



Violação da propriedade intelectual no design

Violation of intellectual property in design

Gustavo Lima Ramos, Maria Aurileide Ferreira Alves

propriedade intelectual, direito autoral, plágio, design

Este artigo aborda a pesquisa realizada sobre a violação da Propriedade Intelectual no Design. Buscou-se analisar os principais conceitos, aspectos e parâmetros utilizados no ramo do Direito para a proteção legal de uma propriedade, seja ela autoral ou industrial, mantendo a ênfase nas atividades do designer para tentar delimitar a fronteira que separa o original de um plágio. A principal hipótese desse trabalho é de que a violação da Propriedade Intelectual no Design seria causada pela falta de abordagem nos cursos de ensino superior. Para investigá-la, foi realizada uma pesquisa de campo com estudantes e profissionais da área afim de se investigar as possíveis causas para o problema de violação em questão, partindo para uma ação analítica e conclusiva dos dados resultantes, dentre eles a de que 79% dos entrevistados não tiveram abordagem sobre a propriedade intelectual no seu curso de ensino superior.

intellectual property, copyright, plagiarism, design

This paper approaches the research conducted on the violation of intellectual property and investigates the main concepts, features and parameters used in the body of law for the legal protection of a property, whether copyright or industrial, keeping the emphasis on the activities of the designer to define the boundary between an original work and a plagiarism. The main hypothesis governing this work is that the violation of intellectual property in the design would be caused by lack of approach in higher education courses. A field research with students and professionals was conducted in order to investigate the possible causes for the problem of violation in question, leaving for an analytical and conclusive action of the resulting data, including that 79% of the respondents had no approach to intellectual property in its higher education course.

1 Introdução

Vive-se em uma era digital onde a internet tem um papel quase que essencial na vida das pessoas. Cria-se um conglomerado de informações sem limites capazes de melhorar drasticamente nossas atividades em alguns aspectos. Entretanto, não se pode esquecer que esse desenvolvimento desenfreado também trouxe sérios problemas para a sociedade, dentre eles, a violação da Propriedade Intelectual no Design. Conforme Negroponte (1995) previu nos anos 90, hoje testemunham-se casos de abuso da Propriedade Intelectual e de invasão de privacidade atingindo diretamente a sociedade com a prática do vandalismo digital, da pirataria de software e até roubo de informações consideradas sigilosas.

O presente trabalho aborda uma problemática que surgiu durante a graduação em Design, relacionada ao estabelecimento de um limite legal para uso e manipulação de imagens e elementos gráficos encontrados em diversas fontes de pesquisa da Internet.

O Design é uma das áreas bastante afetadas por esse fenômeno que acontece na rede de computadores. Hoje, os profissionais contam com uma variedade de ferramentas tecnológicas que elevam seu potencial criativo e consequentemente sua produção. Redes sociais como o Behance¹, oferecem recursos para divulgar e compartilhar produções e ideias, servindo de referências para os processos criativos. Por estar em ambiente compartilhado, também possibilita cópia, plágio e reinterpretação sem qualquer controle.

De acordo com Lima e Oliveira (2001), depois da ampliação da globalização, as interações humanas mudaram e com elas surgiram novas possibilidades de relacionamento entre as sociedades, assim, o intercâmbio gerado pela nova estrutura social ocasionou novas mudanças nas políticas de inovação industrial.

Antonio (1998) defende que a cultura do ciberespaço está modificando a forma como a Propriedade Intelectual é vista. Hoje, presenciamos uma fragmentação da identidade do autor, de forma que o mesmo passa a assumir diferentes papéis e funções em um ambiente virtual.

Apesar da pesquisa possuir como uma das fontes bibliográficas a legislação brasileira, ela não possui ênfase jurídica. Assim foram utilizadas como base as Leis de Direito Autoral vigentes no Brasil, que são a Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 e a Lei nº 12.853, de 14 de agosto de 2013; Lei de Propriedade Industrial nº 9.279, de 14 de maio de 1996

2 Objetivos

O presente artigo tem por objetivo analisar os principais motivos que levam um profissional do Design a cometer uma violação da Propriedade Intelectual, bem como alimentar o acervo sobre o assunto, podendo ajudar no amadurecimento de novos projetos e assim tentar informar novos profissionais e estudantes sobre os problemas jurídicos e éticos que os mesmos poderão enfrentar no mercado de trabalho.

