

PROPRIEDADE INTELECTUAL E ECONOMIA CRIATIVA: UMA SURVEY SOBRE MECANISMOS LEGAIS DE APROPRIAÇÃO E VERIFICAÇÃO DE MEIOS DE PROTEÇÃO DE ATIVOS

Débora Cristina da Silva Lima – debora.csl@gmail.com

Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação – Universidade Federal de Alagoas

Danisson Luiz da Silva Reis – danisson.sergipe@gmail.com

Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação – Universidade Federal de Alagoas

Francisco Peixoto Rosário - chicorosario@gmail.com

Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação – Universidade Federal de Alagoas

Resumo — Este estudo tem como objetivo a identificação de meios de proteção intelectual em atividades da economia criativa. Foi realizado levantamento da proteção de ativos da propriedade intelectual e verificação de quais deles podem ser usados para atividades criativas, tais como música, audiovisual, design, dentre outros. A pesquisa realizada foi de natureza descritiva-exploratória, já que se buscou a identificação das características do objeto, nesse caso a propriedade intelectual na economia criativa, e estabelecer uma possível relação entre as variáveis descritas. A coleta de dados ocorreu por meio de levantamentos documentais de leis e material bibliográfico. Como resultado alcançado foram identificados que os meios de proteção intelectual mais utilizados para atividades da economia criativa são registro de marca, desenho industrial e direitos autorais. Além disso, algumas atividades ainda possuem complexidade quanto ao meio de proteção, uma vez que envolvem diferentes perspectivas em sua produção. A importância desse trabalho se dá pelo crescimento da representatividade econômica da economia criativa, fazendo-se necessário que os empreendedores do setor tenham conhecimento sobre mecanismos de proteção sobre os produtos desenvolvidos, já que se trata de bens intangíveis, criados pela inspiração do ser e que dependem de um certo grau de originalidade e exclusividade.

Palavras chave— Economia Criativa, Empreendedorismo, Inovação, Propriedade Intelectual.

Abstract— This paper aims to identify the means of intellectual protection in activities of the creative economy. For that, a survey of the protection of intellectual property assets and verification of which of them can be used for creative activities, such as music, audiovisual, design, among others. In order to reach the objective, a descriptive research was drawn, since it was sought the identification of the characteristics of the object, in this case the intellectual property in the creative economy, and the establishment of a relation between the variables found. For this purpose, they were used as instruments of data collection, documentary and bibliographic research. Within the achieved results, it was identified that the most used means of intellectual protection for activities of the creative economy are trademark registration, industrial design and copyright. In addition, some activities still have complexity regarding the means of protection, since they involve different perspectives in their production. The importance of this work is due to the growth of the economic representation of the creative economy, making it necessary for entrepreneurs in the industry to have knowledge about protection mechanisms on the developed products, since these are intangible goods, created by the inspiration of the being and depend on a certain degree of originality and exclusivity.

Keywords— Creative Economy, Entrepreneurship, Innovation, Intellectual Property.

1 INTRODUÇÃO

A Economia Criativa é uma das novas fronteiras nas pesquisas correlacionadas a economia do conhecimento já que representa uma nova tendência mundial em termos de geração de emprego e renda, além de ser uma questão emergente para as cidades, seu planejamento e políticas públicas (MARKUSEN *et al.*, 2008).

O termo “economia criativa” foi cunhado inicialmente no livro *The creative economy: How people make money from ideas*, de John Howkis, lançado em 2001, trazendo a ideia de que as pessoas podem transformar criatividade em dinheiro. Esse conceito foi reforçado e firmando pelos livros *Creative industries*, de 2001, de Richard Caves; e *The rise of the creative class*, de 2002, de Richard Florida (COSTA; SOUZA-SANTOS, 2011).

Segundo o *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD, 2008) a economia criativa é definida como ciclos de criação, produção e distribuição que produzem bens e serviços intelectuais ou artísticos, munidos de conteúdos criativos, valor econômico e objetivo mercadológico, tendo como insumos primários a criatividade e o capital intelectual. Neste novo segmento econômico, a utilização da criatividade e do capital intelectual são a matéria prima, e, por isso, é importante buscar meios que garantam que os direitos sobre os bens imateriais não sejam usurpados por outrem, utilizando a propriedade intelectual como estratégia para este fim (SILVA e SILVA, 2018).

