



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO SOCIOECONÔMICO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROPRIEDADE INTELECTUAL E
TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA PARA INOVAÇÃO - PROFNIT
Ponto Focal UFSC

Izabelly Silva Friedrich

**Proteção da Propriedade Intelectual em Jogos Eletrônicos no Brasil: Diagnóstico de
Lacunas e a Construção de um Guia Orientativo à Luz do Marco Legal**

Florianópolis - SC

2026

Izabelly Silva Friedrich

**Proteção da Propriedade Intelectual em Jogos Eletrônicos no Brasil: Diagnóstico de
Lacunas e a Construção de um Guia Orientativo à Luz do Marco Legal**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual
e Transferência de Tecnologia para Inovação –
PROFNIT da Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do título de Mestre em Propriedade
Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação.
Orientadora: Profª. Dra. Liz Beatriz Sass

Florianópolis - SC

2026

Friedrich, Izabelly Silva

Proteção da Propriedade Intelectual em Jogos Eletrônicos no Brasil: Diagnóstico de Lacunas e a Construção de um Guia Orientativo à Luz do Marco Legal / Izabelly Silva Friedrich ; orientador, Liz Beatriz Sass, 2026.

110 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Socioeconômico, Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação, Florianópolis, 2026.

Inclui referências.

1. Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Propriedade Intelectual. 4. Direito Autoral. 5. Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos. I. Sass, Liz Beatriz. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação. III. Título.

Izabelly Silva Friedrich

**Proteção da Propriedade Intelectual em Jogos Eletrônicos no Brasil: Diagnóstico de
Lacunas e a Construção de um Guia Orientativo à Luz do Marco Legal**

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca
examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Fernando Richartz

PROFNIT/UFSC

Prof. Dr. Fabrício Molica de Mendonça

PROFNIT/MG

Dra. Márcia Regina Battistella

SCTI - SC

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi
julgado adequado para obtenção do título de mestre em Programa Mestrado em Propriedade
Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação.



Documento assinado digitalmente

Maria Denize Henrique Casagrande

Data: 17/03/2026 11:56:08-0300

CPF: ***.532.469-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Coordenação do Programa de Pós-Graduação



Documento assinado digitalmente

Liz Beatriz Sass

Data: 17/03/2026 09:33:42-0300

CPF: ***.411.100-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Prof.a. Liz Beatriz Sass Dra.

Orientadora

Florianópolis, 2026.

Dedico este trabalho às mulheres da minha família, que muito abdicaram para me dar educação e amor.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por seus planos serem maiores que os meus.

À minha família materna, representada pela força das mulheres que me criaram, minha avó, minha mãe e minha tia, registro minha mais profunda gratidão. Levo cada uma delas comigo.

À minha orientadora, Dra. Liz Beatriz Sass, agradeço por me acolher como orientanda, por compartilhar seu conhecimento ímpar em propriedade intelectual, especialmente em direito autoral. Sua orientação esteve presente em todas as etapas desta pesquisa, aliando rigor técnico, sensibilidade e empatia. Sou profundamente grata pela dedicação, pelas revisões cuidadosas e pelo profissionalismo que fizeram toda diferença na construção deste trabalho.

Ao meu amor, Ricardo Kobarg, agradeço por toda compreensão, paciência e apoio ao longo desses anos. Obrigada por acreditar em mim, inclusive quando eu mesma duvidei, por incentivar cada passo, por acolher minhas ansiedades e por comemorar comigo cada pequena conquista desta jornada, estendo esses agradecimentos também à sua família que me acolheu e me acolhe até hoje.

À UFSC, universidade pública gratuita e de excelência, deixo meu sincero agradecimento. Foi neste espaço que encontrei oportunidades, amadurecimento e horizontes ampliados, desde a graduação. A instituição foi além de formar minha trajetória acadêmica, como também contribuiu para minha formação humana.

Aos professores do PROFNIT, agradeço por apresentarem a interdisciplinaridade e a riqueza dos temas de Propriedade Intelectual, Transferência de Tecnologia e Inovação, que marcaram de forma decisiva minha formação como profissional.

Aos meus colegas de turma, pela parceria, pela troca e pelo companheirismo que tornaram tudo mais leve, acolhedor e significativo. Dividir essa caminhada com vocês foi um privilégio.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo “Analisar e instrumentalizar o arcabouço normativo brasileiro de propriedade intelectual, incluindo o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e a legislação sobre Propriedade Intelectual, à luz das lacunas identificadas na percepção e aplicação da proteção de PI por produtoras de jogos eletrônicos no Brasil. O estudo parte da constatação de que os jogos eletrônicos são obras híbridas, formadas por múltiplos ativos intangíveis que demandam proteção jurídica adequada. Para contextualizar o leitor, a dissertação examina a evolução histórica da indústria de jogos, as transformações tecnológicas e comerciais do setor e os modelos internacionais de proteção utilizados em outras jurisdições. Em seguida, apresenta uma análise aprofundada do arcabouço normativo brasileiro aplicável à proteção dos jogos eletrônicos, identificando avanços, lacunas e sobreposições regulatórias. A metodologia adotada combina análise documental, revisão bibliográfica, estudo comparado (EUA e União Européia) e abordagem empírica, com aplicação de duas pesquisas, ambas no formato de questionário, realizadas com estúdios brasileiros, de forma anônima. A primeira pesquisa investiga a percepção dos estúdios/desenvolvedores sobre a proteção dos ativos de propriedade intelectual; a segunda examina os efeitos percebidos do Marco Legal da Indústria de jogos eletrônicos após seu primeiro ano de vigência da lei. Os resultados indicam que, embora os estúdios reconheçam a importância da propriedade intelectual, ainda apresentam dificuldades na compreensão de identificação, na proteção e gestão de seus ativos intangíveis e não identificaram mudanças práticas significativas decorrentes da nova legislação. A pesquisa demonstrou que o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos representa um avanço institucional, mas carece de regulamentação infralegal sobre a proteção dos jogos e sua articulação com a legislação já existente. Diante do cenário constatado a partir da pesquisa, é apresentada uma cartilha orientativa destinada a auxiliar estúdios e/ou desenvolvedores do setor na identificação, proteção e gestão de ativos de propriedade intelectual, por eles produzidos, buscando promover maior segurança jurídica, qualificação profissional e sustentabilidade econômica na indústria brasileira de *games*.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Propriedade Intelectual; Direito Autoral, Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos.

ABSTRACT

This study aims to "analyze and implement the Brazilian regulatory framework for intellectual property, including the Legal Framework for the Electronic Games Industry and intellectual property legislation, in light of the gaps identified in the perception and application of IP protection by electronic game producers in Brazil, in order to support the development of a guidance booklet that promotes the identification, protection, and effective management of the multiple intangible assets involved in game production." The study starts from the observation that electronic games are hybrid works, consisting of multiple intangible assets that require adequate legal protection. To provide context for the reader, the dissertation examines the historical evolution of the gaming industry, the technological and commercial transformations of the sector, and the international protection models used in other jurisdictions. It then presents an in-depth analysis of the Brazilian regulatory framework applicable to the protection of electronic games, identifying advances, gaps, and regulatory overlaps. The methodology adopted combines documentary analysis, bibliographic review, comparative study (US and European Union), and an empirical approach, with the application of two surveys, both in questionnaire format, conducted anonymously with Brazilian studios. The first survey investigates the perception of studios/developers regarding the protection of intellectual property assets; the second examines the perceived effects of the Legal Framework for the Electronic Gaming Industry after its first year in force. The results indicate that, although studios recognize the importance of intellectual property, they still have difficulties in understanding the identification, protection, and management of their intangible assets and have not identified significant practical changes resulting from the new legislation. The research showed that the Legal Framework for the Electronic Gaming Industry represents an institutional advance, but lacks infra-legal regulations on the protection of games and their articulation with existing legislation. Given the scenario observed in the research, a guidance booklet is presented to assist studios and/or developers in the sector in identifying, protecting, and managing the intellectual property assets they produce, seeking to promote greater legal certainty, professional qualification, and economic sustainability in the Brazilian gaming industry.

Keywords: Electronic Games; Intellectual Property; Copyright; Legal Framework for the Electronic Games Industry.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico do histórico de crescimento do número de desenvolvedoras no Brasil	64
Figura 2 – Gráfico Newzoo Percentual em 2025 de Jogadores no Mundo	88
Figura 3 – Gráfico I sobre questionamentos de propriedade intelectual do I Censo da IBJD	91
Figura 4 – Gráfico II sobre questionamentos de propriedade intelectual do I Censo da IBJD	91
Figura 5 – Respostas Pergunta 02 da primeira pesquisa realizada pela autora	95
Figura 6 – Respostas Pergunta 04 da primeira pesquisa realizada pela autora	96
Figura 7 – Respostas Pergunta 08 da primeira pesquisa realizada pela autora	98
Figura 8 – Respostas Pergunta 10 da primeira pesquisa realizada pela autora	100
Figura 9 – Respostas Pergunta 01 da segunda pesquisa realizada pela autora	102
Figura 10 – Respostas Pergunta 02 da segunda pesquisa realizada pela autora	102
Figura 11 – Respostas Pergunta 03 da segunda pesquisa realizada pela autora	103
Figura 12 – Respostas Pergunta 04 da segunda pesquisa realizada pela autora	104
Figura 13 – Respostas Pergunta 05 da segunda pesquisa realizada pela autora	105
Figura 14 – Respostas Pergunta 07 da segunda pesquisa realizada pela autora	106

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resumo das Justificativas	16
Tabela 2 – Bases de dados para a pesquisa	41

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABRAGAMES	Associação Brasileira de Games
ANCINE	Agência Nacional do Cinema
BNDES	Banco Nacional do Desenvolvimento
CAE	Comissão de Assuntos Econômicos
CNAE	Código Nacional de Atividades Econômicas
CLT	Consolidação das Leis do Trabalho
DA	Direito Autoral
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EUTM	<i>European Union Trade Mark</i>
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INPI	Instituto Nacional da Propriedade Industrial
LDA	Lei de Direitos Autorais
LGPD	Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais
LPI	Lei da Propriedade Industrial
NDA	<i>Non-Disclosure Agreement</i>
OMC	Organização Mundial do Comércio
OMPI	Organização Mundial da Propriedade Intelectual
PC	<i>Personal Computer</i>
PCT	<i>Patent Cooperation Treaty</i>
PI	Propriedade Intelectual
PL	Projeto de Lei
RICD	Regimento Interno da Câmara de Deputados
SEI	Secretaria Especial de Informática
TEAS	<i>Trademark Electronic Application System</i>
TESS	<i>Trademark Electronic Search System</i>
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TJUE	Tribunal de Justiça da União Europeia
TRIPS	<i>Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights</i>
UI	<i>User Interface</i>
USPTO	<i>United States Patent and Trademark Office</i>
WIPO	<i>World Intellectual Property Organization</i>

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	14
1.1 OBJETIVOS.....	16
1.1.1 Objetivo Geral.....	16
1.1.2 Objetivos Específicos.....	16
1.2 JUSTIFICATIVA.....	16
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	18
2.1 JOGOS ELETRÔNICOS E PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	18
2.1.1 Jogos Eletrônicos os Conceitos e Características.....	19
2.1.2 Propriedade intelectual e sua aplicação aos jogos eletrônicos.....	22
2.1.3 O Direito Autoral como peça chave para as produtoras de jogos eletrônicos.....	26
2.1.4 O papel estratégico das marcas na indústria dos jogos eletrônicos.....	31
2.1.5 A proteção por patentes dos jogos eletrônicos requisitos e limitações.....	38
3 METODOLOGIA.....	39
3.1 ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO.....	39
4 ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	47
4.1.1 O MARCO LEGAL PARA A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA E SEUS REFLEXOS NA PROPRIEDADE INTELECTUAL.....	47
4.1.1.1 Jogos eletrônicos: cultura do entretenimento e setor da economia criativa.....	47
4.1.1.2 Legislação vigente e a proteção dos games antes do marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos.....	51
4.1.1.3 A Lei de Direitos Autorais e sua aplicação aos jogos eletrônicos.....	52
4.1.1.4 A lei do software e a proteção dos códigos - fonte dos games.....	58
4.1.1.5 Outras legislações pertinentes: Lei da propriedade industrial (LPI), Lei do Audiovisual e Lei Rouanet.....	60
4.1.1.5.1 Lei Rouanet.....	60
4.1.1.5.2 Lei do Audiovisual.....	61
4.1.1.5.3 Lei da Propriedade Industrial (LPI).....	62
4.1.1.6 O Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852/2024) chegou para mudar o jogo?.....	63
4.1.1.7 A tramitação e aprovação do Marco Legal dos Games.....	66
4.1.1.8 Principais disposições do Marco Legal dos Games relacionadas à propriedade intelectual.....	76
4.1.2 Marco legal, desafios e perspectivas para a indústria dos jogos eletrônicos.....	83
4.2 PERCEPÇÕES DAS PRODUTORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE A PROPRIEDADE INTELECTUAL E O MARCO LEGAL DA INDÚSTRIA DE GAMES NO BRASIL.....	86
4.2.1 O cenário econômico e jurídico do mercado de jogos eletrônicos global.....	87
4.2.2 Crescimento econômico do mercado brasileiro de jogos eletrônicos.....	89
4.2.3 Fase de campo.....	92

4.2.4 Percepção dos Estúdios brasileiros sobre Propriedade Intelectual.....	93
4.2.4.1 A Percepção dos das Desenvolvedoras e/ou Estúdios de Jogos Eletrônicos sobre Propriedade Intelectual.....	94
4.2.4.2 Análise das mudanças observadas após um ano de vigência do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos.....	101
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	107
REFERÊNCIAS.....	110
APÊNDICE A - Produto técnico Cartilha Orientativa.....	121
APÊNDICE B – Primeiro Questionário - Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos Perguntas.....	135
APÊNDICE C – Primeiro Questionário - Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos Resumo das Respostas.....	140
APÊNDICE D – Segundo Questionário - Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos Perguntas.....	148
APÊNDICE E – Segundo Questionário - Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos - Resumo das Respostas.....	152

1 INTRODUÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos tem assumido papel relevante no contexto da economia criativa contemporânea, caracterizando-se como um setor intensivo em conhecimento, tecnologia e inovação. Globalmente, os *games* articulam desenvolvimento de software, produção artística, design, narrativa audiovisual e modelos de negócios digitais, inserindo-se em cadeias produtivas complexas e altamente competitivas. No Brasil, embora o setor apresente crescimento consistente e ampliação do número de estúdios independentes, ainda enfrenta desafios estruturais relacionados à organização produtiva, ao financiamento e à segurança jurídica.

Uma das características centrais dos jogos eletrônicos é sua natureza híbrida. Um game reúne, simultaneamente, elementos protegíveis por diferentes regimes jurídicos de Propriedade Intelectual, como direitos autorais, software, marcas, desenhos industriais, obras audiovisuais e, em certos casos, patentes. Essa multiplicidade de ativos intangíveis torna a gestão da Propriedade Intelectual um fator estratégico para a sustentabilidade econômica dos estúdios, influenciando decisões relacionadas à comercialização, licenciamento, captação de investimentos e inserção em mercados internacionais.

Apesar dessa centralidade, a proteção jurídica dos jogos eletrônicos no Brasil ainda se apresenta de forma fragmentada. O ordenamento jurídico nacional distribui a tutela dos ativos de PI em diferentes diplomas legais, nem sempre articulados entre si, o que gera sobreposições normativas, lacunas interpretativas e insegurança quanto à aplicação prática desses instrumentos. A promulgação do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) representou um avanço ao reconhecer o setor e estabelecer diretrizes de fomento e enquadramento institucional; contudo, seus efeitos práticos sobre a proteção e a gestão da Propriedade Intelectual ainda não estão definidos, sobretudo em razão da ausência de regulamentação específica.

Embora a Propriedade Intelectual seja um elemento relevante para a competitividade e a sustentabilidade da indústria nacional de *games*, grande parte dos estúdios brasileiros apresenta limitações no conhecimento técnico-jurídico necessário para a adequada proteção de seus ativos intangíveis. Supõe-se, ainda, que o Marco Legal dos Games, apesar de seu potencial normativo, ainda não produziu impactos concretos suficientes na prática dos estúdios, especialmente no que se refere à segurança jurídica e à gestão estratégica da Propriedade Intelectual.

Diante desse cenário, emerge o problema de pesquisa que orienta este estudo: Diante das lacunas identificadas na percepção e aplicação da proteção da propriedade intelectual por produtoras de jogos eletrônicos no Brasil, como o arcabouço normativo brasileiro incluindo o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), pode ser efetivamente interpretado e instrumentalizado para subsidiar a identificação, proteção e gestão eficaz dos múltiplos ativos intangíveis envolvidos na produção de *games*, contribuindo para o desenvolvimento de uma cartilha orientativa para o setor?

Nesse contexto, o objetivo geral desta dissertação é analisar e instrumentalizar o arcabouço normativo brasileiro de propriedade intelectual, incluindo o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e a legislação sobre Propriedade Intelectual, à luz das lacunas identificadas na percepção e aplicação da proteção de PI por produtoras de jogos eletrônicos no Brasil. Como finalidade aplicada, o trabalho propõe a elaboração de uma cartilha destinada a estúdios de jogos eletrônicos, voltada à identificação, proteção e gestão dos múltiplos ativos de Propriedade Intelectual envolvidos na produção de *games*.

Para atingir esse objetivo, a pesquisa adota uma abordagem metodológica que combina análise documental e normativa, revisão bibliográfica, estudo comparado de legislações internacionais e pesquisa empírica aplicada junto a estúdios brasileiros de jogos eletrônicos. Essa combinação metodológica permite examinar o fenômeno sob perspectivas jurídicas, organizacionais e setoriais, alinhando-se à natureza interdisciplinar do tema e às diretrizes do PROFNIT.

Quanto à estrutura, o trabalho inicia com uma contextualização da indústria de jogos eletrônicos, abordando suas transformações tecnológicas, organizacionais e econômicas no cenário internacional e nacional. Em seguida, são apresentados os fundamentos conceituais da Propriedade Intelectual aplicáveis aos jogos eletrônicos, acompanhados de uma análise comparativa com práticas adotadas nos Estados Unidos e na União Europeia. Na sequência, examinam-se as legislações brasileiras pertinentes, com destaque para o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, discutindo suas aplicações, limites e lacunas. Posteriormente, são apresentados e analisados os resultados da pesquisa empírica realizada com estúdios brasileiros. Por fim, o trabalho culmina na apresentação do produto técnico a cartilha orientativa como instrumento de apoio à tomada de decisão e à profissionalização da gestão de Propriedade Intelectual no setor de *games*.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Analisar e instrumentalizar o arcabouço normativo brasileiro de propriedade intelectual, incluindo o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e a legislação sobre Propriedade Intelectual, à luz das lacunas identificadas na percepção e aplicação da proteção de PI por produtoras de jogos eletrônicos no Brasil.

1.1.2 Objetivos Específicos

1 - Comparar os dispositivos da Lei de Direitos Autorais e da Lei de Software com o novo Marco Legal dos Games, destacando avanços, lacunas e possíveis conflitos.

2 - Analisar os principais artigos do Marco Legal dos Games de 2024 relacionados à propriedade intelectual.

3 - Investigar a percepção das produtoras de jogos eletrônicos sobre a propriedade intelectual no contexto brasileiro e sobre o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos

4 - Desenvolver uma cartilha orientativa para os estúdios de jogos eletrônicos.

1.2 JUSTIFICATIVA

A justificativa baseia-se nos critérios adotados pelo PROFNIT para a apresentação e validação da escolha do tema do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Nesse sentido, o tema proposto enquadra-se adequadamente nos tópicos e orientações estabelecidos pelo programa.

Tabela 1: Resumo das Justificativas

Tópicos	1	2	3	4	5
ADERÊNCIA: A Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação.				x	
IMPACTO: Mudanças causadas pelo produto técnico/tecnológico no ambiente em que o mesmo está inserido		X			
APLICABILIDADE: facilidade com que se pode empregar a produção técnica/tecnológica a fim de atingir seus objetivos específicos para os quais foi desenvolvida				x	
INOVAÇÃO: grau do teor da inovação.		x			
COMPLEXIDADE: grau de complexidade do TCC				x	

Fonte: Autora 2025

A pesquisa denominada: Proteção da Propriedade Intelectual em Jogos Eletrônicos no Brasil: Diagnóstico de Lacunas e a Construção de um Guia Orientativo à Luz do Marco Legal.

Com nível de *Aderência* = 4, o estudo insere-se diretamente no eixo da Propriedade Intelectual (PI), uma vez que os jogos eletrônicos constituem obras altamente complexas, formadas por múltiplos ativos intangíveis que exigem gestão estratégica de PI. A pesquisa analisa como esses ativos são identificados, protegidos e comercializados, conectando-se de forma integral ao escopo do programa.

A dissertação também se enquadra no *Impacto* = 2, que seu produto técnico uma cartilha orientativa para estúdios de jogos eletrônicos pode gerar no ambiente em que será aplicado. A indústria brasileira de *games*, formada majoritariamente por micro e pequenas empresas, apresenta pouca compreensão e aplicação prática da proteção da PI, conforme demonstrado pelos dados coletados. A cartilha, construída com linguagem acessível e orientações práticas, têm potencial de conscientização e fortalecimento da produção desses estúdios, ampliar a segurança jurídica e reduzir riscos de perda de ativos intangíveis essenciais para a sustentabilidade econômica desses estúdios.

No requisito de *Aplicabilidade* = 4, a produção técnica apresenta elevado grau de empregabilidade real. O conteúdo da cartilha foi desenvolvido a partir das lacunas identificadas empiricamente nas duas pesquisas realizadas com estúdios brasileiros (Gamescom Latam 2024 e Stun Game Festival 2025). O material produzido responde diretamente às necessidades diagnosticadas no setor e pode ser utilizado de imediato por estúdios de diferentes portes, acelerando processos de profissionalização, tomada de decisão, compliance e estruturação de ativos de propriedade intelectual.

Quanto à *Inovação* = 2, o tema apresenta caráter inovador ao conectar, pela primeira vez, a percepção prática dos estúdios brasileiros com a análise normativa do Marco Legal dos Games e das legislações tradicionais de Propriedade Intelectual. Além disso, o produto técnico representa uma inovação social e metodológica, pois traduz conhecimentos jurídicos complexos para um setor carente de orientações acessíveis e aplicáveis ao cotidiano da produção de jogos.

O trabalho demonstra alto grau de *Complexidade* = 4, a complexidade decorre da natureza híbrida dos jogos que exigem análise simultânea de direitos autorais, software, propriedade industrial, audiovisual e incentivos culturais. A legislação é fragmentada, e o Marco Legal dos Games, recém-criado, carece de regulamentação e de estudos que enfrentem

suas implicações práticas. Assim, a dissertação avança em terreno pouco explorado, exigindo construção analítica própria, articulação interdisciplinar para suprir as lacunas existentes.

Do ponto de vista teórico, a pesquisa contribui para o campo da Propriedade Intelectual ao sistematizar a aplicação dos diferentes regimes jurídicos de proteção aos jogos eletrônicos no contexto brasileiro, articulando legislação tradicional e marco normativo recente, suprimindo lacuna identificada na literatura nacional.

Cumprindo plenamente os critérios do PROFNIT, contribuindo academicamente, tecnicamente e profissionalmente para o campo da Propriedade Intelectual e para a indústria nacional de jogos eletrônicos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 JOGOS ELETRÔNICOS E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Neste capítulo, busca-se analisar o desenvolvimento histórico e contemporâneo da indústria de jogos eletrônicos, com destaque especial nas transformações ocorridas nos últimos anos, tanto no plano tecnológico quanto no organizacional e jurídico. O foco recai particularmente sobre a produção nacional, visando compreender como a indústria brasileira de *games* tem se estruturado, evoluído, e, sobretudo, como ela se insere no contexto da proteção da propriedade intelectual.

A abordagem proposta pretende apresentar os fundamentos necessários para a compreensão dos elementos centrais que serão explorados ao longo desta dissertação, estabelecendo uma base conceitual sólida sobre o papel da propriedade intelectual no ecossistema dos jogos eletrônicos. Esse recorte inicial contribui para examinar de que modo as produtoras/estúdios brasileiros compreendem, utilizam e se beneficiam dos mecanismos legais disponíveis para a proteção de suas criações, especialmente no que se refere aos direitos autorais.

O capítulo também trata sob a luz da atual situação normativa enfrentada por essas empresas, as lacunas de informação existentes, os desafios práticos de aplicação das normas vigentes, como a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998) e a Lei de Software (Lei nº 9.609/1998), e as possíveis implicações (Brasil, 1998).

Trata-se, portanto, de uma introdução para compreender as entrelinhas, possibilidades e estratégias que permeiam a proteção jurídica da autoria e inventividade da

indústria nacional de jogos eletrônicos.

2.1.1 Jogos Eletrônicos os Conceitos e Características

Os Jogos fazem parte do desenvolvimento da humanidade. Alguns registros remontam a 3.500 anos antes de Cristo, um exemplo são as Olimpíadas criadas na Grécia, que são capazes de mover atletas do mundo todo até os dias atuais. Ao longo da história, os jogos se diversificaram em diferentes formatos e propósitos, evidenciando seu papel como uma poderosa forma de conexão entre os seres humanos (Gallo, 2007).

O setor de jogos que mais cresce e gera receita no mercado global são os jogos eletrônicos, comumente conhecidos como *games*. A indústria dos jogos eletrônicos soube aproveitar, com excelência, as transformações trazidas pela era digital, mantendo-se em constante crescimento por meio da inovação contínua. Desde os acessórios voltados à experiência do jogador, como cadeiras gamers, teclados, monitores específicos, fones de ouvido e demais dispositivos imersivos, até os avanços em *hardware* e na complexidade dos próprios jogos, observa-se um investimento constante na evolução da jogabilidade, dos enredos, dos gráficos e da construção de mundos virtuais, todos esses elementos estão diretamente relacionados à propriedade intelectual (WIPO, 2022).

Nesse contexto, a proteção conferida pela propriedade intelectual representa o reconhecimento do esforço criativo e técnico dos desenvolvedores, sendo uma forma de mitigar os riscos financeiros associados aos projetos que não chegam ao mercado ou não alcançam sucesso comercial. Trata-se de uma indústria que opera com base em inovação e criação contínua no seu conteúdo original (WIPO, 2022).

Em 2024, essa indústria movimentou 187,7 bilhões de dólares, registrando um crescimento de 2,1% em relação a 2023. Tendo como previsão para o ano de 2025 atingir 188,8 bilhões de dólares, com um crescimento ao ano de 3,4%. Em 2024, o número de jogadores atingiu 3,42 bilhões, dos quais 1,50 bilhões considerados jogadores pagantes, com projeções para 2025 de fechar com 3,6 bilhões de jogadores. Esses dados são do relatório do mercado global de jogos da *Newzoo* (2024 e 2025), empresa referência em pesquisas sobre a indústria global de jogos (*Newzoo*, 2024 e 2025).

A origem dos jogos eletrônicos, remonta aos laboratórios universitários e instalações militares, onde eram usados como forma de lazer e de treinamento. Nos anos 1950, o setor começou a se dividir em duas vertentes principais: os fliperamas e os jogos para

computadores de grande porte utilizados em universidades (Novak, 2010).

O mercado de fliperamas teve um marco inicial no ano de 1951, quando Marty Bromley comprou máquinas eletromecânicas e fundou a *SEGA (Service Games)*, que se tornaria uma das maiores marcas/empresas de entretenimento do Japão (Novak, 2010).

Já o *spacewar*, é considerado o primeiro videogame destinado para o uso em computador, datado de 1961, criado dentro do renomado instituto *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), seus criadores Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen, ao criarem o clássico jogo de naves que atiravam uma contra a outra, não imaginaram que seria o ponto de partida para uma nova era do entretenimento e da cultura global (Graetz, 1891).

Posteriormente, o *spacewar* foi adaptado por Nolan Bushnell para fliperamas, dando origem ao *Computer Space*, em 1971. No ano seguinte, Bushnell fundou a *Atari*, lançando o icônico *Pong*, que popularizou os jogos eletrônicos, impulsionou a indústria dos fliperamas e dominou o mercado dos consoles (Batista, 2007).

A Microsoft visualizou o crescimento dos jogos no setor de entretenimento e os números de arrecadações e entrou oficialmente no setor de jogos eletrônicos em 2001 com o lançamento do Xbox, movimento esperado após a empresa contratar profissionais vindos da Atari e Nintendo. Inspirado na arquitetura de computadores pessoais, o Xbox trouxe inovações importantes, como uma versão personalizada do Windows, o uso do DirectX, disco rígido interno, conexão banda larga e um processador gráfico Nvidia, oferecendo desempenho superior ao do PlayStation 2. Seu maior diferencial foi a criação da Xbox Live, primeira grande rede de jogos online para consoles, que estruturou o modelo de jogos multiplayer e serviços por assinatura. Títulos como Halo 2 impulsionaram sua popularidade (Batista, 2007).

Mesmo ficando atrás de Sony e Nintendo em vendas globais no início dos anos 2000, a Microsoft se diferenciou e se fortaleceu ao introduzir padrões técnicos e de infraestrutura que influenciaram toda a indústria. Sua aposta em uma arquitetura baseada em PC facilitou o desenvolvimento de jogos e aproximou o ecossistema dos consoles do universo dos computadores pessoais, reforçando seu papel como uma das principais impulsionadoras da evolução tecnológica no setor de *games* (Batista, 2007).

No anseio de conceituar jogo eletrônico, Reinoso (2018), argumenta que a definição de *game*/jogo eletrônico é bastante ampla, podendo ser entendido como qualquer forma de interatividade que ofereça ao usuário algum nível de controle sobre as ações dentro de um ambiente artificial, ainda que de forma limitada.

Para esse autor, a evolução dos jogos é contínua, tornando inviável uma definição fixa

e definitiva do termo. Segundo ele, todo jogo possui um significado, possivelmente refletindo uma ideia subjetiva de seu criador, o que contribui para que o universo dos *games* se estabeleça como um dos maiores cenários do entretenimento global.

Heather Maxwell Chandler, é uma produtora americana com mais de 25 anos de experiência na indústria de jogos eletrônicos, autora do livro “*The Game Production Toolbox*”, traduzido para o português por Aldir José Coelho como “Manual de Produção de Jogos Digitais”. No livro, Chandler apresenta toda a construção de um jogo digital, abordando desde o planejamento, estrutura e formação da equipe até sua chegada ao consumidor final. Para a autora, todo jogo nasce de uma indagação. Ela exemplifica com a pergunta: "Seria divertido brincar de cowboys e índios no espaço?" (pág. 6). Segundo Chandler, é nesse momento que se define o conceito do jogo, dando início ao processo de viabilização da ideia. Essa concepção inicial determinará a plataforma de *hardware* e o gênero do jogo, orientando todo o seu desenvolvimento (Chandler, 2012).

Ao aplicar esse conceito para entender a origem de um jogo, compreende-se que o jogo eletrônico está no universo do entretenimento, no qual se destaca por suas infinitas possibilidades de questionamento e viabilização de ideias. Sua natureza interativa foi potencializada pelo digital, permitindo que o ser humano não precise mais de outro jogador físico para interagir.

Tornou-se possível jogar “sozinho”, a qualquer momento. Com o avanço da internet, essa experiência evoluiu ainda mais, possibilitando novas formas de conexão e competição, reunindo jogadores de diferentes partes do mundo em um ambiente virtual dinâmico e imersivo (Fleury, 2014).

Para Chandler (2012), um jogo eletrônico é caracterizado tecnicamente por um conjunto de elementos estruturais. Em primeiro lugar, é necessário que o jogo disponha de uma base tecnológica composta por *hardware*, que funciona como a plataforma de execução e, por *softwares*, entendido como o conjunto de linguagens de programação e códigos responsáveis pelo funcionamento do sistema. A esse conjunto, soma-se a interatividade, que possibilita a atuação do jogador sobre o ambiente digital. Em segundo lugar, o jogo é constituído por elementos expressivos, como sons, imagens, cenários, personagens e roteiros, que estruturam a experiência oferecida ao usuário. Por fim, a jogabilidade configura-se como um componente central, pois diz respeito à forma como essas estruturas técnicas e expressivas se articulam, influenciando a continuidade da interação do jogador com o jogo.

Ao adquirir um jogo, o consumidor não está comprando um bem físico, mas sim, o

direito de usufruir de uma experiência interativa, que se materializa por meio de uma licença limitada ou, em casos específicos, uma cessão parcial de direitos de propriedade intelectual. Elementos como a mecânica de jogo, enredo, trilha sonora, arte visual, personagens, mundo imersivo, *middleware* e design gráfico integram esse ecossistema de ativos intangíveis. Em síntese, o valor de um jogo reside na propriedade intelectual que o constitui, sendo este o principal objeto jurídico envolvido na cadeia produtiva da indústria de *games* (WIPO, 2022).

2.1.2 Propriedade intelectual e sua aplicação aos jogos eletrônicos

Historicamente, o Brasil ocupou posição de destaque no cenário internacional no que diz respeito à proteção da propriedade intelectual, é o que expõe Luiz Otávio Pimentel, renomado pesquisador, professor e autor de diversos livros na área da propriedade intelectual. Em 1809, ainda no período colonial, o país promulgou o Alvará de 28 de abril de 1809, assinado pelo Príncipe Regente Dom João VI, que concedia privilégios de exclusividade aos inventores de máquinas e dispositivos industriais. Esse ato é reconhecido como um dos primeiros marcos legais da propriedade intelectual no Brasil, servindo como incentivo uma visão de fomento à inovação, às artes e à indústria (Pimentel, 2005).

Atualmente, o ordenamento jurídico brasileiro apresenta um conjunto complexo e diversificado de normas que regulam a proteção da propriedade intelectual, abrangendo aspectos materiais, processuais e administrativos, com base em princípios constitucionais e em convenções internacionais ratificadas pelo país. Essa estrutura normativa visa assegurar o reconhecimento e a valorização dos direitos dos autores, inventores e criadores, protegendo suas obras e inovações por meio de instrumentos como o direito autoral, as patentes, os desenhos industriais, as marcas, os programas de computador, as topografias de circuito integrado, indicações geográficas e as cultivares (Pimentel, 2005).

O regime jurídico da propriedade intelectual enfrenta críticas e resistências. Correntes doutrinárias mais alinhadas com a lógica do código aberto e da livre circulação de conhecimento posicionam-se contra mecanismos de proteção como patentes de *software*, registros de programas de computador e outras formas de apropriação privada do conhecimento. Esses debates geram polarizações relevantes e mobilizam interesses políticos, econômicos e legislativos em escala global (WIPO, 2022).

Um exemplo trazido pelo livro da World Intellectual Property Organization (WIPO) “*Mastering the Game Business and Legal Issues for Video Game Developers*”, publicado em

2022, foi a controvérsia que ocorreu quando a *Warner Bros* obteve a patente da mecânica de jogo conhecida como “Sistema *Nêmesis*”, utilizada em *Middle-earth: Shadow of Mordor*. A decisão gerou grande repercussão na comunidade de desenvolvedores e jogadores, que expressaram preocupação com um possível efeito inibidor sobre a inovação na indústria, ao limitar o uso de determinadas dinâmicas criativas por outros estúdios (WIPO, 2022).

No entanto, o sistema normativo busca reconhecer a autoria e garantir a exclusividade do uso econômico das criações intelectuais, assim como promover um ambiente propício à inovação, à produção cultural e ao desenvolvimento tecnológico, elementos fundamentais para o crescimento sustentável do país.

Segundo o doutrinador Denis B. Barbosa, ainda que enfrente desafios estruturais e institucionais, o Brasil possui, do ponto de vista legal, um arcabouço em conformidade com os padrões internacionais, especialmente os definidos pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) e pela Organização Mundial do Comércio (OMC), por meio do Acordo TRIPS (Barbosa, 2010).

Conforme a Convenção da OMPI de 1979, a Propriedade Intelectual é definida como a totalidade dos direitos relacionados às obras literárias, artísticas e científicas, às performances dos artistas intérpretes e executantes, aos fonogramas e às transmissões de radiodifusão, às invenções em todas as áreas da atividade humana, às descobertas científicas, aos desenhos e modelos industriais, às marcas industriais, comerciais e de serviço, assim como aos nomes comerciais e denominações comerciais, à proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos campos industrial, científico, literário e artístico (WIPO, 1979).

Segundo Sass (2016), a expressão “propriedade intelectual”, tal como utilizada atualmente, é resultado de uma construção normativa relativamente recente, difundida internacionalmente a partir da Conferência Diplomática de Estocolmo, de 1967, que revisou a Convenção de Berna (proteção das obras literárias e artísticas) e a Convenção de Paris (proteção da propriedade industrial) e instituiu a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI). A expressão ganhou ainda mais notoriedade com o surgimento da OMC e do Acordo TRIPS, em 1994.

Para Sass em sentido amplo, a propriedade intelectual refere-se ao direito exclusivo reconhecido ao criador sobre bens imateriais resultantes de sua atividade intelectual, permitindo sua exploração nas áreas industrial, científica, literária e artística. Trata-se de um

conceito abrangente, composto por áreas que possuem pontos em comum, mas também diferenças significativas.

Em consonância com Pimentel e Sass, seguem o entendimento da maioria dos renomados doutrinadores da área, de que esse campo se divide em dois grandes grupos: a propriedade industrial, voltada à atividade intelectual nas áreas industrial e tecnológica, e o direito autoral, aplicado às criações literárias, artísticas e científicas, conforme estruturado historicamente pelas Convenções de Paris (1833) e de Berna (1886). Por conseguinte a distinção entre esses dois ramos reside na natureza do registro: enquanto os direitos de propriedade industrial possuem efeito constitutivo: dependem do registro para existir e produzir efeitos jurídicos; os direitos autorais possuem efeito declaratório: surgindo automaticamente com a criação da obra, sendo o registro apenas um instrumento de prova de autoria e segurança jurídica (Pimentel, 2005; Sass, 2016).

No âmbito do direito autoral e dos direitos conexos, este último considerado um desdobramento do primeiro, a tutela jurídica concentra-se no poder exclusivo conferido ao autor de autorizar ou proibir o uso de sua obra por terceiros. Isso refere-se a atos como cópia, reprodução, tradução, adaptação, distribuição, transmissão ou qualquer forma de exploração que viole a integridade, a finalidade ou os direitos morais e patrimoniais do autor, salvo nos casos expressamente autorizados (Afonso, 2009).

Ainda, sobre os desdobramentos do direito autoral na indústria dos jogos eletrônicos, as obras derivadas são responsáveis pela viabilidade e expansão de diversos títulos. Trata-se de um instrumento estratégico que permite à indústria explorar comercialmente propriedades intelectuais já estabelecidas, ampliando seu universo narrativo e alcance de mercado. Por exemplo, quando se lê que uma empresa adquiriu “os direitos” para produzir um jogo baseado em um filme, ou vice-versa, isso significa, do ponto de vista dos direitos autorais, que houve a aquisição da autorização legal para criar uma obra derivada com base em uma obra preexistente protegida (WIPO, 2022).

