativo, realmente não tem como questionar que o artigo referido é realmente exemplificativo, por seu objetivo era englobar vários tipos de arte que não poderiam ser citados por completo no texto da lei e também seria um equívoco se colocassem todos os tipos, pois a humanidade sempre encontra novas maneiras de se expressar e fazer arte, portanto se não fosse um artigo exemplificativo, este se tornaria obsoleto em curte tempo.

A questão não é se o artigo abraçaria ou não os programas de computador, mas se os programas de computador deveriam estar sendo abrangidos ali somente por ter uma criação criativa.

A criação de um programa de computador se dá por escolhas intelectuais do programador, segundo Leonardo Macedo Poli:

“tem-se que o funcionamento de um computador que nasce de uma combinação binária. Para acionar o computador e fazê-lo executar as tarefas desejadas o programador elabora um processo lógico, baseado em algoritmos (fórmulas executáveis). Na elaboração desse processo, identifica-se a existência de escolhas pelo programador, donde se conclui que o processo é fruto do esforço intelectual do programador. A partir daí, o programador precisa fazer com que o computador execute o processo por ele elaborado. Para tanto, ele se utiliza de alguma linguagem informática que nada mais são que fórmulas, expressão fiel do programa – ato mecânico. A proteção autoral das obras literárias, artísticas, e científicas

⁵⁴ A Organização Mundial da Propriedade Intelectual é uma entidade internacional de Direito Internacional Público com sede em Genebra, integrante do Sistema das Nações Unidas.

⁵⁵ PAESANI, Líliliana Minardi. Direito de informática. São Paulo: Atlas, 1997. p. 48

incide sobre a forma de exteriorização. No caso do programa de computador não há criatividade na forma de exteriorização”.⁵⁶

Os computadores têm uma linguagem própria que necessita ser utilizada para que eles consigam entender o que os *softwares* dizem, sendo assim os *softwares* utilizam da linguagem binária que é constituído por dois únicos símbolos, 0 (zero) e 1 (um).⁵⁷ Os programadores não têm escolha ao utilizarem de letras e números para criarem programas, pois simplesmente é a única linguagem que os computadores e dispositivos móveis compreendem. Isso faz com que os programas não tenham um objetivo de uma obra subjetiva, mas sim um esquema objetivo destinado a regular o funcionamento de uma máquina.

O processo de criação de um *software* é de certo modo criativo, pois o programador toma decisões que não são pré-definidas para que seu trabalho tome o rumo que ele deseja, porém, ser criativa não basta para ser parte do direito do autor.

Não existe a possibilidade de um *software* ser considerado uma obra literária, pois esta tem uma exteriorização criativa diferente dos programas, que têm uma exteriorização esquematizada, feita para que o computador entenda seus comandos, sem margem para interpretação.

Muitas das comparações que existem entre os *softwares* e obras literárias tiveram início por conta da má interpretação de inventivo e criativo. Como diz Leonardo Macedo Poli em sua obra:

Denomina-se ato criativo a exteriorização da criação intelectual captável pelo espírito humano. Um animal ou uma máquina são alheios a esta criação intelectual, pois ele pertence a uma ordem subjetiva. Denomina-se ato inventivo a elaboração de um sistema, processo, método ou esquema intelectual destinado a execução. Pertencem assim a uma ordem objetiva. Podem ser legíveis pelas máquinas, ou até mesmo por animais.⁵⁸

Sintetizando, obras literárias são escritas para o entendimento humano, para mexer com as emoções humanas e trazer algo para a vida de quem às desfruta, já os programas de computador são criados para que uma máquina exerça funções, é frio e objetivo, a relação que um autor tem com sua obra é totalmente diferente da que o programador tem com um *software*, para um é possível a identificação com possíveis personagens, despertamento de sentimentos ou

⁵⁶ POLI, 2003, loc. cit. p. 30-31

⁵⁷ ALCÁDE LANCHARRO, Eduardo. Informática básica. São Paulo: Makron Books, 1991. p. 153

⁵⁸ POLI, 2003, loc. cit. p. 32-33

sensações com uma música, para outro é como se sua criação fosse uma ferramenta que ele inventou para fazer o computador ou celular funcionar.

Eis os motivos que mostram claramente que o direito do autor não é o “lugar” certo para que os programas de computador e dispositivos móveis possam estar.

4 A PROTEÇÃO POR MEIO DE PATENTES PARA APLICATIVOS

Seguindo a lógica das constatações realizadas no tópico anterior, o sistema de patentes presentes na propriedade industrial é o que se molda melhor da ótica da ciência do direito aos programas de computador e aplicativos, para Leonardo Macedo Poli, “O programa de computador é o processo de funcionamento de máquinas processadoras de informação, é decorrente de ato inventivo, e como tal destina-se à satisfação de necessidades práticas da sociedade”.⁵⁹

Embora na teoria seja obviamente o método que melhor funcionaria para os *softwares*, na prática a patente para esse tipo de invento poderia causar um atraso grandioso no desenvolvimento de novos programas.