A *World Intellectual Property Organization* (WIPO), agência das nações unidas que possui como objetivo a regulação do assunto sobre propriedade intelectual no mundo, define a propriedade intelectual como tudo aquilo que se refere às criações da mente: invenções, literatura, trabalhos artísticos, nomes e imagens usadas para fins comerciais. Compreende-se como aspectos apropriáveis da atividade criativa o direito do autor, direito conexo, programa de computador, patente, marca, desenho industrial, indicação geográfica, topografia de circuito integrado, cultivares e conhecimento tradicional (SILVA e SILVA, 2018).

Isto posto, neste artigo serão identificados alguns modos de proteção da propriedade intelectual em determinadas atividades da economia criativa, a fim de poder orientar os empreendedores criativos sobre estratégias de fortalecimento e disseminação de seus negócios.

O presente artigo está dividido na presente introdução, referencial teórico, onde são analisados os principais conceitos envolvendo a economia criativa e a propriedade intelectual, procedimentos metodológicos, que descreve quais foram as abordagens utilizadas para a pesquisa, análises e discussões, que apresenta formas de proteção intelectual para economia criativa, e, por último, a conclusão.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ECONOMIA CRIATIVA

O conceito de economia surgiu nos anos 90, como uma forma de dar evidência ao trabalho intangível realizado em diversas localidades, de modo a permitir a geração de valor a partir de seus ativos. Fortemente relacionada aos conceitos de inovação em negócios criativos e tradicionais, para Santos, Schmidt e Zen (2018, p. 3) “a economia criativa enfatiza a crescente importância do conhecimento e da inovação na geração de riqueza e como fontes de vantagem competitiva para a economia”.

A economia criativa é composta por diferentes segmentos econômicos, que, segundo a Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro (FIRJAN, 2019) totalizam trezes: *design*, arquitetura, moda, publicidade & *marketing*, editorial, audiovisual, patrimônio e artes, música, artes cênicas e expressões culturais, pesquisa & desenvolvimento, biotecnologia e tecnologia da informação e comunicações.

Em contraponto às indústrias tradicionais, a economia criativa tem como insumos principais conhecimento, criatividade e capital intelectual, elementos essenciais para a geração de renda (SILVA; SILVA, 2018). Desta forma, a economia criativa vai de encontro com a dificuldade de acesso a matérias primas, quando tem como recurso principal o intelecto humano, que não se esgota, apenas se multiplica.

Por esta razão, há uma forte tendência quanto ao fortalecimento deste setor e sua representatividade

econômica vem ganhando notoriedade em diversos países, uma vez que a economia criativa é um instrumento de desenvolvimento e inovação. Ainda segundo Silva e Silva (2018), a economia criativa também agrega experiências, conhecimento e a geração de direitos de propriedade intelectual, gerando riqueza e valor.

Além de toda inovação possível pela economia criativa, são expressivos os impactos econômicos por ela gerados. De acordo com dados da FIRJAN (2019), desde 2014, a economia criativa movimentou cerca de 2,6% do PIB brasileiro. Em 2017, foram R\$ 171,5 bilhões totalizados, algo que, ainda de acordo com a FIRJAN, equivale ao valor de mercado da empresa *Samsung*. Sobre o mercado de trabalho, a indústria criativa impactou com 837,2 mil empregos em 2017. Enquanto o Brasil, entre 2015-2017, encerrou 1,7 milhão de postos de trabalho, algumas profissões criativas foram mais requisitadas, principalmente aquelas relacionadas ao contexto da transformação digital e economia da experiência (FIRJAN, 2019). Estes dados reforçam a capacidade de geração de riquezas proporcionadas pelas atividades da economia criativa e justificam possíveis investimentos por parte de agentes públicos e privados, tendo em vista ser um estratégico motor de promoção econômica.