Uma empresa de *games* pode obter o direito de desenvolver um jogo com base em uma franquia cinematográfica, ou, inversamente, um estúdio audiovisual pode adquirir os direitos de adaptação de um jogo para o cinema ou televisão. Essa prática é comum e representa uma importante interseção entre mídias, possibilitando o licenciamento de personagens, narrativas, trilhas sonoras e ambientes do jogo, com base em uma relação contratual autorizada pelo titular dos direitos autorais da obra original.

Os direitos de propriedade industrial, compostos por patentes, marcas, desenhos industriais, indicações geográficas, entre outros, conferem ao titular o direito exclusivo de explorar economicamente determinado ativo intangível, além de garantir a possibilidade de impedir que terceiros o utilizem sem autorização (Pimentel, 2005).

Trata-se de uma proteção que pressupõe a formalização perante o órgão competente, como o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), com o intuito de assegurar a exclusividade de uso e o pleno exercício dos direitos. O órgão responsável pela concessão, proteção, gerenciamento e disseminação da propriedade industrial no Brasil é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Criado em 1970 e vinculado ao Ministério da Economia, o INPI é uma autarquia federal com a autoridade de conceder ou negar direitos de propriedade industrial aos requerentes, assegurando o direito de exclusividade (INPI, 2024).

Não é possível discorrer sobre a propriedade intelectual sem compreender quem é o titular dos direitos de propriedade intelectual. É necessário, inicialmente, esclarecer os termos “autor”, “inventor” e “titular”. Os vocábulos autor e inventor referem-se àquele que efetivamente criou a obra (artística, literária ou científica) ou desenvolveu a invenção, sendo, portanto, o detentor originário do direito, ao qual é conferido o poder de usar, gozar e dispor da criação. Já o titular, embora também seja reconhecido pela legislação como detentor do direito, pode ter adquirido essa titularidade de forma originária ou derivada (Afonso, 2009).

No caso de titular originário, trata-se do próprio criador que poderá explorar economicamente a obra ou invenção ou transferir seus direitos a terceiros. Já o titular derivado adquire o direito por meio de cessão ou licença contratual, o que lhe permite explorar economicamente o ativo nos limites estabelecidos contratualmente (Pimentel, 2005).

Pimentel observa que, no âmbito da propriedade intelectual, destacam-se dois tipos contratuais principais: o contrato de cessão e o contrato de licença voluntária. O contrato de cessão implica a transferência dos direitos patrimoniais, podendo ser celebrado de forma onerosa ou gratuita, e, uma vez efetivado, transfere integralmente a titularidade ao cessionário. Já o contrato de licença configura uma autorização para o uso ou fruição dos direitos de propriedade intelectual, sem transferência da titularidade, podendo igualmente ser oneroso ou gratuito, exclusivo ou não exclusivo. Nesse modelo, é comum que a remuneração seja realizada por meio de *royalties*, calculados com base em um percentual sobre as vendas do produto ou serviço que utiliza o ativo licenciado (Pimentel, 2005).

Este trabalho se concentra na proteção da propriedade intelectual no contexto da indústria de jogos eletrônicos, com foco na forma como as produtoras brasileiras compreendem e aplicam essa proteção.

Nesse contexto, é preciso considerar que o atual sistema de propriedade intelectual é, por natureza, complexo especialmente para aqueles que não são especialistas na área, mas que, como criadores e inventores, são os legítimos titulares desses direitos. Além disso, trata-se de um campo em constante evolução, que busca se adaptar às transformações do cenário tecnológico e às novas dinâmicas de criação e uso das obras intelectuais.

No Brasil, os principais dispositivos legais que regulamentam os direitos de propriedade intelectual são: a Lei de Propriedade Industrial (LPI) - Lei nº 9.279/1996, a Lei de Direito Autoral (LDA) - Lei nº 9.610/1998 e a Lei de Software - Lei nº 9.609/1998. (BRASIL, 1996 e 1998). As legislações que regulam a PI permitem que o trabalho criativo dos desenvolvedores seja protegido, reconhecido e explorado economicamente, impedindo que terceiros o utilizem indevidamente, sem sua autorização sem a devida compensação.

Até o ano de 2024, essas eram as principais bases legais disponíveis para que produtores de jogos no país buscassem a proteção de seus direitos de propriedade intelectual. No entanto, em 3 de maio de 2024, o setor ganhou um novo horizonte com a promulgação do Marco Legal para a Indústria dos Jogos Eletrônicos - Lei nº 14.852/2024, que trouxe novas perspectivas para a regulamentação da indústria.

2.1.3 O Direito Autoral como peça chave para as produtoras de jogos eletrônicos

O direito autoral representa a principal ferramenta de proteção da propriedade intelectual no contexto dos jogos eletrônicos. Isso se deve ao fato de que, no sistema de direitos autorais, a titularidade do autor é reconhecida de forma declaratória, conforme já dito acima, e não constitutiva, ou seja, o direito nasce com a criação da obra, independentemente de registro (WIPO, 2022).

Além disso, trata-se de um mecanismo mais versátil, cujo registro, embora não seja obrigatório, é altamente recomendável, pois oferece maior segurança jurídica e facilita a comprovação de autoria em eventuais disputas legais.

Os jogos eletrônicos enquadram-se como verdadeiras obras do direito autoral. De acordo com o art. 7º da Lei de Direito Autoral (LDA), são consideradas obras intelectuais protegidas “as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou inseridas em qualquer

suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro...”. A legislação apresenta um extenso rol de categorias protegidas, porém, os incisos I a XIII deste artigo não são taxativos, permitindo a inclusão de novas formas de criação (Brasil, 1998).

O Brasil adota o modelo romano-germânico de proteção aos direitos autorais, no qual a ênfase recai sobre o direito do autor e sua relação individual com a obra. Por esse motivo, o país é signatário da Convenção de Berna, reconhecida como um marco global na proteção dos direitos autorais, garantindo um padrão de reconhecimento absoluto e universal das obras entre os países aderentes (Afonso, 2009).

Essa abordagem explica a forma como o ordenamento jurídico brasileiro trata da relação entre o criador e sua obra. Ao analisar um jogo eletrônico, verifica-se que diversos elementos estão protegidos pelo direito autoral, como o roteiro, o cenário, os personagens, a trilha sonora e até mesmo o *software* que contém o código do *game*.

Esse modelo de direitos autorais difere significativamente do modelo de *copyright*, predominantemente nos países que seguem o *common law*, dos Estados Unidos. Nos Estados Unidos, a base legal do direito autoral está fundamentada na própria Constituição do país, especificamente, o Artigo I, Seção 8, Cláusula 8 estabelece que o Congresso possui competência para “*To promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Right to their respective Writings and Discoveries*”.(U.S., 1789). Cujas tradução é: “Promover o progresso da ciência e das artes úteis, garantindo aos autores e inventores, por tempo limitado, o direito exclusivo sobre as suas respectivas obras e descobertas”. Essa é a disposição constitucional que orienta toda a legislação norte-americana sobre propriedade intelectual, conferindo proteção, neste caso, aos direitos dos autores como forma de incentivo à produção cultural, científica e tecnológica.

Este é o modelo anglo-saxão, no qual a ênfase recai sobre a exploração comercial das criações (obras), permitindo que os criadores tenham liberdade de dispor dos seus direitos, caso queiram ou conforme estipulado em contrato (Afonso, 2009).

No modelo romano-germânico, adotado pelo Brasil, o direito autoral se subdivide em direito moral e patrimonial. O direito moral, protegido pela Convenção de Berna, a qual o Brasil é signatário, liga o autor e sua obra, protegendo-o. Esse direito é perpétuo, intransferível, irrevogável e indisponível, não podendo ser renunciado, pois representa a própria personalidade do criador em sua obra (Bittar, 2019).

Conforme ressalta o doutrinador Otávio Afonso, os direitos morais do autor possuem caráter absoluto, inalienável, impenhorável e irrenunciável. Entre eles, destacam-se o direito

de paternidade sobre a obra, o direito à sua integridade, o direito de modificação e o direito de arrendimento, assegurando ao criador total controle sobre sua criação. (Afonso, 2009)

Tarcísio Meneghetti, em sua dissertação de mestrado, destacou que os jogos eletrônicos representam uma realidade singular e mais complexa dentro do universo das obras protegidas pelos direitos autorais, uma vez que envolvem uma ampla gama de direitos a serem resguardados (Meneghetti, 2013).

Um único jogo pode gerar diversas obras protegidas pelo direito moral, com múltiplos criadores envolvidos no processo de desenvolvimento. Diante dessa complexidade, os produtores de conteúdo devem ter clareza sobre seus direitos em relação às suas criações, garantindo a devida proteção e reconhecimento jurídico de sua participação na obra.

O direito patrimonial, por sua vez, corresponde à dimensão econômica do direito autoral, determinando as formas de utilização e exploração da obra, sempre condicionadas à autorização do autor. Esse direito permite ao criador monetizar sua obra por meio de diferentes modelos de licenciamento e comercialização (Bittar, 2019).

Nos Estados Unidos e em outros países de tradição *common law*, o direito patrimonial prevalece sobre o direito moral. No modelo anglo-americano, a distinção entre autoria e titularidade é menos rígida, sendo reconhecidos apenas os direitos morais fundamentais estabelecidos pela Convenção de Berna, como o direito à autoria e à integridade da obra (Afonso, 2009).

Conforme dito, o Brasil segue o modelo romano-germânico, esse é o modelo da grande maioria da Europa. Na União Europeia, a proteção dos direitos patrimoniais do autor está condicionada ao cumprimento de dois critérios essenciais, conforme interpretação do Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE): (i) a obra deve ser original, entendida como uma criação intelectual própria do autor; e (ii) apenas os elementos que constituem a expressão concreta dessa criação e não as ideias subjacentes são passíveis de proteção jurídica. Tradicionalmente, os estados-membros possuíam relativa autonomia para definir os requisitos para a proteção autoral, mas decisões reiteradas do TJUE têm promovido uma progressiva harmonização legislativa no âmbito europeu. Esse alinhamento visa gerar maior segurança jurídica e uniformidade na aplicação dos direitos patrimoniais do autor em todos os países da União Europeia, o que é relevante para setores criativos como a indústria de jogos eletrônicos (WIPO, 2022).

A titularidade da obra, que decorre do direito patrimonial, pode ser originária, quando permanecer com o próprio criador, ou derivada, nos casos de cessão, licença, falecimento do autor ou presunção legal em obras anônimas ou pseudônomas (Afonso, 2009).

A Lei de Direito Autoral (Lei nº 9.610/98) regula essas situações, garantindo que a titularidade derivada se limite a restrição aos direitos especificados nos documentos formais, sem interpretações extensivas (Afonso, 2009).

Lukas Ruthes define o titular como “titular é aquele com a capacidade de exercer os Direitos de Autor como se autor fosse. Porém, ele não necessita ter criado efetivamente algum trabalho criativo [...]” (Ruthes, 2019. p.101).

Paranaguá e Branco reforçam essa distinção, afirmando que a titularidade pode ser objeto de contrato, enquanto a autorialidade é intrínseca ao criador, não podendo dele ser desprovida (Paranaguá, Branco, 2009).

Toda produtora de jogos eletrônicos, assim como a maioria dos criadores que atuam nesse setor, tem como principal objetivo a comercialização de seus produtos e o sucesso de seus negócios. Embora se tratando de uma indústria inserida no contexto artístico, cultural e de entretenimento, deve-se considerar que se trata de um mercado empresarial que depende da geração de lucros para viabilizar inovação e avanços tecnológicos no desenvolvimento desses jogos.

Nesse cenário, o direito patrimonial assume um papel central, pois garante a proteção jurídica necessária para que produtores e criadores possam negociar a titularidade de suas obras, definir seu valor no mercado e garantir a exploração econômica de seus ativos de propriedade intelectual, quando entendem principalmente, que um jogo é um conglomerado de direito autoral.

É inegável que o setor de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) concentra grande parte dos bens intelectuais que sustentam a sociedade tecnológica na qual a contemporaneidade está inserida. Esses bens, conhecidos como bens informáticos, incluem *softwares*, bases de dados e jogos eletrônicos, os quais desempenham um papel central dentro do sistema informático. O avanço do setor TIC atingiu novos patamares com o desenvolvimento desses bens desmaterializados, que foram transformados em bens intelectuais, conforme argumenta o renomado autor e pesquisador Marcos Wachowicz (Wachowicz, 2016).

Wachowicz ressalta, que o jogo eletrônico não pode ser limitado a um simples programa de computador, nem ser confundido com um, dada sua pluralidade funcional, que o

caracteriza como um bem coletivo. Nesse contexto, o programa de computador deve ser compreendido apenas como um dos elementos que viabilizam a funcionalidade do jogo, mas não como sua totalidade (Wachowicz, 2016).

Outra distinção relevante trazida pelo doutrinador diz respeito à diferença entre os jogos eletrônicos e as obras audiovisuais, estas já regulamentadas pela Lei nº 8.685, de julho de 1993. Os jogos eletrônicos não estão protegidos sob essa legislação, pois sua criação, desenvolvimento e as ferramentas tecnológicas empregadas em sua produção são benefícios específicos dos utilizados na produção de obras audiovisuais, não podendo, portanto, ser equiparados a eles. Diante dessas particularidades, Wachowicz defende a necessidade de um marco jurídico específico para os jogos eletrônicos, capaz de abranger sua complexidade e as múltiplas formas de propriedade intelectual envolvidas, que vão além da proteção conferida aos programas de computador (Wachowicz, 2016).

Aqui é importante esclarecer, que o programa de computador é considerado uma obra literária e, como tal, é protegido no Brasil e nos demais países signatários da Convenção de Berna, conforme disposto no artigo 2º do referido tratado. Essa proteção também é reafirmada no Acordo sobre os Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (Acordo TRIPS), especificamente na Seção 1, que trata dos direitos autorais e direitos conexos. O artigo 10 do Acordo TRIPS estabelece: “Os programas de computador, sejam em código-fonte ou em código-objeto, serão protegidos como obras literárias pela Convenção de Berna (1971)” (OMC, 1994).

Dentro da indústria de jogos eletrônicos, o programa de computador representa uma das expressões mais emblemáticas do direito autoral, uma vez que a criação de um jogo envolve diversas camadas de conteúdo protegido. (WIPO, 2022) Cada elemento que compõe um jogo, como o enredo, os personagens, os ambientes, as localizações geográficas, as músicas, as artes visuais, os gráficos e demais recursos audiovisuais são considerados uma expressão original e, portanto, amparados individualmente pelas normas de direito autoral. Assim, um único jogo pode reunir diversas obras protegidas, cuja titularidade e exploração devem ser cuidadosamente observadas à luz da legislação vigente.

Segundo Grace Ferreira, para obter a segurança jurídica da proteção legal do programa de computador que desenvolveu, o autor deve buscar o INPI, que por meio do código-fonte do programa irá garantir a devida proteção. O código-fonte será mantido em sigilo (Ferreira, 2016).

A análise dos jogos eletrônicos em conjunto com a propriedade intelectual evidenciam a interseção entre inovação tecnológica e proteção legal. A inovação é um conceito intrinsecamente ligado ao setor de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), impulsionado pelo dinamismo e pela constante evolução tecnológica. Os jogos eletrônicos, enquanto bens intelectuais, têm a inovação como um de seus pilares fundamentais. Conforme o Manual de Oslo, a inovação envolve a introdução de bens ou serviços novos ou significativamente aprimorados em termos de características, funcionalidades ou aplicações. Além disso, abrange a implementação de métodos ou processos inovadores na produção, distribuição, marketing e gestão organizacional, bem como melhorias nas relações externas da empresa (OCDE, 2005).

O mercado *gamer* demanda das produtoras melhorias na jogabilidade e lançamentos constantes de títulos atualizados, compatíveis com as mais recentes tecnologias e com alto desempenho.

Desde suas origens em laboratórios de pesquisa, os jogos eletrônicos demonstram a evolução e a complexidade das obras digitais, evidenciando a necessidade de uma estrutura jurídica para garantir a proteção e a valorização desses ativos intelectuais.

2.1.4 O papel estratégico das marcas na indústria dos jogos eletrônicos

As marcas diferenciam produtos e serviços no mercado e, por isso, é um importante elemento de reconhecimento imediato por parte do consumidor, ocupando posições de destaque na economia global, como demonstram os rankings anuais das 500 marcas mais valiosas do mundo, elaborada pela empresa *Brand Finance* (*Brand Finance*, 2025).

Exemplos como *Xbox*, *PlayStation* e *Apple* ilustram esse fenômeno: são marcas reconhecidas pelos jogadores e pelo público em geral, que carregam alto valor agregado, devido à sua capacidade de se destacar no mercado e de associar seus nomes à originalidade, qualidade e inovação em seus produtos e serviços (WIPO, 2022).

Desse modo, as marcas registradas, no setor de jogos eletrônicos, podem estar associadas tanto à produtora responsável por desenvolver diversos títulos quanto ao próprio jogo, que também pode ser registrado como marca.

Por essa razão, as marcas registradas são consideradas a segunda forma mais relevante de proteção da propriedade intelectual na indústria dos *games*, atrás apenas dos direitos

autorais, ao oferecerem um importante instrumento de diferenciação competitiva e de posicionamento ao público consumidor.

A legislação brasileira, a Lei nº 9.279/1996 (LPI), dispõe, em seu Título III, sobre as normas e diretrizes relativas ao registro de marcas no Brasil, prevendo a classificação das marcas conforme sua natureza, podendo ser: marca de produto ou serviço, marca coletiva ou marca de certificação (Brasil, 1996).

A marca de produto ou serviço é utilizada para distinguir um produto ou serviço de outros idênticos, semelhantes ou afins, de origem diversa. A marca coletiva, por sua vez, tem como finalidade identificar produtos ou serviços que provêm de membros de uma determinada entidade representativa. A marca de certificação é empregada para atestar que um produto ou serviço está em conformidade com normas, padrões ou especificações técnicas, especialmente no que se refere à qualidade, natureza, material utilizado ou metodologia adotada (INPI, 2023).

Tradicionalmente, a proteção de marcas registradas têm se focado em elementos como palavras, nomes, frases, símbolos ou gráficos. Contudo, a legislação tem ampliado esse escopo, reconhecendo as chamadas marcas não tradicionais. Estas podem incluir formas, cores, sons, animações, hologramas e, em alguns casos, até odores, embora a proteção e o registro dessas últimas modalidades ainda enfrentem consideráveis desafios práticos e legais (WIPO, 2022).

No Brasil, o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) estabelece as formas de apresentação das marcas, classificando-as em cinco categorias principais: a) marca nominativa, composta por uma ou mais palavras no alfabeto romano, incluindo neologismos e combinações de letras e/ou números romanos e arábicos; b) marca figurativa, constituída por imagens, desenhos, símbolos, ideogramas ou quaisquer elementos gráficos capazes de formar uma representação visual distintiva; c) marca mista, que combina elementos nominativos e figurativos em um único sinal; d) marca tridimensional, cuja proteção recai sobre a forma plástica distintiva do produto, desde que seja suficientemente original para individualizá-lo no mercado; e e) marca de posição, caracterizada pela aplicação de um sinal em uma posição específica e singular em um determinado local, de forma que o conjunto apresente caráter distintivo (INPI, 2023).

Recentemente, a indústria de *videogames* tem se destacado na exploração de novas formas de proteção marcária, notadamente por meio de sons icônicos. Exemplos incluem o

som de inicialização do *PlayStation* (Sony) e o som da moeda do Super Mario (*Nintendo*), que visam fortalecer a identidade da marca para além da sua representação visual (WIPO, 2022).

Em consonância com essa evolução, a reforma do sistema europeu de marcas (EUTM) passou a permitir o registro de marcas multimídia. Estas combinam elementos visuais e sonoros, desde que atendam a critérios de clareza, precisão, inteligibilidade e durabilidade, e que a tecnologia utilizada para sua representação seja acessível (WIPO, 2022).

No Brasil, a aquisição dos direitos marcários por pessoa física ou jurídica somente ocorre após a concessão do registro da marca pelo INPI. A partir desse momento, conforme dispõe o art. 129 da Lei nº 9.279/1996, o titular passa a deter o direito de exclusividade sobre o uso da marca em todo o território nacional. Assim, nos termos do art. 130 da mesma legislação, o titular pode exercer plenamente seus direitos, como zelar pela integridade material e reputacional da marca, ceder ou licenciar seu uso a terceiros. Ou seja, o simples uso da marca, por si só, não confere ao usuário os poderes legais decorrentes do direito marcário.

Em contraste, nos Estados Unidos, o sistema jurídico permite que empresas reivindiquem direitos sobre uma marca com o simples uso do símbolo TM, indicando a existência de direitos de marca registrada com base no chamado "direito comum" (*common law*). Esses direitos não exigem registro formal e são adquiridos pelo uso efetivo e contínuo da marca no comércio. Contudo, a proteção conferida é territorialmente limitada à região em que a marca é efetivamente utilizada, sendo regulada por normas estaduais. Esse modelo também é adotado por outros países de tradição jurídica consuetudinária, como Canadá, Reino Unido, Índia e Austrália (WIPO, 2022).

Já a União Europeia adota um sistema marcário fundamentado no registro formal da marca, o que se parece muito com o brasileiro. A proteção jurídica somente é conferida após o devido registro, que pode ser realizado tanto em nível nacional quanto por meio da Marca da União Europeia (EUTM – *European Union Trademark*), a qual assegura proteção em todos os Estados-membros do bloco (WIPO, 2022).

Sendo que, neste modelo, a manutenção dos direitos conferidos está condicionada ao uso efetivo da marca no mercado. Conforme as normas aplicáveis, a marca registrada deve ser utilizada no prazo de cinco anos a partir da data do registro, sob pena de caducidade por inatividade (WIPO, 2022).

Essas distinções demonstram abordagens jurídicas distintas quanto à proteção de marcas: enquanto o sistema norte-americano valoriza o uso contínuo no comércio como base para o reconhecimento de direitos (*common law*), os modelos europeu e brasileiro priorizam a

formalização do registro e a posterior ativação prática da marca como condição para sua eficácia e permanência. Essa diferença é relevante para a indústria de jogos eletrônicos, que opera em múltiplas jurisdições e deve estruturar estratégias de proteção marcária adaptadas às exigências legais de cada país que tenha interesse na exploração comercial da sua marca e no seu posicionamento de mercado.

Os Estados Unidos figuram entre os maiores produtores de jogos eletrônicos do mundo, sendo responsáveis por algumas das marcas mais notórias e globalmente reconhecidas do setor. De acordo com o relatório *Essential Facts About the U.S. Video Game Industry da Entertainment Software Association - ESA, 2025*, cerca de 205,1 milhões de norte-americanos jogam *videogames* regularmente, o que representa aproximadamente 64% da população do país (ESA, 2025).

Esses dados despertam o interesse de diversas produtoras brasileiras de jogos eletrônicos, que veem nos Estados Unidos um mercado consumidor promissor, além de oportunidade estratégica de internacionalização de suas marcas.

Embora o sistema jurídico norte-americano reconheça direitos sobre a marca com base apenas no uso contínuo no comércio (direito consuetudinário), o registro formal junto ao *United States Patent and Trademark Office* (USPTO) confere vantagens legais significativas. Entre os benefícios estão: a presunção legal de titularidade exclusiva da marca em todo o território dos Estados Unidos; o direito de uso do símbolo ®; a possibilidade de ajuizar ações por infração em tribunais federais; e a capacidade de solicitar ao *U.S. Customs and Border Protection* o bloqueio de importações de produtos falsificados (USPTO, 2025).

O processo de registro, embora tecnicamente acessível, requer atenção, antes da solicitação, é altamente recomendável realizar uma busca de anterioridade, ainda que não seja obrigatória, por meio do sistema TESS (*Trademark Electronic Search System*), a fim de verificar possíveis conflitos com marcas já registradas. O procedimento segue, de forma geral, os seguintes passos: escolha da marca e definição da classe (com base na Classificação de Nice, a mesma adotada no Brasil, que classifica produtos nas classes 1 a 34 e serviços nas classes 35 a 45); preenchimento do formulário eletrônico TEAS (*Trademark Electronic Application System*); exame formal e substantivo conduzido pelo USPTO, incluindo verificação de anterioridade; publicação da marca para oposição no *Official Gazette*; e, por fim, a concessão ou rejeição do registro (USPTO, 2025).

Para ilustrar uma marca dos Estados Unidos que é um exemplo notável de renome e resiliência no mercado de consoles é a marca *Atari*, que dominou o setor nos anos 1970 com o

VCS/2600 e, após ser adquirida pela *Warner*, em 1976, passou por sucessivas crises, resultando em diversas vendas até declarar falência em 1999. Posteriormente, a *Hasbro Interactive* adquiriu a marca, que mais tarde foi incorporada pela *Infogrames* (Novak, 2010).

A *Infogrames* revitalizou a *Atari* e, atualmente, a empresa opera sob o nome *Atari SA*, mantendo-se ativa no mercado. Seu valor de mercado, segundo o site *Investing.com*, é de 61,56 milhões de euros. (*Investing.com*, 2025). No início de 2025, a empresa lançou o *Gamestation Go*, um console portátil adaptado para PC, capaz de rodar mais de 200 jogos (Alecrim, 2025).

Esse histórico reforça a relevância da propriedade intelectual, especialmente no que se refere à marca. Mesmo após sua falência, a *Atari* manteve um forte reconhecimento e identificação com seu público, permitindo que novos produtos continuassem a ser lançados carregando a marca Atari.

Portanto, a *Atari* seria o que Denis Barbosa afirma ser uma marca, pois foi e continua sendo capaz de indicar uma origem específica sem causar confusão ao consumidor. Para obter proteção jurídica, a marca deve ser um símbolo exclusivo ou legalmente unívoco em relação ao produto/serviço que simboliza (Barbosa, 2010).

Corroborando o conceito da marca que é ser um sinal distintivo, de modo que as marcas registradas podem inclusive se tornarem imortais. Se a marca for usada continuamente no comércio e as taxas relevantes forem pagas, ela pode durar para sempre. No Brasil o Art. 133 da LPI, garante o prazo de 10 anos, contando da data da concessão do registro e quando finalizar os dez anos, caso o titular tenha interesse poderá renovar por igual período quantas vezes quiser, basta pagar as taxas devidas (Brasil, 1996).

Ainda no quesito relacionado a força das marcas, é preciso olhar para os Estados Unidos, lá a proteção de marcas registradas é estruturada com base no grau de distintividade do sinal, sendo tradicionalmente classificadas em cinco categorias: fantasiosas, arbitrárias, sugestivas, descritivas e genéricas.

As marcas fantasiosas são aquelas inventadas, sem qualquer significado prévio na linguagem comum, como é o caso da *Xbox*. Por sua vez, as marcas arbitrárias utilizam palavras existentes no vocabulário cotidiano, mas aplicadas a produtos ou serviços com os quais não possuem nenhuma associação lógica, como ocorre com a *Apple*, usada para designar equipamentos eletrônicos. As marcas sugestivas indicam ou insinuam uma qualidade, característica ou atributo do produto ou serviço, sem descrevê-lo de forma direta. Um exemplo seria a *Pedigree*, que remete a produtos animais, sem os nomear de maneira

literal. Já as marcas descritivas referem-se diretamente a um aspecto funcional, geográfico ou qualitativo do produto ou serviço, como em “*cinemark*”, sendo, portanto, apenas registráveis mediante demonstração de *secondary meaning* (significado adquirido). Por fim, as marcas genéricas representam os próprios nomes dos produtos ou serviços como *Videogame* e são, por isso, inelegíveis à proteção marcária, pois não cumprem o requisito de distintividade mínima exigido pela legislação (WIPO, 2022).

Na mesma linha, a União Europeia, ainda que haja similaridade nos critérios, há uma tendência mais rigorosa em relação à distintividade das marcas. Nesse contexto, sinais sugestivos, especialmente os de natureza laudatória (que apenas exprimem qualidades ou atributos genéricos e positivos, como “excelente” ou “premium”), são frequentemente considerados insuficientemente distintivos. Do mesmo modo, marcas descritivas ou genéricas não são passíveis de registro, uma vez que não atendem aos requisitos legais de individualização e identificação da origem comercial dos bens ou serviços (WIPO, 2022).

Conforme visto, o registro de marcas no Brasil possui caráter territorial, a mesma regra serve para todos os países, o que significa que sua proteção está limitada ao território em que foi concedido. Nesse contexto, entra em cena o Sistema de Madri, administrado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), constitui o principal mecanismo internacional voltado à facilitação do registro de marcas em múltiplas jurisdições/territórios por meio de um único pedido. Diferentemente do sistema de marcas da União Europeia, que assegura um direito uniforme válido em todos os Estados-membros da união europeia, o Sistema de Madri adota um modelo centralizado de gestão, mas com efeitos jurídicos territoriais, ou seja, cada país solicitado tem o poder de decidir de forma autônoma se concederá ou não o registro, com base em sua legislação nacional (OMPI, 2006).

O processo tem início na autoridade nacional competente em propriedade intelectual no caso do Brasil, no INPI, que certifica o pedido nacional e o encaminha à OMPI. Esta, por sua vez, realiza um exame formal da solicitação, enquanto os exames substantivos, que verificam a registrabilidade da marca, ficam a cargo dos escritórios de PI dos países solicitados e de interesse de atuação comercial do titular daquela marca. O sistema permite, assim, uma gestão centralizada de procedimentos como depósito, renovação e atualização de dados, resultando em significativa economia de tempo e de custos (OMPI, 2006).

Para empresas que operam em mercados globais, como as desenvolvedoras de jogos eletrônicos, o Sistema de Madri representa uma estratégia eficiente para garantir a proteção de

suas marcas em diversos países, de forma coordenada, padronizada e menos burocrática (OMPI, 2006).

As marcas representam ativos estratégicos de grande relevância para as produtoras de jogos eletrônicos. Com frequência, associamos esse valor às grandes corporações globais, como *Nintendo*, *Warner*, *Sony*, *Xbox* e *Atari*. No entanto, o cenário atual também evidencia a ascensão de marcas brasileiras que vêm conquistando espaço de destaque no mercado, especialmente entre o público *gamer*. Um exemplo notável é a *Wildlife Studios*, considerada uma *startup* unicórnio, fundada em 2011. Na data de elaboração deste trabalho, a empresa conta com mais de 800 colaboradores, um portfólio com mais de 60 jogos e já ultrapassou a marca de 3 bilhões de *downloads* em todo o mundo. A *Wildlife* é considerada como uma das principais referências brasileiras na indústria global de *games* (Wildlife, 2025).

A *Aquiris Game Studio* é outro exemplo relevante de protagonismo nacional na indústria de jogos eletrônicos. Fundada em 2007, a empresa se autodefine como “*um capítulo obrigatório na história dos games no Brasil*” e conta, atualmente, com uma equipe de mais de 150 profissionais dedicados ao desenvolvimento de seus produtos. Seu portfólio inclui 11 jogos lançados em diversas plataformas. (Aquiris, 2025). Já a *Arvore* é uma produtora fundada em 2016, com forte ênfase na utilização de tecnologias imersivas para enriquecer a experiência do jogador. Com uma equipe multidisciplinar, a empresa se destaca pelo desenvolvimento de jogos em realidade virtual e já possui atuação no mercado internacional (Arvore, 2025).

Esses são alguns exemplos dentre os 1.042 estúdios de jogos eletrônicos ativos no Brasil, conforme revelado pela 2ª Pesquisa Nacional da Indústria Brasileira de Games, lançada em fevereiro de 2024 pela ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games), com apoio da Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (ApexBrasil), por meio do projeto setorial Brazil Games. Realizada entre os anos de 2022 e 2023, a pesquisa evidenciou o crescimento contínuo do setor, com um aumento de 3,2% no número de estúdios mapeados em relação à edição anterior, que teve como base os dados de 2021. Além disso, a pesquisa reforça a relevância do Brasil no cenário internacional, sendo o maior mercado consumidor de jogos da América Latina (Cardoso, 2023).

Diante desse cenário, o registro de marcas torna-se um instrumento estratégico para os estúdios e produtoras brasileiras. Proteger juridicamente os sinais distintivos que identificam empresas, jogos, personagens e elementos visuais permite garantir exclusividade no uso e

fortalece o posicionamento competitivo das marcas no mercado nacional e internacional, valorizando ativos intangíveis e ampliando oportunidades de negócios e expansão global.

2.1.5 A proteção por patentes dos jogos eletrônicos requisitos e limitações

Dentro do âmbito da propriedade industrial, é possível pleitear a proteção de determinados aspectos técnicos dos jogos eletrônicos por meio de patentes, desde que preencham os requisitos legais de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial, conforme previsto no art. 8º da Lei de Propriedade Industrial (Brasil, 1996).

As patentes representam uma das formas mais complexas de proteção da propriedade intelectual, especialmente no contexto dos jogos eletrônicos. Isso se deve, em grande parte, à natureza dinâmica e acelerada da indústria de *games*, em que os ciclos de desenvolvimento são curtos e a obsolescência tecnológica ocorre com rapidez. Nesse cenário, o processo de obtenção de uma patente que demanda tempo, recursos financeiros e atendimento a critérios técnicos rigorosos torna-se, muitas vezes, pouco viável para os desenvolvedores (WIPO, 2022).

Há situações específicas em que o uso da patente pode ser estratégico, como no caso da proteção de tecnologias inovadoras aplicadas à jogabilidade, motores gráficos (*game engines*), dispositivos interativos ou mecanismos técnicos inéditos empregados no ambiente virtual.

No Brasil, assim como na maioria dos países signatários do Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (TRIPS), o direito à patente é concedido por um período limitado de 20 anos, contados a partir da data do depósito (TRIPS, 2021). Durante esse prazo, o titular possui exclusividade sobre a exploração econômica da invenção, podendo impedir terceiros de fabricar, usar, vender, distribuir ou importar a tecnologia patenteada sem sua autorização. Trata-se de uma forma de recompensa estatal pela inovação, reconhecendo o tempo, os investimentos e os esforços despendidos no desenvolvimento da criação (Barbosa, 2010).

Como destaca Denis Barbosa, ao fim desse prazo, a invenção entra em domínio público, permitindo que a sociedade como um todo tenha acesso ao conhecimento tecnológico antes restrito, contribuindo para a difusão do saber e o avanço da inovação. Para que a proteção seja concedida, é necessário que a invenção atenda aos requisitos legais de patenteabilidade: (i) novidade absoluta, ou seja, não ter sido divulgada anteriormente; (ii)

atividade inventiva, demonstrando um avanço técnico não óbvio para especialistas na área; e (iii) aplicação industrial, que comprova sua utilidade prática e reprodutibilidade em escala (Barbosa, 2010).

Além disso, o direito de patente é regido pelo princípio da territorialidade, ou seja, sua proteção só é válida nos países onde for solicitada e concedida. Para aqueles que desejam obter proteção internacional, é possível recorrer ao Tratado de Cooperação em Matéria de Patentes (PCT), administrado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI). O PCT permite, por meio de um único pedido, iniciar o processo de proteção em múltiplos países, dividindo-se em duas fases: a fase internacional (que envolve exame preliminar e busca internacional) e a fase nacional (quando o pedido é analisado individualmente por cada jurisdição designada) (OMPI, 2021).

Embora menos frequente na indústria de jogos do que os direitos autorais ou as marcas, o uso estratégico das patentes pode ser um diferencial competitivo para estúdios que desenvolvem soluções técnicas inovadoras com tecnologias exclusivas.

Diante do exposto no âmbito histórico e técnico, os jogos eletrônicos representam uma evolução da indústria do entretenimento, tornando-se um dos pilares da indústria da cultura criativa. Sua natureza híbrida que combina narrativa, interatividade, tecnologia e arte exige uma legislação e normativas jurídicas sólidas, especialmente no campo da propriedade intelectual, para garantir a proteção dos ativos criativos e tecnológicos que os compõem (autor e data).

O reconhecimento do valor intangível envolvido em cada título demonstra a importância de se discutir os direitos autorais, os programas de computador, as marcas, as patentes e demais mecanismos legais que asseguram a exploração legítima desses ativos. Nesse sentido, compreender a estrutura legal que respalda a criação, produção e comercialização de jogos eletrônicos fortalece a indústria nacional, e incentiva a inovação, a competitividade, o reconhecimento e internacionalização da indústria de jogos eletrônicos brasileira.

3 METODOLOGIA

3.1 ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

A metodologia deste estudo foi organizada com base nos objetivos geral e específicos, bem como no público-alvo do produto final do projeto. Adotou-se uma abordagem utilizando

técnicas de análise de dados qualitativos, sendo este considerado um modelo que se aprofunda mais nas informações das amostras, não dando tanta importância para a abrangência se grande ou pequena, o que vale é se são capazes de produzir novas informações. Além disso a pesquisa qualitativa também carrega como característica a:

“objetivação do fenômeno; hierarquização das ações de descrever, compreender, explicar; precisão das relações entre o global e o local em determinado fenômeno; observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos; busca de resultados os mais fidedignos possíveis; oposição ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências.” (pg. 34, Gerhardt e Silveira (2009).

O método de abordagem foi o dedutivo, partindo da legislação sobre direitos de propriedade intelectual no contexto dos jogos eletrônicos, seguindo as diretrizes da doutrina especializada, a revisão bibliográfica e a pesquisa aplicada. Segundo Lakatos e Marconi (2010), o método dedutivo busca aplicar teorias existentes a casos específicos. O método de procedimento será monográfico, que, conforme descrito por Gil (2002), define a monografia como um estudo detalhado sobre um único assunto.

A pesquisa é de natureza descritiva e explicativa. A parte descritiva inclui levantamento bibliográfico e análise de dados do setor, envolve a tramitação do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, a aplicação de dois questionários e por fim a parte explicativa tem como objetivo identificar os fatores e fenômenos observados nas descrições das pesquisas apresentadas pelo método descritivo. Segundo Gerhardt e Silveira (2009), a pesquisa a descritiva busca descrever as características de determinada população ou fenômeno e a explicativa, conforme o próprio nome já adianta, busca explicar o porquê das coisas por meio dos resultados apresentados, sendo na maioria das vezes também uma continuação da descritiva.

Faz-se importante trazer que foram utilizados recursos de Inteligência Artificial (*Chat Gpt e Gemini*) para a melhoria da redação e coerência textual deste trabalho. O estudo começa com uma delimitação histórica da evolução da indústria dos jogos eletrônicos ocorrida nos últimos anos, bem como a delimitação do escopo foca nas desenvolvedoras de jogos eletrônicos nacionais. Após, seguiu-se para uma análise das legislações brasileiras referentes ao tema da proteção dos ativos de propriedade intelectual, e a descrição da tramitação do marco legal da indústria de jogos eletrônicos. Para tal intuito, foi realizada pesquisa bibliográfica que incluiu a revisão de literatura. As bases de dados estão apresentadas na

Tabela 2.

