

**Luca Schirru**

# **DIREITO AUTORAL E *GAMES***

**A Engenharia Reversa de Programas  
de Computador e o Seu Potencial  
como Fonte de Inovação**

Curitiba  
Juruá Editora  
2019

---

Visite nossos *sites* na Internet  
*www.jurua.com.br* e  
*www.editorialjurua.com*  
e-mail: *editora@jurua.com.br*

---

A presente obra foi aprovada pelo Conselho Editorial Científico da Juruá Editora, adotando-se o sistema *blind view* (avaliação às cegas). A avaliação inominada garante a isenção e imparcialidade do corpo de pareceristas e a autonomia do Conselho Editorial, consoante as exigências das agências e instituições de avaliação, atestando a excelência do material que ora publicamos e apresentamos à sociedade.

**ISBN: 978-85-362-8887-1**

**JURUÁ**  
EDITORA

Brasil – Av. Munhoz da Rocha, 143 – Juvevê – Fone: (41) 4009-3900  
Fax: (41) 3252-1311 – CEP: 80.030-475 – Curitiba – Paraná – Brasil

Europa – Rua General Torres, 1.220 – Lojas 15 e 16 – Fone: (351) 223 710 600 –  
Centro Comercial D'Ouro – 4400-096 – Vila Nova de Gaia/Porto – Portugal

**Editor:** José Ermani de Carvalho Pacheco

---

Schirru, Luca.

S337      Direito autoral e *games*: a engenharia reversa de programas de computador e o seu potencial como fonte de inovação./ Luca Schirru./ Curitiba: Juruá, 2019.

190p.

1. Direito autoral. 2. Propriedade intelectual.  
3. Programas de computador. 4. Engenharia reversa.  
I. Título.

00110

CDD 346.0482 (22.ed)  
CDU 347.774

---

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Bibliotecária: Maria Isabel Schiavon Kinasz, CRB9 / 626

1151-553

# SUMÁRIO

---

<b>LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS.....</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo 1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>17</b>
1.1 OS PROGRAMAS DE COMPUTADOR EM PERSPECTIVA....	19
1.2 ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR NO BRASIL: É PERMITIDO?.....	21
1.3 BREVE ROTEIRO.....	22
<b>Capítulo 2 A ENGENHARIA REVERSA .....</b>	<b>25</b>
2.1 A ENGENHARIA REVERSA NAS INDÚSTRIAS DE FABRICAÇÃO TRADICIONAL E A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR .....	26
2.1.1 Proteção pelo Direito da Propriedade Intelectual .....	27
2.1.2 Parcela de <i>Know-How</i> Contida no Produto Final .....	27
2.1.3 Objetivos .....	28
2.1.4 Formas de Realização.....	30
2.2 A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR .....	30
2.2.1 Conceitos de Engenharia Reversa de Programas de Computador .....	31
2.2.2 Formas de Realização.....	33
2.2.3 Formas de Proteção Contra a Engenharia Reversa.....	36
2.2.4 Objetivos .....	38
2.3 A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR COMO FONTE DE INOVAÇÃO .....	40
2.3.1 Uma Abordagem dos Programas de Computador e do Setor de <i>Software</i> Sob a Perspectiva da Inovação.....	40
2.3.2 A Engenharia Reversa como Importante Fonte de Inovação .....	49

<b>Capítulo 3 A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR: UMA ANÁLISE DE CASOS JUDICIAIS NO BRASIL, NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA E NA EUROPA.....</b>	<b>59</b>
3.1 A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR NA UNIÃO EUROPEIA: ALGUNS CASOS DE DESTAQUE E COMENTÁRIOS SOBRE A DIRETIVA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR.....	59
3.1.1 As Diretivas Europeias Relacionadas aos Programas de Computador.....	60
3.1.2 A Engenharia Reversa de Programas de Computador: uma Análise dos Casos Judiciais da União Europeia ....	64
3.2 A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR NOS ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA – UMA ANÁLISE DOS PRINCIPAIS CASOS JUDICIAIS .....	65
3.2.1 Casos na Indústria Norte-Americana de <i>Games</i> .....	66
3.2.2 O Advento do DMCA .....	83
3.2.3 Conclusão Sobre a Engenharia Reversa nos Estados Unidos da América .....	87
3.3 A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR DE ACORDO COM A JURISPRUDÊNCIA NACIONAL.....	91
3.3.1 Uso da Engenharia Reversa como Metodologia de Perícia em Casos de Violação de Direitos de Propriedade Intelectual.....	92
3.3.2 Ação Direta de Inconstitucionalidade 3.059 do Rio Grande do Sul. Supremo Tribunal Federal .....	92
3.3.3 Recurso Especial do STJ 964.404 – ES (2007/0144450-5)...	94
3.3.4 Embargos de Declaração na Apelação Cível 0183261-82. 2008.8.19.0001 – RJ .....	96
3.3.5 Apelação Cível 222.241-1/2 –SP .....	97
3.3.6 Apelação Cível 9175910-49.2004.8.26.0000 – SP.....	98
3.3.7 Apelação Cível 0149214-47.2009.8.26.0100 – SP.....	99
3.3.8 Apelação Cível 512.130-4 – PR .....	100
3.3.9 Agravo Interno 70018574517 – RS.....	102
3.3.10 Apelação Cível 70050795517/2012 – RS .....	103
3.3.11 Casos Envolvendo Engenharia Reversa Sob a Perspectiva do Segredo de Negócio.....	104
3.3.12 Conclusão .....	105

3.4	A ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR NO BRASIL: UMA ANÁLISE DA PRÁTICA DA ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR SOB A LEGISLAÇÃO NACIONAL DE DIREITO AUTORAL.....	108
3.4.1	A Proteção dos Programas de Computador Sob o Regime da Propriedade Intelectual no Brasil.....	108
3.4.2	A Convenção de Berna.....	117
3.4.3	A Influência do TRIPS Sobre a Legislação Nacional de Propriedade Intelectual.....	119
3.4.4	A Engenharia Reversa de Topografia de Circuitos Integrados – Breves Comentários Sobre a Lei 11.484 de 31 de Maio de 2007.....	122
3.4.5	A Engenharia Reversa Sob a Lei de Propriedade Industrial: uma Breve Análise das Questões Relacionadas aos Segredos de Negócio e às Patentes.....	124
3.4.6	A Lei 9.609 (1998) e a Lei 9.610 (1998) e a Regulação das Matérias Inerentes aos Programas de Computador pelo Direito Autoral.....	129
3.4.7	Dispositivos Legais Potencialmente Favoráveis e Desfavoráveis à Prática da Engenharia Reversa no Brasil na Legislação Autoral.....	132
3.4.8	Limitações ao Direito Autoral em <i>Software</i> .....	136
<b>Capítulo 4</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	151
4.1	PROPOSTA DE CRITÉRIOS DE ANÁLISE DA VIABILIDADE LEGAL E DO POTENCIAL INOVADOR DA ENGENHARIA REVERSA DE PROGRAMAS DE COMPUTADOR.....	162
4.1.1	Critérios para Aferição do Potencial Inovador da Engenharia Reversa de Programas de Computador.....	163
4.1.2	Critérios para Aferição da Viabilidade Legal da Engenharia Reversa de Programas de Computador Através do Processo da Análise <i>Black Box</i> .....	165
4.1.3	Critérios para Aferição da Viabilidade Legal da Engenharia Reversa de Programas de Computador Através do Processo de Descompilação.....	165
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	169
	<b>ÍNDICE REMISSIVO</b> .....	177