

## **MELHORES PRÁTICAS DO eMUSEU DO ESPORTE em face ao direito de imagem e à propriedade intelectual para a preservação e compartilhamento de acervos em Museus Olímpicos e de Esporte**

O eMuseu do Esporte em 2020 possuía nove galerias com tecnologia 3D. Além disso, foram lançadas oito exposições temporárias em 2020, sendo destaques as homenagens aos 80 anos de Pelé, em outubro, e os 70 anos do Maracanã, em junho. Cabe destacar que os indicadores de acesso registraram, no início do presente ano, 200 mil usuários no Portal, 7 mil seguidores no Instagram e no Facebook e mais de 6 milhões de comentários nas redes sociais. Os dados acima apontam para a relevância do tema referente à configuração de um eMuseu como inovação digital, principalmente diante das alterações vivenciadas por nossa sociedade acometida pela pandemia COVID-19. Destaque deve ser dado a todas as iniciativas que potencializam a inserção de conteúdo acessível sobre as mais diversas temáticas. O esporte, pela importância detida pelo mesmo em nossa sociedade, não pode e não deve ficar de fora de tais empreendimentos.

Analisar a iniciativa do eMuseu nesta perspectiva de cidadania, portanto, faz-se presente, permitindo aferir as dificuldades atuais e futuras que possam vir a se desenhar em função da inserção de conteúdo na web. Este conteúdo além de atender seus propósitos está amparado em direitos de imagem e direitos de propriedade intelectual, conforme será melhor detalhado na sequência.

Dessa forma, após as experiências práticas vivenciadas com o eMuseu do Esporte em 2020, por meio de diversas relações jurídicas estabelecidas, tornou-se evidente a importância do aprofundamento acerca de estudos sobre direitos de imagem. Sem embargo, tais compromissos estão previstos no Código Civil no ordenamento brasileiro, bem como em relação aos direitos de propriedade intelectual, em que estão presentes os direitos de autor e conexos (Leis 9609/1998 e 9610/1998) e os direitos de propriedade industrial (Lei 9279/1996).

Grandes desafios e muitas oportunidades foram observados no andamento das parcerias estabelecidas com colecionadores, atletas, entre outros, que compartilharam conteúdos para serem veiculados pelo eMuseu, seja nas galerias ou exposições virtuais. Sobre os desafios, destacou-se progressivamente a necessidade de ter sido elaborado um instrumento jurídico para que o acervo fosse disponibilizado na plataforma do eMuseu sem infringir os direitos de terceiros, uma vez que todo o acervo é de direito patrimonial do colecionador. Referente às grandes oportunidades, como exemplo, temos a exposição Pelé 80 anos.

Em situações comuns, haveria uma expressiva burocracia para o empréstimo de acervos físicos de um museu para outro museu. Ou seja, transferir um acervo, mesmo que por um curto período, é um problema habitualmente burocrático. Contudo no caso da exposição do Pelé 80 anos, por exemplo, como todo o acervo é digital, não houve essa necessidade, pois nada foi removido do Museu original, tendo-se que realizar apenas a captura dos itens de interesse em 3D no Museu de origem para ser inserido na exposição no âmbito do eMuseu.

Nesse contexto, foi possível detectar a valiosa contribuição, trazida para o âmbito deste projeto, do conhecimento na área da museologia e da propriedade intelectual, bem como para a gestão do esporte, a realização de uma pesquisa sobre as melhores práticas de direito de imagem e propriedade intelectual para a preservação e compartilhamento de acervos. As experiências de boas práticas compartilhadas poderiam servir para estimular novas metodologias de parcerias nacionais e internacionais entre museus e centros de preservação da memória, como também novas formas de tornar público objetos de acervo, permitindo

ampliar o acesso às pessoas. Em vista do exposto, a primeira autora deste relato de experiência iniciou um projeto de pesquisa, em outubro de 2020, no estágio pós-doutoral na Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), em face à hipótese de que existem melhores práticas já elaboradas e implementadas por entidades culturais esportivas sobre o uso do sistema de propriedade intelectual, bem como quanto ao uso do direito de imagem, em negócios jurídicos e instrumentos contratuais de Museus do Esporte.