Tabela 2: Bases de dados para a pesquisa

Base de Pesquisa	Operadores Booleanos	Domínio
Scopus	"intellectual property" and "digital games" e "intellectual AND property AND in AND digital AND games"	https://www.scopus.com/search/form.uri?display=basic#basic
Google Acadêmico	“propriedade intelectual e jogos eletrônicos”	https://scholar.google.com.br/?hl=pt
GEDAI	“propriedade intelectual e jogos eletrônicos”; “jogos eletrônicos”; “economia criativa”	https://gedai.com.br/artigos/ e https://gedai.com.br/dissertacoes-teses/ e https://gedai.com.br/publicacoes/
ONDA	“propriedade intelectual e jogos eletrônicos”; “jogo eletrônico”; “games”; “economia criativa”	https://onda.org.br/teses-dissertacoes/ e
Game Studies	"intellectual property" and "digital games"; "intellectual property"	https://gamestudies.org/1301/articles/oldenburg_sonic_mechanics
ABRAGAMES	Pesquisa da Indústria Brasileira de Games	https://www.abragames.org/
PGB	Pesquisa Game Brasil 2024	https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/
Newzoo	Games Market	https://newzoo.com/games-market-reports-forecasts
Câmara dos Deputados	PL 2796/2021	https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2293861&fichaAmigavel=nao
Senado Federal	Projeto de Lei nº 2796/2021	https://www.lexml.gov.br/urn/urn:lex:br:camara.deputados:projeto.lei;pl:2021-08-11;2796

Fonte: autora

Foi utilizado o método de revisão bibliográfica para analisar a literatura existente sobre o mercado de jogos eletrônicos no Brasil e em outros países como EUA e países da União Européia. Isso incluiu relatórios de mercado, publicações do setor e outras fontes relevantes. Além disso, foram analisadas as legislações aprovadas para o setor de *games* e indicadores de tendências do mercado.

Foi utilizado o método documental, bem como a análise de subsunção e abordagem geral pelo método dedutivo, conforme descrito abaixo:

- Coleta e análise de legislações relevantes sobre propriedade intelectual aplicáveis aos jogos eletrônicos.
- Revisão de doutrina jurídica para compreender as interpretações teóricas sobre PI no contexto dos jogos eletrônicos.
- Aplicação das normas jurídicas (leis, regulamentos, tratados) aos produtos da indústria de jogos eletrônicos.
- Interpretação dos textos legais e análise prática de como estas normas se aplicam aos casos específicos na indústria de jogos.

A etapa metodológica teve por objetivo construir um quadro analítico robusto capaz de situar o mercado brasileiro de jogos eletrônicos e avaliar, com fundamentação jurídica e empírica, a proteção conferida pela propriedade intelectual a esse setor. Para tanto, adotou-se um conjunto integrado de procedimentos metodológicos: revisão bibliográfica, análise documental, subsunção normativa e raciocínio dedutivo; articulados de forma a permitir tanto a descrição do fenômeno quanto a sua interpretação crítica. A opção por uma estratégia metodológica mista e estruturada decorre da necessidade de conciliar dados de mercado (qualitativos) com a hermenêutica jurídica exigida pela temática da propriedade intelectual, conforme as orientações clássicas de Marconi e Lakatos sobre o papel da pesquisa bibliográfica e documental como sustentáculo do processo científico. (Marconi; Lakatos, 2003).

Inicialmente, ocorreu à contextualização do mercado de jogos eletrônicos no Brasil mediante revisão bibliográfica sistemática. Foram consultados relatórios setoriais (acadêmicos e de mercado), estudos de associações e órgãos públicos, artigos científicos, teses, e materiais divulgados por entidades representativas da indústria. A revisão bibliográfica teve por finalidades: (i) mapear a evolução histórica e econômica do setor; (ii) identificar tendências de plataforma, modelos de negócio e internacionalização; e (iii) reunir indicadores qualitativos que subsidiaram a análise empírica posterior. Os critérios de seleção privilegiaram fontes oficiais e reconhecidas (relatórios com metodologia explícita, publicações acadêmicas revisadas por pares e documentos institucionais), buscando garantir relevância, atualidade e confiabilidade das informações.

Em paralelo, desenvolveu-se a fase de análise documental, orientada à compreensão das normas aplicáveis à propriedade intelectual dos jogos eletrônicos. A coleta documental incluiu legislações nacionais (Lei de Direitos Autorais, Lei de Software, Lei de Propriedade Industrial e o Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852/2024), tratados internacionais (Convenção de Berna, TRIPS) e atos infralegais de demais agências. Complementam-se esses materiais com textos doutrinários especializados, de modo a mapear interpretações e precedentes relevantes para o enquadramento dos jogos eletrônicos como obras híbridas.

A análise documental foi operacionalizada em duas frentes. A primeira consistiu na extração e sistematização das normas e princípios aplicáveis (identificação de dispositivos normativos, prazos, titularidades e regimes de proteção). A segunda utilizou o método da subsunção jurídica: cada norma identificada foi aplicada hipoteticamente a situações típicas da produção de *games* (roteiro, trilha sonora, código-fonte, personagens, elementos gráficos, mecanismos de monetização), com o fim de verificar compatibilidades, lacunas ou potenciais conflitos entre regimes normativos distintos. Essa etapa de subsunção permitiu apreender concretamente como os institutos jurídicos se comportam diante da natureza complexa dos jogos eletrônicos.

Adotou-se o método dedutivo como fio condutor do raciocínio jurídico: partiu-se de princípios e categorias gerais da propriedade intelectual (originalidade, titularidade, requisitos, regime autoral) e, a partir deles, deduziu-se as consequências práticas e normativas aplicáveis aos casos específicos do setor de *games*.

Do ponto de vista da validade e da confiabilidade, procedeu-se à triangulação de fontes (cruzamento entre literatura acadêmica, relatórios setoriais e documentos legais) e à leitura crítica das limitações de cada fonte. Reconhece-se, por exemplo, que relatórios de mercado variam em metodologia e cobertura temporal; por isso, priorizou-se convergência de evidências em detrimento de dados isolados. Por fim, a condução das etapas metodológicas atendeu aos preceitos éticos da pesquisa: as interações com agentes do setor, quando ocorreram para subsidiar a análise documental, respeitaram o anonimato e a confidencialidade; e todas as citações e fontes foram registradas.

Em suma, a combinação entre revisão bibliográfica, análise documental, subsunção normativa e raciocínio dedutivo possibilitou uma abordagem integrada: a revisão e os documentos forneceram o material empírico e normativo; a correspondência entre fato e norma traduziu em aplicações concretas aos jogos eletrônicos; e o método dedutivo permitiu inferir conclusões juridicamente coerentes e sustentadas pela doutrina, alinhando-se assim às

práticas metodológicas consagradas por Marconi e Lakatos para pesquisas com natureza interdisciplinar e aplicada.

A metodologia adotada para o desenvolvimento e análise dos questionários, ambos realizados no formato de questionários, foram conduzidas pela autora em diferentes momentos do percurso de elaboração deste trabalho. O primeiro questionário, instrumentalizado através de um questionário, foi realizado durante a Gamescom Latam 2024, o maior evento da América Latina dedicado à indústria de jogos eletrônicos, ocorrido no final de junho de 2024, em São Paulo/SP. A escolha desse ambiente se deu pela sua representatividade um espaço de convergência entre desenvolvedores, investidores, publishers e entusiastas do setor, o que possibilitou o contato direto com profissionais e empresas que atuam na linha de frente da criação de propriedade intelectual (PI) no mercado de *games* brasileiro. Já o segundo questionário ocorreu em agosto de 2025, em um evento de menor porte, a Stun Game Festival de Florianópolis/SC, mas com uma diferença metodológica relevante: além da aplicação presencial, o questionário foi disponibilizado em formato digital e enviado para diversos estúdios e produtoras de jogos de diferentes regiões do país, ampliando o alcance e a representatividade da amostra.

A metodologia foi cuidadosamente estruturada para assegurar a coleta de dados relevantes, diversificados e consistentes, capazes de refletir com fidelidade o cenário nacional no que tange à proteção jurídica da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos e à eficácia do Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) em seu primeiro ano de vigência. O foco central foi compreender de que forma as desenvolvedoras brasileiras percebem e aplicam os instrumentos de proteção da PI em seu cotidiano, e como a nova legislação vem impactando o ambiente das desenvolvedoras, a formalização das empresas e a valorização dos ativos intangíveis.

Optou-se pela abordagem metodológica qualitativa, de modo a permitir uma análise ampla deste método, teve como propósito interpretar as percepções, opiniões e experiências dos respondentes, possibilitando compreender como os profissionais da indústria enxergam a relação entre inovação, criatividade e proteção jurídica.

Os dados coletados e as respostas revelaram também as nuances e os desafios enfrentados pelas desenvolvedoras na gestão de seus ativos intelectuais. Assim, a metodologia foi pensada como instrumento de coleta e ferramenta de reflexão, voltada à construção de um panorama realista e atualizado sobre o nível de maturidade jurídica e econômica da indústria nacional de jogos eletrônicos.

A fase documental representou um pilar estruturante deste estudo, fornecendo a base teórica e metodológica necessária para sustentar as análises e direcionar as etapas empíricas das pesquisas. Essa etapa teve como objetivo principal compreender o contexto jurídico, econômico e cultural em que se insere a proteção da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos, especialmente diante das transformações trazidas pelo Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), marco regulatório que pela primeira vez reconheceu os jogos digitais como produtos culturais e tecnológicos no ordenamento jurídico brasileiro.

A análise documental foi estruturada com base em critérios de seleção rigorosos, privilegiando fontes primárias e secundárias de alta relevância acadêmica e institucional. Entre as fontes nacionais, foram examinados artigos científicos, dissertações, relatórios técnicos, legislações e pareceres especializados que abordam diretamente a temática da propriedade intelectual, da economia criativa e da regulação do setor de jogos eletrônicos. Destacaram-se, nesse processo, documentos históricos e contemporâneos como o Plano Diretor da Promoção da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil (2004), os Censos da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2014 e 2018), as Pesquisas Nacionais da Indústria Brasileira de Games (2022 e 2023) e estudos da Abragames, BNDES, Finep, e Ancine, que permitiram acompanhar a evolução institucional e econômica do setor no país.

No âmbito internacional, foram incluídas pesquisas de referência, com destaque para os relatórios anuais da Newzoo, reconhecida como líder global em análise de mercado de jogos digitais. Esses estudos forneceram dados e tendências sobre o comportamento dos consumidores, o crescimento da base de jogadores, a monetização por plataformas e a consolidação de modelos de negócio centrados em propriedades intelectuais, como franquias, personagens e universos narrativos compartilhados. A comparação entre o cenário brasileiro e o contexto global foi basilar para compreender os desafios locais de competitividade e proteção jurídica, sobretudo em um ambiente digital marcado pela rápida evolução tecnológica e pela sobreposição entre obras criativas e software.

A metodologia adotada nesta fase foi a análise de conteúdo, conforme proposta por Laurence Bardin (2011), aplicada de forma sistemática e interpretativa. O método permitiu identificar padrões, recorrências e lacunas nos discursos jurídicos e institucionais sobre a proteção dos jogos eletrônicos, revelando como diferentes atores legisladores, pesquisadores e profissionais da indústria compreendem e tratam o tema. A partir dessa leitura crítica, foi possível delinear os principais eixos problemáticos, como a ausência histórica de

regulamentação específica, a dificuldade de enquadramento jurídico dos jogos como obras complexas e híbridas, e os reflexos disso para a proteção da propriedade intelectual e o desenvolvimento econômico do setor.

Essa etapa documental, portanto, não se limitou à coleta e sistematização de informações, mas assumiu caráter interpretativo e analítico, servindo como alicerce teórico para a discussão posterior dos resultados empíricos. Ao articular fontes nacionais e internacionais, a fase documental permitiu situar a indústria brasileira de jogos eletrônicos dentro de um panorama global de inovação e regulação, contribuindo para a consolidação de um olhar crítico sobre a efetividade das políticas públicas e dos instrumentos jurídicos de proteção da propriedade intelectual no contexto digital contemporâneo.

Para identificar como os estúdios brasileiros de jogos eletrônicos compreendem a Propriedade Intelectual e quais práticas adotam em seu cotidiano, foi utilizado o método *survey*, com a aplicação de questionários estruturados direcionados diretamente às desenvolvedoras. O primeiro questionário foi aplicado presencialmente durante o evento Gamescom Latam 2024, realizado em São Paulo, permitindo coletar dados sobre práticas, percepções e desafios relacionados à proteção de PI no setor. O instrumento continha questões que possibilitaram tanto análise qualitativa, permitindo captar nuances sobre o contexto e as dificuldades enfrentadas pelos estúdios brasileiros.

O Segundo Questionário, também elaborado pela autora, foi conduzido entre o final de agosto e meados de setembro de 2025. A coleta ocorreu em parte presencialmente, durante o Stun Game Festival, realizado em Florianópolis nos dias 23 e 24 de agosto de 2025, ocasião em que se buscou avaliar a eficácia do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) após o seu primeiro ano de vigência. Complementarmente, o questionário foi encaminhado em formato digital para 56 estúdios, utilizando os contatos coletados nos eventos de 2024 e 2025.

As respostas foram recebidas de forma totalmente anônima, resultando em 31 respostas válidas na primeira pesquisa e 30 respostas na segunda. A combinação de aplicação presencial e envio digital ampliou o alcance da coleta e contribuiu para uma análise mais representativa da percepção da indústria de *games* sobre Propriedade Intelectual e sobre os efeitos iniciais do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

4.1.1 O MARCO LEGAL PARA A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA E SEUS REFLEXOS NA PROPRIEDADE INTELECTUAL

No capítulo anterior deste trabalho foram abordados os conceitos e características dos jogos eletrônicos, bem como a propriedade intelectual e sua íntima relação com a proteção desses jogos. Restou demonstrado que praticamente tudo em um game é um ativo de propriedade intelectual, destacando as formas de proteção mais relevantes no Brasil, além de apresentar brevemente a proteção nos EUA e na União Européia.

O segundo capítulo, analisa as legislações brasileiras que podem ser utilizadas para proteger obras como os jogos eletrônicos. Serão abordadas a Lei de Propriedade Industrial (LPI) - Lei nº 9.279/1996, a Lei de Direitos Autorais (LDA) - Lei nº 9.610/1998, a Lei de Software - Lei nº 9.609/1998, a Lei do Audiovisual - Lei nº 8.685/1993, a Lei Rouanet - Lei nº 8.313/1991, e, com destaque especial, o recente Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos, também chamado de Marco Legal dos *Games* - Lei nº 14.852/2024. Esse último representa um avanço para todo o ecossistema de jogos eletrônicos do Brasil, para isso será necessário falar da cultura criativa na qual os jogos eletrônicos muito bem se assentam.

Inicia-se o estudo com a contextualização do fenômeno dos jogos eletrônicos como parte da economia criativa e da cultura do entretenimento, para então realizar uma análise detalhada das legislações preexistentes e citadas no parágrafo anterior, identificando suas aplicações e lacunas na proteção dos jogos. Em seguida, o foco passa a ser o Marco Legal dos Games, explorando sua tramitação. Pretende-se por meio desta análise efetuar uma comparação crítica entre a nova legislação específica e as legislações anteriores, destacando avanços, potenciais imbrólios e áreas que demandam atenção.

4.1.1.1 Jogos eletrônicos: cultura do entretenimento e setor da economia criativa

Em uma ilha, vivia uma artesã que se dedicava a criar/produzir bonecos de “boi-de-mamão”, uma manifestação folclórica da região. Por anos o talento da artesã foi apenas admirado pelos turistas, vendia seus bonecos em algumas feiras locais. Até que a artesã chamou a atenção de um estudante de software, que teve a ideia de, junto com a artesã, dar vida e movimento àqueles bonecos, foi assim que criou um jogo eletrônico, com lendas

folclóricas dos bonecos, que se envolviam em missões interativas em um cenário detalhado de uma ilha cheia de pescadores, combinação que fez com que o jogo se tornasse conhecido globalmente.

O jogo resgatou e modernizou o legado cultural, trouxe reconhecimento à um trabalho que foi devidamente protegido, e também gerou uma nova fonte de renda para a artesã e para o estudante, unindo a arte tradicional à tecnologia. Esse é um exemplo fictício de economia criativa, mas que poderia muito bem ser um exemplo real, pois transformou a cultura e a criatividade em valor econômico.

Diante desta perspectiva, o conceito de economia criativa foi desenvolvido para abranger atividades econômicas baseadas na criatividade, no conteúdo simbólico e no conhecimento como pilares centrais na geração de bens e serviços. Sua origem é atribuída a John Howkins, em 2001, como resposta à transformação provocada pela revolução pós-fordista e revolução digital, bem como à necessidade de conciliar valores econômicos com o patrimônio cultural das nações. Trata-se de um campo emergente que propõe novas formas de capitalizar a criatividade, posicionando-a como ativo estratégico na sociedade contemporânea (Benjamin, 2014).

Mais do que, a economia criativa gera riquezas, empregos e exportações, promove inclusão social, valorização da diversidade cultural e desenvolvimento humano. Ela articula economia, cultura, tecnologia e direitos de propriedade intelectual, sendo, por isso, um campo que exige políticas públicas inovadoras e interdisciplinares. Os insumos primários desse setor são o conhecimento, a criatividade e o capital intelectual, que se convertem em vetores para a geração de renda e a dinamização econômica.

Diferentemente da noção clássica de indústria cultural, associada à padronização de produtos culturais e à massificação da arte, a economia criativa possui um viés mais estratégico e político, voltado ao fomento da inovação e à alavancagem do crescimento econômico. Segundo Silva e Silva (2018), as indústrias criativas constituem o núcleo da economia criativa, englobando tanto produtos e serviços culturais, quanto setores que dependem diretamente da inovação tecnológica, como os de pesquisa, desenvolvimento e software.

Nesse contexto, os jogos eletrônicos se configuram como uma das expressões mais representativas da economia criativa, por conjugarem talento artístico, inovação tecnológica, geração de valor econômico e alcance global. Trata-se de um setor baseado na criatividade em múltiplas dimensões, englobando roteiros, personagens, trilhas sonoras, narrativas visuais

voltados para as experiências imersivas dos usuários que, ao mesmo tempo, demandam soluções técnico-científicas de alta complexidade. Por sua capacidade de escalabilidade, reprodutibilidade e exportação, os jogos eletrônicos têm se consolidado como um dos focos mais promissores para políticas públicas de desenvolvimento econômico e promoção internacional da cultura e da inovação brasileiras (Benjamin, 2014 e Silva; Silva, 2018).

No Brasil, a trajetória da indústria de jogos eletrônicos teve um início conturbado. Durante os anos 1970, o país enfrentava uma política de proibição da importação de equipamentos eletrônicos, o que impulsionou a formação de um mercado informal e até mesmo de uma espécie de "pirataria oficializada" de consoles e jogos. Essa política estava inserida no contexto da reserva de mercado instituída pelo regime militar, no governo do General Emílio Garrastazu Médici (1969 - 1974), com o intuito de proteger a indústria nacional de tecnologia (Zambon, 2017).

A atuação da Comissão de Coordenação das Atividades de Processamento Eletrônico (Capre) foi determinante naquela situação. A Capre controlava os pedidos de importação e, na prática, impedia a entrada de empresas estrangeiras no país para comercializar ou produzir produtos como microchips, microprocessadores ou consoles de videogame. Essa restrição resultou no colapso do mercado formal de *videogames* no país, em comparação com outros países, que ficou limitado apenas a produtos trazidos do exterior por viajantes ou por meio de contrabando (Zambon, 2017).

O controle estatal era reforçado pela Secretaria Especial de Informática (SEI), responsável por proibir o envio de royalties de software a empresas estrangeiras e por fiscalizar o cumprimento da norma. No entanto, mesmo após o fim do regime militar, a falta de estrutura e recursos da SEI dificultou a fiscalização, o que favoreceu a manutenção de uma cultura de pirataria generalizada. Isso retardou o desenvolvimento de uma indústria nacional sólida e independente. O resultado foi um cenário empresarial dependente do Estado, desestruturado e sem condições de atender à demanda interna de forma competitiva (Zambon, 2017).

Segundo Zambon (2017), no início dos anos 2000, os índices de pirataria no Brasil chegaram a dados alarmantes: 94% dos consoles e 80% dos jogos eletrônicos comercializados no país eram ilegais. A reserva de mercado e a elevada carga tributária não estimularam a inovação ou o empreendedorismo, mas sim a disseminação da informalidade e da violação de direitos de propriedade intelectual, que sofre reflexos mesmo após 30 anos.

A virada começou a ocorrer gradualmente a partir da década de 2000, com a abertura comercial, o avanço da internet, a popularização dos jogos para celular e, principalmente, o crescimento dos estúdios independentes (*indies*). Esses fatores permitiram uma inserção mais significativa do Brasil no mercado global de jogos eletrônicos, favorecendo a emergência de uma indústria criativa e tecnológica própria, embora ainda marcada por desafios estruturais, legislativos, culturais e de proteção à propriedade intelectual (Mendonça, 2018).

O Brasil pode se inspirar em modelos de sucesso de outros países adaptando-os à sua própria realidade para fomentar o setor. Por exemplo: Montreal, no Canadá, subsidia até 30% dos salários de desenvolvedores de *games* por cinco anos. Na Austrália, o setor de *games* é integrado às políticas de software e Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs). A França, por sua vez, trata os jogos digitais em conjunto com o cinema, vendo-os como instrumento para estimular a cultura. Nos Estados Unidos da América (EUA), vários estados oferecem redução nas taxas de mão de obra ou produção por determinado período, com percentuais que variam de acordo com o estado (Mendonça, 2018).

No Brasil, conforme Mendonça (2018), o primeiro incentivo de política pública mais concreto para a produção dos jogos eletrônicos no país, foi sua inclusão na Lei Rouanet em 2011, o que foi um passo importante e demonstrou o reconhecimento e o seu valor cultural e econômico.

As características da indústria de jogos eletrônicos demonstram seu encaixe na economia criativa, a forma como as empresas se organizam em polos, como Hollywood para o cinema, a Califórnia é para os *games*, estimula a inovação e a competição. Além disso, a produção de grandes jogos necessita de investimentos altos, e o desenvolvimento exige conhecimento técnico avançado e tecnologia de ponta. Sem contar na incerteza sobre a aceitação do público, o que gera uma busca por adaptação constante (Silva; Silva, 2018).

Por outro lado, o baixo custo de reprodução e distribuição de cópias, especialmente digitais, beneficiou a produção em larga escala. O crescimento da procura, impulsionado pelo aumento da renda e dos avanços tecnológicos, evidenciou a expansão do mercado. A transformação tecnológica e o papel do consumidor como “co-criador” destacam a interatividade deste setor, a inovação é necessária para a competitividade e a conexão tecnológica entre diferentes setores permite que as melhorias que afetam um favoreçam os demais. O processo de desenvolvimento flexível e criativo da indústria de jogos eletrônicos realça o aspecto artístico da economia criativa.

4.1.1.2 Legislação vigente e a proteção dos *games* antes do marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos

Os Jogos eletrônicos desde que desembarcaram em terras tupiniquins acostumaram-se a ser tratados como “patinho feio”, passando por várias legislações sem que nenhuma delas o incorporasse totalmente. Conforme visto no item anterior, para entrar no mercado brasileiro os jogos eletrônicos sofreram duras restrições do mercado protecionista da época, consequências do regime militar, que ecoaram fortemente na indústria de *games*, fazendo com que a pirataria se tornasse uma prática “normalizada” na sociedade brasileira.

Não foi só isso, as altas taxas tributárias direcionadas à indústria de jogos eletrônicos, reafirmam o famoso conto de *Hans Cristian Andersen* “*O Patinho Feio*”, porém do entretenimento (Wikipédia, 2025).

A falta de mão de obra qualificada, de talentos que permanecessem no país após ofertas de empresas estrangeiras, somado a falta de incentivos e fontes de financiamento praticamente inexistentes, com políticas públicas seguindo o mesmo status. Mesmo assim, o Brasil ocupa o primeiro lugar na América Latina com 100 milhões de jogadores (2023). Ou seja, se a indústria de *games* no Brasil é o que é hoje, cada vez mais fortalecida, foi por muita insistência das produtoras e por ser um país que consome jogos eletrônicos, caso contrário, não teria sobrevivido ao longo dessas décadas.

A indústria de jogos digitais pode ser compreendida a partir de três etapas fundamentais do seu processo produtivo: desenvolvimento, publicação e distribuição. No estágio de desenvolvimento, conforme categorizado por Perucia (2011), ocorrem três fases principais: *design*, criação artística e desenvolvimento tecnológico. A fase de *design* constitui o alicerce do projeto, sendo responsável por definir as mecânicas, a lógica de funcionamento e a interface do jogo, elementos que orientam diretamente as demandas criativas e técnicas.

Na sequência, a criação artística envolve a concepção dos aspectos visuais e sonoros da obra, como artes conceituais, modelagem 3D, cenários, trilhas e efeitos sonoros, contribuindo para a identidade estética do jogo. Por fim, o desenvolvimento tecnológico consiste na programação e integração de todos os componentes, transformando as ideias em uma experiência interativa funcional (Perucia, 2011).

Um dos principais desafios enfrentados por essa indústria no Brasil é a indefinição quanto à natureza jurídica dos jogos eletrônicos. Essa incerteza compromete diretamente o regime legal aplicável, gerando dúvidas sobre os direitos patrimoniais e morais incidentes

sobre a obra. Considerando o caráter multifacetado da produção que envolve roteiristas, artistas visuais, programadores, desenvolvedores, músicos, dubladores e publishers, surge a indagação: estaríamos diante de uma obra coletiva? audiovisual? cinematográfica? ou apenas de um programa de computador?

A resposta não é simples, justamente pela natureza híbrida e complexa dos jogos eletrônicos, que concentram múltiplos ativos de propriedade intelectual em uma só obra. Essa condição evidencia o descompasso entre a realidade da indústria e os atuais enquadramentos legislativos, como já discutido ao longo desta dissertação. Não por acaso, os jogos eletrônicos ocupam hoje a segunda posição entre os setores do entretenimento que mais faturam no mundo, com previsão de faturamento de cerca de US\$188,8 bilhões em 2025, atrás apenas da indústria cinematográfica (Newzoo, 2025).

E o patinho feio do Brasil hoje coloca o país em rankings de destaques, como o segundo país da América Latina que mais consome e gasta com jogos eletrônicos ficando atrás apenas da Argentina (Newzoo, 2024), e ainda, conforme o relatório da Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2025, 82,5% dos participantes da pesquisa (6.282) costumam jogar algum tipo de jogo digital. Talvez seja por isso que o patinho feio está virando Cisne. Visto que, possui até uma lei para chamar de sua, Lei nº 14.852/2024, foi sancionada em 03 de maio de 2024, depois de muita luta do setor de *games* para sua aprovação, a normativa trouxe algumas mudanças para o futuro das indústrias de jogos eletrônicos no país. Dessa forma, os itens a seguir servirão para detalhar melhor cada uma dessas legislações e seus desdobramentos para com os *games*.

4.1.1.3 A Lei de Direitos Autorais e sua aplicação aos jogos eletrônicos

A Lei de Direitos Autorais (LDA), Lei nº 9.610/1998, já foi por diversas vezes mencionada ao longo deste trabalho o que, de certo modo, é inevitável, dado o seu papel central na regulamentação da proteção das criações intelectuais no Brasil. Trata-se do principal marco normativo para a salvaguarda das criações do espírito, fornecendo um arcabouço jurídico robusto. No contexto dos jogos eletrônicos, a LDA assume relevância ímpar, pois grande parte das garantias e reconhecimentos autorais desses produtos advém diretamente de suas disposições. Assim, nesta seção, busca-se realizar uma análise mais aprofundada sobre como cada um dos elementos que compõem os jogos eletrônicos encontra respaldo e proteção no texto legal vigente (Brasil, 1998).

Antes de iniciar, deve-se entender que a proteção aos direitos autorais no Brasil independe de registro. Essa proteção nasce no momento da criação e fixação da obra em um suporte tangível ou intangível, isso porque o Brasil é signatário da Convenção de Berna e o artigo 18 da Lei de Direitos Autorais (LDA), estabelece: “*A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro*” (Brasil, 1998). Dessa forma, o registro não constitui requisito para a existência do direito, mas sim uma faculdade do autor, servindo como instrumento probatório e conferindo maior segurança jurídica à exploração econômica e ao exercício dos direitos morais sobre a obra (Wachowicz, 2014; Brasil, 1975, 1998).

No caso dos jogos eletrônicos, trata-se de obras complexas que, em grande parte, podem ser enquadradas como obras coletivas e/ou audiovisuais (tema que será aprofundado no tópico 2.2.5.2), por incorporarem diversos elementos passíveis de proteção individualizada (Wachowicz, 2014).

Ao se mencionar um jogo eletrônico, é comum que a memória do indivíduo seja imediatamente associada a uma imagem específica: um título que tenha jogado, visto repetidamente ou experimentado por um curto período. Independentemente do conteúdo exato dessa lembrança, ela provavelmente estará vinculada a uma cena ou ambiente apresentados em meio eletrônico, constituídos por um conjunto de informações interligadas: visuais, sonoras, narrativas e técnicas. É justamente sobre essa multiplicidade de elementos, cada qual relacionado a diferentes direitos autorais, que se faz necessária essa análise.

Nesse sentido, a caracterização desse conjunto como obra autoral encontra respaldo no art. 7º da LDA, que define: “São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro [...]” (Brasil, 1998).

Isso significa que apenas pessoas físicas podem ser titulares de direitos autorais, uma vez que somente seres humanos possuem a capacidade de criar com originalidade. No entanto, para que haja proteção, a obra precisa ser exteriorizada não é possível resguardar juridicamente uma ideia que permanece apenas no plano mental; ela deve ser fixada em um “suporte tangível ou intangível”. É nesse ponto que se inserem a maioria dos jogos eletrônicos, produzidos no ambiente digital. Nesses casos, o direito autoral não protege o suporte físico como o computador em que o jogo está codificado, mas sim a manifestação criativa do espírito humano materializada na obra, que é o próprio jogo eletrônico (Menezes; Bortoli, 2016).

A obra deve possuir originalidade e criatividade, não significa que precisa ser inédita, mas sim que deve conter originalidade mostrando que o autor colocou sua individualidade, olhar particular e vivência de mundo, o que faz cada pessoa ser única. Já a criatividade, refere-se ao valor agregado e ao próprio esforço criativo (Menezes; Bortoli, 2016).

Assim, para que o jogo seja protegido pela LDA, ele precisará demonstrar esses elementos, exteriorização, originalidade e criatividade. Essa tríade, faz com que, na prática, as produtoras de jogos eletrônicos (produto final), sejam também produtoras de criações individuais de direitos autorais (Gutiérrez; Rondan; Sánchez, 2011).

Inicia-se pela proteção das histórias ou roteiros dos jogos eletrônicos, enquadrados como obras literárias, protegidas pela Lei de Direitos Autorais. Esses roteiros estruturam a narrativa, definindo enredos, diálogos e ambientações, sendo elementos essenciais para a construção da experiência imersiva do jogador.

As trilhas sonoras, por sua vez, representam um dos pilares da experiência nos jogos eletrônicos. É quase impossível dissociar determinados títulos de suas músicas icônicas, como a inconfundível melodia de *Super Mario Bros* ou as faixas marcantes de *Grand Theft Auto* (GTA). No início da história dos *videogames*, não havia músicas incorporadas às jogabilidades, foi a partir do final da década de 1970 e início da década de 1980, que consoles de 8 bits e máquinas de arcade passaram a utilizar chips de som básicos, capazes de gerar ondas repetitivas e trabalhar com um número limitado de canais sonoros (em média seis camadas) (Camargo, 2018 e Ramos, 2019).

A evolução tecnológica dos consoles esteve sempre ligada à qualidade das trilhas sonoras dos jogos eletrônicos, demonstrando como o avanço do hardware permitiu composições mais complexas e imersivas. O Super Nintendo (1990), com chip de som estéreo desenvolvido pela Sony, elevou o padrão da época com seus 16-bits; o PlayStation (1995), com arquitetura de 32 bits, expandiu as possibilidades criativas e atraiu produtoras globais; e o Dreamcast (1998), com 128 bits, suporte a GD-ROM e alta capacidade de armazenamento e um modem de 56kbps, permitindo a conexão com a internet, a partir de então a trilha sonora dos *games* atingiu outro patamar do setor (Ramos, 2019).

Ainda, segundo Ramos (2019), um momento que marcou a história da música dos *games* foi a trilha sonora composta por Koji Kondo para *Super Mario Bros* (1985), reconhecida como uma das mais emblemáticas dos *videogames*. Essas composições, com ou sem letra, configuram obras musicais independentes, também protegidas pela LDA, garantindo ao autor o direito exclusivo de utilização, reprodução e exploração econômica.

Outro dado curioso, vindo da pesquisa Fatos Essenciais Sobre a Indústria de Videojogos os EUA¹, de 2025, realizada pela Entertainment Software Association (ESA), apresenta o dado de que 22% dos respondentes (4.000 pessoas) da pesquisa disseram que descobrem uma nova música por causa de um video game que jogou, um dado de outro país, mas que é capaz de mostrar a relevância da música dentro do ambiente *gamer* (Entertainment Software Association, 2025).

Os fonogramas, que são as gravações de sons, sejam eles de músicas, falas ou outros ruídos, desde que não sejam uma fixação que já faz parte de uma obra audiovisual maior, também são protegidos pela LDA. Os direitos fonográficos pertencem ao produtor fonográfico, a pessoa ou empresa responsável por gravar e organizar esses sons (Brasil, 1998).

Essa proteção é um dos pontos centrais para os jogos eletrônicos, pois abrange todas as gravações de áudio que compõem o *game*. Se um jogo usa músicas licenciadas, locuções de personagens ou efeitos sonoros que foram gravados separadamente e depois inseridos no jogo, essas gravações são consideradas fonogramas. Nesses casos, a produtora do jogo precisa da autorização do produtor fonográfico para usar esses sons, além, claro, da autorização dos compositores das músicas, se houver (Afonso, 2009).

Já os direitos conexos, muito bem estabelecidos no título V da LDA, são fundamentais na proteção de jogos eletrônicos, pois resguardam as contribuições de diversos profissionais que não são os autores principais da obra, mas são essenciais para ela. Enquanto o jogo pode ser protegido como um programa de computador ou obra audiovisual, os direitos conexos abrangem especificamente os artistas intérpretes ou executantes (como dubladores, músicos e atores de captura de movimento) e os produtores fonográficos (responsáveis pelas gravações de áudio) (Afonso, 2009).

Esses direitos garantem que suas performances e gravações, quando usadas no jogo, gerem direitos de autorização e remuneração. Além disso, se o jogo for transmitido, empresas de radiodifusão também podem ter direitos conexos relevantes. Os direitos conexos, de certa forma asseguram que todas as camadas de colaboração criativa e técnica que dão vida a um jogo, para além do código ou do roteiro principal, sejam legalmente reconhecidas e remuneradas, exigindo que os desenvolvedores obtenham as licenças necessárias de todos esses titulares. Seria como se os direitos conexos representassem os direitos de todos os profissionais de uma equipe de filmagem que não são o roteirista ou o diretor, mas cujas contribuições funcionam como parafusos em relação ao produto final (Costa Netto, 2019).

O Título III da Lei de Direitos Autorais (LDA), define "quem" cria e "como" a autoria é reconhecida. O autor é a pessoa física que expressa uma criação (artística, literária ou científica), independentemente de registro. A autoria pode ser identificada pelo nome verdadeiro, pseudônimo ou marca, e não depende da capacidade civil. Existem diferentes tipos de autoria: o autor primígeno (o criador original); e o titular derivado, que recebe alguns direitos patrimoniais por contrato (licença ou cessão) ou lei (como herdeiros), mas nunca os direitos morais, que são intransferíveis (Brasil, 2020).

No universo dos jogos, o desenvolvimento é quase sempre um esforço de equipe, o que torna a coautoria um ponto central. A LDA (Art. 15) define como coautor aquele cujo nome, pseudônimo ou sinal é associado à obra. Contudo, é importante ressaltar que quem apenas "ajuda" o autor, sem uma contribuição criativa original, como um revisor ou editor (Art. 15, § 1º), não será considerado coautor (Brasil, 2020).

Para obras audiovisuais, categoria defendida por uma parcela significativa das desenvolvedoras de *games*, de que os jogos se enquadram nesta categoria devido sua natureza multimídia, a LDA (Art. 16) reconhece como coautores o autor do argumento (literário, musical ou lítero-musical) e o diretor. Trazendo para o contexto dos jogos, pode se estender ao roteirista, game designer e diretor criativo, por exemplo, cujas funções exigem um alto grau de originalidade e criatividade. Os criadores de desenhos em animações (Art. 16, Parágrafo único) também são coautores, o que pode incluir artistas e designers de personagens em jogos (Brasil, 1998 e 2020).

Além da coautoria, os jogos eletrônicos são frequentemente enquadrados como "obras coletivas" (Art. 17). Essa classificação se aplica a obras criadas por iniciativa, organização e responsabilidade de uma pessoa física ou jurídica (geralmente as produtoras de jogos eletrônicos), que a publica sob seu nome ou marca. Uma característica da obra coletiva é que ela é composta pela contribuição de vários autores, cujas criações se fundem para formar uma obra autônoma (Costa Netto, 2019).

Embora a proteção individual seja assegurada para cada participação criativa (Art. 17), a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o conjunto da obra coletiva pertence ao organizador (Art. 17, § 2º), ou seja, muitas das vezes as publishers dos jogos, são quem reúnem e comercializam o jogo (Brasil, 1998).

Para o autor empregado, a regra geral da LDA é que os direitos morais da obra (como o direito de ter seu nome associado à criação) permanecem com o criador. Contudo, a justiça tem entendido que, enquanto o desenvolvedor está sob contrato de trabalho, há uma licença

implícita para a empresa empregadora usar a obra dentro do escopo do negócio. Isso significa que a empresa pode utilizar os elementos do jogo criados pelo funcionário (BRASIL, 2020). No entanto, após o término do vínculo empregatício, o uso dessa obra pela empresa pode se tornar complicado e até ilícito, caso não haja uma previsão contratual clara sobre a cessão dos direitos patrimoniais. Para a indústria de *games*, demonstra a necessidade de contratos de trabalho bem definidos que estabeleçam a transferência dos direitos patrimoniais das criações dos funcionários para a empresa, evitando problemas futuros.

No caso de obras sob encomenda, que é muito comum em projetos de jogos onde empresas contratam serviços de desenvolvedores autônomos ou estúdios menores, a LDA determina que o direito autoral pertence ao autor original (o desenvolvedor ou estúdio contratado). Para que os direitos patrimoniais (o direito de explorar economicamente a obra) sejam transferidos para quem encomendou o jogo, o contrato de prestação de serviço precisa especificar claramente essa transferência. Os direitos morais, porém, são inalienáveis e sempre permanecem com o autor original. Portanto, produtoras de jogos que contratam serviços de terceiros devem garantir que seus contratos incluam cláusulas explícitas sobre a cessão dos direitos patrimoniais, garantindo a titularidade da obra final (Costa Netto, 2019).

Em situações de fomento à cultura, onde o governo apoia a criação de jogos, os direitos autorais normalmente pertencem aos criadores. Contudo, se a Administração Pública encomendar uma obra intelectual, ela só deterá os direitos patrimoniais se o contrato com o servidor ou prestador de serviço prever essa transferência de forma expressa (Brasil, 1998).