2.2 PROPRIEDADE INTELECTUAL

Segundo a Lei 13.243 de 11 de janeiro de 2016 (BRASIL, 2016), inovação é compreendida como a introdução de novidade ou aperfeiçoamento que resulte em novos produtos, serviços ou processos ou que agregue novas funcionalidades a um produto, serviço ou processo já existente, resultando em melhorias e ganhos de qualidade ou desempenho.

Junto com o processo inovativo, existe a necessidade de criar mecanismos que permitam que o inovador recupere o custo de seu investimento para que assim o mercado não subestime a pesquisa, a inovação e o trabalho criativo, além de permitir a valorização dessas atividades já que o investimento inicial em inovação é oneroso, enquanto reproduzir uma inovação já existente é geralmente barato (BAKER; JAYADEV; STIGLITZ, 2017). É partir deste pressuposto que surge a propriedade intelectual.

Jungmann (2010, p. 21), a partir da definição da WIPO, define propriedade intelectual como:

A soma dos direitos relativos às obras literárias, artísticas e científicas, às interpretações dos artistas intérpretes e às execuções dos artistas executantes, aos fonogramas e às emissões de radiodifusão, às invenções em todos os domínios da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como às firmas comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico.

A propriedade intelectual é dividida em propriedade industrial, proteção *sui generis* e direito autoral. Na proteção industrial, estão registro de marca, patente, desenho industrial e indicação geográfica. Na proteção *sui generis* estão topografia de circuito integrado, cultivares e conhecimento tradicional. No direito autoral estão o direito do autor, direitos conexos e programa de computador. É importante salientar os principais conceitos apresentados por Jungmann (2010) envolvendo a propriedade intelectual que são:

- Patente: título de propriedade temporária, concedido pelo Estado sobre invenções de novos produtos ou processo que sejam novidade, decorrente da atividade inventiva e tenha aplicação industrial, podendo ser concedida a pessoas jurídicas ou físicas;
- Marca: todo sinal distintivo que identifica e distingue produtos ou serviços de outros similares de procedência diversas, sendo concedido a uma pessoa física ou jurídica um certificado de registro dela inicialmente por 10 anos, mas que pode ser prorrogado indefinidamente;
- Desenho industrial: proteção concedida aos desenhos tridimensionais ou bidimensionais associados à forma ornamental de um objeto proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa;
- Indicação geográfica: proteção concedida a produtos ou serviços que são originários de uma

determinada área geográfica que se tornam conhecidos devido a uma qualidade ou reputação única associados à sua forma de extração, produção ou fabricação;

- Direito do autor: proteção ao autor e suas criações, podendo ser obras intelectuais em literatura, artes ou ciências, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível. O direito do autor é dividido em direito moral, irrenunciável e intransferível, que permite que o autor reivindica a autoria da obra; e o direito patrimonial, que permite a exploração econômica da obra;
- Direitos conexos: proteção para intérpretes ou executantes, ou para produtores fonográficos e empresas de radiodifusão, em decorrência de interpretação, execução, gravação ou veiculação das suas interpretações e execuções;
- Programa de computador: as regras relativas ao direito do autor também são aplicadas aos programas de computadores, podendo ter os algoritmos registrados conforme Lei nº 9.609 de 1998;
- Topografia de circuito integrado: corresponde à proteção do conjunto organizado de interconexões, transistores e resistências, dispostos em camadas de configuração tridimensional sobre uma peça de material semicondutor ao qual é denominada de circuito integrado ou chip;
- Cultivares: nova variedade de planta, com características específicas resultantes de pesquisas em agronomia e biociências que não existe livre na natureza;
- Conhecimentos tradicionais: Todo saber empírico, prática, crença ou costume passado entre gerações em comunidades indígenas ou em comunidades de certos locais quanto ao uso de vegetais, microrganismos ou animais que são fontes de informações genéticas.