Uma vez que os *softwares* utilizam dos mesmos métodos (linguagem de computador) para sua criação, e, na maioria das vezes suas estruturas são iguais, mesmo que não tenha sido uma cópia, novos programas apesar de serem feitos independentemente de programas anteriores provavelmente teria partes iguais aos anteriores, e se o método de proteção fosse o de patentes o novo programa seria embargado pelo direito que o anterior tinha.

Isso claramente causaria uma grande insegurança jurídica, pois qualquer empresa de grande ou pequeno porte ou algum cidadão que queira criar um novo *software* seria um potencial alvo de disputa jurídica, pois seu programa poderia facilmente violar bem protegido de terceiros.

Isso também causaria uma queda na inovação, pois duas empresas concorrentes que têm o mesmo problema, provavelmente tentariam resolvê-lo pelo

⁵⁹ POLI, 2003, loc. cit. p. 41

mesmo caminho, sendo assim os *softwares* seriam se não iguais, extremamente semelhantes.⁶⁰

Em alguns lugares do mundo a legislação sobre registro de aplicativos e programas é diferente do Brasil, permitindo alguns registros diferentes dos nossos, e isso gerou o que os especialistas chamam de *gridlock*, é um aglomerado de processos para defesa de patentes, é um “engarrafamento” provocado por diversas patentes de titulares diferentes.⁶¹

Esse engarrafamento causa uma tendência em se utilizar do método de proteção de patentes para realizar estratégias econômicas. Assim, uma empresa que deseja atrapalhar ou bloquear outra, consegue por meio do patenteamento. Como explana um estudo realizado no Reino Unido:

Comportamento estratégico de patenteamento foi incentivado mais ainda em alguns mercados por um aumento no número de patentes fracas e de baixo valor. Altos custos de transação, bem como a necessidade de superar os comportamentos estratégicos, faz com que empresas sub invistam na comercialização de tecnologias mais básicas (downstream), resultando em uma forma de engarrafamento (gridlock), por vezes referido como uma “tragédia dos anticommons” em que empresas subutilizam novos conhecimentos porque muitos titulares podem bloquear uns aos outros.⁶²

Portanto definitivamente o direito autoral não é onde o *software* melhor se encaixa, porém por motivos econômicos é onde causaria menos estragos, e o sistema de patentes causaria muitos danos à nova inventividade no Brasil e no mundo, causando um provável atraso em novos desenvolvimentos.

Talvez não deva se enquadrar em nenhum dos dois tipos e sim receber uma atenção melhor dos legisladores e especialistas e assim criar um novo método de avaliação e proteção de *softwares*, que poderia tanto proteger seus criadores, quanto ainda incentivar os novos desenvolvimentos.

⁶⁰ Câmara dos Deputados, A revisão da lei de patentes, inovação em prol da competitividade nacional. Brasília: Edições Camara, 2013. p. 210-215

⁶¹ Câmara dos Deputados, 2013, loc. cit. p. 216-217

⁶² Cf. Ian Hargreaves, “*Digital Opportunity. A Review of Intellectual Property and Growth. An Independent Report br Professor Ian Hargreaves*” 2011, p. 57. No original: “*Strategic patenting behaviour has been further encouraged in some markets by an increase in the number of weak, low value patente. High transaction costs, and the need to overcome strategic behaviours, cause firms to under invest in the commercialisation of downstream technologies resulting in a form of gridlock, sometimes referred to as a “tragedy of the anticommons” in which firms underuse new knowledge because too many owners can block each other*”

5 CONCLUSÃO

O objetivo inicial desta pesquisa era esclarecer que os aplicativos deveriam ser reconhecidos como propriedade industrial, e poderem ser protegidos pelo sistema de patentes e não pelo direito autoral.

Chega-se facilmente a conclusão técnica de que os aplicativos não deveriam ser tutelados pelo direito autoral, principalmente pela sua natureza, seu objetivo e seu modo de criação.

Também não é difícil compreender que, analiticamente, os aplicativos se enquadrariam naturalmente na proteção por patentes, tendo em vista que são meios que fazem com que dispositivos móveis possam exercer as funções que o usuário necessita é resultado de ato inventivo e, portanto, cumpre as necessidades da sociedade.

Apesar de tecnicamente, as patentes serem a melhor maneira de se proteger os aplicativos perante a Ciência do Direito, na prática, não é a melhor opção para o desenvolvimento da tecnologia no Brasil e no mundo, se assim fosse ocorreria provavelmente um prejuízo econômico com os bloqueios causados por aplicativos que já existem.

Conclui-se que, com o grande crescimento dos investimentos em tecnologia móvel um interesse do Direito deveria ser maior do que é, pois, quanto mais cresce a circulação monetária, mais interesses surgem, e com isso, disputas jurídicas sobre quem deveria estar ganhando o dinheiro.