São observações importantes para projetos de *games* que recebem apoio ou são desenvolvidos em parcerias com o setor público, exigindo atenção às condições contratuais para definir a titularidade da propriedade intelectual.

Ao falar de obras e dos seus autores, deve-se entender como os direitos autorais do criador são transferidos para as produtoras de jogos eletrônicos. A lei permite que os direitos sejam transferidos total ou parcialmente, de forma definitiva (cessão) ou temporária (licença), já os direitos morais do autor (como o direito de ter sua autoria reconhecida e a integridade da obra respeitada) são inalienáveis e intransferíveis, conforme já visto neste trabalho (Bittar, 2019).

Para as produtoras de jogos eletrônicos, a transferência dos direitos patrimoniais é um aspecto determinante e deve ser formalizada por meio de contratos escritos detalhados, especificando objeto, prazo, território e remuneração. Em produções com alcance global, torna-se indispensável observar os regramentos previstos em acordos internacionais,

especialmente no âmbito da Organização Mundial do Comércio (OMC) e a legislação do país em que o jogo será comercializado. Pela lei, presume-se que a cessão seja onerosa, garantindo ao autor o direito à remuneração (Bittar, 2019).

Mesmo quando a autoria envolve diversos profissionais, a adoção de instrumentos contratuais adequados permite à produtora organizar a titularidade dos direitos patrimoniais sobre o jogo como um todo, frequentemente enquadrado como obra coletiva. Assim, a produtora adquire o direito exclusivo de explorar economicamente o produto, seja para venda, distribuição ou licenciamento, bem como de protegê-lo contra a pirataria e outras violações, reforçando sua posição como legítima detentora da propriedade intelectual.

Esse, contudo, representa o cenário ideal dependente de contratos formalizados com regras claras e da conscientização, por parte de artistas e produtoras, sobre a importância e a aplicação da propriedade intelectual. Essa reflexão será retomada no terceiro capítulo, em que se aprofundada a análise sobre a efetividade dessa proteção no contexto prático da indústria de jogos eletrônicos no Brasil.

4.1.1.4 A lei do *software* e a proteção dos códigos - fonte dos *games*

Segundo a Lei de *Software*, Lei nº 9.609/1998, um programa de computador é definido como:

“a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação (**como computadores e consoles de jogos**), dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos (**controles, por exemplo**), baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados (**abrange perfeitamente o código de um jogo, seus executáveis e dados que o fazem rodar**)”. (*grifo da autora*) (Brasil, 1998)

Diante do exposto, entende-se que jogos eletrônicos, em sua essência, são programas de computador. E, portanto, a proteção à propriedade intelectual de um jogo eletrônico é a mesma conferida às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos.

Assim como o livro é protegido, o código e a estrutura do jogo também estão protegidos, neste caso, nem todas as disposições sobre direitos morais do autor se aplicam integralmente. O criador do jogo (autor) sempre terá o direito de reivindicar a paternidade do programa e de se opor a alterações não-autorizadas que prejudiquem sua honra ou reputação (como uma versão pirata com bugs que deterioram o trabalho original) (Bittar, 2019).

A tutela dos direitos do programa de computador é assegurada pelo prazo de 50 anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação. A proteção independe de registro. No entanto, é aconselhado que a indústria de jogos, a critério do titular, registre seus programas no órgão designado pelo Poder Executivo que é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). As informações para registro, como trechos do programa e dados para caracterizar a originalidade, código hash, são de caráter sigiloso e só podem ser reveladas por ordem judicial ou a requerimento do próprio titular (Bittar, 2019).

No contexto do desenvolvimento de jogos eletrônicos, salvo disposição contratual em contrário, os direitos patrimoniais sobre obras criadas por empregados, contratados a vigência do vínculo pertencem exclusivamente ao empregador, contratante. Para as desenvolvedoras, essa regra é vantajosa, pois assegura à empresa a titularidade da propriedade intelectual dos jogos produzidos por seus funcionários, sobretudo, quando a criação decorre das atividades previstas no contrato ou da natureza do cargo, sendo a compensação, via de regra, restrita à remuneração ou salário pactuado. Por outro lado, se o jogo foi desenvolvido sem relação com o contrato de trabalho e sem o uso de recursos, informações ou infraestrutura do empregador, os direitos pertencem exclusivamente ao criador. O mesmo entendimento se aplica a obras produzidas por bolsistas, estagiários e colaboradores de natureza similar (Meneghetti, 2013).

O art. 6º da Lei do Software elenca hipóteses que não configuram violação aos direitos do titular, permitindo, por exemplo, semelhanças entre jogos decorrentes de características funcionais, normas técnicas ou limitações de formas de expressão. Essa previsão é importante para viabilizar que títulos do mesmo gênero compartilhem elementos sem infringir direitos autorais. Também é autorizada a integração de um jogo a sistemas operacionais ou aplicativos, quando tecnicamente necessária e destinada ao uso exclusivo do usuário, o que favorece a compatibilidade e a funcionalidade para o consumidor final (Brasil, 1998).

Por sua vez, o art. 7º determina que o contrato de licença de uso especifique, de forma legível, o prazo de validade técnica da versão comercializada. Já o art. 8º impõe à parte licenciadora a obrigação de prestar serviços técnicos, durante esse período, que garantam o pleno funcionamento do software. O art. 9º reforça que, no caso de programas de computador, a transferência de tecnologia se dá pela modalidade de licença de uso, não havendo contradição com o § 5º do art. 2º, que menciona “aluguel” apenas como forma de remuneração em contratos de locação de bens materiais, sendo a licença de uso um bem imaterial, próprio do Direito de Propriedade Intelectual (Meneghetti, 2013).

Os jogos eletrônicos são negociados e formalizados através de contratos tanto para a transferência de tecnologia do próprio jogo que se enquadra na comercialização de software, quanto para a utilização de elementos incorporados ao seu desenvolvimento, como trilhas sonoras, imagens, animações e roteiros, adentrando novamente o campo dos direitos autorais.

O art. 11 prevê o registro do contrato junto ao INPI como condição indispensável para que produza efeitos perante terceiros. A modalidade de cessão também é aplicável a programas de computador, consistindo na transferência definitiva dos direitos patrimoniais a terceiros. Nesses casos, o contrato deve ser formalizado por escrito, sob pena de se presumir o prazo máximo de cinco anos. É importante destacar que, enquanto na licença de uso a titularidade permanece com o titular original, na cessão há a efetiva transferência da titularidade. O contrato de cessão deve indicar, de forma clara, o objeto e as condições de exercício do direito, especificando o prazo de duração, os limites territoriais e o valor negociado, assegurando segurança jurídica e previsibilidade às partes envolvidas (Meneghetti, 2013).

Em síntese, para a indústria de jogos eletrônicos, a Lei do Software funciona como o “código-fonte” jurídico que estrutura as regras de titularidade, licenciamento e cessão, definindo quem detém os direitos patrimoniais, como o jogo pode ser explorado comercialmente e quais são as consequências para violações contratuais ou infrações à propriedade intelectual. Ao disciplinar aspectos como prazos, limites territoriais, registro no INPI e obrigações de suporte técnico, essa lei garante previsibilidade e segurança jurídica, protegendo o investimento criativo e financeiro envolvido na produção de um game. Mantendo a analogia com um jogo de xadrez, o software, dentro do ecossistema que compõe os jogos eletrônicos, desempenha o papel da rainha: a peça mais versátil e estratégica, cuja proteção assegura o domínio do tabuleiro, ou, no caso, do mercado.

4.1.1.5 Outras legislações pertinentes: Lei da propriedade industrial (LPI), Lei do Audiovisual e Lei Rouanet

4.1.1.5.1 Lei Rouanet

Os jogos eletrônicos são uma manifestação cultural reconhecida pela Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991). Embora essa lei inicialmente não os mencionasse como passíveis de apoio ou incentivo fiscal aos jogos eletrônicos. Apesar de ser uma legislação para o fomento cultural no Brasil, a Lei Rouanet não tem como objetivo a proteção de obras; ela institui o Programa

Nacional de Apoio à Cultura (Pronac), funcionando como uma política de incentivo e apoio. Embora não faça parte do conjunto de leis diretamente ligadas à proteção legal dos *games*, sua menção é relevante para contextualizar o reconhecimento cultural do setor, e ela será retomada em discussões futuras sobre incentivos (Brasil, 1991).

É recomendado que as indústrias de jogos eletrônicos avaliem com atenção os requisitos da Lei Rouanet, especialmente o disposto no Artigo 2º. Os incentivos desta lei se aplicam apenas a projetos culturais que buscam a exibição, utilização e circulação públicas dos bens resultantes. Isso significa que é proibido o apoio a obras, produtos ou eventos "*destinados ou circunscritos a circuitos privados ou a coleções particulares*". A exibição e uso dos bens culturais devem ser "*abertas, sem distinção, a qualquer pessoa, se gratuitas, e a público pagante, se cobrado ingresso*". Além disso, sempre que for tecnicamente viável, os projetos precisam ser disponibilizados em formato acessível a pessoas com deficiência (Mendonça, 2018).

Para o setor de *games*, esses critérios são um ponto de decisão: eles implicam que os projetos incentivados devem ter um caráter público e acessível, e não podem ser desenvolvidos apenas para uso restrito ou privado. O reconhecimento explícito dos jogos eletrônicos na Lei Rouanet veio com o Artigo 25, inciso X, que foi incluído em 2008 (Lei nº 11.646/2008). Esse inciso, agora revogado em 2024, visava incentivar projetos culturais, inclusive a produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes e a formação de profissionais do setor (Brasil, 1991).

É notável o tempo que levou para que os jogos fossem oficialmente reconhecidos dentro de uma lei de fomento cultural, considerando que a Lei Rouanet foi criada em 1991. A inclusão deste inciso, por mais que tardia, validou a importância dos jogos eletrônicos como uma manifestação artística e cultural do Brasil, ajudando a quebrar preconceitos e a integrar esse setor no cenário cultural nacional.

4.1.1.5.2 Lei do Audiovisual

Assim como a Lei Rouanet, a Lei do Audiovisual é primariamente uma lei de incentivos, não de proteção de obras, seu principal objetivo é justamente oferecer benefícios fiscais para fomentar a produção de conteúdo audiovisual nacional.

Por isso a Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993) pode ser uma ferramenta importante para a captação de recursos e o incentivo à produção de jogos eletrônicos no Brasil, isso

ocorre se os projetos de *games* forem enquadrados como "obras audiovisuais brasileiras de produção independente" pelas autoridades competentes.

Porém, a Lei do Audiovisual não menciona explicitamente "jogos eletrônicos" ou "*games*" como obras elegíveis para incentivos. Embora os jogos possuam fortes elementos audiovisuais como: música, roteiro, cenários e personagens, a interpretação legal sobre o que constitui uma "obra audiovisual" para fins de acesso a esses benefícios fiscais recai sobre a Agência Nacional do Cinema (Ancine). Historicamente, a Ancine tem direcionado seus mecanismos de fomento principalmente para os formatos mais tradicionais de cinema e televisão.

Para que um jogo eletrônico pudesse se beneficiar dessa lei, seria muito conveniente que a Ancine, por meio de uma regulamentação específica ou de decisões em casos particulares, interpretasse os jogos eletrônicos como "obras audiovisuais brasileiras de produção independente" nos termos da legislação.

4.1.1.5.3 *Lei da Propriedade Industrial (LPI)*

A LPI, Lei nº 9.279/1996, foi uma das legislações abordadas no primeiro capítulo deste trabalho, principalmente a proteção e a importância das marcas para os jogos eletrônicos e suas produtoras, por isso neste tópico iremos focar nos que não foram explorados naquele momento, contudo, também são formas de proteção dos jogos eletrônicos. A LPI protege a inovação e a identidade dos jogos eletrônicos no mercado.

A proteção advinda dos Desenhos Industriais no âmbito dos jogos eletrônicos aplica-se à proteção da "forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original". (1996) Sendo relevante para o design de consoles, acessórios específicos para jogos ou até mesmo para personagens dos *games* que viraram bonecos e tantos outros acessórios em formatos 3D, o design da interface (UI) se configura como um produto físico ou uma representação gráfica aplicada a um produto (Brasil, 1998).

Outro ponto relevante trazido pela legislação, especialmente para os jogos eletrônicos, está relacionado ao combate à pirataria problema presente desde a origem do setor no Brasil. A combinação de altas taxas tributárias, que encareciam significativamente o preço dos jogos, com uma população majoritariamente de classe baixa ou média, criou um cenário propício

para a disseminação dessa prática. Com grande parte da população sem condições de investir em entretenimento, a pirataria tornou-se um caminho adotado (Rocha, 2018).

Nesse contexto, os crimes relacionados à concorrência desleal estão previstos no Capítulo VI do Título V da Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996), que dispõe sobre os crimes contra a propriedade industrial. Essa legislação oferece instrumentos para coibir práticas de mercado ilícitas, como a violação de direitos exclusivos, a imitação de marcas e o plágio de produtos e serviços, protegendo as empresas contra ações de concorrentes desleais e reforçando a importância da proteção jurídica nesse setor.

A concorrência desleal é caracterizada como “um ato empresarial antijurídico, que viola as regras éticas da concorrência e busca indevidamente desviar clientela ou prejudicar o concorrente” (Barbosa, 2016, p. 122). Esse entendimento reforça a necessidade da proteção das propriedades intelectuais dos jogos eletrônicos que enfrentam mercados altamente criativos, inovadores e muitas vezes custosos e que criam vários gatilhos para a busca de alternativas que transgridem a legislação e a ética mercantil.

A Lei da Propriedade Industrial assume um papel relevante na proteção dos ativos intelectuais resultantes do processo criativo no desenvolvimento de um jogo eletrônico. A proteção jurídica conferida pela propriedade intelectual assegura que o investimento realizado no desenvolvimento não seja indevidamente copiado ou explorado por terceiros, garantindo segurança jurídica ao titular dos direitos (Costa Netto, 2019).

A proteção legal dos ativos imateriais agrega valor à empresa e aos seus produtos, facilitando negociações, licenciamento de tecnologias e celebração de parcerias estratégicas. Ao mesmo tempo, o reconhecimento legal da exclusividade fomenta a inovação, incentivando novos investimentos em pesquisa, desenvolvimento e aprimoramento da experiência de jogo. Nesse sentido, a Lei da Propriedade Industrial funciona como uma salvaguarda, assegurando o valor, a originalidade e a sustentabilidade do ecossistema de criação e inovação no setor de *games*.

4.1.1.6 O Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852/2024) chegou para mudar o jogo?

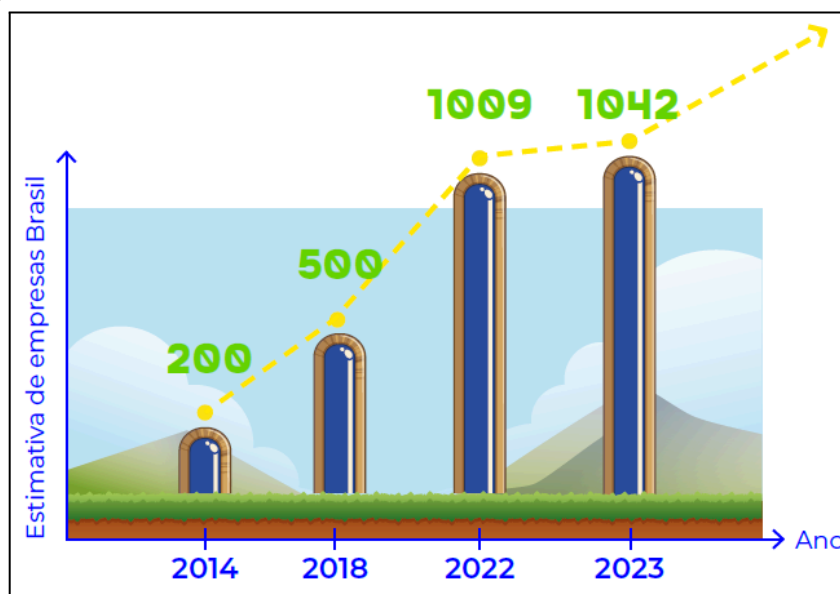
O Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos, ou Marco legal dos Games, como ficou conhecida a Lei nº 14.852, sancionada em 03 de maio de 2024, é realmente um marco na história para as indústrias de jogos eletrônicos de todo país, que há mais de 20 anos se empenhou para que acontecesse a regulamentação do setor.

Uma das instituições responsáveis pelo feito é a ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games), fundada em 2004, representa hoje, no ano de 2025, por cerca de 150 desenvolvedoras de *games* associadas, tem como objetivo “fortalecer e promover a indústria brasileira de jogos digitais através da representação e interlocução do ecossistema nacional e internacional”, é a principal instituição nacional da categoria (ABRAGAMES, 2025).

O setor dos jogos eletrônicos conecta-se com múltiplas economias e o marco legal dos *games* veio reforçar essa transversalidade. A Lei veio para inaugurar uma nova fase das indústrias de jogos eletrônicos no país e no exterior, porque a indústria de *games* quase que naturalmente já nasce internacionalizada, mais ainda agora, porque poderão se tornar mais competitivas no mercado com as alterações tributárias e incentivos de investimento que o Marco Legal dos Games traz (ABRAGAMES, 2024).

O relatório global anual da Newzoo de 2023, aponta que o Brasil representa 3% dos jogadores do mundo, e ainda que o mercado de *games* brasileiro movimenta 13 bilhões e fatura 1,2 bilhões por ano, sendo o maior da América Latina. A ABRAGAMES mapeou 1.042 estúdios ativos que desenvolvem jogos eletrônicos, segundo os dados da 2ª Pesquisa Nacional da Indústria de *Games*, realizada entre 2022 e início de 2023, gerando um salto de 521% em menos de 10 anos, momento que foram mapeadas cerca de 200 desenvolvedoras de *games* no País (Newzoo, 2023 e Cardoso, 2023).

Figura 1: Gráfico do histórico de crescimento do número de desenvolvedoras no Brasil



Fonte: ABRAGAMES, 2023

Esses números mostram a relevância da indústria de jogos eletrônicos do Brasil, demonstrando que só por isso já seria suficiente para o encaminhamento ao legislativo. Pois a indústria de *games* no Brasil historicamente foi tratada como “patinho feito”, pagando taxas exorbitantes carecendo de incentivos financeiros para o setor. Possuindo até um termo dado pelas desenvolvedoras conhecido como custo-Brasil, que representa o conjunto de dificuldades e custos extras que as empresas enfrentam para operar no país, sendo apontado como a principal barreira para o crescimento da indústria de *games* brasileira, especialmente devido à elevada carga tributária (Rocha, 2018).

Antes do Marco Legal dos Games, a principal barreira apontada pelos empresários do setor era que os jogos eletrônicos e consoles estavam entre os itens mais tributados do país, chegando a ultrapassar o percentual aplicado à taxação das armas de fogo, sem contar na bitributação aplicada nos devkits. O que faz elevar os preços finais, desestimulando a compra de produtos originais e fomentando a pirataria. Diminuindo a competitividade das desenvolvedoras brasileiras tanto nacionalmente quanto internacionalmente, além deste altos custos e preços, a pirataria prejudica os lucros das empresas e é um obstáculo principalmente para a sobrevivência de pequenas e médias desenvolvedoras (Cardoso, 2023).

Outro desafio relevante para a indústria brasileira de jogos eletrônicos é a retenção de talentos, frequentemente atraídos por empresas internacionais que oferecem salários em moedas estrangeiras com valor até cinco vezes superior ao real e vagas no modelo remoto. Soma-se a isso a concentração das principais instituições de formação nas regiões Sudeste e Sul do país, o que restringe o acesso à educação especializada em outras localidades. A 2ª Pesquisa Nacional da Indústria Brasileira de Games evidencia que a formação oferecida pelas universidades nacionais é, em grande parte, antiquada e pouco ágil para acompanhar as inovações e tecnologias que emergem de forma acelerada, resultando na formação de profissionais que, ao concluírem a graduação, já se encontram desatualizados (Zambon, 2017 e Cardoso, 2023).

Nesse contexto, as desenvolvedoras nacionais enfrentam o desafio de elevar a qualidade de seus produtos e competir em um mercado globalizado, caracterizado por plataformas unificadas e por vendas que demandam maior investimento de tempo e recursos. Para se destacarem e manterem sua relevância, torna-se imprescindível a participação em eventos e feiras do setor, exigindo das empresas um esforço contínuo de presença e visibilidade no mercado.

O setor sofre com a falta de financiamento e a ausência de recursos que afetam todas as camadas estruturais da produção de jogos eletrônicos no Brasil. A falta de investimento impacta diretamente áreas estratégicas para o desenvolvimento das empresas, como marketing e contratação de profissionais qualificados. Ainda assim, mesmo diante desses obstáculos, 58% das desenvolvedoras brasileiras comercializam seus produtos no mercado internacional, conforme aponta a 2ª Pesquisa Nacional da Indústria Brasileira de Games (Cardoso, 2023).

Diante da realidade marcada por diversos desafios, mesmo assim segue em um crescimento constante, aumentando sua presença em setores como saúde, educação e até mesmo aplicações corporativas. O setor de *games* brasileiro buscou articulação política e institucional. Esse movimento culminou na proposição do Projeto de Lei nº 2.796/2021, apresentado pelo Deputado Kim Kataguirí (Democratas/SP), com o objetivo de estabelecer um marco jurídico específico para o setor.

O referido projeto deu origem à Lei nº 14.852/2024, sancionada em 03 de maio de 2024, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos. Essa legislação representa um divisor de águas para a indústria brasileira de jogos eletrônicos, ao regulamentar a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial dos *games* em território nacional. Trata-se de um passo para reconhecer o setor como parte estratégica da economia criativa e da inovação tecnológica no Brasil.

4.1.1.7 A tramitação e aprovação do Marco Legal dos Games

O Projeto de Lei nº 2.796/2021, de autoria do Deputado Federal Kim Kataguirí, do partido Democratas de São Paulo, foi apresentado na Câmara dos Deputados em 11 de agosto de 2021. A versão original da proposta continha um total de 10 artigos, voltados à regulamentação do setor de jogos eletrônicos no Brasil.

O artigo 1º definia o que deveria ser compreendido como jogo eletrônico. Os artigos 2º ao 5º abordavam questões relativas à classificação indicativa e às hipóteses de uso dos jogos eletrônicos em determinadas situações. O artigo 6º tratava da tributação incidente sobre itens importados destinados à indústria de jogos eletrônicos. Já o artigo 7º versava sobre políticas de fomento e incentivo à formação de profissionais qualificados para atuar no setor (Brasil, 2021).

O artigo 8º, por sua vez, abordava a questão da propriedade intelectual nos jogos eletrônicos. No entanto, iniciava com um equívoco conceitual ao se referir à música como

objeto de patente, o que revela uma confusão entre os regimes jurídicos da propriedade intelectual:

“Art. 8º. A patente das músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos seguirão as regras do direito autoral.

Parágrafo único. O registro da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos observará o mesmo regime do registro de software.” (Brasil, 2021)

Além disso, o artigo 9º também tratava da proteção autoral dos jogos eletrônicos, propondo a inclusão de um parágrafo único ao artigo 1º da Lei nº 9.609/1998, com a seguinte redação:

“Art. 1º [...]

Parágrafo único: Também será regido por esta Lei o registro de jogos eletrônicos, salvo no que tange às músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos, que ficam sujeitas ao regime de direito autoral.” (Brasil, 2021)

Esses dois últimos dispositivos demonstram a intenção daquele legislador de reconhecer a complexidade dos jogos eletrônicos como obras multifacetadas, contudo evidenciam a necessidade de maior precisão técnica na distinção entre os institutos do direito autoral e da propriedade industrial, seriam necessários alguns ajustes, mas vê-se um reconhecimento e preocupação com a proteção e a tentativa de enquadramento dessas obras.

A falha conceitual na redação original do projeto destaca a necessidade de um entendimento mais preciso sobre a natureza complexa dos jogos, por se tratarem de obras de estruturas híbridas que combinam narrativa, tecnologia e interatividade, elementos que são protegidos por diferentes leis. O enredo e a música, são tutelados pelo Direito Autoral, enquanto a marca e outros ativos criativos podem ser protegidos pela Propriedade Industrial. Essa distinção é importante, pois dialoga com autores como Denis Borges Barbosa que defendem que a propriedade intelectual concede uma posição de poder econômico, e a proteção legal em tese deveria buscar exatamente garantir essa vantagem (Barbosa, 2010).

Na justificativa do PL (2021), o Deputado Kim Kataguiri apresenta dados relevantes que evidenciam a importância estratégica do setor de jogos eletrônicos. Com base em informações do relatório da Newzoo, destacou que, em 2019, a indústria global de games alcançou um faturamento de 148 bilhões de dólares, com 2,4 bilhões de jogadores e uma taxa média de crescimento anual estimada em 10%. O parlamentar também ressaltou o potencial do setor na geração de empregos altamente qualificados e com boa remuneração, além de mencionar as expectativas positivas de expansão do mercado na América Latina região que, à época, registrava o segundo maior crescimento no setor, ficando atrás apenas do Oriente Médio e da África (Brasil, 2021 e Cardoso, 2023).

Apesar do cenário promissor, o deputado alerta para os entraves que dificultam o desenvolvimento da indústria nacional. Segundo ele:

“Em que pese os dados promissores acima, o Brasil continua na contramão do desenvolvimento do setor. A elevada carga tributária associada a falta de uma política coordenada de incentivos acarreta num desinteresse pela produção local. Como permanece a demanda de consumo, ainda que acanhada frente ao potencial aventado, a importação ganha novos contornos e o descaminho vira uma praxe. Os jogos eletrônicos estão sujeitos principalmente ao Programa de Integração Social (PIS), à Contribuição para Financiamento da Seguridade Social (Cofins), ao Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS), ao Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) e, em alguns casos, ao Imposto sobre Importação.” (Brasil, 2021)

A breve exposição do Deputado já é suficiente para evidenciar a elevada carga tributária que incide sobre a indústria de jogos eletrônicos no Brasil. Embora o foco central deste trabalho seja a proteção da propriedade intelectual no setor, é inevitável não reconhecer a relevância dessa temática que está intrinsecamente relacionada a fatores estruturais dos *games*, como os altos custos operacionais e a retenção de talentos. Seria incoerente analisar exclusivamente os mecanismos de proteção intelectual sem considerar o contexto econômico e regulatório em que essa indústria está inserida.

Portanto, compreender a realidade da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos no Brasil exige uma abordagem integrada, capaz de identificar os elementos que, de forma direta ou indireta, influenciam o desenvolvimento, a competitividade e o devido reconhecimento do setor neste país.

Dando continuidade ao processo de tramitação do marco legal, apresentado o PL nº 2.796/2021, a tramitação iniciou-se com o Presidente da Câmara dos Deputados Arthur Lira, no dia 15/09/2021; despachou o Projeto Lei para análise, texto do despacho, “Às Comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática e Constituição e Justiça e de Cidadania (Art. 54 RICD), Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II Regime de Tramitação: Ordinária (Art. 151, III, RICD)” (Brasil, 2025b).

O RICD que o Presidente da Câmara remete ao seu despacho é o Regimento Interno da Câmara de Deputados (RICD), o art. 24, inciso II traz que cabe às comissões permanentes a análise da matéria aplicável dispensada a competência do plenário, e o art. 151, inciso III, não estabelece como caráter de urgência ou prioridade, colocando o projeto como tramitação ordinária (Brasil, 2025b).

Em 25 de agosto de 2022, as Comissões de: Cultura, de Ciência e Tecnologia, de Comunicação e Informática e Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, todas Comissões da Câmara dos Deputados. Tendo como relator o Deputado Darci de Matos (PSD/SC), o parecer destacou pontos centrais para o avanço da indústria brasileira de jogos eletrônicos, enfatizou a exclusão de jogos de azar do escopo da norma, a inadequação da atual tributação dos *games* que ainda eram tratados como jogos de azar e o alto potencial de desenvolvimento do setor, especialmente na área de software (Brasil, 2022b).

Além disso, reforçou o relator que o projeto era compatível com as normas fiscais e orçamentárias vigentes, não implicando em aumento de gastos públicos. No campo cultural, foi ressaltado que a Lei Rouanet já contemplaria os jogos eletrônicos como manifestações culturais passíveis de incentivo. O relator concluiu pela constitucionalidade, juridicidade e a boa técnica legislativa da proposta, validando seu avanço no processo legislativo.

O parecer proferido em Plenário pelo deputado Darci de Matos, relator do Projeto de Lei nº 2.796/2021, em 19/10/2022, destaca a relevância do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil. O parecer considera o projeto oportuno e necessário, dada a expressiva expansão do setor, que na época havia movimentado cerca de US\$ 180 bilhões em 2020, superando as indústrias cinematográfica e musical juntas. O relator criticou a situação da classificação tributária dos jogos eletrônicos como jogos de azar, o que eleva indevidamente a carga tributária do setor, e propôs sua equiparação aos bens de informática. Define jogos eletrônicos como programas interativos de finalidade lúdica, excluindo expressamente a equiparação aos jogos de azar. Além disso, o parecer reconheceu aplicações educacionais, terapêuticas e de treinamento, legitimando seu uso além do entretenimento (Brasil, 2022b).

O voto defendeu a formação de mão de obra qualificada, incentivos fiscais e políticas públicas de fomento, bem como a regulamentação dos *fantasy games*, com critérios objetivos que os afastam da categoria de jogo de azar. Em relação à propriedade intelectual e à proteção de dados, recomenda-se alinhamento à LGPD e simplificação de exigências regulatórias, assegurando segurança jurídica ao setor (Brasil, 2022c).

Ao final, o relator manifestou-se favorável à aprovação do projeto, com as alterações incorporadas no texto substitutivo da lei, dado o reconhecimento e a importância econômica, cultural e tecnológica dos jogos eletrônicos para o país. O texto substitutivo do projeto de lei nº 2.796/2021, continha 7 artigos, com a retirada daqueles artigos sobre propriedade

intelectual dos jogos eletrônicos que apresentavam falhas técnicas significativas (Brasil, 2022c).

No mesmo dia, foi deferido o requerimento nº 1.436/2022 para incluir o exame de mérito e de adequação financeiro e orçamentária, passando também pela comissão de finanças e tributação. Ainda nessa data o texto aprovado foi remetido ao Senado Federal. Em seguida, foi encaminhada para publicação, no Diário do Senado Federal de 21/10/2022, a criação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia (Brasil, 2022).

No Senado, o projeto passou por diversas instâncias. Inicialmente, foi analisado pela Comissão de Assuntos Econômicos (CAE), sob relatoria do Senador Irajá. Uma vez que, a CAE é responsável por analisar os aspectos econômicos, financeiros, tributários e de finanças públicas do PL. A análise da CAE concluiu que o PL não cria despesa para o Poder Público nem novos entes públicos, estando em conformidade com a Lei de Responsabilidade Fiscal (Lei Complementar nº 101, de 2000) e a Lei de Diretrizes Orçamentárias de 2022 (Lei nº 14.436, de 2022) (Brasil, 2022b).

Como o PL não foi distribuído à Comissão de Constituição e Justiça, a CAE também avaliou a constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e boa técnica legislativa e concluiu que o PL estaria em harmonia com os preceitos constitucionais, não apresentava vícios de juridicidade, não colidia com o regimento interno do Senado Federal e foi redigido de acordo com a boa técnica legislativa, estando apto à aprovação. Em 30 de maio de 2023, o relator, senador Irajá, apresentou relatório favorável ao projeto com uma emenda de sua autoria, com os argumentos do autor de que o novo marco legal seria um passo importante para o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil. (Brasil, 2023)

A sugestão de emenda de redação ao *caput* do art. 2º. A comissão propõe a adição do termo "uso comercial" à lista de atividades reguladas (fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento). Emenda 2 nº:

“Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento, o uso comercial dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.” (Brasil, 2023)

A justificativa do Senador relato Irajá, foi que isso proporcionaria maior segurança jurídica para o setor, abrangendo a aquisição de licenças de software e o uso comercial de marcas associadas aos jogos, como em torneios e licenciamentos.

No dia 06 de junho de 2023 o Senador Carlos Viana solicitou a inclusão da emenda nº 1 ao projeto de lei nº 2.796/2021. O objetivo principal dessa emenda é adicionar um novo

parágrafo, o § 4º, ao artigo 2º do Projeto de Lei nº 2.796 de 2021. Que o PL além de estabelecer um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, também iria abranger os jogos de fantasia no Brasil (Brasil, 2023b).

A emenda visava prever e definir o que são as "ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos". Segundo a justificação, era estratégico estabelecer essas ferramentas porque o PL não se restringissem apenas a conceituar os jogos eletrônicos, mas também a sua criação (Brasil, 2023b).

A CAE, tendo como relator o Senador Irajá, aprovou o texto apenas com uma emenda (Emenda nº 2), e rejeitou outras propostas, incluindo requerimentos de oitiva de diversas comissões, publicação de 06/06/2023 (Brasil, 2023c).

No dia 15 de junho de 2023, faltando um dia para encerrar o prazo para apresentação de emendas ao PL, foram apresentadas quatro emendas. O Senador Mecias de Jesus apresentou duas emendas significativas: a Emenda nº 3 propunha a inclusão de parágrafos ao artigo 4º, com o objetivo de evitar que escolas com menos de 500 alunos, rurais, indígenas ou quilombolas fossem obrigadas a adquirir jogos eletrônicos, considerando suas limitações orçamentárias, a emenda também prevê que o poder público fomente políticas para fornecer esses jogos às escolas públicas, sem impedir sua adoção por escolas privadas. Já a Emenda nº 4 buscou redefinir o conceito de jogo eletrônico, caracterizando-o como uma obra audiovisual desenvolvida como programa de computador, evitando confusão entre software e hardware, o que poderia gerar entraves tributários, e também pretendia trazer uma definição para os *fantasy games*, especificou as ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos, assegurando que esses itens sejam contemplados pelos incentivos previstos na lei (Brasil, 2023d e 2023e).

Ainda foram apresentadas mais duas emendas, ambas do Senador Izalci Lucas, às Emendas nº 5 e nº 6 ao PL nº 2.796/2021, com foco na clarificação conceitual e segurança jurídica dos jogos eletrônicos: A Emenda nº 5 propôs nova redação ao inciso I do § 1º do art. 2º, com o objetivo de compreender que o jogo eletrônico é um programa de computador, e não o dispositivo em que é executado. Além disso, buscou reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, o que alinha o texto legal ao entendimento já adotado por órgãos como a ANCINE, fortalecendo a possibilidade de acesso a políticas públicas de fomento cultural e incentivo fiscal (Brasil, 2023f).

E a Emenda nº 6 propôs a supressão do inciso II do mesmo parágrafo, com o intuito de reforçar a distinção entre *software* (o jogo) e *hardware* (o dispositivo). A remoção evita

interpretações que poderiam confundir o jogo eletrônico com o equipamento físico, assegurando que o foco da lei permaneça no conteúdo imaterial e criativo dos jogos (Brasil, 2023g).

Durante a tramitação do PL nº 2.796/2021 no Senado Federal, diversos senadores apresentaram requerimentos solicitando o encaminhamento do projeto a comissões temáticas. A Senadora Leila Barros e os Senadores Carlos Viana e Rogério Carvalho solicitaram a oitiva da Comissão de Educação e Cultura, destacando o caráter cultural e educativo dos jogos eletrônicos. Carlos Viana também pediu análise pelas Comissões de Esporte, Assuntos Sociais e Comunicação e Direito Digital. Alessandro Vieira solicitou a inclusão da Comissão de Direitos Humanos, justificando a necessidade de proteger crianças e adolescentes, especialmente quanto a vícios e *loot boxes*. Rogério Carvalho reforçou a pertinência da Comissão de Comunicação e Direito Digital, considerando temas como privacidade e proteção de dados (Brasil, 2023h).

É válido destacar a fala da Deputada Leila de Barros (PDT/DF) na sessão do senado no dia 15 de agosto de 2023, ao defender a retirada do jogos de fantasia do texto do Marco Legal da Indústria dos jogos eletrônicos:

Eu fui procurada pela ABragames, que é associação brasileira das desenvolvedoras de jogos digitais, e eles me apresentaram as seguintes argumentações, que eu vou passar aqui para todos os colegas. Contrariedade em relação à inclusão dos fantasy games no marco dos jogos eletrônicos por entenderem que se trata de duas coisas absolutamente distintas. Aliás, para todos com quem falei, os fantasy games se assemelham mais a uma loteria de aposta de cota fixa, conhecida como sports betting, que já está sendo disciplinada pela Medida Provisória 1.182, de 2023. E também há discordância com a definição dos jogos eletrônicos como meros softwares, desconsiderando sua ligação com o setor audiovisual. Por fim, eles imploram a esta Casa que haja um maior debate sobre o tema, e eu, enquanto Senadora da República e também grande defensora desse debate na Casa, que começou em 2019-2020, antes da pandemia, e cessou aqui, Sr. Presidente, peço aos colegas que façamos esse debate amplo não só na CAE, pelas questões econômicas, mas envolvendo também a questão do entretenimento, que foi discutida também na CE. (Brasil, 2023i)

A Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) manifestou parecer favorável ao Projeto de Lei nº 2.796/2021, que propõe o Marco Legal dos Games, reafirmando o mérito econômico da proposta e sua adequação jurídica e técnica. No entanto, a CAE rejeitou todas as emendas apresentadas em Plenário (Emendas nºs 3, 4, 5 e 6) (Brasil, 2023).

A Emenda nº 3, do senador Mecias de Jesus, foi rejeitada por propor ajustes desnecessários à regulamentação do uso de jogos eletrônicos em ambientes escolares, já que o texto original do projeto não impõe obrigatoriedade, apenas faculta o uso. A Emenda nº 4,

também do senador Mecias, sugeria alterações na definição de “jogo eletrônico” e a inclusão de “ferramentas especiais”, mas foi considerada excessivamente detalhista, correndo o risco de engessar a legislação frente à constante evolução tecnológica. Já as Emendas nºs 5 e 6, do senador Izalci Lucas, buscavam suprimir a associação entre software e hardware no conceito de jogos eletrônicos, porém foram rejeitadas por poderem limitar o escopo da legislação, especialmente no que se refere ao desenvolvimento de jogos que utilizam dispositivos físicos, importantes para a acessibilidade de pessoas com deficiência (Brasil, 2023).

Três emendas tratavam-se da estruturação jurídica e econômica do setor de jogos eletrônicos, em aspectos que dialogam com a proteção de ativos intelectuais e os incentivos à produção nacional. A Emenda nº 7 propôs a definição das ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, como computadores, softwares e equipamentos especializados. Essa especificação visava garantir que tais ferramentas sejam contempladas pelos incentivos fiscais previstos no PL, o que impacta diretamente a viabilidade econômica de estúdios desenvolvedores e a valorização de seus ativos de propriedade intelectual (Brasil, 2023j).

A Emenda nº 8 reforçou o uso de jogos eletrônicos no contexto educacional, ao sugerir a inclusão da criação de plataformas de jogos educativos entre os objetivos da política pública de fomento. Essa iniciativa reconhece o potencial dos jogos como instrumentos culturais e pedagógicos, ampliando seu escopo de proteção e valorização no ordenamento jurídico (Brasil, 2023l).