3 Metodologia

As inquietações que surgiram ao se tentar identificar e caracterizar a cópia foram norteadoras deste trabalho. Será o criador do projeto seu dono por direito? Quais os limites entre plágio e referência? É possível compor um novo projeto com fragmentos de outro existente sem cometer crime? E as leis? Pode-se relatar problemas culturais e éticos, que ajudam a entender a construção comportamental da sociedade. Seria a falta de informação um desses problemas? Será que o ensino do Design no Brasil e em outros países falha nesse aspecto?

Os indivíduos que lidam com essas novas formas de produzir, disseminar e usar conteúdos informacionais devem estar conscientes das diferenças que se impõem quando a informação é digital. Eles devem conhecer as implicações quanto ao fluxo da informação e seus aspectos simbólicos, bem como saber sob quais condições a lei de direitos autorais estabelece que essas práticas devam acontecer. (ARAYA & VIDOTI, 2010: 11)

As hipóteses abordadas foram:

- Para Bonsiepe (2011), o design tornou-se um termo desvirtuado, um evento midiático, permitindo que qualquer pessoa, profissional ou não, utilize-o para fins estéticos sem uma solução inteligente do problema. Esta prática generalizada influenciaria nos produtos finais que chegam ao mercado?

¹ Behance é uma das principais plataformas online para divulgar e descobrir trabalhos criativos. O mundo criativo atualiza os seus trabalhos em um único lugar para transmiti-lo amplamente e eficientemente. As empresas acessam os trabalhos e descobrem talentos em uma escala global. Fonte: Behance

- Seria a ausência do estudo da Lei de Propriedade Intelectual um fator responsável pelas práticas dos profissionais graduados?
- A pressão empresarial ligada ao sucesso da concorrência, a vivência profissional e o número crescente de disputas judiciais entre grandes empresas seria determinante na hora da escolha?
- 'Na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma' a frase do químico francês Antoine Lavoisier acabou ganhando uma nova conotação, vários relatos encontrados na internet demonstram o surgimento de uma nova espécie de cultura. Seria ela predominante até mesmo entre aqueles que conhecem a Lei?

Para a investigação das hipóteses, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e de campo. Profissionais e estudantes da área do Design foram entrevistados através de um questionário aplicado em grupos sociais de debate, tentando esclarecer, por meio das conclusões obtidas, a linha que divide referência e plágio.

Utilizou-se o método quantitativo seguindo critérios estatísticos para medir opiniões, atitudes e o conhecimento do público-alvo. No Google Drive desenvolveu-se um questionário de doze perguntas com respostas predefinidas de múltipla escolha, com exceção da pergunta relacionada ao nome do entrevistado. Este foi compartilhado por meio de postagens e mensagens instantâneas na rede social Facebook e no grupo Behance Brasil. Para a publicação do link neste último, obteve-se uma prévia autorização do administrador da plataforma e embaixador oficial do Behance no Brasil, Felipe Tofani. O grupo foi escolhido pela grande concentração de profissionais brasileiros ligados à área criativa. Até o dia 1 de novembro de 2014, quando a coleta foi concluída, o grupo possuía cerca de 6.868 membros.

O questionário da pesquisa foi enviado por e-mail para profissionais do Design e aplicado de forma presencial com a participação de dez alunos do curso de Design da Fanor/DeVry Brasil em Fortaleza/CE, utilizando-se um tablet conectado à internet.

Os dados foram tabulados por meio da planilha gerada automaticamente no Google Drive após o preenchimento de cada formulário.

A amostra estipulada foi de 70 entrevistados. Ao atingir este número a pesquisa foi encerrada e o link de acesso desativado.

4 Desenvolvimento da pesquisa

O questionário foi formado por perguntas fechadas contendo: nome, sexo, faixa etária, Estado, escolaridade, formação, área de atuação; conhecimento acadêmico e independente sobre o assunto; grau de importância da abordagem pela Academia; principais motivos que levam à violação; preocupação diária.

Com as respostas, foi possível realizar o cruzamento dos dados, abrindo possibilidades para novas análises e abordagens do problema.

5 Resultado obtidos

Os resultados obtidos indicam que 53% dos entrevistados estavam no ensino superior e 27% já eram graduados. O restante divide-se entre os que possuem pós-graduação. As áreas de formação mencionadas foram Design, Belas Artes, Publicidade e Propaganda ou Artes Visuais.