O direito à propriedade intelectual está assegurado na constituição brasileira em seu artigo 5º (BRASIL, 1988). Após isso, diversas leis foram instituídas no Brasil para regulamentar o assunto: Lei nº 9.279 da propriedade industrial; Leis nº 9.610 de 1998 e 10.994 de 2004 ligadas ao direito autoral; Lei nº 9.609 de 1998 para programa de computador; Lei nº 9.456 de 1997 de cultivares; Lei nº 11.484 de 2007 de Topografia de circuito integrado; Decreto nº 8.772 de 2016 de acesso ao patrimônio genético e ao conhecimento tradicional associado. Estes aparatos conferem respaldo legal e judicial, além de impulsionar a atividade inventiva no Brasil.

Vale salientar que, a depender da estratégia comercial da pessoa jurídica, um mesmo produto ou serviço ou processo poderá dispor de vários tipos de proteção, cobrindo diferentes aspectos, em concordância com o instrumento da propriedade intelectual mais assertivo (JUNGMANN, 2010).

3 METODOLOGIA

Para o alcance do objetivo, consoante a Silveira e Córdova (*apud* GERHART; SILVEIRA, 2009), realizou-se uma pesquisa exploratória já que a abordagem utilizada foi o levantamento de informações a fim de compreender o assunto abordado. No caso da pesquisa delimitada no presente artigo, buscou-se a identificação de características da propriedade intelectual na economia criativa, estabelecendo uma relação entre as variáveis encontradas.

Dessa forma, a coleta de dados foi realizada por meio de pesquisas documental e bibliográfica. Foram levantados e correlacionados dados e informações existentes em documentos oficiais de instituições ligadas à propriedade intelectual e ao ecossistema de inovação, em leis ligadas aos assuntos abordados e em artigos científicos afins. Tendo em vista o grande número de segmentos da economia criativa, foram selecionados alguns para exploração do tema. Para este estudo, foram priorizados alguns dos segmentos atendidos pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), cuja atuação consiste em auxiliar na transformação de habilidades criativas em ativos econômicos e desenvolvimento de modelos inovadores que impactem a economia brasileira (SEBRAE, 2019). Assim, as áreas escolhidas são: audiovisual (relacionado à produção cinematográfica), *design*, *games* e música.

4 DISCUSSÃO E RESULTADOS

Diante dos assuntos abordados, será realizada a interrelação entre instrumentos de propriedade intelectual e atividades da economia criativa, elencadas anteriormente. A tabela 1 traz em resumo os segmentos e seus meios de proteção mais utilizados e, posteriormente são detalhadas mais informações sobre cada um deles.

TABELA I
ATIVIDADES DA ECONOMIA CRIATIVA E A PROTEÇÃO DE SEUS ATIVOS

Atividade da Economia Criativa	Mecanismos legais de apropriação
Audiovisual	Direitos Autorais e Registro de marca
Games	Direitos Autorais, Registro de Marca, Indicação Geográfica e Patentes
Design	Desenho Industrial, Modelo de Utilidade e Registro de Marca
Música	Direitos autorais e conexos

Fonte: Elaborado pelos autores, (2019)

4.1 AUDIOVISUAL

O audiovisual é, conforme definição da Agência Nacional do Cinema (ANCINE, 2019), “composto por um conjunto de atividades encadeadas realizadas por um ou vários agentes econômicos a fim de levar ao consumidor final um produto ou serviço audiovisual específico, em uma área geográfica delimitada”. Assim, estão inclusas neste mercado as salas de exibição, TV aberta, TV paga e os vídeos domésticos. Como forma de proteção para este segmento estão o registro de marca e os direitos autorais.

A proteção de direito do autor está prevista na Lei 9610/98, onde as atividades do audiovisual são definidas como aquelas que resultam:

da fixação de imagens com ou sem som, que tenha a finalidade de criar, por meio de sua reprodução, a impressão de movimento, independentemente dos processos de sua captação, do suporte usado inicial ou posteriormente para fixá-lo, bem como dos meios utilizados para sua veiculação (BRASIL, 1998).

