

PLANO DE ENSINO

ATIVIDADE	TECNOLOGIA, SOCIEDADE E A INDÚSTRIA DE JOGOS: IMPACTOS CULTURAIS, ECONÔMICOS E POLÍTICOS								
DOCENTE	WALTER BRITTO GASPAR								
CÓDIGO	GRDDIRATCE71250/ GRDDIRATCE71256	SEMESTRE	2025.1	PERÍODO	A partir 3º	NATUREZA	ATCE	CARGA HORÁRIA	30h

EMENTA	Explora-se a relação entre tecnologia e sociedade utilizando a indústria de jogos (eletrônicos, board games, RPGs etc.) como fio-condutor. Os alunos serão introduzidos aos impactos culturais, éticos, econômicos e políticos dos jogos, discutindo temas como propriedade intelectual, proteção de dados, regulação de jogos e jogos de azar, dilemas éticos em narrativas de jogos e o uso de tecnologias emergentes, como Inteligência Artificial, VR, AR e blockchain, na criação de novas experiências e mercados.								
OBJETIVOS	Objetiva-se a construção de habilidades necessárias para a atuação em um contexto multidisciplinar de criação de jogos, compreendendo os papéis de diferentes profissionais, questões jurídicas sensíveis e a interação complexa entre o jogo como forma de expressão e o jogo como produto. Investigar o papel dos jogos nas dinâmicas sociais e econômicas contemporâneas. Compreender os dilemas éticos e legais envolvidos na criação, distribuição e uso de jogos. Discutir os impactos econômicos e culturais da plataformação de jogos e estratégias de mercado. Analisar como as narrativas de jogos abordam questões éticas e sociais, refletindo sobre sua influência na sociedade. Explorar as questões de privacidade e cibersegurança em ambientes de jogos online. Explorar questões relacionadas a privacidade e proteção de dados, com especial atenção à interação entre jogos e novas tecnologias.								
METODOLOGIA	Aulas expositivas para apresentar conceitos de Direito aplicados à indústria de jogos. Estudo de casos envolvendo jogos populares, abordando aspectos éticos, legais, econômicos e culturais. Discussões e debates em grupo sobre temas polêmicos, como regulação de jogos de azar, apropriação cultural e monetização em jogos.								
HABILIDADES Exigência MEC CNE/CES nº 5, 18 de dezembro de 2018	x	Interpretar/aplicar as normas (princípios e regras) do sistema jurídico nacional, observando a experiência estrangeira comparada, quando couber, articulando o conhecimento teórico com a resolução de problemas.							
	x	Demonstrar competência na leitura, compreensão e elaboração de textos, atos e documentos jurídicos, de caráter negocial, processual ou normativo, bem como a devida utilização das normas técnico-jurídicas.							
	x	Demonstrar capacidade para comunicar-se com precisão.							
	x	Dominar instrumentos da metodologia jurídica, sendo capaz de compreender e aplicar conceitos, estruturas e racionalidades fundamentais ao exercício do Direito.							
	x	Adquirir capacidade para desenvolver técnicas de raciocínio e de argumentação jurídicas com objetivo de propor soluções e decidir questões no âmbito do Direito.							
		Desenvolver a cultura do diálogo e o uso de meios consensuais de solução de conflitos.							
		Compreender a hermenêutica e os métodos interpretativos, com a necessária capacidade de pesquisa e de utilização da legislação, da jurisprudência, da doutrina e de outras fontes do Direito.							
		Ter competências para atuar em diferentes instâncias extrajudiciais, administrativas ou judiciais, com a devida utilização de processos, atos e procedimentos.							
	x	Utilizar corretamente a terminologia e as categorias jurídicas.							
	x	Aceitar a diversidade e o pluralismo cultural.							
	x	Compreender o impacto da inteligência artificial e das novas tecnologias na área jurídica.							
	x	Possuir o domínio de tecnologias e métodos para permanente compreensão e aplicação do Direito.							
	x	Desenvolver a capacidade de trabalhar em grupos formados por profissionais do Direito ou de caráter interdisciplinar.							
		Apreender conceitos deontológico-profissionais e desenvolver perspectivas transversais sobre direitos humanos.							
	Outras:								
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO									
AULA	TEMA								
1	Introdução à indústria de jogos: História, mercado e tecnologia								
2	Mercado de jogos I: Estrutura do mercado e o papel da regulação. Jogos, plataformação e novas tecnologias. Cadeia produtiva de jogos eletrônicos <i>blockbuster</i> e <i>indie</i> ; de jogos de tabuleiro; e de jogos de RPG de mesa.								
3	Mercado de jogos II: Big Tech, Big Games: entrecruzamentos entre o mercado de jogos e de tecnologia. EULA, ToS e Políticas de privacidade.								
4	Jogo como profissão: e-sports, desenvolvimento de jogos, <i>streaming</i> e produção de conteúdo. Contratos no mercado de jogos. Como e onde vender seu jogo. Relações de trabalho no mercado de jogos.								
5	Liberdade de expressão e jogos I: Limites da expressão em jogos. Jogos com temáticas sensíveis. Violência em jogos.								
6	Liberdade de expressão e jogos II: Direito de imagem e jogos. Ética a partir de / retratada em jogos. <i>Online harms</i> , prejuízos reais.								
7	Propriedade intelectual I: Noções básicas. O que é propriedade intelectual. Origens históricas da propriedade intelectual. Justificativas e função da propriedade intelectual. Visões críticas a respeito da propriedade intelectual.								
8	Propriedade intelectual II: O que são patentes, marcas e direito de autor. Lei de patentes: aspectos fundamentais (critérios de patenteabilidade, tempo de proteção, contratos de licenciamento). Lei de direitos autorais: aspectos fundamentais (criações protegidas, dicotomia expressão/ideia, originalidade, limitações e exceções). Lei de software: aspectos fundamentais.								