Com este projeto, portanto, pretendemos identificar tais práticas a fim de apoiar a colaboração internacional entre museus e entidades esportivas no compartilhamento geral de conteúdo relacionado aos Jogos Olímpicos visando à preservação da memória do esporte. Ademais, a colaboração internacional entre museus e entidades esportivas pode potencialmente apresentar reflexos positivos para a preservação da memória do esporte ao adotar protocolos e padrões tecnológicos renovadores. Com essa perspectiva, o objetivo da pesquisa pós-doutoral é identificar as melhores práticas em negócios jurídicos e instrumentos contratuais de Museus do Esporte, utilizadas por meio do uso do sistema de propriedade intelectual, de forma a permitir o acesso às criações intelectuais que possam estar protegidas por direitos autorais ou por direitos de propriedade intelectual.

Em adição, a análise sobre o uso dos direitos de imagem permitirá a utilização e o acesso de direitos de personalidade de atletas e demais envolvidos nas atividades desportivas. Diante do tratamento das questões jurídicas que envolvem as criações intelectuais, os achados desta pesquisa serão postos em exame na plataforma colaborativa proposta, vis-à-vis a preservação do patrimônio histórico esportivo internacional. Desta forma a pergunta desta pesquisa é: quais as melhores práticas realizadas no sistema de propriedade intelectual, no direito de imagem e nas tecnologias digitais de apropriação compartilhada, realizadas entre Museus do Esporte de países diversos, em vista da preservação do patrimônio histórico esportivo internacional? Esta pergunta ao ser respondida por meio desta supracitada pesquisa, busca contribuir para os envolvidos em propostas de criação de eMuseus.

No intuito de alcançar a resposta à pergunta desta pesquisa, metodologicamente realizou-se abordagens qualitativas, por meio de questionários e entrevistas abertas com roteiro. Um piloto do questionário foi realizado em janeiro de 2021 com duas instituições, a saber: Museu Olímpico de Barcelona/Espanha e Museu do Futebol de São Paulo para validação dele. Esta etapa possibilitou a validação do questionário com pessoas envolvidas diretamente com a temática aqui tratada.

Portanto, a execução desse projeto envolverá necessariamente o estudo e aprofundamento dos direitos da propriedade intelectual, na medida em que o compartilhamento de criações intelectuais por meio de plataformas compartilhadas envolvem: (a) matérias jurídicas relacionadas ao acesso de obras intelectuais, que são protegidas pelo direito autoral e pelo direito da propriedade industrial, principalmente as marcas e desenhos industriais.

Deve-se ressaltar neste ponto que os troféus, medalhas e outros objetos serão reproduzidos por meio de reprodução via 3D, o que exige a necessidade de verificação se esses produtos são protegidos pelo desenho industrial; (b) questões proprietárias sobre as plataformas compartilhadas, visto que elas operam via programas de computador, que possuem uma proteção peculiar, nos termos da Lei Federal 9.609, de 18 de fevereiro de 1998 (lei de software). Portanto, um estudo detalhado sobre os requisitos e efeitos para o uso de software público ou privado é relevante para o presente trabalho. Também movimentos colaborativos

na área do direito da propriedade intelectual, tais como “creative commons”, software livre, dentre outros, serão abordados no presente projeto, pois apresentam questões relacionados ao uso livre e proprietário, estando portando relacionadas diretamente à proteção, validade e eficácia dos direitos da propriedade intelectual, bem como a circulação das criações intelectuais. Por outro lado, por meio do desenvolvimento deste projeto, haverá a possibilidade de analisar as já aqui mencionadas boas práticas do sistema de propriedade intelectual bem como do direito de imagem, utilizados em Museus do Esporte, para apoiar a colaboração internacional entre museus e entidades esportivas, a fim de preservar a memória do esporte bem como a propriedade intelectual e os direitos de personalidade.

Em conclusão, em termos de resultados esperamos: 1) Identificação das melhores práticas em instrumentos contratuais usados no sistema de propriedade intelectual bem como no direito de imagem de Museus do Esporte, para garantir o acesso e apropriação das criações intelectuais que serão utilizadas na plataforma colaborativa proposta; 2) Identificação das formas de cooperação entre Museus do Esporte de países diversos, por meio de tecnologias digitais de apropriação compartilhada, em vista a preservação do patrimônio histórico esportivo internacional.

**Livro: eMuseu do Esporte 2020.**