Assim, estão no âmbito de proteção desta lei as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas. A proteção deste direito independe de registro, mas caso o autor deseje registrá-la, poderá ser feito no Instituto Nacional do Cinema, conforme prevê a Lei 5.988/73. O prazo de proteção audiovisual é de setenta anos, a partir de 1º de janeiro do ano seguinte a sua divulgação (BRASIL, 1998). Há órgãos representativos que auxiliam na proteção do direito do autor para a produção audiovisual, a exemplo da *Interartis* Brasil, representante dos direitos dos artistas do audiovisual; a Diretores Brasileiros de Cinema e do Audiovisual (DBCA); e a Gestão de Direitos de Autores Roteiristas (GEDAR). Em 2018, o extinto Ministério da Cultura recebeu 504 pedidos de arrecadação pela exibição pública de obras do audiovisual por estes três órgãos representativos (SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA, 2019).

4.2 GAMES

De acordo com Menezes e Bortoli (2016, p. 188) os *games* são “jogos eletrônicos ou computadorizados jogados por manipulação de imagens em um monitor de vídeo ou tela de televisão, sendo que este tipo de jogo pode ser disponibilizado tanto *off-line* quanto *on-line*”. Em seus termos abrangentes, os jogos não podem ser classificados em uma única natureza jurídica, o que dificulta a determinação de um único meio de proteção de seus ativos. Em partes, envolve os direitos de propriedade industrial e em outras, os direitos do autor.

No que diz respeito à propriedade industrial, os jogos podem ter sua proteção através do registro de marca, tanto do nome do jogo, quanto de seus personagens (MENEZES; BORTOLI, 2016). A proteção por meio da marca está prevista na Lei 9.279/1996 e seu processo de entrada pode ser realizado no site do Instituto Nacional de Proteção Industrial (INPI).

Ainda segundo Menezes e Bortoli (2016), os jogos digitais podem ser protegidos por meio de direitos autorais, *em seu software* e aspectos visuais, e através de patentes quanto à sua técnica. Para Nunes (2014), jogos eletrônicos têm a proteção de seus ativos a partir dos seguintes instrumentos:

- Patentes envolvendo criações implementadas por Programa de Computador – onde deve ser registrado o método e não o *software* ou programa de computador. Estes últimos não passíveis de concessão de patentes, bem como as regras e o código de um programa de jogo;
- Marca – podem ser registrados o nome do jogo e os personagens, que poderão ser vinculados à marca quanto seu registro, através dos direitos autorais;
- Indicação Geográfica (IG) – havendo uma região ou localidade que seja reconhecida pela produção de jogos, há possibilidade de registro por meio de IG. Há um registro de IG para serviços de Tecnologia da Informação, dado ao Porto Digital em 2012, por meio de indicação de procedência;
- Direito Autoral – protege o ativo intelectual do desenvolvedor, sendo possível o registro do programa de computador, *Software Público Brasileiro*, *Software Livre*, personagens, enredos e domínio de internet.

4.3 DESIGN

A *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID) considera o design como “uma atividade criativa cujo objetivo é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas em ciclos de vida completos” (*apud* PONTE; NIEMEYER, 2013, p. 104). Neste sentido, como mecanismos de proteção ao design, podem ser consideradas as marcas tridimensionais e desenho industrial.

A Lei de Propriedade Industrial (BRASIL, 1996), prevê o registro de marcas tridimensionais que tenham forma plástica de objetos que não apresentem formato de uso comum em seus ambientes de mercado ou atuação. Para tanto, deve possuir três dimensões e que não apresentem efeito técnico sobre o objeto.

Já o desenho industrial protege os aspectos ornamentais do objeto. Segundo o INPI (2019), o registro de desenho industrial “não se aplica à proteção dos aspectos técnicos, funcionais ou tecnológicos de um produto, nem à proteção de marcas e logotipos”. Para tais registros, ainda segundo o INPI (2019), algumas características são necessárias, tais como: o caráter industrial, podendo ser de quaisquer tipos, desde produtos até estampas; tratar-se de um aspecto ornamental; ser novo e original; e relacionar-se apenas à configuração externa do produto. A proteção inicial é de 10 anos, podendo ser estendida por mais três períodos de 5 anos, totalizando o máximo de 25 anos.