Por fim, a Emenda nº 9, buscou aperfeiçoar a regulamentação da indústria de jogos eletrônicos no Brasil. Entre suas principais inovações, destacou-se a inserção das definições de “jogos eletrônicos” e “jogos de fantasia” diretamente no art. 1º, a fim de evitar confusões com jogos de azar, como caça-níqueis e loterias. O parágrafo único do art. 2º estabeleceu as ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, garantindo-lhes acesso aos benefícios fiscais previstos na Lei do Bem.

No que tange à proteção de crianças e adolescentes, os §§ 3º e 4º do art. 3º restringiram a participação de menores em competições de jogos incompatíveis com sua faixa etária e determinaram a necessidade de regulamentação específica sobre importação, comercialização e divulgação, visando resguardar esse público da publicidade nociva (Brasil, 2023m).

Outro ponto relevante foi a inclusão do art. 5º, que explicitou os objetivos gerais e específicos do setor, tais como o fomento à inovação e a mitigação de riscos à saúde mental

dos jovens. No âmbito da educação, a redação do art. 9º, III, foi ajustada, incentivando o desenvolvimento de jogos com caráter educativo e ampliando a visibilidade de tais iniciativas. A emenda também acrescentou o art. 10, prevendo penalidades para garantir coercitividade à lei, e alterou a cláusula de vigência, eliminando o prazo diferido e determinando que a norma entrasse em vigor na data de sua publicação (Brasil, 2023m).

O parecer nº 06/2024 da relatora trouxe contribuições e ampliou o conteúdo do projeto original de forma detalhada. Entre os principais avanços, destacam-se a definição clara de jogo eletrônico como obra audiovisual interativa, a liberdade para desenvolver e comercializar jogos sem autorização prévia, a criação de regime especial de apoio a pequenos desenvolvedores, o reconhecimento da atividade como de valor cultural e tecnológico (possibilitando o enquadramento em leis como a Lei do Bem e a Lei Rouanet), e a adoção de medidas de proteção à infância e à adolescência (Brasil, 2024b).

Além disso, o relatório trata sobre as diretrizes para classificação etária, incentiva a formação de profissionais do setor, permite o uso educacional, terapêutico e artístico dos jogos, e prevê alterações legislativas relevantes, como a inclusão dos jogos eletrônicos no escopo da Lei de Propriedade Industrial, especificamente o art. 22. Assim, a CAE entendeu que o texto original do PL é mais abrangente, tecnicamente adequado e equilibrado para atender às necessidades do setor. Em audiência pública e nova rodada de emendas (nº 7 a 10), a CE formulou um substitutivo (Emenda nº 10), aprovado em 27 de fevereiro de 2024, conferindo maior abrangência cultural e proteção infantojuvenil à proposta (Brasil, 2024b).

Seguindo a tramitação do Projeto de Lei nº 2.796/2021, novas emendas foram apresentadas em Plenário com o objetivo de ajustar pontos específicos do substitutivo aprovado nas comissões. A Emenda nº 11, proposta pelo Senador Irajá, solicitava a supressão de artigos relacionados a incentivos fiscais e regimes especiais de apoio, argumentando que não houve análise adequada sobre renúncia de receita pública e que os recursos deveriam ser direcionados a setores mais carentes (Brasil, 2024c).

A Emenda nº 12 propunha limitar a aplicação de controles de transações por crianças somente às contas criadas após a vigência da lei, visando evitar sobrecarga técnica aos desenvolvedores. Já a Emenda nº 13 busca restringir os critérios da classificação etária dos jogos aos riscos relacionados a microtransações, excluindo referências genéricas à saúde dos usuários (Brasil, 2024d e 2024e).

Por fim, a Emenda nº 14, foi apresentada pelo Senador Jaques Wagner, reforça a distinção entre jogos eletrônicos e atividades reguladas por leis de apostas, como promoções

comerciais e loterias, excluindo-as do escopo de benefícios previstos pelo PL. Essas emendas refletem preocupações fiscais, técnicas e regulatórias que permeiam o debate sobre o marco legal dos jogos eletrônicos (Brasil, 2024f).

Dando continuidade à análise das emendas apresentadas ao PL nº 2.796/2021, em 13/03/2024, a relatora Senadora Leila Barros emitiu parecer de Plenário sobre as Emendas nº 11, 12, 13 e 14-PLEN. A Emenda nº 11, que solicitava a supressão de diversos artigos sobre incentivos fiscais, foi parcialmente acolhida com a exclusão apenas dos artigos 12 e 13, considerados excessivos; os demais foram mantidos por tratarem de reconhecimento legal já previsto em legislações existentes (Brasil, 2024g).

A Emenda nº 12, que restringia os controles de compras por crianças apenas a contas criadas após a vigência da lei, foi rejeitada, sob a justificativa de que contas infantis, na prática, não existem formalmente. A Emenda nº 13, que pedia a retirada do termo "saúde dos usuários" da classificação etária, foi acolhida por trazer maior precisão ao texto. Por fim, a Emenda nº 14, que reforça a exclusão de empresas de apostas e loterias dos benefícios legais voltados aos jogos eletrônicos, também foi aceita, por conferir maior clareza normativa (Brasil, 2024g).

O processo legislativo do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que visa instituir o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil, avançou significativamente em março de 2024 com a aprovação de um texto substitutivo no Senado Federal. Como não houve apresentação de novas emendas, a discussão em turno suplementar foi encerrada, e o substitutivo foi adotado definitivamente, sem necessidade de nova votação (Brasil, 2024h).

A matéria agora retorna à Câmara dos Deputados, onde os parlamentares deverão analisar o substitutivo aprovado pelo Senado. O novo texto incorpora as mudanças propostas, resultando em um projeto mais robusto e alinhado às demandas do setor de jogos eletrônicos. Por fim, em 18/03/2024, foi anexada oficialmente a minuta da redação final revisada do PL nº 2.796/2021, refletindo as alterações no Senado (Brasil, 2024h).

Na data de 12 de abril de 2024, o Ofício nº 172/2024/PS-GSE foi encaminhado à Presidência da República para apreciação do Presidente, resultando na sanção do Projeto de Lei nº 2.796/2021, que institui o marco legal da indústria de jogos eletrônicos no Brasil. A proposta foi sancionada no dia 3 de maio de 2024, com veto parcial ao artigo 19, e transformada na Lei nº 14.852, de 2024, conforme publicação no Diário Oficial da União (DOU), em 6 de maio de 2024, Seção I, páginas 3 e 4 (Brasil, 2024i).

A sanção dessa lei representa um avanço para o cenário jurídico da indústria dos jogos eletrônicos. A nova legislação fornece oportunidades ao alinhar o setor com políticas públicas de incentivo à inovação e à produção cultural nacional. Porém há muitos desafios regulatórios ainda presentes, especialmente o tema de relevância sobre propriedade intelectual, responsabilidade e governança no ambiente digital dos *games*.

Com o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, houve uma mudança significativa no enquadramento jurídico e tributário do setor. Até então, a indústria de jogos eletrônicos era compreendida, de forma limitada, como parte do segmento de software em geral, não existindo na lei dispositivo que possibilitasse que as empresas fossem registradas como desenvolvedoras de jogos eletrônicos. Esse enquadramento refletia-se também na tributação, que não considerava as especificidades econômicas e criativas da cadeia produtiva dos *games*.

A nova legislação corrigiu essa lacuna ao prever a criação de um Código Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) específico para jogos eletrônicos, conferindo autonomia e identidade própria ao setor. Essa medida é especialmente relevante para o escopo deste trabalho, que trata da proteção da propriedade intelectual no setor de *games*, pois contribui para a formalização da indústria nacional, o reconhecimento jurídico das atividades relacionadas ao desenvolvimento de jogos e o acesso a políticas públicas específicas, inclusive no campo da inovação e da cultura. Além disso, a distinção regulatória fortalece a aplicação de direitos autorais e de propriedade industrial sobre os jogos eletrônicos como obras autônomas, e não meramente como extensões de software genérico.

4.1.1.8 Principais disposições do Marco Legal dos Games relacionadas à propriedade intelectual

Desde o início deste trabalho, abordou-se a proteção jurídica aplicável aos jogos eletrônicos, compreendidos como obras complexas que transcendem o mero entretenimento, inserindo-se também no campo da cultura. Essas obras são formadas por múltiplos elementos protegíveis como software, roteiro, trilha sonora, marca do jogo, personagens, são alguns dos exemplos que representam diferentes modalidades da propriedade intelectual. Assim, buscou-se detalhar e compreender, à luz da legislação brasileira vigente, como os jogos eletrônicos se entrelaçam com os direitos autorais e a propriedade industrial, analisando de que forma essas normas são aplicadas na prática e quais os desafios enfrentados pela indústria nacional na instituição desses direitos.

Contudo, esperava-se que o Marco Legal dos Games atuasse como um instrumento capaz de desenrolar o emaranhado normativo que se faz necessário para total proteção de um jogo ou, ao menos, estabelecer uma conexão clara e objetiva entre as legislações já aplicáveis aos jogos eletrônicos. No entanto, o que se observou foi o oposto: em vez de trazer resolutividade, a nova lei acabou gerando novas dúvidas e questionamentos jurídicos, ampliando os desafios interpretativos quanto à aplicação das normas de propriedade intelectual no setor.

Assim, faz-se necessário compreender a definição de jogo eletrônico na Lei nº 14.852/2024, e, que passa a ser a compreensão legal a partir de então:

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;

II – o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos;

III – o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, consumidos por download ou por streaming. (Brasil, 2024)

Verifica-se, que ao analisar o inciso I, a definição de jogos eletrônicos ficou bastante ampla, principalmente na parte “*são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface*”, podendo ser utilizada para o que melhor lhe convier, ou seja, conforme a situação será considerado software, ou em outra será considerado obra audiovisual.

Essa indefinição introduz uma nova camada de insegurança jurídica, especialmente no que diz respeito à natureza jurídica dos jogos eletrônicos. O Marco Legal dos Games passa a reconhecer expressamente os jogos como obras audiovisuais interativas, rompendo com o entendimento anterior que os classificava predominantemente como software, nos termos da Lei nº 9.609/1998. Essa mudança de enquadramento ainda que tenha buscado valorizar o caráter cultural e artístico dos jogos não esclarece de forma sistematizada como se dará a proteção de cada elemento da obra, o que pode gerar insegurança quanto à aplicação dos regimes jurídicos de direitos autorais, propriedade industrial e do próprio direito do software, aprofundando as incertezas já apontadas anteriormente.

A Lei nº 14.852/2024 promoveu uma alteração pontual, porém significativa, no artigo 2º da Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996), ao incluir expressamente a concessão de registro para jogos eletrônicos como uma nova modalidade de proteção:

Art. 20. O caput do art. 2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso VI:
“Art. 2º [...] VI – concessão de registro para jogos eletrônicos.” (Brasil, 2024)

Essa inclusão, no entanto, levanta uma série de questionamentos jurídicos e inseguranças quanto à aplicação prática das normas atualmente vigentes. Em especial, permanece nebuloso como o novo registro específico para jogos eletrônicos articular-se-á com os regimes jurídicos já estabelecidos pela Lei de Direitos Autorais e pela Lei do Software, cujos mecanismos utilizados para proteção são distintos, tanto no que se refere à exigência de registro quanto aos prazos e aos direitos morais e patrimoniais dos autores.

A ausência de diretrizes claras sobre a natureza do novo registro conduz a uma indagação central: os jogos eletrônicos, a partir dessa nova previsão legal, passam a constituir uma categoria própria de proteção, autônoma em relação ao software e à obra audiovisual? Caso afirmativo, estaríamos diante de um regime *sui generis*, que exigiria regulamentação complementar, interpretação sistemática da legislação da propriedade intelectual, para evitar sobreposições, lacunas ou ainda mais insegurança jurídica.

Neste ponto da discussão, é indispensável introduzir o conceito de sobreposição conforme definido por Heloísa Medeiros em sua dissertação de mestrado intitulada “*A Sobreposição de Direitos de Propriedade Intelectual no Software: coexistência entre Direito de Autor e Patente na Sociedade Informacional*”. A autora conceitua a sobreposição como a proteção de um mesmo objeto de propriedade intelectual por diferentes títulos legais, resultando na incidência de mais de um "monopólio" jurídico sobre uma única manifestação ou funcionalidade de um bem imaterial. Em outras palavras, trata-se da superposição de direitos distintos sobre um mesmo ativo, configurando uma acumulação de proteções legais (Medeiros, 2017).

Medeiros aprofunda sua análise justamente na dicotomia envolvendo o software, que pode ser protegido simultaneamente pelo direito de autor e pela patente, configurando uma situação de sobreposição de fato. No entanto, a autora conclui que, teoricamente, não haveria sobreposição legítima entre esses regimes, dada a natureza híbrida do software, que transita entre os domínios da ideia/expressão e da funcionalidade/expressão. Isso porque, no caso específico do software, a *expressão* está intrinsecamente ligada à sua *função*. Assim, embora

tecnicamente viável, a coexistência de regimes de proteção autoral e patentária sobre o mesmo software é, segundo a autora, indesejável no ordenamento jurídico brasileiro, pois gera insegurança jurídica e compromete o equilíbrio constitucional da proteção à propriedade intelectual (Medeiros, 2017).

Com base na reflexão apresentada por Medeiros sobre a sobreposição de direitos no contexto do software, evidencia-se a complexidade jurídica já existente na proteção de bens imateriais híbridos. No entanto, essa complexidade se intensifica ainda mais quando o foco se desloca para os jogos eletrônicos, cuja estrutura vai além de um simples programa de computador. Os jogos reúnem uma diversidade de expressões criativas e funcionais conforme já detalhado, o que os torna obras ainda mais multifacetadas em comparação aos softwares tradicionais.

É nesse contexto que se insere a crítica ao artigo 20 do Marco Legal dos Games, que altera a Lei da Propriedade Industrial (LPI) para incluir expressamente o registro de jogos eletrônicos como uma nova modalidade de proteção. A criação desse possível regime *sui generis* suscita questionamentos relevantes: Por que instituir uma nova forma de proteção, se a obra embora de forma fragmentada, já é protegida pelas legislações vigentes sobre direitos autorais, software, marcas, patentes e desenho industrial? A introdução dessa nova categoria dentro do escopo do INPI exigiria, para além de base legal, uma definição clara dos critérios específicos, das competências técnicas para análise e da forma de coexistência com os regimes já estabelecidos, algo que a alteração legislativa não delimita de forma satisfatória.

Um bom exemplo, como bem lembra Medeiros, é o exemplo de obras complexas protegidas por diferentes títulos da propriedade intelectual não é inédito no direito comparado. Um telefone celular pode ser simultaneamente objeto de proteção por desenho industrial (forma e design), marca (logotipo ou símbolo do fabricante), direito autoral (softwares embarcados) e patente (inovações técnicas). Da mesma forma, um DVD musical pode envolver marca (selo da produtora), desenho industrial (embalagem), além de múltiplos direitos autorais e conexos relativos às músicas, arranjos e imagens. A função de cada regime jurídico, nesses casos, é vista como complementar e específica, sem sobreposições problemáticas (Medeiros, 2017).

Seguindo essa lógica, os jogos eletrônicos poderiam e já podem ser protegidos por mecanismos jurídicos existentes, dado seu caráter composto e integrador de múltiplos ativos da propriedade intelectual. A criação de um novo regime autônomo, sem uma definição clara de escopo e limites, pode gerar insegurança jurídica e conflitos interpretativos, sobretudo no

que tange à coexistência com os sistemas de proteção reconhecidos no ordenamento jurídico brasileiro.

Essa indefinição compromete a previsibilidade e a eficácia do sistema de proteção jurídico, especialmente em um setor marcado pela complexidade e integração de diversos elementos criativos e funcionais, como é o caso. Com a criação de um novo direito específico para jogos eletrônicos, surge o risco de instaurar o que Heloísa Medeiros classifica como uma convergência assimétrica: situação em que os regimes de propriedade intelectual convergem parcialmente em relação ao objeto, aos requisitos e aos direitos concedidos, mas divergem quanto às limitações e exceções aplicáveis. Esse tipo de convergência tende a gerar desequilíbrios e insegurança jurídica, pois a aplicação de um regime pode interferir negativamente na eficácia do outro (Medeiros, 2017).

Por outro lado, a manutenção da proteção segmentada, sem a criação de um novo regime via artigo 20 do Marco Legal dos Games, tenderia a configurar uma convergência simétrica ou positiva, em que os diferentes direitos de propriedade intelectual se articulam de maneira harmoniosa, convergindo quanto ao objeto, aos requisitos, aos direitos e às exceções, favorecendo uma abordagem mais estável e integrada no tratamento jurídico das obras complexas (Medeiros, 2017).

Diante da insegurança gerada pela criação de um novo regime jurídico específico para os jogos eletrônicos, torna-se imprescindível a abertura de debates técnicos aprofundados no âmbito dos ministérios competentes. É indispensável que especialistas em propriedade intelectual, direito autoral, software, audiovisual e regulação tecnológica sejam convocados para contribuir com a formulação de diretrizes claras, que poderão se materializar em futuros decretos, portarias orientativas ou instruções normativas. Espera-se, a atuação do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), por meio da edição de norma própria que esclareça os critérios e procedimentos aplicáveis ao registro de jogos eletrônicos, conferindo maior segurança jurídica aos desenvolvedores e alinhamento com os marcos legais já existentes.

Destaca-se novamente a redação dada pelo art. 5º do Marco Legal dos Games, sobre a definição de “jogo eletrônico” foi concebida de forma aberta, abrangendo diferentes tecnologias, suportes e finalidades. Dessa forma, o que exatamente será considerado como elemento registrável do jogo eletrônico? A ausência de parâmetros objetivos pode comprometer ainda mais a eficácia da proteção. Assim, autorregulação setorial, produção doutrinária, jurisprudência e eventual atividade legislativa complementar deverão assumir

papel de destaque na delimitação dos contornos interpretativos da nova legislação (Brasil, 2024).

Passado mais de um ano desde a sanção da Lei nº 14.852/2024, observa-se a ausência de regulamentações complementares, o que evidencia a urgência de encaminhamentos institucionais que possibilitem a plena implementação e operacionalização do novo marco legal, especialmente no que se refere à proteção da propriedade intelectual no ecossistema dos jogos eletrônicos.

Ainda com o olhar para a nova legislação, o artigo 2º merece atenção especial e análise, pois passaria a representar um dos pontos centrais da definição normativa do setor. Trata-se de um dispositivo que exige leitura minuciosa e interpretação criteriosa, uma vez que estabelece conceitos fundamentais do marco legal da indústria de jogos eletrônicos. O referido artigo dispõe, o seguinte:

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei (Brasil, 2024).

No que diz respeito aos jogos eletrônicos, o art. 1º da Lei nº 14.852/2024 institui formalmente o Marco Legal dos Games. O art. 2º delimita expressamente as atividades que passam a ser reguladas por essa nova legislação, referindo-se à fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial dos jogos eletrônicos. Percebe-se que o texto legal não menciona a palavra "proteção".

A partir dessa formulação, uma interpretação possível é a de que o legislador não tratou da proteção jurídica dos jogos eletrônicos no marco legal, recém-estabelecido. Essa hipótese ganha força quando se observa a ausência do termo “proteção” no art. 2º e a forma divergente com que o tema é abordado no art. 20, que altera a Lei da Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996) para incluir, no seu art. 2º, o inciso VI: “*concessão de registro para jogos eletrônicos*”. Conforme abordado, dando a compreender a criação de um novo regime jurídico *sui generis*, mesmo que os jogos eletrônicos já sejam predominantemente protegidos pela LDA, especialmente em razão de sua natureza como obras complexas (Brasil, 2024).

Além disso, embora programas de computador sejam registrados no INPI, sua proteção decorre da legislação autoral, e não da Lei da Propriedade Industrial. Portanto, o único dispositivo da nova lei que trata, ainda que de forma indireta, da proteção dos jogos eletrônicos acaba por gerar insegurança jurídica, ao vincular a proteção a um sistema legal

distinto do seu embrionário, sem esclarecer como se dará essa transição ou coexistência normativa.

Ao longo de toda a tramitação do Projeto de Lei nº 2.796/2021, que culminou na sanção da Lei nº 14.852/2024, abordada no item anterior, observa-se que não houve interesse por parte dos legisladores em aprofundar o debate sobre a proteção jurídica dos jogos eletrônicos, especialmente sob a ótica dos direitos autorais e conexos. Em nenhum momento foram apresentados pareceres técnicos ou emendas que tratassem diretamente dessas formas de proteção. As discussões se concentraram, de maneira predominante, em aspectos relacionados ao software e hardware, suas diferenciações e ferramentas, com foco voltado à fabricação, desenvolvimento e enquadramento tributário da indústria.

Nesse contexto, destacam-se medidas voltadas à solicitação de um novo código CNAE junto ao Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), com o objetivo de viabilizar o correto enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e, assim, possibilitar a redução da carga tributária sobre o setor. Tal movimentação ficou respaldada pela disposição contida no parágrafo único do art. 5º do Marco Legal dos Games, que estabelece com clareza que os jogos eletrônicos não se confundem com jogos de azar, afastando qualquer interpretação equivocada nesse sentido.

A primeira versão do do Projeto Lei nº 2.796/2021, apresentada pelo Deputado Kim Kataguiri - DEM-SP, trouxe uma preocupação inicial com a proteção dos jogos eletrônicos, apesar de um pouco distorcida entre os conceitos, já apresentados/descritos no item anterior os arts. 8º e 9º. Mesmo que fosse necessário alguns ajustes basilares, o legislador trouxe para dentro do texto legislativo e tentou garantir a proteção com o olhar para essa obra multiforme que são os jogos eletrônicos, contudo os demais legisladores não tiveram o mesmo entendimento tanto é que no primeiro texto substitutivo esses artigos já não existiam mais (Brasil, 2022c).

O fato é que o legislador deixou um cenário de incertezas. O art. 2º da Lei nº 14.852/2024, ao elencar os aspectos dos jogos eletrônicos que passam a ser regulados pelo Marco Legal da indústria dos Jogos Eletrônicos, não menciona expressamente a proteção jurídica dessas obras, limitando-se a tratar de sua fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial. Em contrapartida, apenas no art. 20, quase ao final da norma, é feita uma referência à proteção, ao alterar a redação da Lei da Propriedade Industrial, para incluir a possibilidade de registro de jogos eletrônicos. Essa redação fragmentada e sem articulação clara entre os dispositivos gera um imbróglio jurídico, que

exigirá atenção de diversos órgãos e instituições responsáveis pela implementação e interpretação normativa (Brasil, 2024).

É indispensável que essas entidades, tais como o INPI, o Ministério da Cultura, o Ministério da Fazenda e o Ministério do Desenvolvimento, Indústria de Games, Comércio e Serviços se debruce com o rigor necessário sobre as implicações do novo marco legal. A indústria de jogos eletrônicos é estratégica para o Brasil, que ocupa atualmente a décima posição no mercado global. Além disso, 72% dos jogadores brasileiros afirmam ser mais propensos a jogar títulos que envolvam suas propriedades intelectuais favoritas, conforme aponta o estudo global da Newzoo sobre propriedade intelectual de fandom. Tais dados reforçam a importância de um arcabouço jurídico coerente e eficaz para a proteção e o desenvolvimento sustentável do setor (Azis et al., 2025).

4.1.2 Marco legal, desafios e perspectivas para a indústria dos jogos eletrônicos

Fazendo uma analogia com a literatura, o Marco Legal dos Games assemelha-se à narrativa de *Alice no País das Maravilhas*. Nessa comparação, o coelho atrasado representa a legislação: sempre atrasada em relação à realidade do setor. Alice, ao avistá-lo, inicia sua jornada assim como a indústria de jogos eletrônicos brasileira, que há muitos anos clama por uma regulamentação específica, ainda que o Projeto de Lei nº 2.796/2021 só tenha começado sua tramitação em 2021. Ao seguir o coelho, Alice mergulha em um novo mundo, repleto de desafios, descobertas e incertezas, cenário que se assemelha ao que o Marco Legal inaugura no Brasil. Essa nova legislação, apesar de representar um avanço, também introduz ambiguidades e exigirá esforços interpretativos, institucionais e regulatórios para garantir segurança jurídica às desenvolvedoras de jogos e à cadeia produtiva envolvida.

Um dos maiores acertos do marco legal dos games e talvez fosse um dos mais necessários, foi a abordagem no parágrafo único do art. 5, deixando claro que jogo eletrônico não é jogo de aposta:

Art. 5 [...]

Parágrafo único. As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei.

Fica expressamente definido que os jogos eletrônicos não se enquadram na categoria de jogos de azar, os quais são regulados pela Lei nº 14.790/2023, que estabelece as normas para as atividades de apostas e jogos de azar online no Brasil. Nesse contexto, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (ABRAGAMES) produziu um material explicativo com o objetivo de esclarecer as diferenças entre jogos eletrônicos e os chamados *bets* (ABRAGAMES, 2024, p. 2).

Segundo a associação, no Brasil, a palavra “jogo” é frequentemente utilizada de maneira genérica, o que pode gerar confusões terminológicas. Já no idioma inglês, existem denominações mais específicas, como *bets* para apostas, *gambling* para jogos de azar e *iGaming* como termo que abrange cassinos online, apostas *online* e outras modalidades de jogos de azar digitais. Essa diferenciação contribui para uma melhor compreensão, especialmente por parte do público consumidor, ao evidenciar que jogos de azar são baseados exclusivamente na sorte, sem que o participante tenha controle sobre o resultado, enquanto nos jogos eletrônicos a experiência é centrada na atuação do jogador, que exerce controle direto sobre as ações e o desenvolvimento da narrativa (ABRAGAMES, 2024, p. 2).

O artigo 6º da Lei nº 14.852/2024, trata dos princípios estruturantes para o setor de jogos eletrônicos no Brasil. Ao reconhecer o empreendedorismo inovador como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural, a norma busca estimular a produtividade, a competitividade e a geração de empregos qualificados. Essa abordagem sinaliza um avanço importante na valorização do setor como parte integrante da economia criativa nacional.

Entretanto, a própria redação legal levanta questionamentos relevantes ao sugerir que os profissionais envolvidos na produção de jogos como artistas, designers, programadores e roteiristas possam ser enquadrados, “no que couber”, como microempreendedores individuais (MEI) ou microempresas. Tal previsão pode abrir margem para a precarização das relações de trabalho, enfraquecendo o vínculo empregatício regido pela Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). Com isso, os direitos dos criadores correm o risco de serem relativizados, transferindo o protagonismo e os benefícios econômicos da criação intelectual para as desenvolvedoras e grandes estúdios, sem contrapartidas proporcionais.

Por outro lado, o Marco Legal reafirma compromissos fundamentais, como o respeito à diversidade cultural, à liberdade de expressão e ao pluralismo de fontes de informação, alinhando-se aos valores democráticos e constitucionais. O texto legal também enfatiza a proteção ao consumidor, promovendo medidas educativas sobre direitos e deveres no

ambiente digital, especialmente frente aos desafios impostos por modelos de monetização baseados em microtransações.

A proteção de crianças e adolescentes, ponto sensível e recorrente nas discussões legislativas, recebe atenção especial, com um capítulo na legislação destinado a regulamentar o assunto. Em conformidade com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), a lei estabelece obrigações específicas para os fornecedores de jogos eletrônicos. Entre elas, destacam-se a implementação de sistemas de denúncia, a transparência na gestão de abusos online e a exigência de consentimento dos responsáveis legais para compras dentro dos jogos, medida que visa mitigar riscos de exposição a práticas abusivas ou exploratórias.

Além das diretrizes já analisadas da Lei pontua-se também a preservação da privacidade e a proteção de dados pessoais, em conformidade com os princípios da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), reforçando a importância da segurança e do respeito aos usuários no ambiente digital especialmente crianças e adolescentes, conforme discutido anteriormente (Brasil, 2018).

Contudo, a norma deixa lacunas relevantes, especialmente no que se refere à regulamentação de práticas difundidas no setor, como as criações dos chamados *fans mods* (modificações em jogos já existentes) e os *fan games* (jogos desenvolvidos por fãs). Também não há menção específica ao desenvolvimento de jogos em plataformas de código aberto (open source), o que pode gerar insegurança jurídica quanto aos limites entre uso criativo, licenciamento e possíveis infrações aos direitos de propriedade intelectual. Essa omissão compromete um ecossistema importante de inovação incremental, responsável por formar talentos e gerar experiências relevantes para a indústria. Enquanto algumas empresas adotam práticas de estímulo à criatividade das comunidades, outras adotam medidas repressivas, inclusive judiciais, o que evidencia a urgência de um tratamento normativo mais claro e equilibrado sobre o tema.

Por outro lado, o Marco Legal representa um avanço importante ao reconhecer os jogos eletrônicos como atividades culturais, o que possibilita o acesso a incentivos fiscais previstos em legislações como a Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991) e a Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993). Esse reconhecimento insere os jogos no rol das expressões culturais apoiadas pelo Estado, aproximando o setor de políticas públicas voltadas ao fomento da economia criativa nacional.

A lei também avançou ao determinar a previsão da criação de um CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas) específico para as empresas

desenvolvedoras de jogos eletrônicos, superando um dos principais entraves enfrentados pelo setor: a dificuldade de enquadramento tributário e institucional. A ausência de um código próprio limitava o acesso a benefícios fiscais e dificultava a formalização de negócios, prejudicando inclusive a coleta de dados estatísticos e o reconhecimento da atividade como estratégica para o desenvolvimento econômico e tecnológico do país.

Em síntese, embora ainda careça de regulamentações complementares, a Lei nº 14.852/2024 representa um marco para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil, ao oferecer um ambiente regulatório mais seguro, incentivar a redução da carga tributária, e abrir caminhos para o crescimento do setor em consonância com os padrões internacionais. Dessa forma, o país fortalece sua posição como 10º maior mercado de *games* do mundo, e passa a buscar participação de mercado, mas também protagonismo em inovação e propriedade intelectual no cenário global (Newzoo, 2023).

Retomando a analogia com *Alice no País das Maravilhas*, o Marco Legal dos Games é o buraco que nos conduz a um novo mundo: fascinante, mas repleto de desafios interpretativos e caminhos tortuosos. Alice, ao seguir o coelho, descobre um universo caótico que exige reinvenção e coragem assim como as produtoras, desenvolvedores e órgãos reguladores precisarão enfrentar e estruturar esse novo território jurídico-cultural. A história ainda está no seu início, e os próximos capítulos dependerão da atuação coordenada do Estado, da indústria e da sociedade civil para transformar este novo mundo “legislativo dos *games*” em um espaço coeso, inovador e seguro para a criação, circulação e proteção dos jogos eletrônicos brasileiros.

4.2 PERCEPÇÕES DAS PRODUTORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS SOBRE A PROPRIEDADE INTELECTUAL E O MARCO LEGAL DA INDÚSTRIA DE GAMES NO BRASIL

Após a consolidação sobre a propriedade intelectual aplicada aos jogos eletrônicos no Brasil, bem como das comparações legais em suas diferentes aplicações e da análise da legislação específica voltada para o setor, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, foi possível direcionar o recorte para a proteção dos ativos produzidos por essa indústria no país.

Este capítulo tem como objetivo analisar dados provenientes de pesquisas renomadas, em âmbito nacional e internacional, a fim de apresentar um panorama do comportamento da

indústria de jogos eletrônicos e refletir sobre como a propriedade intelectual e seus resultados têm impactado o cenário brasileiro.

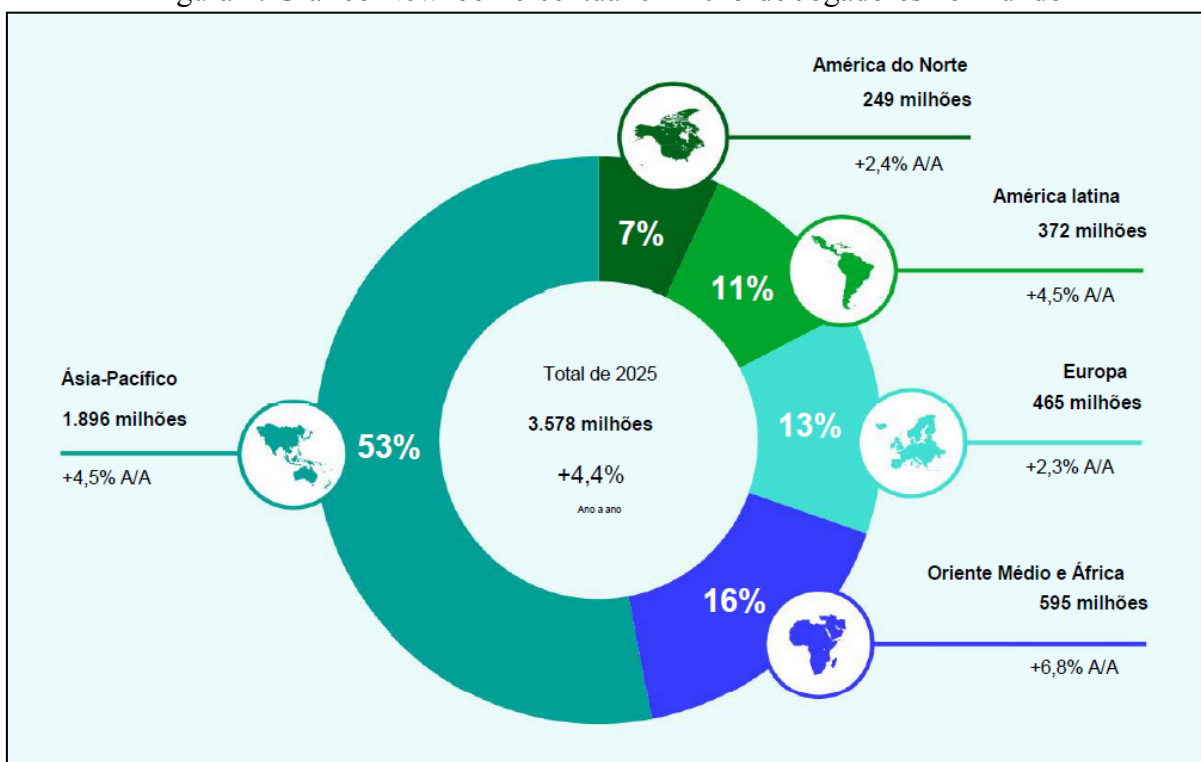
O núcleo deste capítulo, será a apresentação de uma análise crítica dos dados coletados em duas pesquisas realizadas pela própria autora junto à indústria de *games*. A primeira investiga a percepção das desenvolvedoras quanto à propriedade intelectual e sua aplicação em seus cotidianos; a segunda examina a eficácia dos resultados do Marco Legal dos Games após o primeiro ano de sua vigência.

4.2.1 O cenário econômico e jurídico do mercado de jogos eletrônicos global

O mercado global de jogos eletrônicos tornou-se como um dos setores mais robustos do entretenimento, movimentando 187,7 bilhões de dólares em 2024 e reunindo 3,42 bilhões de jogadores em todo o mundo (Newzoo, 2024). O aumento em relação ao comparativo do percentual de aumento do ano anterior de 2,1% em receita mostra uma indústria perene e fortalecida, da mesma forma que o aumento de 4,5% no número de jogadores evidência que a base de consumidores continua em expansão, reafirmando o caráter resiliente e adaptativo da indústria mesmo diante de cenários econômicos adversos (pós-pandemia, guerras e instabilidades diplomáticas e econômicas) (Newzoo, 2024).

A concentração de mais da metade dos jogadores na região Ásia-Pacífico (53%) reforça a uma assimetria geográfica desta indústria, ao passo que a América Latina, com 11% do total, demonstra potencial de crescimento ainda subaproveitado em termos de produção e exportação (Newzoo, 2025).

Figura 2: Gráfico Newzoo Percentual em 2025 de Jogadores no Mundo



Fonte: Newzoo, 2025

Segundo a Pesquisa *Game* Brasil de 2025, 82,8% dos brasileiros consomem jogos digitais, o que representa o recorde mais alto registrado pela pesquisa. Além disso, os hábitos de jogo estão se solidificando em menos jogos, e a maioria dos jogadores está profundamente enraizada em seus títulos de serviço ao vivo preferidos. Isso transforma o mercado de serviços ao vivo em uma batalha de soma zero pela atenção e reduz o mercado endereçável para novos lançamentos (PGB, 2025).

O crescimento global do número de jogadores tem sido impulsionado, sobretudo, pelos mercados emergentes, conforme se verifica no gráfico acima, com destaque para a Ásia-Pacífico, que concentra aproximadamente 53% dos jogadores do mundo, seguida pelo Oriente Médio, África e América Latina, esta última com um crescimento de 4,5% de 2024 para 2025. Esse avanço está diretamente relacionado à democratização do acesso à tecnologia, especialmente à expansão dos *smartphones* e redes móveis, que têm reduzido barreiras e ampliado o público consumidor de jogos digitais (Newzoo, 2025).

Paralelamente, observa-se um aumento consistente no número de jogadores que realizam gastos dentro dos jogos estima-se que o total de jogadores pagantes chegue a 1,6 bilhão em 2025, com um gasto médio de US\$ 119,70 por jogador (Newzoo, 2025). Esse dado revela o fortalecimento da economia digital, a importância crescente dos modelos de

monetização baseados em propriedade intelectual, como compras dentro de jogos e licenciamento de conteúdos originais.

Contudo, os hábitos de consumo passaram a se concentrar em um número menor de títulos, especialmente os “*games as a service*”, que fidelizam comunidades e concentram a atenção dos jogadores. Esse fenômeno cria um mercado ainda mais competitivo, em que novas produções enfrentam dificuldades para se estabelecer. No contexto da indústria brasileira, esse cenário impõe desafios adicionais: a necessidade de proteger as criações, estimular a inovação contínua e garantir segurança jurídica para que desenvolvedoras nacionais possam competir globalmente e captar parte desse mercado em expansão.

4.2.2 Crescimento econômico do mercado brasileiro de jogos eletrônicos

Conforme já foi abordado, o setor de jogos eletrônicos brasileiro enfrentou grandes dificuldades na abertura de mercado, não conseguiu, assim, acompanhar os lançamentos e o desenvolvimento ao passo do restante do mundo devido às altas taxas impostas pelo regime militar, época que, por consequência, refletiu em várias vertentes deste mercado repercutindo até os dias de hoje, sendo o principal deles a pirataria.

Em 2004 a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) elaborou, pelo seu Comitê de Promoção da Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil, o seu Plano Diretor, com vistas a fornecer diretrizes básicas para ações conjuntas entre governo e indústria do respectivo setor. O Plano Diretor da Indústria de Jogos Eletrônicos, representou o primeiro esforço estruturado para compreender e impulsionar o setor no Brasil. O documento destacou tanto as oportunidades, quanto os entraves da época: enquanto o mercado global já havia superado o faturamento do cinema em 2003, o Brasil enfrentava sérios desafios internos, como a pirataria de 94% dos jogos comercializados, o que correspondia a um prejuízo calculado em aproximadamente 210 milhões de dólares (segundo estudo da *IDG Consulting*), e a carga tributária excessiva, que eleva em mais de 114% o preço dos consoles (ABRAGAMES, 2004).