9	Propriedade intelectual III: Tópicos selecionados. Direito ao mod. ROMs, arquivamento de jogos, lost media e abandonware. Caso Archive.org. Mundos virtuais, moedas virtuais, ativos virtuais: regras aplicáveis. Loot boxes e mercados de ativos intangíveis.
10	Privacidade, Proteção de dados e Cibersegurança I: Noções básicas. O que são dados pessoais e seu tratamento. Quem são os agentes de tratamento de dados pessoais. Quais os direitos do titular e os deveres do controlador.
11	Privacidade, Proteção de dados e Cibersegurança II: Bases legais para o tratamento de dados pessoais. Transferências internacionais. Boas práticas em cibersegurança.
12	Privacidade, Proteção de dados e Cibersegurança III: Proteção de dados em jogos. Jogos <i>online</i> . Jogos <i>offline</i> com elementos <i>online</i> . Relação com os titulares de dados. Plataformas de jogos e proteção de dados.
13	Liberdade de expressão e jogos: Apresentação e discussão de jurisprudência.
14	Propriedade intelectual: Apresentação e discussão de jurisprudência.
15	Privacidade, Proteção de dados e Cibersegurança: Apresentação e discussão de jurisprudência.
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	Participação e debates: 20%. Apresentação de casos em aula: 40%. Os alunos deverão realizar busca de jurisprudência nacional a respeito de temas vistos em um dos módulos do curso e apresentar e discutir seus resultados em sala. Relatório de busca de jurisprudência: 40%. Os alunos deverão entregar relatório escrito relativo à busca de jurisprudência realizada.
BIBLIOGRAFIA BÁSICA	Interfaces entre games, pesquisa & mercado. Salvador: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia, 2016. Disponível em: https://is.gd/rYhWYj . BARBOSA, D. B. Uma introdução à propriedade intelectual. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2003. Disponível em: https://is.gd/fjvP9O . DONEDA, D. Panorama histórico da proteção de dados pessoais. Em: DONEDA, D. et al. (Eds.). Tratado de proteção de dados pessoais. Rio de Janeiro, Forense, 2021. p. 3–20.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	BELLI, L. et al. Cibersegurança: uma visão sistêmica rumo a uma proposta de marco regulatório para um Brasil digitalmente soberano. 1. ed. Rio de Janeiro: FGV Direito Rio, 2023. Disponível em: https://is.gd/hUVy6r . FORTIM, I. Pesquisa da indústria brasileira de games. São Paulo: ABRAGAMES, 2022. Disponível em: https://is.gd/4nY0yY . KHALED Jr., S. H. Videogame e violência: Cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018. ROLLO, A. O mercado de games no Brasil: uma perspectiva jurídica. São Paulo: Bookba, Bronstein & Zilberberg (orgs.), 2023. BAILEY, J. Understanding Wizards of the Coast's New AI Art Debacle. Plagiarism Today, 10 jan. 2024. Disponível em: https://www.plagiarismtoday.com/2024/01/10/understanding-wizards-of-the-coasts-new-ai-art-debacle/ . Acesso em: 20 out. 2024 BROOKS, R. I tried the Replika AI companion and can see why users are falling hard. The app raises serious ethical questions. Disponível em: http://theconversation.com/i-tried-the-replika-ai-companion-and-can-see-why-users-are-falling-hard-the-app-raises-serious-ethical-questions-200257 . Acesso em: 20 set. 2023. MENA, C.; DRORI, Y. The patent protection of the Nemesis system of the game Middle-earth: Shadow of Mordor. Drori Stav IP, 19 set. 2023. Disponível em: https://dwo.co.il/the-patent-protection-of-the-nemesis-system-of-the-game-middle-earth-shadow-of-mordor/ . Acesso em: 20 out. 2024 PEARSON, C. Culturally Censored Games. Disponível em: https://www.ign.com/articles/2012/04/17/culturally-censored-games . Acesso em: 20 out. 2024. Police investigate virtual sex assault on girl's avatar. BBC. 2 jan. 2024. Disponível em: https://www.bbc.com/news/technology-67865327 . BAECK, J.; CLAEYS, I. Restitution of money spent on loot boxes in video games? Computer Law & Security Review, v. 41, p. 105566, 1 jul. 2021. BALKIN, J. M. Virtual Liberty: Freedom to Design and Freedom to Play in Virtual Worlds. Rochester, NYSocial Science Research Network, 7 jun. 2004. Disponível em: https://papers.ssrn.com/abstract=555683 . Acesso em: 20 out. 2024 BUDNIK, R. A. Risks and Prospects of Creativity Tokenization. Journal of Digital Technologies and Law, v. 1 (eng), n. 3, 2023. DENG, Z.; LI, Y. Players' rights to game mods: Towards a more balanced copyright regime. Computer Law & Security Review, v. 43, p. 105634, 1 nov. 2021. GONÇALVES, L. R.; PAIM, B. W. How to integrate mechanical licences for video games in the United States, the United Kingdom and China. Journal of Gaming & Virtual Worlds, v. 15, n. China and the World: Navigating Video Game Localization and Copyright Challenges, p. 161–175, 1 jun. 2023. LASTOWKA, G. Copyright Law and Video Games: A Brief History of an Interactive Medium. Rochester, NYSocial Science Research Network, 1 out. 2013. Disponível em: https://papers.ssrn.com/abstract=2321424 . Acesso em: 20 out. 2024 LASTOWKA, G.; HUNTER, D. The Laws of the Virtual Worlds. Rochester, NYSocial Science Research Network, 29 maio 2003. Disponível em: https://papers.ssrn.com/abstract=402860 . Acesso em: 20 out. 2024 MENEZES, C.; BORTOLI, R. Propriedade Intelectual em Jogos Digitais: Perspectiva do Brasil. Cadernos de Direito, v. 16, n. 30, p. 187–206, 30 jun. 2016. Disponível em: https://is.gd/V3aCit . REZENDE, A. C.; SPITZ, R. O direito autoral de jogadores de jogos eletrônicos e o abuso de direito nos contratos de licença final de usuário nos jogos The Elder Scrolls: Skyrim, Minecraft e Second life. Revista Rede de Direito Digital, Intelectual & Sociedade, v. 2, n. 4, p. 17–66, 2022. Disponível em: https://revista.ioda.org.br/index.php/rddis/article/view/59 . 15 Legendary Gameplay Mechanics NOBODY ELSE CAN USE. 14 out. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zHoFoSH2HYY . Acesso em: 20 out. 2024

<p>D&D Goes “all in on digital”. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=EC8p9IuDa80&ab_channel=DungeonCraft. Acesso em: 20 out. 2024</p> <p>Dungeons & Dragons Rolls a 1 on New License (OGL 1.1) ft. Matt Colville. 14 jan. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=iZQJQYqhAgY. Acesso em: 20 out. 2024</p> <p>Mesa 17.1 - Direitos Intelectuais: tendências e novos desafios: XVI CODAIP. Curitiba, [s.d.]. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Az6xP1xgNVs&list=PLq6OrP0GmX3emWzEqjBOlvvIS54oVKJpn&t=2793s&ab_channel=InsitutoObservat%C3%B3riodoDireitoAutorial. Acesso em: 20 out. 2024</p> <p>So You Wanna Make Games ?? , [s.d.]. Disponível em: http://www.youtube.com/playlist?list=PLAbEK-YIEbdzmu_tDJu3jvIcAiT2vviy3. Acesso em: 20 out. 2024</p> <p>William Fisher, CopyrightX. , [s.d.]. Disponível em: http://www.youtube.com/playlist?list=PL4d8Zm8RNWeWA_AnzDdIVt3IJucrpOFmT. Acesso em: 20 out. 2024.</p>