Segundo Lima (2001, p. 49), o desenho industrial abrange “o design gráfico ou programação visual, para o conjunto de linhas e cores que possa ser replicado ao objeto; e o design de produto ou design industrial, para a forma plástica e ornamental do objeto.” Deve se contar os aspectos estéticos, textura e grafismo. Entretanto, ainda há possibilidade de registro de design como modelo de utilidade, desde que consiga comprovar melhorias em sua função através do desenho. Entretanto, poucos casos conseguiram efetivamente garantir este tipo de registro (Lima, 2001).

4.4 INDÚSTRIA DA MÚSICA

Os trabalhos artísticos são enquadrados na forma de proteção através do Direito Autoral, estando a música, ou a indústria fonográfica, com seus ativos protegidos desta forma. Segundo Ribeiro e Freitas (2017, p. 518) “o Direito autoral tem suas bases na criação literária, artística ou científica e opera com o prazo de titularidade desde a sua criação até 70 anos após o ano subsequente ao falecimento do autor”. Desta forma, além do compositor, seus herdeiros têm direito a usufruir dos benefícios econômicos da criação da obra após

o falecimento do autor.

As leis nacionais que protegem o Direito do Autor são a Lei Federal nº 9.610/98, que prevê o direito do autor e conexos, e o Código Penal. De acordo com esta mesma lei, estão protegidas as obras dramáticas/dramático-musicais e composições musicais, tendo ou não letra. Na indústria da música estão como titulares de direito do autor os criadores das obras musicais. Já para os direitos conexos, estão os músicos executantes, intérpretes, empresas de radiodifusão e os produtores fonográficos (BRASIL, 1998).

Para garantir os direitos de suas produções, é necessário comprovar a autoria da obra. No Brasil, os registros devem ser realizados no Escritório de Direitos Autorais da Fundação Biblioteca Nacional (EDA) ou na Escola de Música da Universidade do Rio de Janeiro. O Escritório Central de Arrecadação e Distribuição (ECAD) é um órgão privado, responsável por arrecadar e distribuir os direitos autorais de compositores. Possui criação por meio da Lei nº 5.988/73 e é mantida pela Lei nº 9.610/98. Segundo informações do próprio ECAD, em 2018, foram distribuídos R\$ 971 milhões para 326 mil artistas e outros titulares. O funcionamento do ECAD ocorre através de associações e os compositores devem seguir os seguintes passos para receber os direitos autorais de suas músicas (ECAD, 2019):

1. Filiar-se a uma das associações e manter o repertório atualizado;
2. A música precisa ser tocada publicamente e ser captada pelo ECAD;
3. Quem usou a música paga pelo direito autoral;
4. A música deve ser identificada, seja por roteiros enviados pelo cliente ou gravações do ECAD.

5 CONCLUSÃO

Este artigo teve como objetivo a identificação de meios de proteção intelectual para atividades da economia criativa. Em sua metodologia, usou-se como abordagem a pesquisa exploratória, com uso de pesquisa documental e bibliográfica. Por se tratar de um setor que possui treze diferentes segmentos, optou-se pela utilização de quatro deles, sendo estes estrategicamente atendidos pelo SEBRAE: audiovisual, *games*, *design* e música.

Embora a base das atividades da economia criativa sejam puramente o intelecto humano, este estudo permitiu a verificação de qual insipiente é geração de dados deste fluxo econômico obtido através do registro de seus ativos. Dos quatro segmentos trabalhos neste artigo, apenas foram encontrados dados de movimentação na música, que possui estas informações através do ECAD, órgão responsável pela arrecadação e distribuição. Outro ponto observado consiste na complexidade em se enquadrar algumas atividades criativas em meios de proteção intelectual, a exemplo da indústria de *games* e audiovisual. Estas atividades possuem diferentes etapas e componentes, sendo cada um deles passivo de diferentes formas de proteção. Para o empreendedor da economia criativa, que invariavelmente está imerso no processo criativo, a identificação e proteção pode ser complicada de se realizar individualmente, recomendando-se a busca por especialistas no assunto.