Com apenas 40 empresas ativas no país, o plano diagnosticou um ambiente desfavorável à competitividade, marcado pela evasão de talentos e pela carência de políticas públicas específicas. Em resposta, foram propostas quatro estratégias centrais: (i) aperfeiçoamento do ambiente de negócios e infra-estrutura da indústria de desenvolvimento de jogos; (ii) criação de um cenário favorável à cultura e à economia dos jogos no Brasil; (iii)

aumento da competitividade internacional das desenvolvedoras brasileiras; e (iv) incentivo à inovação e ao desenvolvimento de talentos (ABRAGAMES, 2004).

Essas propostas evidenciaram o reconhecimento do setor de jogos como ativo cultural e econômico estratégico, antecipando debates que, duas décadas depois, seriam formalizados no Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024). Ainda que o plano de 2004 não tenha sido plenamente implementado, ele lançou as bases conceituais de uma política pública voltada à valorização da propriedade intelectual, da inovação tecnológica e da profissionalização do ecossistema nacional de *games*, temas que continuam presentes nas discussões jurídica e econômica do setor.

A partir de 2004, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) passou a desempenhar um papel central no acompanhamento e fortalecimento do setor. Em maio de 2005, a entidade publicou o estudo *A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil*, que passou a ser reconhecido como o primeiro diagnóstico mais abrangente sobre o mercado nacional de *games*. O levantamento apontou que o setor começou a ganhar tração a partir de 1997, quando surgiram as primeiras iniciativas estruturadas de desenvolvimento no país (ABRAGAMES, 2005).

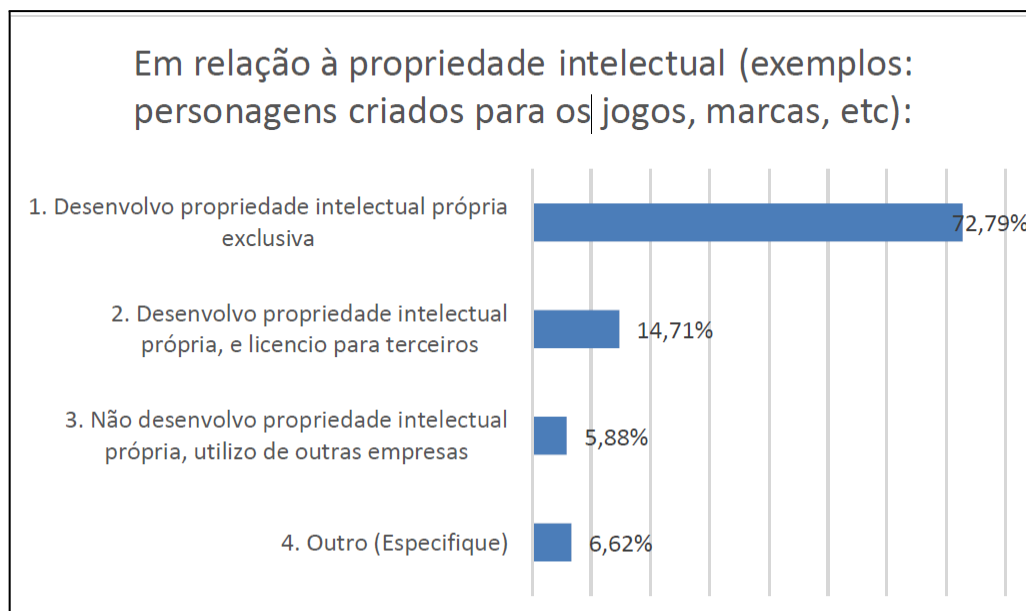
Naquele momento, o cenário ainda era incipiente, com apenas 55 desenvolvedoras ativas, mas já demonstrava um ritmo de expansão. Entre 2003 e 2004, o segmento registrou um crescimento de quase 40% no faturamento, alcançando R\$ 18 milhões apenas entre as desenvolvedoras, enquanto o mercado total incluindo distribuição, embalagem e marketing movimentava cerca de R\$ 100 milhões. Esses números demonstram o início de um processo de estruturação da indústria nacional, que começava a transitar de uma atividade marginal e experimental para um setor criativo estruturado, com potencial econômico e cultural irreconhecível (ABRAGAMES, 2005).

Após dez anos do início do acompanhamento, foi realizado o I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), realizado em 2014 pelo GEDIGames e NPGT para o BNDES. Com 133 respostas válidas, que revelaram uma indústria ainda jovem, composta majoritariamente por pequenas e médias empresas em estágio inicial de estruturação. Em 2013, 74,4% das desenvolvedoras apresentaram faturamento anual de até R\$ 240 mil, e apenas 4% ultrapassaram R\$ 2,4 milhões, demonstrando um cenário de fragilidade econômica e alta dependência de capital próprio (Fleury, Sakuda, 2014).

O estudo também apontou uma baixa inserção internacional, com apenas 38% das empresas exportando e 22% sem qualquer relação com o mercado externo. As plataformas

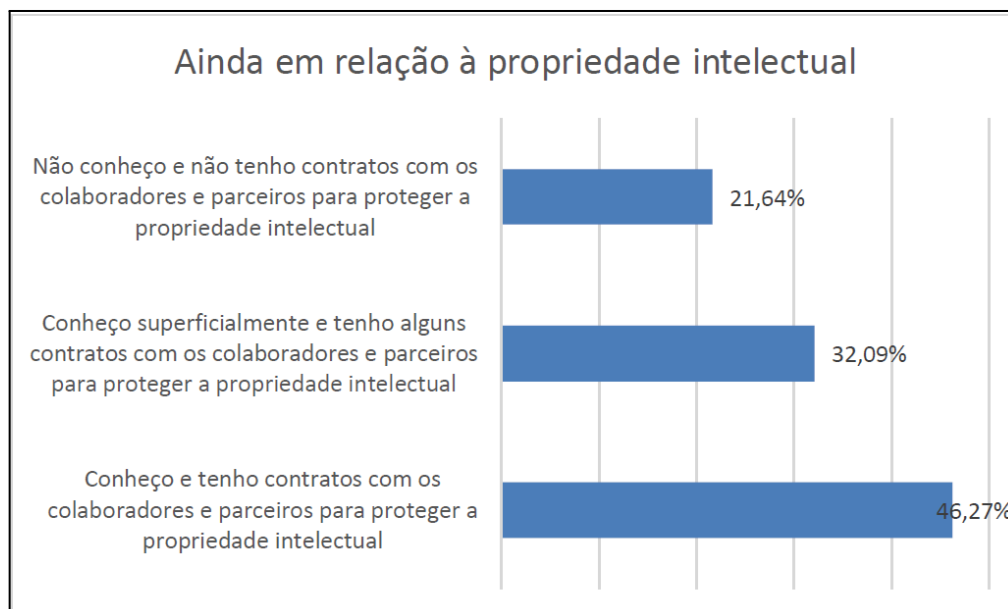
mais exploradas eram mobile (Android e iOS), seguidas por web e PC (Windows), refletindo a busca por acessibilidade e menor custo de produção (Fleury, Sakuda, 2014).

Figura 3: Gráfico I sobre questionamentos de propriedade intelectual do I Censo da IBJD



Fonte: I Censo da IBJD

Figura 4: Gráfico II sobre questionamentos de propriedade intelectual do I Censo da IBJD



Fonte: I Censo da IBJD

No campo da propriedade intelectual, os dados revelaram uma contradição estrutural: embora 72,9% das empresas afirmaram desenvolver PI própria, apenas 46% declararam

possuir contratos formais de proteção, evidenciando a ausência de maturidade jurídica no setor. Essa lacuna reforça um dos desafios centrais deste trabalho: a necessidade de fortalecer a segurança jurídica e o reconhecimento dos direitos autorais e patrimoniais na produção de jogos eletrônicos no Brasil.

4.2.3 Fase de campo

A fase de campo representou o momento empírico desta pesquisa, voltado à coleta direta de dados junto aos agentes que compõem a indústria brasileira de jogos eletrônicos, com ênfase na compreensão das práticas, percepções e desafios relacionados à propriedade intelectual (PI) e à efetividade do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024). Essa etapa buscou conectar a base teórica construída ao longo do trabalho centrada na legislação, na economia criativa e na proteção jurídica dos ativos digitais com a realidade vivenciada pelos estúdios e/ou desenvolvedoras no contexto nacional.

Os participantes foram selecionados de acordo com um critério de inclusão único e determinante: atuar profissionalmente em uma produtora ou desenvolvedora de jogos eletrônicos brasileira, garantindo assim a relevância e representatividade das respostas para o objeto de estudo. Foram contemplados diferentes perfis dentro do ecossistema de produção, incluindo CEOs, gestores, desenvolvedores, classe artística, permitindo uma visão multifacetada sobre como as empresas compreendem, aplicam e protegem seus direitos de propriedade intelectual.

O recrutamento ocorreu por meio de uma combinação de estratégias presenciais e digitais, explorando redes acadêmicas e institucionais da autora, além de dois eventos estratégicos para o setor. A primeira pesquisa foi aplicada durante a primeira edição da *Gamescom Latam 2024*, realizada entre 26 e 30 de junho, em São Paulo - SP, um ambiente fértil para o diálogo com representantes de estúdios nacionais. A coleta ocorreu presencialmente entre 27 a 30 de junho, envolvendo parte dos mais de 700 estúdios presentes no evento. Já a segunda pesquisa foi aplicada durante o *Stun Game Festival 2025*, realizado em 23 e 24 de agosto, com a participação de aproximadamente 18 estúdios, além de permanecer disponível online após o evento, somando um total de 20 dias aberta, ampliando o alcance para empresas de diferentes regiões do país.

A metodologia utilizada foi o levantamento do tipo *survey*, estruturado em dois questionários independentes, porém complementares. O primeiro instrumento, composto por

10 perguntas objetivas, buscou mapear o nível de compreensão das desenvolvedoras sobre o conceito de propriedade intelectual, sua aplicação prática e os mecanismos de proteção utilizados. As alternativas variavam entre duas e seis opções de resposta, permitindo captar nuances de entendimento sobre temas como autoria, cessão de direitos, licenciamento e uso de propriedade intelectual de terceiros.

O segundo questionário, aplicado em 2025, teve um foco mais direcionado à percepção das desenvolvedoras sobre o primeiro ano de vigência do Marco Legal dos Games, contando com 7 perguntas objetivas, majoritariamente estruturadas nas opções “sim”, “não” ou “parcialmente”. Duas das perguntas, entretanto, continham espaço para respostas abertas, possibilitando o registro de percepções qualitativas em caso de resposta afirmativa. Essa combinação de perguntas fechadas e abertas permitiu à autora identificar tanto padrões de comportamento quanto interpretações individuais e críticas sobre a nova legislação.

A coleta de dados foi conduzida em ambientes presenciais e virtuais, garantindo a flexibilidade necessária para alcançar uma amostra heterogênea e geograficamente dispersa. Em ambos os casos, assegurou-se o anonimato dos participantes e o sigilo absoluto das informações, respeitando os princípios éticos da pesquisa científica e evitando qualquer identificação direta das empresas ou dos profissionais.

As amostras finais resultaram em 31 respostas válidas na primeira pesquisa e 30 respostas na segunda, provenientes de estúdios e/ou desenvolvedoras localizados em diferentes regiões do Brasil, o que reforça o caráter plural da investigação. Embora tenha sido possível que uma mesma empresa respondesse a ambos os questionários, a análise das respostas demonstrou que, na segunda coleta, a maioria dos participantes era distinta, o que ampliou a diversidade da amostra.

Os dados obtidos foram posteriormente organizados, tratados e analisados com base em critérios comparativos e interpretativos, articulando os resultados com as discussões teóricas desenvolvidas nos capítulos anteriores. Assim, a fase de campo permitiu verificar a relevância da propriedade intelectual como eixo relacionado à sustentabilidade e à competitividade da indústria de jogos eletrônicos, bem como identificar lacunas de conhecimento e de aplicação jurídica ainda presentes, especialmente diante da recente aprovação do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos como marco regulatório do setor no Brasil.

4.2.4 Percepção dos Estúdios brasileiros sobre Propriedade Intelectual

Pretende-se aqui apresentar e analisar os resultados das pesquisas empíricas realizadas com desenvolvedoras e estúdios brasileiros de jogos eletrônicos, com o intuito de compreender como esses agentes percebem e aplicam a proteção da propriedade intelectual no contexto nacional e como avaliam os efeitos do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos após o seu primeiro ano de vigência.

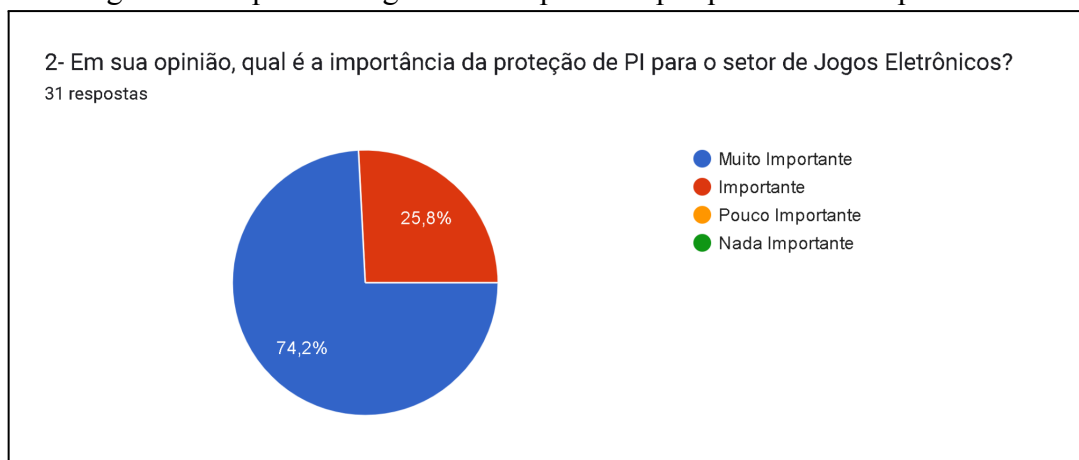
A investigação empírica foi estruturada em dois momentos distintos. A primeira pesquisa teve como foco a percepção das desenvolvedoras e estúdios acerca da identificação, proteção e gestão dos ativos de propriedade intelectual envolvidos na produção de jogos eletrônicos, independentemente da existência do novo marco normativo. Esse levantamento buscou mapear práticas, níveis de conhecimento e dificuldades enfrentadas pelos agentes do setor no uso dos instrumentos jurídicos disponíveis.

4.2.4.1 *A Percepção dos das Desenvolvedoras e/ou Estúdios de Jogos Eletrônicos sobre Propriedade Intelectual*

A primeira pesquisa foi composta por dez perguntas objetivas, das quais quatro continham a opção “outros”, permitindo que o respondente indicasse meios ou formatos não contemplados entre as alternativas previamente apresentadas. Além disso, uma das questões, embora de natureza objetiva, apresentava uma pergunta complementar direcionada apenas aos participantes que respondessem “sim”, solicitando uma breve explicação referente à quantidade observada em um determinado período. Essa estrutura buscou equilibrar objetividade e flexibilidade nas respostas, garantindo dados comparáveis, mas também espaço para captar percepções específicas das desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

As análises dos resultados revelaram dados interessantes sobre a percepção das desenvolvedoras de jogos eletrônicos em relação à propriedade intelectual. Do total de 31 respondentes, 100% afirmaram conhecer ou saber o que significa propriedade intelectual, indicando, em um primeiro momento, um nível elevado de consciência sobre o tema. Além disso, todos consideraram a proteção da propriedade intelectual importante para o setor de jogos eletrônicos, 74,2% classificaram-na como “muito importante” e 25,8% como “importante”, não havendo respostas que a considerassem pouco ou nada relevante, conforme é possível constatar na figura a seguir:

Figura 5: Respostas Pergunta 02 da primeira pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

Esses resultados reforçam a centralidade da temática para o presente estudo e evidenciam um avanço em relação ao cenário identificado pelo I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), realizado em 2014 pelo GEDIGames e NPGT para o BNDES, quando 21,54% dos entrevistados declararam não conhecer nem possuir contratos que assegurassem a proteção da propriedade intelectual.

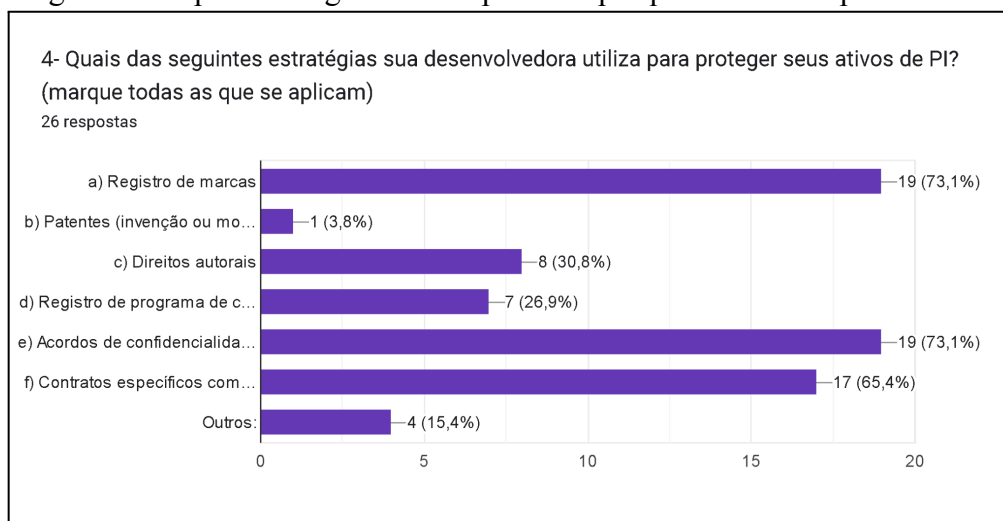
Desde então, observa-se uma evolução na conscientização do setor. No entanto, como será demonstrado nas análises seguintes, ainda há certa incongruência entre o reconhecimento da importância da propriedade intelectual e sua efetiva aplicação prática, o que evidencia a necessidade de maior alinhamento entre o conhecimento conceitual e as práticas jurídicas e administrativas adotadas pelas empresas do setor.

Os desafios começaram a se evidenciar à medida que as perguntas avançavam para aspectos mais específicos da proteção da propriedade intelectual. Quando questionadas se suas empresas possuíam estratégias específicas para proteger seus ativos de PI, observou-se uma divisão nas respostas: 48,4% afirmaram possuir tais estratégias, enquanto 45,2% declararam não adotar nenhuma, e 2% informaram não saber.

Dentre os 26 respondentes que afirmaram possuir estratégias, foi possível identificar quais mecanismos de proteção são mais utilizados pelas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. As respostas indicaram que as práticas mais recorrentes envolvem registro de marcas e acordos de confidencialidade (19 – 73,1%), seguidos de contratos específicos com colaboradores e terceirizados para resguardar o know-how (17 – 65,4%), proteção por direitos

autorais (8 – 30,8%), registro de programas de computador (7 – 26,9%), e, em menor proporção, patentes de invenção ou modelo de utilidade (1 – 3,9%). A categoria “outros” foi mencionada por 4 respondentes (15,4%), abrangendo práticas complementares ou alternativas.

Figura 6: Respostas Pergunta 04 da primeira pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

Na sequência, buscou-se compreender como as empresas decidem quais ativos de propriedade intelectual devem ser registrados. As respostas revelaram que a principal motivação é a necessidade de proteção jurídica (18 – 58,1%), seguida por razões de estratégia comercial (15 – 48,4%), evidenciando que, além da segurança legal, a propriedade intelectual é percebida como um ativo competitivo e que agrega valor para o posicionamento de mercado.

Esses dados demonstram que, embora exista uma crescente consciência sobre a importância da PI, as práticas de proteção ainda não são homogêneas no setor, o que reflete uma lacuna entre o reconhecimento teórico da relevância do tema e sua consolidação nas rotinas de gestão das desenvolvedoras de jogos eletrônicos no Brasil.

De modo complementar, o estudo *Mapping IP Fandom with the Global Gamer Study* (NEWZOO, 2025) revela que o engajamento dos jogadores está intimamente ligado à familiaridade com marcas consolidadas, especialmente em regiões como a América Latina (64%), enquanto na Europa Oriental e Ocidental o índice é de cerca de 45%. Esse dado reforça que, no contexto brasileiro, a ausência de estratégias consolidadas de proteção e valorização da propriedade intelectual contribui para a dependência do mercado nacional de

propriedade intelectual estrangeiras, limitando o desenvolvimento de marcas próprias e o fortalecimento da identidade criativa da indústria local.

No contexto brasileiro, esse comportamento reflete o impacto cultural das franquias estrangeiras, mas também a dependência estrutural da indústria nacional de jogos em relação à propriedade intelectual licenciada, o que reforça o desafio da consolidação de propriedades intelectuais originais e da construção de marcas próprias capazes de competir em escala global.

A ideia de “IP legado” (*legacy IP*) reforça esse entendimento ao destacar que títulos com histórico sedimentado detêm vantagem competitiva, pois acumulam capital simbólico e econômico ao longo do tempo, resultando em maior confiança dos consumidores e potencial de exploração comercial.

O professor Denis Borges Barbosa (2003) confirma a interdependência entre a propriedade intelectual e poder econômico, dado que o detentor de direitos intelectuais seja uma marca, patente ou direito autoral ocupa posição diferenciada no mercado, protegida juridicamente e passível de ampliação por meio do exercício ativo desses direitos. Essa exclusividade, ao assegurar controle sobre a exploração da criação, transforma a PI em instrumento estratégico de consolidação de valor e competitividade, especialmente em setores da economia criativa, como os jogos eletrônicos.

Quando questionados sobre a utilização de contratos específicos para proteger ativos de propriedade intelectual (PI) em acordos com terceirizados e colaboradores, observou-se uma incongruência significativa nos resultados. Embora 53,3% dos 30 respondentes tenham afirmado sempre utilizar esse tipo de contrato, 26,7% disseram utilizá-los apenas às vezes, enquanto 20% responderam que nunca haviam utilizado. Essa disparidade revela uma lacuna entre a percepção de importância da proteção da PI e a aplicação prática de mecanismos jurídicos que garantem tal proteção.

Essa inconsistência pode ter múltiplas origens. Uma hipótese é que parte das desenvolvedoras brasileiras que atuam no mercado internacional apenas reproduzem cláusulas contratuais padrão de propriedade intelectual, exigidas por publicadoras estrangeiras, sem necessariamente compreenderem seus efeitos jurídicos ou sem internalizar uma cultura de proteção da PI. Tal hipótese é reforçada pela 2ª Pesquisa Nacional da Indústria Brasileira de Games (Cardoso, 2023), segundo a qual metade das desenvolvedoras nacionais que exportaram seus jogos em 2022 obteve mais de 70% do faturamento de mercados

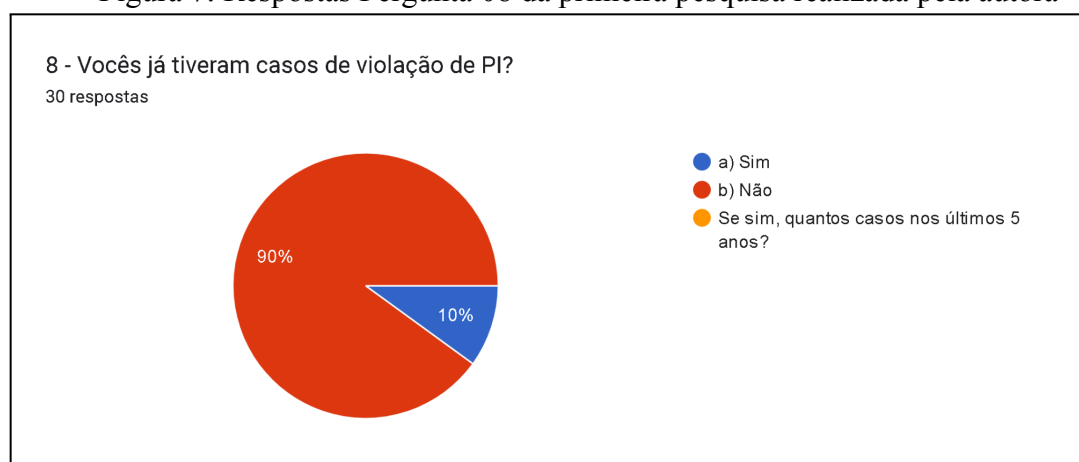
internacionais, o que sugere uma adesão contratual condicionada a exigências externas, e não uma prática consolidada de gestão interna da PI.

Outra possível explicação relaciona-se ao artigo 4º da Lei nº 9.609/1998 (Lei de Software), que estabelece que os direitos patrimoniais sobre o programa de computador desenvolvido no curso de vínculo empregatício pertencem ao empregador, salvo disposição contratual em contrário. Essa presunção legal pode ter levado algumas desenvolvedoras a uma falsa sensação de segurança jurídica, acreditando que a titularidade automática conferida pela lei seria suficiente para garantir a proteção da criação. (Brasil, 1998)

No entanto, a ausência de instrumentos contratuais específicos que assegurem a cessão de direitos, a confidencialidade e a proteção do know-how representa um risco jurídico considerável para o setor, sobretudo em um ambiente altamente competitivo e de intensa circulação de informações. Assim, ainda que exista um avanço na conscientização sobre a relevância da PI, a pesquisa revela que a maturidade contratual das desenvolvedoras brasileiras permanece limitada, evidenciando a necessidade de capacitação jurídica e institucional voltada à gestão estratégica da propriedade intelectual na indústria nacional de jogos eletrônicos.

Ao abordar o tema das violações de propriedade intelectual (PI), observou-se que 90% dos 30 respondentes afirmaram nunca ter tido sua PI violada, enquanto apenas 10% relataram já ter enfrentado algum tipo de violação. Esse dado, à primeira vista, poderia sugerir um ambiente de relativa segurança jurídica; contudo, uma análise mais crítica revela que tais números podem não ser esta a realidade do setor.

Figura 7: Respostas Pergunta 08 da primeira pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

De fato, conforme é possível observar no gráfico acima o alto percentual de respostas negativas pode estar relacionado a dois fatores principais, embasados inclusive nos percentuais já destacados acima: a ausência de proteção formal dos ativos e o desconhecimento conceitual sobre o que constitui uma violação de PI. Afinal, “aquilo que não está protegido, não pode ser juridicamente violado”, o que significa que muitos estúdios podem não identificar infrações simplesmente porque não possuem registros ou contratos que formalizem seus direitos.

Além disso, o déficit de conhecimento sobre o tema e a banalização da pirataria no Brasil, é fenômeno histórico e cultural que foi discutido ao longo desta dissertação, contribuem para a naturalização de condutas infratoras e para a subnotificação de casos reais de violação.

Entre os poucos respondentes que afirmaram ter sofrido violações, as principais medidas preventivas adotadas foram o monitoramento contínuo e as parcerias estratégicas, ambas mencionadas por 50% dos casos. Outras ações, com 25% de incidência cada, incluíram ações judiciais contra infratores, treinamentos e programas de conscientização interna, além de medidas contratuais específicas de proteção.

Embora exista uma preocupação incipiente com a proteção reativa da PI, ainda há carência de políticas estruturadas de prevenção e gestão de riscos. No contexto da indústria de jogos eletrônicos, cuja dinâmica é marcada pela circulação global de conteúdos digitais, essa fragilidade torna-se especialmente sensível.

A falta de estratégias sistematizadas para proteção e defesa dos ativos intangíveis reforça a necessidade de maior capacitação jurídica e institucional do setor, sobretudo diante do papel central que a propriedade intelectual desempenha na consolidação de vantagem competitiva e no fortalecimento econômico das desenvolvedoras brasileiras.

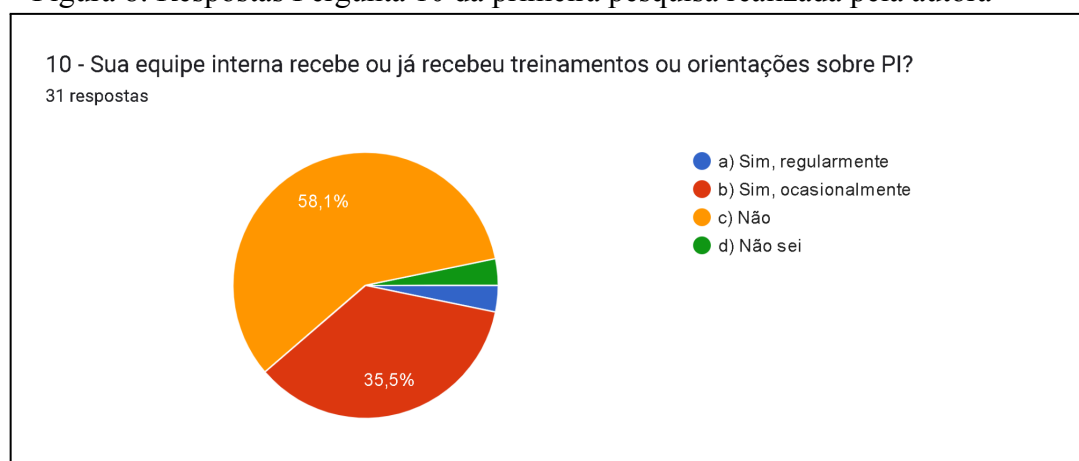
Ao analisar as pesquisas da ABRAGAMES de 2022 e 2023, é possível identificar inconsistências significativas nos dados referentes à propriedade intelectual, o que sugere lacunas de compreensão conceitual por parte das próprias desenvolvedoras. A Pesquisa da Indústria Brasileira de Games de 2022, conduzida pelo projeto *Brazil Games* (parceria entre a ABRAGAMES e a ApexBrasil), apontou que 93% das 213 empresas respondentes afirmaram desenvolver propriedade intelectual (PI) própria, evidenciando a capacidade criativa e o potencial de geração de conteúdo autoral no país. Contudo, apenas 18% declararam licenciar PI de terceiros, e 17% informaram atuar em projetos transmídia, como adaptações literárias, quadrinhos e produções audiovisuais derivadas de jogos.

Já o levantamento Indústria Brasileira de Games 2023, segunda edição da pesquisa nacional, reafirmou o percentual de 93% das desenvolvedoras com PI própria, mas apresentou variações relevantes nas demais categorias: a participação em projetos transmídia caiu para 15%, enquanto o licenciamento de PIs próprias para terceiros chegou a 13%, superando o licenciamento de PIs de outras empresas, que recuou para 10% (antes 18%). (Cardoso, 2023)

Essas variações numéricas, quando comparadas, não parecem coerentes entre si e levantam a hipótese de que as desenvolvedoras ainda enfrentam dificuldades em compreender integralmente o conceito e o alcance jurídico da propriedade intelectual. É possível que muitas associem “desenvolver PI própria” apenas à criação de jogos autorais, sem considerar outros ativos intangíveis, como marcas, roteiros, trilhas sonoras, *engines* e personagens, todos igualmente protegidos pela legislação.

No encerramento da pesquisa realizada, o último questionamento buscou avaliar se as equipes internas das desenvolvedoras recebiam capacitação sobre PI. O resultado revelou um déficit de formação: 58% dos respondentes afirmaram nunca ter recebido treinamento ou orientação sobre o tema, enquanto 35,5% indicaram que isso ocorre apenas de forma ocasional. Apenas 3,2% afirmaram ter programas regulares de capacitação.

Figura 8: Respostas Pergunta 10 da primeira pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

Esses dados evidenciam que a ausência de políticas institucionais de sensibilização e gestão da propriedade intelectual dentro das próprias empresas contribui para a subvalorização dos ativos criativos produzidos.

A propriedade intelectual, quando compreendida, estruturada e protegida de maneira estratégica, constitui a espinha dorsal da sustentabilidade econômica e criativa da indústria

brasileira de jogos eletrônicos. No entanto, a falta de capacitação interna e de políticas de gestão de ativos intangíveis ainda impede que o setor consolide plenamente seu potencial competitivo, especialmente diante de um mercado global cada vez mais pautado pelo valor da inovação e da exclusividade jurídica.

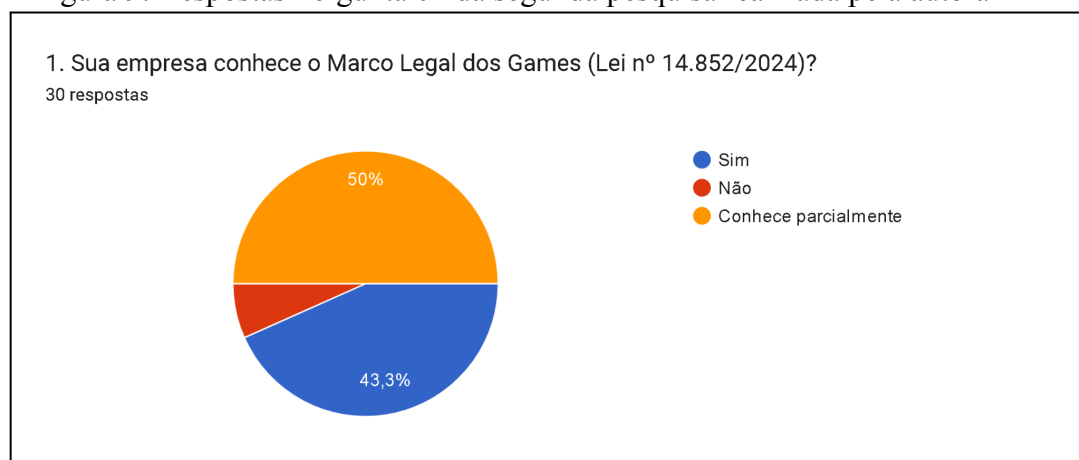
4.2.4.2 Análise das mudanças observadas após um ano de vigência do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos

Na segunda pesquisa, o foco concentrou-se na Lei nº 14.852/2024 ou Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, com o objetivo de avaliar seus reflexos e sua eficácia após um ano de vigência. O questionário foi composto por sete perguntas objetivas, estruturadas majoritariamente com as opções “sim”, “não” e “parcialmente”, além de duas questões abertas, que permitiam respostas subjetivas caso o participante marcasse a alternativa “sim”. Essa metodologia buscou equilibrar a objetividade necessária à análise qualitativa e a sua flexibilidade para captar percepções mais detalhadas.

Considerando a morosidade na tramitação do Projeto de Lei nº 2.796/2021 e as expectativas geradas com a publicação do Marco Legal dos Games, tornou-se imprescindível ouvir as principais interessadas na regulamentação do setor, as desenvolvedoras e estúdios brasileiros de jogos eletrônicos. A pesquisa visou compreender como essas empresas perceberam a proteção da propriedade intelectual de seus jogos após a promulgação da lei, além de identificar as mudanças mais significativas observadas no primeiro ano de sua implementação, especialmente no que se refere à segurança jurídica, incentivos à inovação e valorização dos ativos intangíveis produzidos pela indústria nacional. Nesta pesquisa foram 30 respondentes no total, sendo que 17 foram de forma presencial e 13 online, desses foram encaminhados 58 e-mails e enviado o formulário da pesquisa em cada um.

Inicialmente, investigou-se se as empresas participantes conheciam o Marco Legal dos Games. As respostas indicam que a maior parte dos estúdios declarou conhecer a legislação, ainda que uma parcela significativa tenha afirmado conhecê-la apenas parcialmente. Esse dado revela que, embora a norma seja reconhecida no setor, o conhecimento não é homogêneo nem plenamente assimilado pelas empresas, o que pode influenciar sua aplicação prática. Os resultados dessa questão estão apresentados no gráfico correspondente.

Figura 9: Respostas Pergunta 01 da segunda pesquisa realizada pela autora

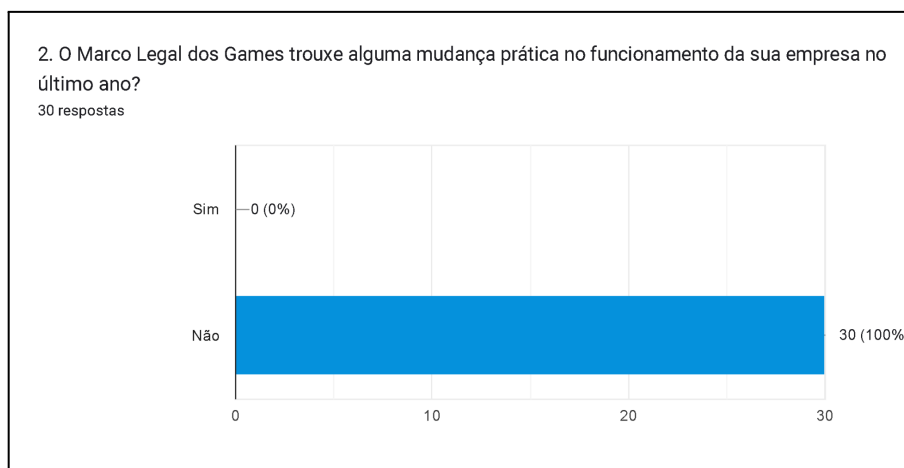


Fonte: Pesquisa autoral

Verificou-se que 43,3% responderam que conhecem a Lei nº 14.852/2024, 50% conhecem parcialmente e apenas 6,7% não conhecem, dessa forma, 93,3% referiu conhecer o Marco legal dos Games.

Na sequência, os respondentes foram questionados sobre a existência de mudanças concretas no funcionamento da empresa decorrentes da entrada em vigor do Marco Legal. A maioria dos estúdios informou não ter percebido alterações práticas ao longo do primeiro ano de vigência da lei. Entre os poucos que indicaram alguma mudança, as respostas apontam adaptações pontuais, sem impacto estrutural relevante nos processos produtivos, organizacionais ou tributários. Esse resultado sugere uma distância entre o conteúdo normativo da lei e seus efeitos diretos no cotidiano das desenvolvedoras, conforme demonstrado no gráfico da questão.

Figura 10: Respostas Pergunta 02 da segunda pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

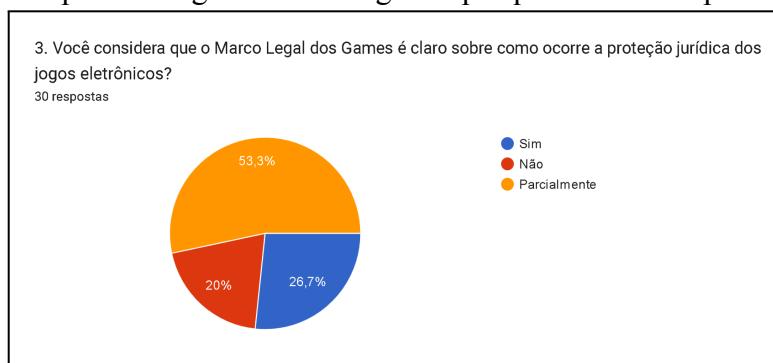
Essa informação gera uma preocupação quanto à eficácia da norma. Nesse sentido, destaca-se que a eficácia do Direito está diretamente ligada à capacidade das normas jurídicas de produzirem efeitos concretos na realidade social, ou seja, de serem efetivamente cumpridas, aplicadas e respeitadas. Em outras palavras, uma norma jurídica só alcança sua finalidade quando orienta a conduta dos indivíduos e é aplicada pelos órgãos competentes. Como ensina Hans Kelsen, a eficácia é condição mínima para a validade de uma norma: uma regra que nunca é observada nem aplicada, em parte alguma, não pode ser considerada válida dentro do ordenamento jurídico. (Kelsen, 2009)

Assim, uma norma formalmente vigente, mas que não encontra aplicação prática nem adesão dos seus destinatários, carece de eficácia real, permanecendo como um enunciado normativo desprovido de força regulatória. A eficácia, portanto, é o elemento que conecta o plano da validade jurídica ao da efetividade social, traduzindo o grau em que o Direito é capaz de influenciar comportamentos e concretizar seus objetivos na prática, e não apenas no texto legal.