Sobre a abordagem do direito de propriedade intelectual na graduação que estão fazendo ou já fizeram, 79% dos entrevistados responderam que não tiveram nenhuma instrução específica, enquanto 21% responderam positivamente. Analisando o grau de importância da

abordagem acadêmica atribuída por esses dois grupos, constatou-se que 67,27% das pessoas que informaram não ter recebido treinamento à respeito, acharam ser muito importante obtê-lo; entretanto, 53,33% do total de sujeitos com preparação acadêmica sobre o assunto, alegaram que o conhecimento recebido foi de muita importância.

Dos participantes, 83% afirmaram preocupar-se com a Propriedade Intelectual quando responsáveis por algum trabalho, ao mesmo tempo que 77% já pesquisaram sobre as leis afins, independente da abordagem ou não no curso acadêmico.

A pergunta sobre o principal motivo que leva um designer a cometer uma violação de propriedade intelectual, permitiu obter respostas em números bem parecidos, porém, 'O amorismo' foi o que alcançou valor mais alto, com 27% das escolhas. 'A cultura de que nada se cria, tudo se copia' ficou com 24%, 'A falta de abordagem sobre o assunto nos cursos de Design' ficou com 22%, 'A pressão empresarial ligada ao sucesso da concorrência' com 20% e 7% outros fatores. O resultado foi um pouco inesperado, dada a importância que os entrevistados atribuíram a abordagem do assunto nos cursos de Design visto no item anterior. Esperava-se que esse nível de importância fosse refletido no resultado desta questão, caracterizando como uma das principais causas da violação da Propriedade Intelectual, o que não ocorreu.

A pesquisa de campo teve um resultado inesperado, apesar da importância dada aos estudos acadêmicos da Propriedade Intelectual, a maioria dos entrevistados acredita que o amorismo é a principal causa da violação deste tipo de propriedade.

6 Considerações finais

O convívio com outros designers, permitiu observar o descumprimento e a violação da Propriedade Intelectual como uma prática comum, natural e deliberada. A principal hipótese levantada neste trabalho relaciona a falta de conhecimento dos sujeitos ativos sobre o assunto, porém a pesquisa de campo, mostrou que a maioria dos entrevistados é conhecedor da questão, provando-se o contrário do que foi previamente inferido. Até os que não tiveram contato acadêmico ou conhecimento independente, mostraram-se preocupados com a Propriedade Intelectual.

Assim sendo, se o designer tem conhecimento dos métodos criativos para desenvolver os seus projetos, quais os motivos das violações? Considerando que o amador não é designer, a causa não seria o amorismo, já que os entrevistados foram todos estudantes e profissionais que na maioria já tiveram contato ou estudaram o assunto, pode-se eliminar também a hipótese de que a abordagem da Propriedade Intelectual nos cursos de Design solucionaria o problema.

Logo restam duas hipóteses. A cultural e a mercadológica. A primeira requer respostas para como e onde surgiu essa prática no âmbito do design, enquanto a segunda, poderá exigir uma pesquisa qualitativa dos profissionais ativos. Ambas, associadas a estudos de caso, podem ser utilizadas como base para futuros desdobramentos e investigações.

Referências

- ANTONIO, I. 1998. *Autoria e cultura na pós-modernidade*. Ci. Inf. v.27, n.2, p.nd-nd. ISSN 0100-1965
- ARAYA, E.; VIDOTTI, S. 2010. *Criação, proteção e uso legal de informação em ambientes da World Wide Web*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- BEHANCE. A. *Apresenta informações sobre o Behance*. Disponível em: <https://www.behance.net/about> - acesso 19/10/2014.

BONSIEPE, G. 2011. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Blucher.

LIMA, J. A. A; OLIVEIRA, N. M. 2001. *A importância da proteção patentária e do ensino da Propriedade Intelectual nos cursos de tecnologia*. Anais do COBENGE 2001. PUC-RS.

NEGROPONTE, N.1995. *A vida digital*. Tradução: Sérgio Tellaroli. São Paulo : Companhia das Letras.

Sobre os autores

Gustavo Lima Ramos, Bacharel, Fanor/DeVry, Brasil <gulr.design@gmail.com>

Maria Aurileide Ferreira Alves, Especialista, UFPE, Brasil <aurileide@gmail.com>