Sobre o setor de *design*, verificou-se a linha tênue entre a parte estética e a função técnica do produto, sendo necessário um olhar crítico e entendimento claro sobre propriedade intelectual para obtenção de uma patente de modelo de utilidade.

Este estudo apresentou sua importância em trabalhar um tema pouco explorado pela academia, juntando diferentes setores da economia criativa, e trazendo dados sobre a proteção de ativos de forma conjunta. Por se tratar de um segmento emergente, com grande possibilidade de consolidação econômica em diferentes realidades, falar sobre a geração de riquezas por meio da propriedade intelectual reforça a importância e destaque às atividades da economia criativa. Como limitações, pode-se elencar a pouca oferta de dados e estudos para busca de informações e a complexidade dos diferentes segmentos que compõem a economia criativa, especialmente quando se fala sobre a propriedade intelectual. Como recomendações para estudos futuros, sugere-se a abordagem de outros segmentos da economia criativa.

AGRADECIMENTOS

Os autores expressaram sua gratidão à FAPITEC por seu apoio à pesquisa.

REFERÊNCIAS

ANCINE - AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA. **O que significa segmento de mercado audiovisual?** Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/conteudo/o-que-significa-segmento-de-mercado-audiovisual>>. Acesso em 03 de junho de 2019.

BAKER, D.; JAYADEV, A.; STIGLITZ, J. **Propriedade intelectual e desenvolvimento**: um conjunto melhor de abordagens para o século 21. Disponível em <<https://www.accessibsa.org/media/2017/12/Innovation-Intellectual-Property-and-Development.pdf>>, Acesso em 02 de jun. de 2019.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: **Senado Federal**: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

_____. Decreto nº 8.772, DE 11 DE MAIO DE 2016. Regulamenta a Lei nº 13.123, de 20 de maio de 2015, que dispõe sobre o acesso ao patrimônio genético, sobre a proteção e o acesso ao conhecimento tradicional associado e sobre a repartição de benefícios para conservação e uso sustentável da biodiversidade. **Diário Oficial**, Brasília, DF, 20 mai. 2015.

_____. Lei 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. **Diário Oficial**, Brasília, DF, 14 mai. 1996.

_____. Lei 9.456, de 25 de abril de 1997. Institui a lei de proteção de cultivares e dá outras providências. **Diário Oficial**, Brasília, DF, 25 abr. 1997.

_____. Lei 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. **Diário Oficial**, Brasília, DF, 19 fev. 1998.

_____. Lei 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. **Diário Oficial**, Brasília, DF, 19 fev. 1998.

_____. Lei 10.994, de 14 de dezembro de 2004. Dispõe sobre o depósito legal de publicações, na Biblioteca Nacional, e dá outras providências. **Diário Oficial**, Brasília, DF, 14 dez. 2004.

_____. Lei 11.484, de 31 de maio de 2007. Dispõe sobre os incentivos às indústrias de equipamentos para TV digital e de componentes eletrônicos semicondutores e sobre a proteção à propriedade intelectual das topografias de circuitos integrados, instituindo o Programa de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico da Indústria de Semicondutores - PADIS e o Programa de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico da Indústria de Equipamentos para a TV Digital - PATVD; altera a lei nº8.666, de 21 de junho de 1993; e revoga o art. 26 da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005 . **Diário Oficial**, Brasília, DF, 31 mai. 2007.

_____. Lei 13.243, de 11 de janeiro de 2016. Dispõe sobre estímulos ao desenvolvimento científico, à pesquisa, à capacitação científica e tecnológica e à inovação e altera a Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, a Lei nº 6.815, de 19 de agosto de 1980, a Lei nº 8.666, de 21 de junho de 1993, a Lei nº 12.462, de 4 de agosto de 2011, a Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994, a Lei nº 8.032, de 12 de abril de 1990, e a Lei nº 12.772, de 28 de dezembro de 2012, nos termos da Emenda Constitucional nº 85, de 26 de fevereiro de 2015 . **Diário Oficial**, Brasília, DF, 31 mai. 2007.