A análise dos resultados da segunda pesquisa revelou que, para a maioria das desenvolvedoras brasileiras de jogos eletrônicos, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos trouxe avanços importantes, mas ainda enfrenta desafios em sua efetiva implementação e compreensão. Quando questionadas sobre a clareza da legislação quanto à proteção jurídica dos jogos eletrônicos, a maioria das respondentes consideram o texto legal parcialmente claro ou que consideram que está claro sobre como ocorre a proteção jurídica dos jogos eletrônicos, enquanto 20% discordam. Esse resultado indica que, embora a lei tenha sido muito solicitada pela indústria dos *games*, persistem lacunas de entendimento técnico e

jurídico, especialmente no que diz respeito à aplicação prática dos dispositivos legais. É possível observar no gráfico a seguir.

Figura 11: Respostas Pergunta 03 da segunda pesquisa realizada pela autora

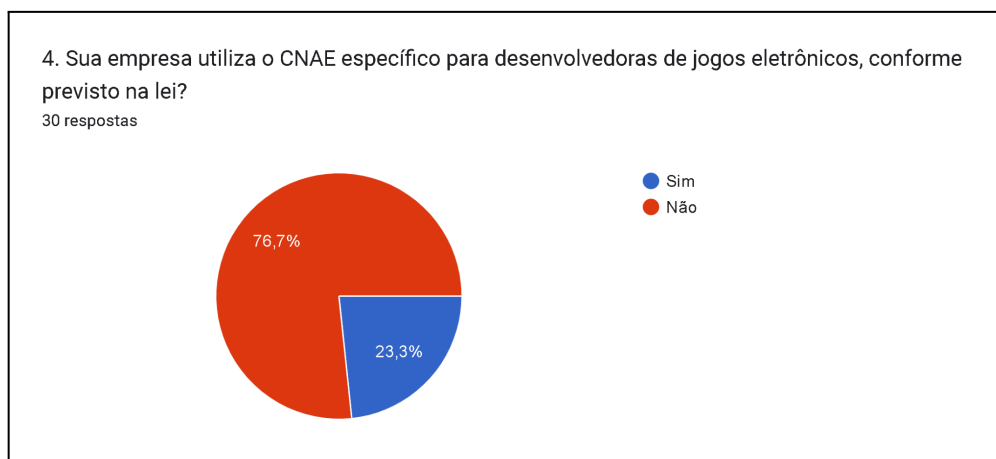


Fonte: Pesquisa autoral

As respostas mostram que uma parcela expressiva dos participantes considera que a legislação não é suficientemente clara ou apenas parcialmente clara sobre como ocorre a proteção dos ativos de propriedade intelectual envolvidos na produção de *games*. Esse dado reforça a percepção de que o Marco Legal, embora trate do setor de jogos eletrônicos, não resolve de forma direta as dúvidas relacionadas à articulação entre a nova lei e os regimes tradicionais de proteção da propriedade intelectual.

Outro aspecto abordado na pesquisa diz respeito à criação de um Código Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) específico para as desenvolvedoras de jogos eletrônicos, conforme previsto no §4º do artigo 7º da referida lei. Apesar dessa previsão, 76,7% das empresas afirmaram não utilizar o CNAE específico para o setor, enquanto apenas 23,3% confirmaram sua adoção, o que sugere uma defasagem entre a norma e sua implementação administrativa. O gráfico referente a essa questão evidencia que a previsão legal, por si só, não foi suficiente para promover a adequação cadastral das empresas.

Figura 12: Respostas Pergunta 04 da segunda pesquisa realizada pela autora

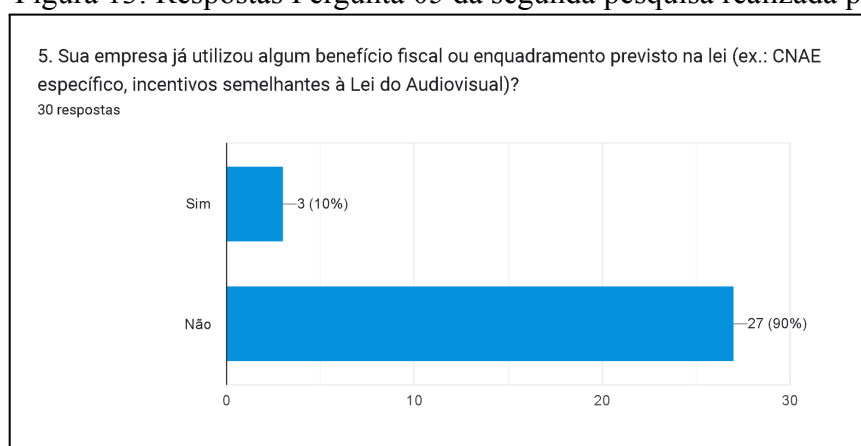


Fonte: Pesquisa autoral

Os resultados indicam que a maioria das empresas ainda não utiliza o CNAE específico, o que pode decorrer tanto da ausência de incentivos diretos quanto da falta de orientação clara sobre os benefícios práticos desse enquadramento. Esse dado reforça a percepção de que a eficácia do Marco Legal ainda depende de ajustes regulatórios e de uma maior disseminação de informações, a fim de garantir que os instrumentos criados pela legislação sejam efetivamente utilizados.

Outro aspecto considerado foi a utilização de benefícios fiscais e programas de incentivo, CNAE específico, mecanismos semelhantes à Lei do Audiovisual. Apenas 10% das desenvolvedoras afirmaram participar de algum programa de incentivo, citando iniciativas como o Fator R, a Fundação Catarinense de Cultura (FCC), a FAPESP e a Lei Rouanet. O gráfico a seguir demonstra essa realidade.

Figura 13: Respostas Pergunta 05 da segunda pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

Os demais 90% informaram não ter acesso ou não utilizar nenhum tipo de benefício fiscal. Essa baixa adesão pode estar relacionada à complexidade burocrática dos processos de enquadramento e à falta de conhecimento sobre as oportunidades existentes, fatores que também foram apontados como barreiras à proteção da propriedade intelectual na primeira pesquisa.

No que diz respeito à adequação dos modelos de contratação em função da nova legislação, como a utilização de MEIs, microempresas ou contratos CLT para artistas, designers e programadores, 90% dos respondentes afirmaram não ter realizado alterações estruturais em seus modelos de vínculo profissional após a entrada em vigor da lei. Esse dado sugere que a aplicação prática do Marco Legal ainda não provocou mudanças significativas na organização trabalhista do setor, possivelmente pela ausência de orientações claras e pela morosidade na regulamentação complementar.

Por fim, foi abordado um dos temas centrais que motivaram a criação do Marco Legal dos Games: a questão tributária. Antes da lei, muitas desenvolvedoras enfrentavam bitributação em suas atividades, arcando simultaneamente com tributos sobre software e sobre serviços, o que comprometia a competitividade do setor. No entanto, 96,7% das empresas informaram não ter percebido qualquer alteração tributária após a promulgação da Lei nº 14.852/2024, e apenas 3,3% relataram alguma mudança efetiva em sua tributação. Esse resultado reforça a constatação de que, embora o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos tenha representado um avanço normativo importante, sua efetividade prática ainda é limitada, sobretudo pela falta de regulamentação infralegal e pela ausência de mecanismos claros de fiscalização e incentivo. Com o gráfico a seguir é possível observar a diferença entre os percentuais.

Figura 14: Respostas Pergunta 07 da segunda pesquisa realizada pela autora



Fonte: Pesquisa autoral

Os dados coletados revelam que o Marco Legal dos Games, embora represente um instrumento para o fortalecimento institucional e jurídico da indústria nacional de jogos eletrônicos, ainda carece de eficácia plena, conforme o conceito de eficácia normativa. Sua implementação prática depende não somente da existência formal da norma, mas da sua aplicação efetiva pelos órgãos competentes e da adesão consciente das empresas do setor, para que os objetivos de segurança jurídica, competitividade e desenvolvimento econômico sejam alcançados.

De forma geral, os dados da segunda pesquisa indicam que, após um ano de vigência, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos é conhecido pelo setor, mas ainda apresenta baixa repercussão prática na rotina das empresas. A percepção dos estudos aponta para limitações quanto à clareza normativa, à operacionalização dos dispositivos legais e à efetiva integração da lei com o sistema de propriedade intelectual já existente no ordenamento jurídico brasileiro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação se propôs a analisar e instrumentalizar o arcabouço normativo brasileiro de propriedade intelectual, incluindo o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e a legislação sobre Propriedade Intelectual, à luz das lacunas identificadas na percepção e na aplicação da proteção de propriedade intelectual por produtoras de jogos eletrônicos no Brasil.

A análise desenvolvida ao longo do trabalho permitiu compreender a estrutura da indústria brasileira de jogos eletrônicos, inserida no contexto da economia criativa e da inovação tecnológica. Trata-se de um setor cujos produtos possuem valor econômico associado à predominância de ativos intangíveis, que compõem o núcleo patrimonial das desenvolvedoras. Nesse cenário, a propriedade intelectual integra a organização da atividade produtiva, a definição de estratégias empresariais e os processos de inserção no mercado internacional.

Sob a perspectiva jurídica, o jogo eletrônico foi analisado como um bem jurídico híbrido, composto por um conjunto articulado de direitos de propriedade intelectual, que abrange o código-fonte, as artes visuais, a trilha sonora, os personagens, as narrativas, as interfaces, os sinais distintivos e os elementos audiovisuais. Essa configuração demanda

tratamento técnico e jurídico específico, distinto daquele aplicado a obras isoladas ou a outros produtos da indústria cultural.

No plano empírico, verificou-se que as desenvolvedoras brasileiras reconhecem a importância da propriedade intelectual, mas enfrentam limitações para incorporá-la de forma sistemática em suas rotinas produtivas. As fragilidades observadas relacionam-se à ausência de capacitação interna, à inexistência de políticas estruturadas de gestão de ativos intangíveis e ao desconhecimento dos instrumentos jurídicos disponíveis. Essas condições restringem a exploração econômica das criações e ampliam a exposição do setor a conflitos e incertezas jurídicas.

No âmbito normativo, constatou-se que o ordenamento jurídico brasileiro dispõe de instrumentos alinhados aos parâmetros internacionais estabelecidos pela OMPI e pela OMC/TRIPS. O software é protegido pelo regime autoral específico da Lei nº 9.609/1998; marcas, desenhos industriais e demais sinais distintivos são tutelados pela Lei da Propriedade Industrial – Lei nº 9.279/1996; e textos, músicas e obras audiovisuais são amparados pela Lei de Direitos Autorais – Lei nº 9.610/1998, além da legislação de incentivo cultural. Esse conjunto normativo permite a proteção dos diversos elementos que integram os jogos eletrônicos.

Nesse contexto, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) introduziu alterações institucionais ao reconhecer os jogos como obras audiovisuais interativas, prever a criação de um CNAE específico e possibilitar a adoção de políticas de incentivo tributário e regulatório. Contudo, quando examinado sob a ótica da proteção da propriedade intelectual, o diploma legal apresenta limitações.

A modificação promovida pelo art. 20 do Marco Legal, ao incluir na LPI a possibilidade de concessão de registro para jogos eletrônicos, inaugurou a discussão sobre a criação de um eventual novo regime jurídico de proteção. Entretanto, a norma não define critérios, procedimentos, requisitos técnicos, natureza jurídica, órgão competente ou efeitos deste registro. A ausência dessas definições gera insegurança jurídica e pode produzir conflitos interpretativos com o regime autoral vigente, especialmente considerando que o software, elemento estrutural do jogo, permanece protegido como obra autoral em regime declaratório.

Além disso, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos não aborda temas relevantes para o ecossistema contemporâneo dos *games*, como *fan games*, *mods* e práticas

relacionadas ao desenvolvimento colaborativo e ao uso de código aberto. A inexistência de tratamento normativo desse setor, limita sua efetividade prática.

Após um ano de vigência da normativa específica sobre *games*, os estúdios demonstraram conhecimento superficial sobre o Marco Legal e, majoritariamente, não identificaram impactos concretos no seu dia a dia decorrentes de sua eficácia. A falta de regulamentação infralegal, de diretrizes administrativas e de mecanismos de incentivo aplicáveis contribui para que a norma não seja aplicada no cotidiano das produtoras por falta de normativas capazes de solucionar as indagações e subjetividades da Lei.

Dessa forma, conclui-se que, embora a Lei nº 14.852/2024 representa um avanço no reconhecimento institucional do setor, sua eficácia em matéria de proteção da PI depende de complementação normativa, orientação técnica por parte de órgãos como o INPI, Ministério da Cultura e MDIC, e de uma abordagem sistêmica que harmonize a LDA, a Lei de Software, a LPI e as práticas usuais da indústria.

Com base no conhecimento produzido ao longo desta dissertação e como forma de contribuir diretamente para a profissionalização do setor, foi desenvolvido como produto técnico uma cartilha orientativa destinada às desenvolvedoras brasileiras de jogos eletrônicos. Essa cartilha busca traduzir conceitos jurídicos complexos em linguagem acessível, apresentando boas práticas, formas de proteção, etapas de registro e mecanismos de gestão de PI aplicáveis ao cotidiano dos estúdios. O objetivo é oferecer uma ferramenta prática que fortaleça a compreensão dos ativos intangíveis, melhore a segurança jurídica e estimule a conscientização da matéria da PI em relação a proteção de suas produções.

Espera-se que os resultados desta pesquisa, aliados ao produto técnico desenvolvido, contribuam para ampliar o debate sobre Propriedade Intelectual na indústria brasileira de jogos eletrônicos e apoiar a consolidação de um ecossistema mais profissionalizado e juridicamente seguro. Para estudos futuros, recomenda-se investigar com maior profundidade os efeitos práticos do Art. 20 do Marco Legal dos Games, inclusive avaliando a possibilidade de sua revisão ou retirada, diante das inconsistências que produz ao vincular os jogos eletrônicos à LPI sem critérios claros.

Outras linhas de pesquisa relevantes incluem a elaboração de propostas de regulamentação infralegal, capazes de estimar e detalhar os custos administrativos e operacionais de um eventual novo formato de proteção dentro da LPI; bem como estudos voltados à formação e disseminação do conhecimento em PI entre estúdios, analisando como

estratégias de capacitação podem impactar modelos de negócio, competitividade e sustentabilidade econômica.

Tais investigações poderão aprofundar aspectos que esta dissertação apenas delineou e contribuir para que a indústria nacional avance de maneira consistente em direção à inovação, à segurança jurídica e valorização dos ativos intangíveis que constituem o núcleo criativo dos jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

- ABRAGAMES. **O jogo: muito além dos games**. São Paulo: Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais - Abragames, 2017. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames_o_jogo_muito_al%C3%A9m_dos_games_rgb.pdf. Acesso em: 19 jul. 2025.
- ABRAGAMES. **FAQ Abragames: esclarecimentos sobre a diferença entre jogos eletrônicos e apostas (bets)**. [S. l.], [2024]. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/faq_abragames_bet_-_google_docs.pdf. Acesso em: 30 jul. 2025.
- ABRAGAMES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. **Objetivos & ações principais**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.abragames.org/objetivos-e-acoes-principais.html>. Acesso em: 26 jul. 2025.
- AFONSO, Otávio. **Direito autoral: conceitos essenciais**. Barueri, SP: Manole, 2009.
- ALECRIM, Emerson. **Gamestation Go é um portátil que promete rodar mais de 200 jogos de Atari**. Tecnoblog, fev. 2025. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/gamestation-go-e-um-portatil-que-promete-rodar-mais-de-200-jogos-de-atari/>. Acesso em: fev. 2025.
- AQUIRIS GAME STUDIO. **Jogos** [online]. Porto Alegre: Aquiris Game Studio, © 2025. Disponível em: <https://www.aquiris.com.br/#games>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- ARVORE IMMERSIVE EXPERIENCES. **About us** [online]. São Paulo, [s. d.]. Disponível em: <https://arvore.io/about>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS (ABRAGAMES). **A indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil**. [S. l.: s. n.], 2005. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/pesquisa_2005_-_a_industria_de_desenvolvimento_de_jogos_eletronicos_no_brasil.pdf. Acesso em: 22 jul. 2025.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS (ABRAGAMES). **Plano diretor da promoção da indústria de desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil: diretrizes básicas**. [S. l.: s. n.], 2004. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/plano_diretor_da_promocao_da_industria_de_desenvolvimento_de_jogos_eletronicos_no_brasil.pdf. Acesso em: 22 jul. 2025.
- AZIS, Nazrin Qayyum et al. **Mapping IP fandom with the Global Gamer Study**. [S. l.]: Newzoo, 2025. 22 p. Disponível em: <https://resources.newzoo.com/hubfs/Free%20Report-%20Mapping%20IP%20Fandom%20with%20the%20Newzoo%20Global%20Gamer%20Study.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.
- BARBOSA, Denis Borges. **Uma introdução à propriedade intelectual**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2010.

BARBOSA, Pedro Marcos Nunes. **Concorrência desleal**. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2016.

BENJAMIN, Daniela Arruda. **Economia criativa: implicações e desafios para a política externa brasileira**. Brasília: Fundação Alexandre de Gusmão (FUNAG), 2014. Disponível em: <https://funag.gov.br/loja/download/1096-economia-criativa.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2025.

BITTAR, Carlos Alberto. **Direito de autor**. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

BRAND FINANCE. **Global 500 2025: the annual report on the world's most valuable and strongest brands**. London: Brand Finance, 2025. Disponível em: <https://brandirectory.com/reports/global#global-2025>. Acesso em: 6 mar. 2025.

BRANCO, Sérgio. **O domínio público no direito autoral brasileiro**. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2011. Disponível em: <https://repositorio.fgv.br/server/api/core/bitstreams/f2f7dcca-df8b-4d7a-ace8-9194a52f6755/content>. Acesso em: 4 mar. 2024.

BRASIL. **Alvará de 28 de abril de 1809**. Concede privilégios e exclusividades aos inventores de máquinas e invenções. Diário da Câmara dos Deputados On-line, 1809. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/alvara/anterioresa1824/alvara-40051-28-abril-1809-571629-publicacaooriginal-94774-pe.html>. Acesso em: 6 jan. 2024.

BRASIL. CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Projeto de Lei n. 2.796, de 11 de agosto de 2021: cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia e altera as Leis n. 8.313, de 23 de dezembro de 1991; 8.685, de 20 de julho de 1993; e 9.279, de 14 de maio de 1996. Casa Legislativa: Câmara dos Deputados. Brasília, 2021. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2055353&filename=Tramitacao-PL%202796/2021. Acesso em: 27 jun. 2025.

BRASIL. CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Regimento interno da Câmara dos Deputados**, atualizado até a Resolução n. 16, de 2025. Brasília: Câmara dos Deputados, Centro de Documentação e Informação, 2025. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/legislacao/regimento-interno-da-camara-dos-deputados/arquivos-1/RICD%20atualizado%20ate%20RCD%2016-2025.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2025.

BRASIL. CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Requerimento de Redistribuição n. 1.436, de 2022**. Autor: Deputado Darci de Matos (PSD/SC). Requer revisão de despacho na distribuição do Projeto de Lei nº 2.796 de 2021, de autoria do Dep. Kim Kataguiri, a fim de que a Comissão de Finanças e Tributação (CFT) analise o mérito da matéria, bem como sua adequação financeira e orçamentária. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, 19 out. 2022. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2210427&filename=REQ%201436/2022. Acesso em: 13 ago. 2025.

BRASIL. CONGRESSO NACIONAL. **Diário do Congresso Nacional**, n. 15, 9 maio 2024. Brasília, 2024. p. 86. Disponível em:

<https://legis.senado.leg.br/diarios/ver/113394?sequencia=86>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. **Constituição da República dos Estados Unidos do Brasil**. Diário Oficial da República dos Estados Unidos do Brasil. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. **Decreto n. 1.826, de 20 de dezembro de 1907**. Obriga o envio de obras tipográficas à Biblioteca Nacional. Diário Oficial da União, Rio de Janeiro, 21 dez. 1907. Disponível em:

<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1900-1909/decreto-1825-20-dezembro-1907-582573-publicacaooriginal-105367-pl.html>. Acesso em: 20 jan. 2025.

BRASIL. **Decreto n. 75.699, de 6 de maio de 1975**. Promulga a Convenção de Berna para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas, revista em Paris em 24 de julho de 1971. Diário Oficial da União: Seção 1, Brasília, DF, 9 maio 1975. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1970-1979/d75699.htm. Acesso em: 6 maio 2024.

BRASIL. **Lei n. 9.279, de 14 de maio de 1996**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. **Lei n. 9.456, de 25 de abril de 1997**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9456.htm. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. **Lei n. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. **Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 20 maio 2023.

BRASIL. **Lei n. 10.994, de 14 de dezembro de 2004**. Dispõe sobre o depósito legal de publicações na Biblioteca Nacional e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 dez. 2004. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2004/lei/110994.htm. Acesso em: 20 jan. 2025.

BRASIL. **Lei n. 12.192, de 14 de janeiro de 2010**. Dispõe sobre o depósito legal de obras musicais na Fundação Biblioteca Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 jan. 2010. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/112192.htm. Acesso em: 20 jan. 2025.

BRASIL. **Lei n. 14.852, de 3 de maio de 2024.** Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/L14852.htm. Acesso em: 6 maio 2024.

BRASIL. **Parecer de Plenário das Comissões de Cultura, Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, e de Constituição e Justiça e de Cidadania ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021,** do Deputado Kim Kataguiri, relatado pelo Deputado Darci de Matos, aprovado em plenário em 25 de agosto de 2022b. Diário da Câmara dos Deputados, Brasília, Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2204368. Acesso em: 13 ago. 2025.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Parecer preliminar do Plenário das Comissões de Cultura, Ciência, Tecnologia e Inovação, Finanças e Tributação, e Constituição, Justiça e de Cidadania ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021,** relator Dep. Darci de Matos (PSD-SC), em 09 de abr. 2024. Brasília, DF, 2024. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2210514. Acesso em: 14 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS. **Emenda n. 01 à parte do § 4º ao art. 2º do Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2023b. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9382838&ts=1720041154352&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS. **Parecer n. 28, de 6 de junho de 2023, da Comissão de Assuntos Econômicos sobre o Projeto de Lei n. 2.796, de 2021 (PL da Câmara).** Relator: Senador Irajá. Brasília, DF, 2023c. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9383272&ts=1720041154463&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS. **Parecer n. 9435492, de 2023: análise das emendas n. 3 e 4-PLEN ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.** Relator: Senador Irajá. Brasília, 2023. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9435492&ts=1720041154714&rendition_principal=S&disposition=inline. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA. **Parecer n. 6, de 26 fev. 2024,** sobre o Projeto de Lei n. 2.796, de 2021 (PL da Câmara), relatado pela Senadora Leila Barros. Brasília, 2024b. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9552426&ts=1720041156497&rendition_principal=S&disposition=inline. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. **Diário do Senado Federal n. 139, de 15 ago. 2023: publicação da sessão plenária.** Brasília, 2023i. p. 86. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/diarios/ver/113394?sequencia=86>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DA SENADORA LEILA BARROS. **Parecer n. 13, de 2024 do Plenário, sobre as emendas n. 11-PLEN, 12-PLEN, 13-PLEN e 14-PLEN ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2024c. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9565720&ts=1720041156287&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR CARLOS VIANA. **Emenda n. 07-CE ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2023j. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9477990&ts=1720041156061&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR CARLOS VIANA. **Emenda n. 8-CE ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2023l. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9477995&ts=1720041156096&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR CARLOS VIANA. **Emenda n. 9 ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2023n. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9481706&ts=1720041156134&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR EDUARDO GOMES. **Emenda n. 12 ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2024d. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9565684&ts=1720041156451&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR EDUARDO GOMES. **Emenda n. 13 ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2024e. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9565684&ts=1720041156451&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR IRAJÁ. **Emenda n. 11 ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2024. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9565684&ts=1720041156451&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR IZALCI LUCAS. **Emenda n. 05 ao inciso I do § 1º do art. 2º do Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, DF, 2023f. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9390191&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR IZALCI LUCAS. **Emenda n. 06 ao § 1º, inciso II, do art. 2º do Projeto de Lei n. 2.796, de 2021.** Brasília, 2023g. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9390195&ts=1720041154668&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR JAQUES WAGNER. **Emenda n. 14 ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021**. Brasília, 2024f. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9565684&ts=1720041156451&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. Senado Federal. Gabinete da Senadora Leila Barros. **Parecer nº 13, de 2024 do Plenário, sobre as emendas nºs 11-PLEN, 12-PLEN, 13-PLEN e 14-PLEN ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021**. Brasília, 2024g. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9565720&ts=1720041156287&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR MECIAS DE JESUS. **Emenda n. 3 ao art. 4º do Projeto de Lei n. 2.796, de 2021**. Brasília, 15 jun. 2023d. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9390183&ts=1720041154510&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DO SENADOR MECIAS DE JESUS. **Emenda n. 4 ao art. 2º do Projeto de Lei n. 2.796, de 2021**. Brasília, 2023e. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9390187&ts=1720041154634&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. GABINETE DA SENADORA LEILA BARROS. **Requerimento n. 9431915, de 14 ago. 2023**. Brasília, 2023h. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9431915&ts=1720041155098&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei n. 2.796, de 2021: cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia**. Transmissão da proposição da Câmara dos Deputados ao Senado Federal. Brasília, 2022c. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9206085&ts=1720041154251&disposition=inline>. Acesso em: 19 ago. 2025.

BRASIL. SENADO FEDERAL. **Substitutivo do Senado ao Projeto de Lei n. 2.796, de 2021, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos**. Brasília, 2024h. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9567974&ts=1720041156634&disposition=inline>. Acesso em: 17 ago. 2025.

BRASIL. TRIBUNAL DE CONTAS DA UNIÃO. **Manual de direitos autorais**. Brasília: TCU, 2020. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/57/72/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf. Acesso em: 23 abr. 2024.

BUIJSMAN, Michiel. **Global games market report**. [S. l.]: Newzoo, 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>. Acesso em: 10 fev. 2025.

CAMARGO, F. E. **Interatividade e narratividade sonora nos games** [recurso eletrônico]. 2018. Tese (Doutorado em Música) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas,

Campinas, 2018. DOI: <https://doi.org/10.47749/T/UNICAMP.2018.1031454>. Acesso em: 8 ago. 2025.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio; HARRIS, Jonathan J. (org.). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. São Paulo: ABRAGAMES, 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relato%C3%B3rio_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 4 mar. 2024.

CHANDLER, Heather Maxwell. **Manual de produção de jogos digitais**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

COSTA NETTO, José Carlos. **Direito autoral no Brasil**. 3. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

DEL NERO, Patricia Aurélia; SILVA, Cintia Agnelli da; JONES, Caio Augusto Filoni Del Nero. **Considerações acerca da propriedade intelectual para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos**. Revista de Direito, Tecnologia e Propriedade Intelectual – RDTec, v. 5, n. 9, p. 39–82, 2025. Disponível em: https://gedai.ufpr.br/wp-content/uploads/2025/07/Revista-RRDDIS_vol-5-n-9-2.pdf. Acesso em: 29 jul. 2025.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA). **2025 Essential facts about the U.S. video game industry**. Washington, D.C.: ESA, 2025. Disponível em: <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2025-data/>. Acesso em: 6 maio 2025.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2025 Essential facts about the video game industry**. Washington, D.C.: ESA, 2025. Disponível em: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2025/06/2025-Essential-Facts-Booklet-05-30-25-RGB.pdf>. Acesso em: 8 ago. 2025.

FERREIRA, Grace Ghesti (org.). **Conhecimentos básicos sobre propriedade intelectual**. Brasília: Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico da Universidade de Brasília – CDT/UnB, 2016. Disponível em: <http://profnit.unb.br/images/PDF/PUBLICACOES/Conhecimentos-Basicos-sobre-PI.pdf>. Acesso em: 4 fev. 2024.

FERREIRA, Jéssica B.; MORAES, Letícia C. L.; MARCHI, Wanderley Jr. **Do lazer à performance: uma revisão sócio-histórica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos**. Licere, Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer – UFMG, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, jun. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/34942>. Acesso em: 20 fev. 2023.

GALLO, Sérgio N. **Jogo como elemento da Cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, 2007. Tese Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/4906/1/Sergio%20Gallo.pdf> Acesso em: 15 fev. 2025.

GONÇALVES, Lukas Ruthes. **A tutela jurídica de trabalhos criativos feitos por aplicações de inteligência artificial no Brasil**. 2019. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/bitstream/handle/1884/60345/R%20-%20D%20-%20LUKAS%20RUTHES%20GONCALVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 abr. 2023.

GRAETZ, J. Martin. **A origem da guerra espacial**. Creative Computing, Morristown, NJ, 1981. Disponível em: <https://libraries.mit.edu/150books/2011/05/07/1981/>. Acesso em: 15 jan. 2024.

GUTIÉRREZ, M.; RONDAN, A.; SÁNCHEZ, L. **Creative industries across cultural borders: the case of video games in Asia**. [S. l.]: ResearchGate, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/225856995_Creative_Industries_Across_Cultural_Borders_The_Case_of_Video_Games_in_Asia. Acesso em: 8 ago. 2025.

I CENSO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA DE JOGOS DIGITAIS: **com vocabulário técnico sobre a IBJD**. Coordenação: Afonso Fleury, Luiz Ojima Sakuda, José Henrique Dell’Osso Cordeiro. São Paulo: [s. n.], 2014. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais_2.pdf. Acesso em: 15 maio 2024.

INPI. INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Dados abertos**. Brasília, DF: INPI, 2024. Disponível em: <https://dados.gov.br/dados/organizacoes/visualizar/instituto-nacional-da-propriedade-industria-l-inpi?idOrganizacao=6fddb467-7b6c-4691-9ec1-2fb35229bf56&pagina=1>. Acesso em: 1º abr. 2024.

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (Brasil). **Manual de marcas**. Rio de Janeiro: INPI, 2023. Disponível em: <https://manualdemarcas.inpi.gov.br/#Manual-de-Marcas>. Acesso em: 6 jan. 2025.

INVESTING.COM. **Atari: cotação e informações financeiras**. Investing.com, 2025. Disponível em: https://br.investing.com/equities/atari?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 5 mar. 2025.

KELSEN, Hans. **Teoria pura do direito**. 8. ed. Trad. João Baptista Machado. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

LAKATOS, Eva. M.; MARCONI, Marina. A.. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 7ª Ed. Atla. São Paulo. 2010.

MEDEIROS, Heloísa Gomes. **A sobreposição de direitos de propriedade intelectual no software: coexistência entre direito de autor e patente na sociedade informacional**. 2017. Tese (Doutorado em Direito) Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/178710/347865.pdf?sequence=1&isAl>. Acesso em: 19 abr. 2024.

MEDEIROS, Heloísa Gomes. **Software e direitos de propriedade intelectual**. Curitiba: GEDAI/UFPR, 2019. Disponível em: https://gedai.ufpr.br/wp-content/uploads/2020/09/Software-e-direitos-de-propriedade-intelectual_ebook.pdf. Acesso em: 29 jul. 2025.

MENDONÇA, Cássio Gonçalves. **Economia criativa e indústria de games no Brasil: uma análise dos instrumentos públicos de fomento ao setor**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Econômicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/193347>. Acesso em: 22 fev. 2025.

MENDONÇA, Rosângela Míriam Lemos Oliveira; MORAES, Maria Flávia Vanucci de; MONTEIRO, Marco Túlio Ferreira. **Economia criativa: inovação e desenvolvimento**. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2017. Disponível em: https://editora.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo-2017/2017_ECONOMIA_CRIATIVA.pdf. Acesso em: 5 fev. 2025.

MENEZES, Claudia; BORTOLI, Robélius. **Propriedade intelectual em jogos digitais: perspectiva do Brasil**. Cadernos de Direito, Piracicaba, v. 16, n. 30, p. 187–206, jan./jun. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ifs.edu.br/biblioteca/bitstream/123456789/737/1/Propriedade%20intelectual%20em%20jogos%20digitais%20perspectivas%20do%20Brasil.pdf>. Acesso em: 7 maio 2025.

MENEGHETTI, Tarcísio Vilton. **Autoria e titularidade em jogos eletrônicos**. 2013. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/122912/323752.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 abr. 2023.

NEWZOO. **2025 Global games market report**. ROSIER, Emmanuel. [S. l.]: Newzoo, 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>. Acesso em: 15 ago. 2025.

NEWZOO. **Newzoo's global games market report 2023**. [S. l.]: Newzoo, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>. Acesso em: 20 maio 2024.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

OCDE. ORGANIZAÇÃO PARA A COOPERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO. **Manual de Oslo: diretrizes para coleta e interpretação de dados sobre inovação**. 3. ed. Brasília: FINEP, 2005. Disponível em: <http://www.finep.gov.br/images/apoio-e-financiamento/manualoslo.pdf>. Acesso em: 3 nov. 2024.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (OMPI). **Convenção que institui a Organização Mundial da Propriedade Intelectual: assinada em Estocolmo em 14 de julho de 1967, e modificada em 28 de setembro de 1979**. Genebra: OMPI, [s. d.]. Disponível em: https://www.WIPO.int/edocs/pubdocs/pt/WIPO_pub_250.pdf. Acesso em: 11 fev. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA PROPRIEDADE INTELECTUAL (OMPI). **Protocolo referente ao Acordo de Madri relativo ao registro internacional de marcas: adotado em Madri em 27 de junho de 1989, e emendado em 3 de outubro de 2006 e em 12 de novembro de 2007**. Genebra: OMPI, (2006). Disponível em: <https://www.WIPO.int/WIPOlex/en/text/283484>. Acesso em: 11 fev. 2025.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO COMÉRCIO. **Acordo sobre os aspectos dos direitos de propriedade intelectual relacionados ao comércio (TRIPS)**. Genebra: OMC, 1994. Disponível em: https://www.wto.org/english/docs_e/legal_e/31bis_trips_04_e.htm#1. Acesso em: 6 maio 2024.

PARANAGUÁ, Pedro; BRANCO, Sérgio. **Direitos autorais**. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

PESQUISA GAME BRASIL. **Painel gratuito PGB 2025**. [S. l.]: Pesquisa Game Brasil, 2025. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2025-painel-gratuito-pgb25>. Acesso em: 22 jul. 2025.

PIMENTEL, Luiz Otávio. **Propriedade intelectual e universidade: aspectos legais**. Florianópolis: Fundação Boiteux, 2005.

RAMOS, J. C. **O videogame como nova forma de arte**. 2019. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/9027>. Acesso em: 8 ago. 2025.

ROCHA, Leonardo Lucas Rodrigues. **A indústria criativa de games no Brasil**. 2015. Monografia (Bacharelado em Ciências Econômicas) – Faculdade de Ciências e Letras, Campus Araraquara, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Araraquara, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstreams/7d736e82-4d72-47de-b055-c48e17542fc3/download>. Acesso em: 5 ago. 2025.

SASS, Liz Beatriz. **Da (não) justificativa do uso dos direitos de propriedade intelectual para a apropriação da biodiversidade: a sustentabilidade como limite**. 2016. Tese (Doutorado em Direito) – Programa de Pós-Graduação em Direito, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168083/340437.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 ago. 2025.

SILVA, Thalita Reis da; SILVA, Elizabeth Ferreira da. **Uso da propriedade intelectual na economia criativa: possibilidades e dificuldades**. EducaMamazônia – Educação, Sociedade e Meio Ambiente, Humaitá, v. 11, n. 21, p. 306–325, jul./dez. 2018. Disponível em:

<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/educamazonia/article/view/5184/4140>. Acesso em: 5 mar. 2025.

UNITED STATES. SENATE. **U.S. Constitution: Article I, Section 8**. [S. l.], [s. d.].

Disponível em:

https://www.senate.gov/about/origins-foundations/senate-and-constitution/constitution.htm#a1_sec8. Acesso em: 2 maio 2025.

UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE. **Trademark basics**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.uspto.gov/trademarks/basics>. Acesso em: 4 abr. 2025.

WACHOWICZ, Marcos. **Direito autoral**. Revista GEDAI, Curitiba, v. 1, n. 6, p. 1–21, jul. 2014. Disponível em:

https://gedai.ufpr.br/wp-content/uploads/2014/07/artigo_marcoswachowicz_direitoautoral_6-1.pdf. Acesso em: 6 jan. 2025.

WACHOWICZ, Marcos. **Jogos digitais educacionais como bens informáticos: elementos que integram sua tutela jurídica enquanto bem intelectual**. In: GAMA, Lynn (org.).

Interfaces entre games, pesquisa & mercado. São Paulo: Ediba, 2016. p. 239–258. ISBN 978-85-67562-11-7. Disponível em:

https://www.gedai.com.br/wp-content/uploads/2016/09/artigo_jogos_digitais_marcos_wachowicz_revisado-1.pdf. Acesso em: 3 abr. 2024.

WIKIPÉDIA. **O patinho feio**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Patinho_Feio. Acesso em: 19 maio 2025.

WILDLIFE STUDIOS. **Fatos rápidos**. São Paulo, 2025. Disponível em:

<https://newsroom.wildlifestudios.com/pt-br/fatos-rapidos/>. Acesso em: 28 jun. 2025.

WIPO – WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION. **Mastering the game: business and legal issues for video game industry**. 2. ed. Geneva: WIPO, 2022. Disponível em: <https://tind.wipo.int/record/45851?v=pdf>. Acesso em: 3 mar. 2024.

ZAMBON, Pedro Santoro. **As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo**.

Metamorfose: Arte, Ciência e Tecnologia, Salvador, v. 2, n. 2, 9 ago. 2017. Disponível em:

<https://periodicos.ufba.br/index.php/metamorfose/article/view/21344>. Acesso em: 5 ago. 2025.

ZAMBON, Pedro Santoro. **Entrando na partida: a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014**. 2015. 212 f.

Monografia (Bacharelado em Comunicação Social) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Araraquara, 2015. Disponível em:

<https://repositorio.unesp.br/handle/10552de7-3952-4a12-8ba4-73c84d364b57>. Acesso em: 5 ago. 2025.