O que deveria ser feita é a criação de uma comissão composta de especialistas do Direito e da tecnologia, fazendo, assim, um estudo sobre formas de análise dos *softwares* e métodos de registro que poderiam originar um novo sistema, quem sabe até um novo ramo das propriedades intelectuais que protegeria os *softwares* já existentes e incentivaria a criação por novos criadores.

A tecnologia não pede licença, ela simplesmente evolui e aparece, cabe aos legisladores não as ignorar e tentar desenvolver um método para que a legislação não seja ultrapassada, provavelmente alguns danos poderiam ser evitados se houvesse algo que a regulasse.

Um novo ramo das propriedades intelectuais soa ganancioso, porém, não seria um absurdo, cada vez mais a humanidade está relacionada à tecnologia e

o estudo desta deveria receber uma parte do foco do direito continuamente. Os aplicativos são o futuro do entretenimento, da comunicação, do trabalho, da sociedade em geral, portanto é com certeza um tema que merece uma atenção especial e ser mais valorado do que atualmente é.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALCADE LANCHARRO, Eduardo. **Informática básica**. São Paulo: Makron Books, 1991.

AMERICAN DIALECT SOCIETY (Estados Unidos da América). **“App” voted 2010 word of the year by the American Dialect Society (UPDATED)**. 2011. Disponível em: <<http://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated>>. Acesso em: 20 abril 2016.

BERTRAND, André. **A proteção jurídica dos programas de computador**. Porto Alegre: Livraria do Advogado, 1996.

BRASIL, **Constituição Federal**, de 05 de outubro de 1988. Brasília: Senado, 1998.

BRASIL, **Decreto nº 2.556**. Senado, 20 de abril de 1998.

BRASIL, **Lei nº 9.279**. Brasília: Senado, 14 de maio de 1996.

BRASIL, **Lei nº 9.609**. Senado, 19 de fevereiro de 1998.

BRASIL, **Lei nº 9.610**. Senado, 19 de fevereiro de 1998.

BRASIL. IBGE. (Org.). **PNAD: De 2005 para 2011, número de internautas cresce 143,8% e o de pessoas com celular, 107,2%**. 2013. Disponível em: <<http://saladeimprensa.ibge.gov.br/noticias?view=noticia&id=1&busca=1&idnoticia=2382>>. Acesso em: 19 abril 2016

CÂMARA DOS DEPUTADOS, **A revisão da lei de patentes, inovação em prol da competitividade nacional**. Brasília: Edições Camara, 2013.

HARGREAVES, Ian. “**Digital Opportunity. A Review of Intellectual Property and Growth. An Independent Report br Professor Ian Hargreaves**” 2011.

CGCOM. **Instituto Nacional da Propriedade Industrial - INSTITUCIONAL 2016**. Disponível em: <<http://www.inpi.gov.br/sobre/estrutura>>. Acesso em: 23 abril 2016.

CGCOM. **Programas de computador – Mais informações**. 2016. Disponível em: <<http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/programa-de-computador/guia-completo-de-programa-de-computador>>. Acesso em: 29 abril 2016.

COELHO, Fábio Ulhoa. **Manual de direito comercial**. 15. Ed. São Paulo: Saraiva, 2004.

HAMANN, Renan. **IOS, Android e Windows Phone: números dos gigantes comparados [infográfico]**. 2014. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/sistema-operacional/60596-ios-android-windows-phone-numeros-gigantes-comparados-infografico.htm>>. Acesso em: 19 abril 2016.

HAMMES, Bruno Jorge. **O direito de propriedade intelectual**. 3. Ed. São Paulo: Unisinos, 2002.

LOUIS, Tristan. **How Much Do Average Apps Make?** 2013. Disponível em: <<http://www.forbes.com/sites/tristanlouis/2013/08/10/how-much-do-average-apps-make/#6fc2b53b12cb>>. Acesso em: 19 abril 2016.

PAESANI, Liliana Minardi. **Direito de informática**. São Paulo: Atlas, 1997.

POLI, Leonardo Macedo. **Direitos de autor e software**. Belo Horizonte: DelRey, 2003.

RAMOS, André Luiz Santa Cruz. **Curso de Direito Empresarial: O novo regime jurídico-empresarial brasileiro**. 3. ed. Salvador: Editora Juspodivm, 2009.

SOUZA, Carlo Fernando Mathias de. **Direito autoral: legislação básica**. Brasília: Brasília Jurídica, 1998.

TERRA, **Top 5 – Cinco sistemas operacionais para celular 2013**. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/top-5-cinco-sistemas-operacionais-para-celular,1e40d2b834bdd310VgnCLD2000000dc6eb0aRCRD.html>>. Acesso em: 19 abril 2016.

ULMER, Eugen; KOLLER, Gert. **A proteção sob o regime autoral**. Rio de Janeiro: Forense, 1985. In: GOMES, Orlando. **A proteção jurídica do software**. Rio de Janeiro: Forense, 1985.