COSTA, A. D.; SOUZA-SANTOS, E. R. Economia criativa: novas oportunidades baseadas no capital intelectual. **Economia & Tecnologia** - Ano 07, Vol. 25 - Abr/Jun 2011.

ECAD - Escritório Central de Arrecadação e Distribuição. **Quatro passos para receber direitos autorais**. Disponível em: <<https://www3.ecad.org.br/eu-faco-musica/Paginas/default.aspx>>. Acesso em 29 de junho de 2019.

ECAD - Escritório Central de Arrecadação e Distribuição. **Impulsionando a música enquanto arte e enquanto negócio** . Disponível em: <<https://www3.ecad.org.br/o-ecad/Paginas/default.aspx>>. Acesso em 29 de junho de 2019.

FIRJAN – Federação da Indústrias do Rio de Janeiro. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. Disponível em: <<https://www.firjan.com.br/EconomiaCriativa/downloads/MapeamentoIndustriaCriativa.pdf>>. Acesso em 30 de junho de 2019.

INSTITUTO NACIONAL DE PROTEÇÃO INDUSTRIAL – INPI. **Guia básico de desenho industrial**. Disponível em: <<http://www.inpi.gov.br/menu-servicos/desenho>>. Acesso em 29 de junho de 2019.

JUNGMANN, D. M. **A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário** / Diana de Mello Jungmann, Esther Aquemi Bonetti. – Brasília: IEL, 2010.

LIMA, J. A. A. **Curso de Propriedade Intelectual para Designers**. João Pessoa: Ideia, 2001.

MARKUSEN, A. et al. Defining the creative economy: Industry and occupational approaches. **Economic development quarterly**, v. 22, n. 1, p. 24-45, 2008.

MENEZES, C.; BORTOLI, R. Propriedade Intelectual em jogos digitais: perspectiva no Brasil. **Cadernos de Direito**, Piracicaba, v. 16(30): 187-206, jan.-jun. 2016.

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. 1. Jogos Eletrônicos – Simpósio. 2. Jogos Eletrônicos – Desenvolvimento. **I. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**: Porto Alegre, 2014.

PONTES, R. NIEMEYER, L. Criatividade no processo de design: do projeto ao uso de produtos. **Arcos Design**. Rio de Janeiro, V. 7 N. 1, Jul./ 2013, pp. 102-114.

RIBEIRO, M. C. P; FREITAS, Cinthia Obladen de Almendra; NEVES, Rubia Carneiro. Direitos autorais e música: tecnologia, direito e regulação. **Revista Brasileira de Políticas Públicas**, Brasília, v. 7, nº 3, 2017, p. 511-537.

SANTOS, D. A. G.; SCHMIDT, V. K.; ZEN, A. C. A emergência de um ecossistema de empreendedorismo: o caso do Armazém da Criatividade e a cidade de Caruaru, Pernambuco, Brasil. **26ª Conferência Anprotec**. Goiânia, 2018

SEBRAE. **Como o Sebrae atua no segmento da economia criativa**. Disponível em: <https://m.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/segmentos/economia_criativa/como-o-sebrae-atua-no-segmento-de-economia-criativa,47e0523726a3c510VgnVCM1000004c00210aRCRD>. Acesso em 03 de junho de 2019.

SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA. **Plano Nacional de Cultura – Meta: Direito Autoral**. Disponível em: <<http://pnc.cultura.gov.br/category/direito-autoral/>>. Acesso em 30 de junho de 2019.

SILVA, T. R.; SILVA, E. F. Uso da propriedade intelectual na economia criativa: possibilidades e dificuldades. **Revista EDUCAmazônia - Educação Sociedade e Meio Ambiente**, Ano 11, Vol. XXI, Número 2, Humaitá, Jul-Dez 2018.

SILVEIRA, D, T.; CÓRDOBA, F. P. A pesquisa científica In: GERHARDT, T. E.; e SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2009.

UNCTAD. United Nations Conference on trade and Development. **Creative Economy: Report 2008**. Genebra: Nações Unidas, 2008.

WIPO. What is intellectual property? Disponível em <https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/450/wipo_pub_450.pdf>, Acesso em 02 de jun. de 2019.