APÊNDICE A - Produto técnico Cartilha Orientativa



Produto Educacional do Mestrado em Propriedade Intelectual e
Transferência de Tecnologia para Inovação (PROFNIT – UFSC)

Autora: Izabelly Friedrich
Orientação: Liz Beatriz Sass
Diagramação: Denise Lira
Ano: 2025

Conheça o trabalho
de Izabelly Friedrich



Conheça o trabalho
de Liz Beatriz Sass



Conheça o trabalho
de Denise Lira



SUMÁRIO

- 04 Apresentação
- 06 O que é Propriedade Intelectual nos Jogos Eletrônicos?
- 08 Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos (Lei nº. 14.852/2024)
- 11 Quais são os ativos de PI dentro de um jogo?
- 16 Riscos de não proteger (pirataria, perda de mercado, contratos injustos)
- 18 Como proteger na prática? Passo a Passo
- 25 Boas práticas de proteção para estúdios e equipes
- 27 Referências

APRESENTAÇÃO

Jogar é interagir. Os jogos eletrônicos são uma forma de entretenimento capaz de envolver diferentes sentidos, emoções e experiências. É justamente essa capacidade de imersão que faz com que milhões de pessoas, de todas as idades e perfis, se conectem com os jogos ao redor do mundo. Com os avanços tecnológicos, tornou-se cada vez mais comum que o jogador se sinta “dentro” do jogo, explorando cenários, ouvindo trilhas sonoras que despertam sensações e vivendo narrativas que estimulam a imaginação.

A principal característica dos jogos eletrônicos é sua natureza multidisciplinar: eles reúnem música, roteiro, design visual, modelagem 3D, programação, direção de arte, narrativa interativa, entre outros elementos criativos. Um jogo pode ser jogado sozinho ou com outras pessoas, online ou offline, e proporciona experiências que variam entre aprendizado, diversão, cooperação, estratégia, convivência social e até desenvolvimento profissional.



4

Entretanto, tudo o que compõe um jogo é fruto da criação humana: os personagens, cenários, trilhas, diálogos, mecânicas e até o nome do jogo. Cada um desses elementos é um ativo de Propriedade Intelectual (PI), e, portanto, pode e deve ser protegido. Essa proteção é essencial para resguardar os direitos de quem cria e garantir que o jogo seja reconhecido, valorizado e monetizado de forma justa. No campo jurídico, a Propriedade Intelectual compreende, principalmente, o Direito Autoral e a Propriedade Industrial, que englobam, por exemplo, a proteção de marca e o registro de programa de computador.

No entanto, apesar da importância desse tema, grande parte das desenvolvedoras brasileiras ainda não se sente preparada para lidar com a proteção da PI no dia a dia. Uma pesquisa autoral, realizada com 31 estúdios brasileiros, mostra que 45,2% afirmam não possuir estratégias específicas para proteção dos ativos de propriedade intelectual e 58% não recebem ou não têm nenhum treinamento interno sobre propriedade intelectual. Ou seja: cria-se muito, mas protege-se pouco, o que pode resultar na perda de autoria, perda de mercado e dificuldade de expansão comercial.

Diante desse cenário, esta cartilha foi desenvolvida como um instrumento educativo, com o objetivo de tornar o tema da Propriedade Intelectual claro, acessível e aplicável à rotina das desenvolvedoras brasileiras. Ela é um produto derivado de pesquisa de mestrado e reúne conceitos fundamentais, orientações práticas e recomendações com o objetivo de fortalecer a proteção da PI na indústria nacional de jogos eletrônicos e contribuir para que o setor avance, se estruture e conquiste maior autonomia criativa, econômica e cultural.



5

O QUE É PROPRIEDADE INTELECTUAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS?

A Propriedade Intelectual (PI) é o conjunto de direitos que protege aquilo que nasce da criatividade humana, como personagens, músicas, roteiros, artes, histórias, códigos e até a marca de um jogo. Ela reconhece o tempo, o esforço e os recursos investidos na criação, garantindo ao autor o direito de ser reconhecido e o direito exclusivo de explorar economicamente sua obra. Na prática, proteger a propriedade intelectual significa evitar cópias, usos indevidos e concorrência desleal, além de fortalecer a identidade e o valor de um jogo no mercado.

A PI se divide em duas áreas principais. A primeira é a Propriedade Industrial, que exige registro para que o criador tenha exclusividade legal. É o caso das marcas, dos desenhos industriais e, em alguns casos no setor de *games*, de patentes. No Brasil, quem concede esse direito é o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Já a segunda área é o Direito Autoral, que protege automaticamente obras criativas, como músicas, roteiros, personagens, ilustrações e também o programa de computador, que faz o jogo funcionar. Embora o registro não seja obrigatório, ele é recomendado, pois funciona como prova de autoria em eventuais disputas, podendo ser feito, por exemplo, na Biblioteca Nacional, ou no caso de software no INPI.

Para ter proteção, a criação precisa estar expressa de alguma forma concreta, desenhada, escrita, composta, programada ou registrada. Quando um estúdio protege seus ativos, ele fortalece sua presença no mercado, aumenta o valor comercial do jogo, cria oportunidades de licenciamento e reduz riscos de violação. Além disso, a exclusividade concedida pela PI tem du-

ração significativa: enquanto os direitos autorais permanecem válidos por toda a vida do autor e mais 70 anos após sua morte, as marcas podem ser renovadas indefinidamente, permitindo que um jogo se torne uma identidade duradoura.

Proteger a Propriedade Intelectual nos jogos eletrônicos não é apenas uma formalidade: é uma estratégia essencial para consolidar o valor criativo, garantir sustentabilidade econômica e fortalecer a competitividade da indústria brasileira de games.

Dessa forma, compreende-se que um jogo eletrônico não é um produto simples. Ele é formado por várias criações diferentes trabalhando juntas: imagens, personagens, músicas, roteiro, programação, interface, sons, entre outros. Por isso, alguns autores chamam os jogos de "obras complexas de autoria". Cada um desses elementos pode e deve ser protegido pela Propriedade Intelectual (PI). Além disso, outros elementos essenciais também podem ser protegidos:



Marca do jogo (nome, logo, identidade visual) - protegidas pela Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996).



Personagens famosos e seus visuais também podem ser registrados como marca ou obra autoral.

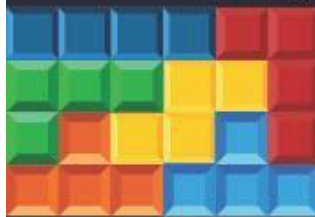


Segredos de negócio, como algoritmos, métodos internos de criação, processos, listas de clientes ou dados estratégicos. Para protegê-los, utiliza-se acordos de confidencialidade (NDA) e cláusulas específicas em contratos.

É IMPORTANTE LEMBRAR QUE IDEIAS ISOLADAS NÃO SÃO PROTEGIDAS.

A função da PI é reconhecer e dar méritos ao legítimo criador/autor da obra e consequentemente garantir que o jogo seja único no mercado, impedindo que outra empresa copie ou use algo parecido que possa confundir o consumidor. Quando a PI é bem protegida, ela fortalece o valor do jogo e do estúdio, consolida poder econômico e abre portas para comercialização, licenciamento e expansão da marca.

Proteger um jogo é como montar um mosaico de proteções:



JOGO COMPLETO:

1. **Direitos autorais** (arte, música, narrativa);
2. **Software;**
3. **Marca;**
4. **Segredos comerciais;**
5. **Contratos.**

Essa estrutura garante que o jogo não seja apenas criativo, mas seguro, valorizado e competitivo no mercado.



MARCO LEGAL DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS (LEI Nº 14.852/2024)

O Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos representa um passo muito importante para o setor no Brasil. Ele surgiu depois de anos de reivindicações das desenvolvedoras brasileiras, que buscavam o reconhecimento dos jogos eletrônicos como parte da indústria criativa e cultural, e não como jogos de azar. Essa confusão antiga gerava insegurança jurídica e até mesmo cobranças de impostos indevidas, dificultando o crescimento do setor.

Aprovado como a Lei nº 14.852 em 03 de maio de 2024 o Marco Legal tem como um de seus principais objetivos dar mais segurança e clareza para quem trabalha com games no país. Ajuda a formalizar o setor; define regras básicas para o desenvolvimento e comercialização, reconhece o papel dos jogos eletrônicos na economia, na cultura e na educação.

Segundo a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games (Abragames/Apex-Brasil, 2022), existem mais de mil estúdios criando jogos no país e cerca de 70% dessa produção é vendida para o mercado internacional, ou seja, o Brasil também exporta criatividade e propriedade intelectual, por isso essa formalização era necessária porque, hoje, o Brasil já tem uma indústria muito significativa e em boas perspectivas de crescimento.

Um dos avanços mais importantes do Marco Legal foi deixar claro que jogo eletrônico não é jogo de aposta, eliminando uma confusão histórica que prejudicava o setor. A lei também prevê a criação de um CNAE específico para empresas desenvolvedoras de games, facilitando a formalização dos estúdios, a participação em editais, o acesso a incentivos públicos e a contratação de serviços. Com essa classificação própria, os estúdios podem acessar com mais facilidade leis de incentivo já existentes, como a Lei Rouanet e a Lei do Audiovisual, ampliando suas possibilidades de financiamento e viabilizando novos projetos.

A lei também reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais interativas, valorizando seu caráter cultural e artístico. Outro ponto positivo é que a formação e qualificação de profissionais da área, algo essencial para o crescimento do setor. Além disso, ela traz regras para proteger o público infantil e adolescente, especialmente no ambiente online e nas compras dentro dos jogos.

Com tudo isso, o Marco Legal beneficia tanto grandes estúdios, mas principalmente pequenos e médios desenvolvedores, que representam a maior parte da indústria brasileira de games. Com esse reconhecimento como atividade cultural e econômica, a lei visou fortalecer o setor e melhorar as condições para que os jogos eletrônicos brasileiros possam crescer, ganhar mercado e serem cada vez mais competitivos.

Embora represente um avanço importante, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos ainda não resolve todas as questões do setor. A lei não aborda

temas essenciais para a comunidade de desenvolvimento, como *fangames*, *mods* e projetos em código aberto, práticas que estimulam inovação e formam novos talentos na indústria.

No campo da Propriedade Intelectual, a Lei nº 14.852/2024 também apresenta lacunas. O texto apenas incluiu, na Lei de Propriedade Industrial (LPI), por meio do Art. 20 do Marco Legal, o inciso "VI – concessão de registro para jogos eletrônicos" no Art. 2º da LPI, passando a enquadrar os *games* dentro do âmbito da Propriedade Industrial. Em teoria, essa alteração cria um novo formato de proteção específica para jogos eletrônicos. No entanto, após mais de um ano de vigência, o INPI não definiu quais seriam os requisitos, procedimentos ou critérios técnicos para esse registro. Para que isso existisse na prática, seria necessária até mesmo a criação de uma área específica dentro do próprio INPI, o que demanda alto investimento público. Assim, o Marco Legal acabou tratando a proteção da PI de forma superficial, sem oferecer orientações claras aos estúdios ou desenvolvedores independentes.

Uma pesquisa realizada pela autora, com 30 estúdios brasileiros, um ano e três meses após a vigência da lei, mostrou que quase todos conhecem o Marco Legal, mas nenhum percebeu mudanças práticas em seus processos ou rotinas. O dado mais expressivo foi que 98,7% afirmaram não ter havido a redução tributária prometida no texto legal.

Por isso, apesar de ser um passo relevante, o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos ainda depende de regulamentações complementares e de sua efetiva implementação para alcançar todo o seu potencial e gerar impactos reais para o setor.



QUAIS SÃO OS ATIVOS DE PI DENTRO DE UM JOGO?

Conforme já mencionado, um único jogo eletrônico é capaz de reunir um verdadeiro mosaico de ativos de propriedade intelectual. Embora diferentes modalidades de proteção possam coexistir em uma mesma obra, destaca-se o papel central do Direito Autoral, que concentra grande parte dos elementos protegidos dentro dos *games*.

O Direito Autoral se manifesta inicialmente no enredo, responsável por definir a narrativa, os objetivos, as fases (quando existentes) que estruturam a progressão do jogo. A isso se soma a ambientação, composta pelos gráficos, cenários e mundos ficcionais, bem como pela criação de personagens, criaturas e demais elementos visuais que representam a expressão da criatividade humana. Outro componente essencial é a trilha sonora, cuja função imersiva, em muitos casos, supera a do audiovisual tradicional, intensificando a experiência do jogador. Além disso, o Direito Autoral também protege a funcionalidade resultante da integração desses elementos, isto é, as interações audiovisuais possibilitadas pelos comandos do usuário, o que abrange a proteção do programa de computador/software que torna o jogo executável e replicável.



No campo da propriedade industrial, observa-se outro conjunto relevante de proteções. As marcas permitem distinguir um jogo dos demais disponíveis no mercado, protegendo não apenas o nome ou logotipo, mas também seus personagens (inclusive por meio de marca tridimensional) e todo o *branding* associado ao seu posicionamento, identidade visual, reputação, experiência do usuário e qualidade técnica. Ainda é possível recorrer ao desenho industrial para resguardar personagens e objetos criados especificamente para o universo do jogo. Por fim, embora menos comum, há a possibilidade de proteção por patentes, aplicável somente quando a solução envolve um *hardware* associado e apresenta uma me-

cânica realmente inédita e inovadora, o que restringe consideravelmente seu uso no setor.

A seguir, apresenta-se uma breve análise de cada um desses ativos de propriedade intelectual presentes na estrutura de um jogo eletrônico.

★ ENREDO/HISTÓRIA DO JOGO

É a história do jogo, a trama, a jornada, os objetivos, os desafios, a progressão das fases e os eventos que acontecem durante o *gameplay*. O Direito Autoral protege a forma como a história é criada e apresentada, e não a ideia geral por trás dela. O que se protege é a expressão criativa da história, com seus detalhes, personagens, acontecimentos, falas e elementos originais.



Exemplo: No Super Mário, ninguém é impedido de criar um jogo sobre “um herói que precisa salvar uma princesa capturada por um vilão”. O que é protegido é a história específica do Mario, com: Cogumelos, castelos, tartarugas, a princesa Peach, a dinâmica entre Mario e Bowser, a forma como tudo isso é apresentado. Tudo isso forma o ativo autoral do enredo.

★ KNOW-HOW (SABER-FAZER)

É o conjunto de conhecimentos técnicos e práticos que uma empresa desenvolve e que lhe dá vantagem competitiva. Diferente da patente, que garante um direito de exclusividade, o know-how é uma situação de fato: a empresa simplesmente domina técnicas, processos ou informações que a tornam mais eficiente que as demais. Esse conhecimento normalmente é protegido por segredo industrial, que não tem prazo definido, mas exige cuidados constantes para evitar vazamentos, já que basta alguém com acesso às informações para quebrar o segredo. Assim, o know-how garante vantagem enquanto permanecer confidencial.

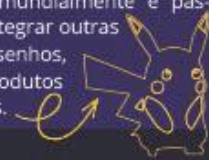
Exemplo: Um estúdio desenvolve um método próprio de otimização de desempenho para rodar jogos complexos em celulares que possuem pouca capacidade de memória.



★ PERSONAGENS

São os protagonistas, antagonistas, criaturas, avatares e demais figuras que aparecem no jogo. Desde que o personagem tenha identidade própria, com elementos criativos que o tornam reconhecível. Compõem a proteção: Visual (aparência, roupas, formato, expressões), voz (tom, interpretação, estilo), personalidade, papel dentro da história, comportamentos ou características marcantes.

Exemplo: O Pokémon. Os personagens do jogo são tão característicos que se tornaram reconhecíveis mundialmente e passaram a integrar outras mídias: desenhos, filmes e produtos licenciados.



★ TRILHA SONORA/MÚSICA DO JOGO

São as músicas, efeitos musicais, temas de personagens, melodias de fundo e demais sons criados para compor a experiência do jogo. A música é uma obra protegida pelo Direito

Exemplo: A trilha sonora do Super Mario, criada há décadas, é reconhecida instantaneamente e identifica o jogo em qualquer lugar do mundo.

toral, que inclui composição musical (letra (quando houver), arranjo, gravação (fonograma), interpretação dos músicos (direitos conexos). Visto que, mesmo sendo de jogo ou para jogo, para usar, reproduzir, remixar ou incluir em outras obras, é preciso autorização dos titulares.

★ CENÁRIO

É o conjunto de elementos que criam o ambiente do jogo: cidades, paisagens, prédios, mapas, interiores, objetos, iluminação, clima, etc. É reconhecida como obra intelectual protegida pelo Direito Autoral, por envolver criação estética e artística. Não é o espaço físico real que é protegido, mas a maneira artística como o cenário é criado e representado no jogo.

Exemplo: Os cenários de GTA, como as ruas de Los Angeles, seus prédios, bairros, praias e características visuais são protegidos como obra audiovisual e cenográfica.

mission passed

★ PROGRAMA DE COMPUTADOR

A Lei nº 9.609/1998 define o programa de computador para indicar qual parte do software é protegida pelo Direito Autoral. Embora todo pro-

grama seja um software, o software é um conceito mais amplo, que inclui procedimentos, documentos e dados necessários ao funcionamento de um sistema. A proteção autoral recai apenas sobre a forma escrita do programa, o código que expressa um conjunto organizado de instruções. Essa proteção não abrange ideias, métodos, funcionalidades ou soluções técnicas. Um programa de computador é justamente esse conjunto de instruções, redigido em linguagem natural ou codificada, que depende de um dispositivo eletrônico para operar. O programa existe quando suas instruções são expressas em linguagem de máquina (código objeto ou executável) ou em linguagem de alto nível (código-fonte). Ambos os códigos são considerados programas de computador e são igualmente protegidos pela legislação.

★ MARCA

É um sinal visual que identifica e diferencia produtos ou serviços de seus concorrentes. Pode ser nominal, figurativa ou mista, e sua função principal é indicar a origem e garantir ao consumidor que aquele bem ou serviço é legítimo. A marca atua como um elemento de identificação no mercado, permitindo que o público reconheça a procedência e a qualidade do que está consumindo. O registro da marca perante o INPI é obrigatório e tem natureza constitutiva, o que significa que a proteção só existe após o registro.

Exemplo: a marca "Super Mario" que é de titularidade da Nintendo no Brasil, outra Marca muito forte no segmento, que faz questão de proteger seus ativos, inclusive o nome Super Mario até os dias atuais:

Consultar por: (Nome) | (Marca) | (CNPJ) | (CPF) | (E-mail)

Nº do Processo: Marca: Situação: Apresentação: Exatidão:	82.173-9980 SUPER MARIO Registro de marca em vigor Nominal De Produto
--	---

Data de Decisão: 15/06/1998	Data de Concessão: 20/07/2004	Data de Vigência: 16/05/2024
--------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

Exemplo: todos os jogos eletrônicos dependem de um programa de computador para existir.

★ DESENHO INDUSTRIAL (DI)

É a forma ornamental de um objeto ou o conjunto de linhas e cores aplicadas a um produto, ou seja, é o aspecto visual que pode ser reproduzido em escala industrial. O objetivo do DI é proteger características estéticas e ornamentais de objetos ou interfaces, sem abranger suas funcionalidades. Para ser registrável, o desenho deve ser novo, original e possuir aplicação industrial. O registro é concedido automaticamente, sem exame prévio de mérito, e garante ao titular o direito temporário de impedir terceiro de explorar comercialmente o desenho protegido.

Exemplo: É possível a proteção tanto de personagens como de acessórios exclusivos do jogo, um exemplo mais específico seria o boneco do angry birds que seria passível de solicitação da proteção de pedido de registro de desenho industrial.



★ PATENTE

A patente é um direito de exclusividade concedido pelo Estado por tempo determinado, como forma de recompensar o inventor pela divulgação do conhecimento técnico de sua criação. No Brasil, ela integra o sistema de Propriedade Industrial e protege soluções novas para problemas técnicos, desde que possam ser produzidas industrialmente.

Entretanto, o programa de computador, por si só, não é patenteável no Brasil, pois a Lei de Propriedade Industrial veda expressamente esse tipo de proteção. O software é protegido pelo Direito Autoral, conforme a Lei nº 9.609/1998, sendo juridicamente equiparado a uma obra literária.

Com o avanço tecnológico, surgiram invenções que dependem de *software* para funcionar. Nesses casos, a patente não recai sobre o programa em si, mas sobre a solução técnica que o *software* permite executar. Para que essa invenção seja patenteável, ela deve atender aos requisitos de novidade, atividade inventiva e aplicação industrial. Assim, o simples fato de uma criação ser implementada via *software* não impede seu patenteamento, desde que o foco da proteção esteja no efeito técnico produzido, e não apenas no código.

Exemplo: patente concedida à Nintendo, aprovada em setembro de 2025 nos Estados Unidos, relacionada ao mecanismo de "subpersonagens", uma solução técnica implementada por *software*, mas que ultrapassa a proteção do código em si.

★ SEGREDO INDUSTRIAL

É uma informação confidencial que gera vantagem competitiva por não ser conhecida pelos concorrentes. Pode envolver fórmulas, processos, métodos, padrões técnicos ou listas de clientes. Para ser protegido, o segredo deve ter valor comercial, ser mantido sob medidas razoáveis de sigilo e não pode ser algo público ou facilmente identificável por um profissional da área. A Lei n.º 9.279/1996 criminaliza a divulgação ou o uso não autorizado de informações obtidas por relação contratual, ou empregatícia. O segredo industrial garante exclusividade de fato, mas não impede que terceiros descubram a mesma informação por meios próprios, como pesquisa, engenharia reversa ou desenvolvimento independente.

Exemplo: O estúdio desenvolve um algoritmo, que é um segredo industrial e está dentro do método, know-how, para rodar os jogos complexos nos celulares que possuem pouca capacidade de memória.

O segredo industrial é uma informação específica e confidencial, como uma fórmula, processo ou lista de clientes, que gera vantagem competitiva. Já o know-how é mais amplo: representa o conjunto de conhecimentos e práticas que a empresa desenvolve para produzir, operar e competir. Enquanto o segredo industrial é um dado técnico isolado e estático, o know-how é dinâmico e envolve a capacidade empresarial como um todo. Em resumo, o segredo é a informação; o know-how é o modo de fazer que utiliza essa informação para gerar vantagem no mercado.

RISCOS DE NÃO PROTEGER (PIRATARIA, PERDA DE MERCADO, CONTRATOS INJUSTOS)



A Propriedade Intelectual é o que garante que tudo o que um estúdio cria: personagens, músicas, artes, história, nome do jogo, logo, mecânicas inovadoras e o próprio código, realmente pertence a ele. Sem essa proteção, o estúdio fica vulnerável em várias frentes, desde pirataria até perda total do controle sobre sua própria criação.

A pirataria gera perdas financeiras significativas. Quando um jogo não está protegido legalmente, sua cópia se torna ainda mais fácil e barata, ampliando um problema já histórico no Brasil. Isso afeta diretamente as receitas dos estúdios, especialmente os pequenos, que dependem das vendas para se manter. Sem proteção jurídica, o estúdio não tem base para combater cópias ilegais, *mods* abusivos ou versões piratas que circulam livremente.

Com a ausência de proteção também facilita o surgimento de “clones”. Se o estúdio não registra seu enredo, personagens ou identidade visual, concorrentes podem lançar versões muito semelhantes, reduzindo a vantagem competitiva e comprometendo o posicionamento no mercado, especialmente em um setor em que a velocidade de lançamento define quem ganha destaque entre o público gamer.

A marca também perde força quando não é registrada. Nome, logotipo e demais elementos de identificação podem ser usados por terceiros, causando confusão no público e diluindo o valor da marca ao longo do tempo. Em situações extremas, o estúdio pode até perder o direito de usar o próprio nome do jogo caso outra empresa registre antes.

Inclusive, a falta de proteção pode resultar em litígios caros e até no cancelamento de projetos. O estúdio fica mais vulnerável a notificações extrajudiciais, processos por uso indevido de nome ou design e até à necessidade de alterar o nome do jogo durante o desenvolvimento. Isso pode comprometer contratos com publishers e atrasar lançamentos, como ocorreu no conhecido caso “Mythica”, envolvendo a Microsoft.

Além disso, contratos se tornam mais frágeis sem uma base sólida de Propriedade Intelectual. Publishers, investidores e plataformas dependem da clareza sobre quem detém os direitos, o que não está protegido não pode ser licenciado, e tudo que não é registrado é mais difícil de comprovar, o que enfraquece negociações e reduz o valor do projeto. A ausência de registro também aumenta o risco de perda de autoria. Sem prova formal, outra empresa pode registrar primeiro e alegar a titularidade da obra, dificultando ações contra plágio, especialmente no exterior para jogos brasileiros que buscam mercados internacionais, essa vulnerabilidade pode resultar na perda definitiva dos direitos.

A falta de proteção gera insegurança jurídica para tecnologias, IA e processos internos do estúdio. Muitos elementos essenciais, como algoritmos, dados, métodos de produção, ferramentas e scripts, são segredos industriais e dependem de sigilo para manter seu valor. Sem contratos de confidencialidade e medidas adequadas de proteção, funcionários ou freelancers podem levar essas informações a concorrentes, permitindo que tecnologias internas sejam copiadas e utilizadas por terceiros. Isso enfraquece a capacidade de inovação e compromete a competitividade e o futuro do estúdio.

Ou seja, não proteger a Propriedade Intelectual do jogo eletrônico coloca o estúdio em risco de:

1. PERDER DINHEIRO POR PIRATARIA
2. TER SEU JOGO COPIADO OU "CLONADO"
3. PERDER O NOME, LOGO E IDENTIDADE VISUAL
4. ENFRENTAR PROCESSOS E CUSTOS JUDICIAIS
5. TER CONTRATOS NEGADOS POR PUBLISHERS
6. PERDER O CONTROLE SOBRE A OBRA E SOBRE A AUTORIA
7. IMPEDIR EXPANSÃO COMERCIAL E LICENCIAMENTO
8. COMPROMETER A IMAGEM DA MARCA E SUA COMPETITIVIDADE
9. FRAGILIZAR A EMPRESA DIANTE DE INVESTIDORES

COMO PROTEGER NA PRÁTICA? PASSO A PASSO

É essencial que estúdios, produtoras, desenvolvedores independentes e todos os profissionais envolvidos na criação de jogos eletrônicos como artistas, designers, roteiristas e programadores saibam como proteger os ativos de Propriedade Intelectual que produzem. Antes de iniciar qualquer projeto, é importante analisar o contexto em que se está atuando e organizar o trabalho de forma segura.

O primeiro passo é firmar contratos que estabeleçam regras claras de confidencialidade, definindo quem pode acessar as informações, por quan-

to tempo elas devem permanecer em sigilo e quais materiais são considerados sensíveis. O contrato também deve prever cláusulas específicas sobre Propriedade Intelectual, indicando quem será o titular das criações, como esses direitos serão administrados e como será feito o repasse ou a divisão de titularidade, quando houver.

Em seguida, é fundamental documentar todo o processo criativo. Essa prática ajuda a comprovar a anterioridade das ideias e facilita identificar quais elementos do projeto podem se tornar ativos de Propriedade Intelectual. Cada criação deve ser analisada para verificar seu enquadramento jurídico se pertence ao campo da Propriedade Industrial ou do Direito Autoral, pois cada tipo exige formas de proteção e procedimentos de registro diferentes.



COMO REGISTRAR UMA MARCA DE UM JOGO ELETRÔNICO OU PERSONAGEM NO INPI

Registrar a marca do seu jogo, personagem ou estúdio é uma das formas mais importantes de proteger sua Propriedade Intelectual. A seguir, você encontra um passo a passo prático para realizar esse registro no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial).



Faça uma busca de anterioridade: Antes de tudo, pesquise no sistema do INPI se já existe alguma marca igual ou parecida com a que você deseja registrar. Essa busca evita conflitos e impede que seu pedido seja negado.

As classes de marca são divididas assim:

- ★ Classes 1 a 34: marcas de produtos;
- ★ Classes 35 a 45: marcas de serviços.

Para jogos eletrônicos, as classes mais comuns são:

- ★ Classe 9: softwares e jogos eletrônicos digitais
- ★ Classe 28: jogos eletrônicos físicos
- ★ Classe 41: serviços de entretenimento (ex.: jogos online)
- Classe 42: desenvolvimento de software e jogos



2 Crie sua conta no Meu INPI: Acesse o portal <https://meu.inpi.gov.br>. Faça seu cadastro e atualize seus dados. Você usará essa conta para emitir taxas e enviar seu pedido.



3 Verifique os valores das taxas: Antes de registrar, consulte a tabela de valores no **QR code acima**. O valor depende do tipo de titular (pessoa física, MEI, startup, empresa, etc.) e da quantidade de classes escolhidas.

O INPI NUNCA ENVIAR BOLETOS POR E-MAIL OU CORREIO. TODA TAXA DEVE SER EMITIDA SEMPRE DENTRO DO MEU INPI. SE RECEBER UM BOLETO, É GOLPE! IGNORE!

4 Emita a GRU: Depois de escolher a classe e confirmar que a marca é viável:

1. Entre em <https://meu.inpi.gov.br/pag/>
2. Emita a GRU referente ao pedido de registro.
3. Efetue o pagamento.

5 Envie o pedido de registro com a GRU paga:

1. Acesse o sistema e-Marcas em: <https://gru.inpi.gov.br/emarcas/>
2. Informe o n.º da GRU paga.

3. Escolha o tipo de marca:

- ★ Nominativa (somente o nome)
- ★ Figurativa (somente o símbolo)
- ★ Mista (nome + logotipo)

Caso inclua logotipo, a imagem deve seguir os padrões:

- Formato JPG
- Mínimo: 945 x 945 px (8 cm x 8 cm)
- Resolução mínima 300 dpi
- Até 2 MB
- Cores em RGB

6 Acompanhe o processo de registro após o envio do pedido:

- ★ O INPI publicará o número do processo na Revista da Propriedade Industrial (RPI), que sai toda terça-feira: <https://revistas.inpi.gov.br/rpi/>

- ★ Depois disso, cadastre-se no Push INPI para receber e-mails automáticos sobre movimentações: <https://busca.inpi.gov.br/pePI/>
- ★ Não há prazo fixo para essa publicação. É necessário acompanhar.

7 Aguarde o exame do INPI: O examinador analisará: possibilidade de confusão com outras marcas; enquadramento legal (Art. 124 da LPI); coerência com a classe escolhida.

8 Após o deferimento, pague a taxa final:

- ★ Pague a taxa de concessão dentro de 30 dias;
- ★ É possível pagar até 60 dias, mas com valor dobrado;
- ★ Se não pagar dentro do prazo, a marca será arquivada e você perde o processo.

9 Validade do registro: O registro, após concedido, tem conforme o art. 133 da Lei de Propriedade Industrial:

- ★ Vigência de 10 anos, contados da data da concessão;
- ★ Renovação ilimitada por mais períodos de 10 anos.

Seguindo este passo a passo, você garante que a marca do seu jogo, personagem ou estúdio seja protegida legalmente em âmbito nacional, fortalecendo sua segurança jurídica, sua presença no mercado e suas oportunidades de licenciamento.

COMO REGISTRAR UM PROGRAMA DE COMPUTADOR (SOFTWARE) DE UM JOGO ELETRÔNICO NO INPI

O programa de computador é protegido pelo Direito Autoral, e sua proteção recai sobre o código-fonte. Embora o direito surja automaticamente no momento da criação, a Lei n.º 9.609/1998 prevê um registro específico no INPI, que funciona como prova formal de autoria e garante maior segurança jurídica. O registro é rápido, sigiloso e essencial para estúdios e desenvolvedores.

1 Cadastre-se no Meu INPI: Acesse o portal <https://meu.inpi.gov.br>. Crie sua conta ou atualize seus dados. Você utilizará este login para emitir taxas e enviar o registro.

2 Consulte os valores das taxas: Antes de iniciar o processo, consulte os valores atualizados do registro de software acessando o **QR Code ao lado**





3 Gere o código hash do software: O código-fonte não é publicado pelo INPI. Você envia o hash, uma impressão digital criptográfica que comprova a autoria sem revelar o conteúdo. Assista o tutorial simples sobre como gerar hash clcando ao lado.



Emita e pague a GRU:

1. Entre em <https://meu.inpi.gov.br/pag/>
2. Emita a GRU referente ao registro de programa de computador.
3. Efetue o pagamento.



Faça o pedido de registro com a GRU paga:

1. Acesse o sistema de registro de software (e-Software) ao lado;
2. Preencha as informações solicitadas:
 - ★ título do programa;
 - ★ titularidade;
 - ★ linguagem utilizada;
 - ★ finalidade do software;
 - ★ hash do código-fonte.
3. Envie o pedido pelo sistema.



(manual oficial do INPI)



Acompanhe o processo:

- ★ O número do processo será publicado na RPI, toda terça-feira: <https://revistas.inpi.gov.br/rpi/>
- ★ Cadastre-se no Push INPI para receber avisos por e-mail: <https://busca.inpi.gov.br/pepi/>



7 Vigência: O programa de computador tem proteção por 50 anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano seguinte à sua publicação ou criação.



COMO REGISTRAR OBRAS INTELECTUAIS RELACIONADAS A JOGOS ELETRÔNICOS

O Direito Autoral protege elementos essenciais dos jogos eletrônicos, como roteiros, artes, trilhas sonoras, personagens, animações e materiais audiovisuais. Embora o direito surja automaticamente no momento da criação (Convenção de BERNA), o registro é altamente recomendado, pois serve como prova formal de autoria e facilita a defesa contra plágio.



1 Verifique se sua obra é registrável: segundo o art. 7º da Lei nº 9.610/1998, podem ser registradas:

- ★ textos literários (histórias, roteiros, diálogos);
- ★ artes visuais (concept art, ilustrações, personagens);
- ★ fotografias, desenhos, pinturas e esculturas;
- ★ obras audiovisuais (vídeos, animações, cutscenes);
- ★ músicas, com ou sem letra;
- ★ traduções, adaptações e compilações originais.

Esses itens são comuns na produção de jogos eletrônicos e podem (devem) ser registrados.



2 Se a obra de texto ou letra de música já está registrada: a Biblioteca Nacional permite consultar obras registradas neste **QR Code**:

- Lembre-se: diferente da marca, não existe exame de anterioridade. O registro serve como prova, e eventuais conflitos só são analisados mediante provocação.



3 Confira as orientações oficiais: a Biblioteca Nacional oferece um guia completo sobre como solicitar o registro, disponível em: <https://www.gov.br/bn/pt-br/atuacao/direitos-autorais-1/como-solicitar-o-registro-de-sua-obra>



4 Consulte os valores das taxas: antes de iniciar o processo, verifique os no **QR code** ao lado procure por Tabela de Preços. Atualmente o valor do Registro de obra intelectual está em R\$ 40,00 (Pessoa Física) e R\$ 80,00 (Pessoa Jurídica).



Emita a GRU para pagamento:

o pagamento da taxa deve ser feito por meio de uma GRU, emitida pelo site <https://pagtesouro.tesouro.gov.br/portal-gru/#/emissao-gru>. As instruções de preenchimento estão em: <https://thot-arquivos.tesouro.gov.br/publicacao/31609>



6 Envie o pedido de registro após pagar a GRU:

- ★ Acesse o sistema indicado pela Biblioteca Nacional no guia oficial.
- ★ Envie os documentos exigidos (obra, dados do autor, comprovante de pagamento, etc.).
- ★ A entrega pode ser presencial, digital ou via unidades regionais, conforme disponibilidade.

7

Procure uma Unidade Regional (opcional): a Biblioteca Nacional possui unidades regionais que auxiliam no recebimento e orientação de obras, disponível no **QR code ao lado**.



Com o registro concluído, você obtém um comprovante formal de autoria, essencial para proteger personagens, roteiros, artes e demais elementos criativos do seu jogo eletrônico.

Para registrar obras musicais ou obras de artes plásticas no Brasil, além da Biblioteca Nacional, existem também instituições específicas que realizam registros autorais nessas áreas:



OBRAS DE ARTES PLÁSTICAS

Podem ser registradas na Escola de Belas Artes da UFRJ (EBA), por meio do **QR code**:



OBRAS MÚSICAIS

Podem ser registradas na Escola de Música da UFRJ, por meio do **QR code**.



É fundamental reforçar a importância da titularidade e da autoria dos ativos de Propriedade Intelectual nos jogos eletrônicos. Esses direitos precisam estar claramente definidos em contratos e acordos de confidencialidade (NDAs) para garantir segurança a todos os envolvidos, estúdios, desenvolvedores, artistas e fornecedores.

Embora a legislação reconheça a existência dessas obras, ainda existem muitas dúvidas no setor de games. Por isso, a forma mais segura de proteger criações é formalizar, por escrito, quem é o dono do que foi produzido e em quais condições cada parte pode usar esse material.

Com a Propriedade Intelectual devidamente protegida e comprovada, o estúdio ou desenvolvedor autônomo ganha mais autonomia e poder de negociação para ceder, licenciar ou comercializar suas criações. Esse passo é essencial para fortalecer o mercado brasileiro de jogos e permitir que mais projetos se tornem negócios sustentáveis.

BOAS PRÁTICAS PARA ESTÚDIOS DE JOGOS ELETRÔNICOS



Formalize tudo desde o início: contratos assinados já no começo do projeto, esse é o pilar fundamental para evitar conflitos futuros, garantir titularidade da Propriedade Intelectual (PI) e assegurar que o estúdio controle plenamente seus ativos. Boas práticas:

- ★ **Assine contratos antes de qualquer início de atividade**, incluindo testes, conceitos iniciais e protótipos.
- ★ **Tenha contratos específicos para:**
 - Prestadores de serviços (arte, programação, música, sound design, QA, etc.);
 - Funcionários CLT;
 - Colaboradores eventuais;
 - Co-criadores ou parceiros;
- ★ **Preveja nos contratos:**
 - Cessão clara dos direitos patrimoniais de PI (essencial na Lei de Software);
 - Cláusula de sigilo;
 - Cláusula de não concorrência e não solicitação (quando cabível);
 - Previsão sobre créditos e direitos morais (evita litígios futuros);
 - Utilize sempre contratos escritos, nunca acordos verbais.
- ★ **Faça revisão contratual a cada novo projeto**, cada jogo tem especificidades.
- ★ **Por que é tão importante?** Sem contrato, os direitos patrimoniais podem ser questionados. Isso bloqueia a publicação, impede licenciamento e pode causar perda total da PI.



Registrar a marca antes do lançamento: o registro de marca é uma das proteções mais usadas (73,1%), mas ainda negligenciada por muitos estúdios. O nome do jogo é a "porta de entrada" para o mercado e parte essencial do branding. Boas práticas:

- ★ **Faça uma busca prévia no INPI** antes de escolher o nome.
- ★ **Registre:**
 - Marca do jogo;
 - Marca do estúdio;
 - Logo e variações gráficas;
 - Nome de personagens icônicos (se aplicável).

- ★ **Dê entrada no processo** antes de qualquer divulgação pública;
- ★ **Monitore marcas semelhantes** (policiamento marca);
- ★ **Por que registrar?** Sem o registro, o estúdio pode ser impedido de usar o nome, perder perfis em lojas e redes sociais ou até ter que retirar o jogo do ar, prejuízo financeiro, além de prejudicar a reputação.



Materiais de PI + Treinamento Contínuo da Equipe: todo estúdio deve ter Materiais de Propriedade Intelectual e confidencialidade e garantir treinamentos periódicos da equipe. Materiais e manuais estabelecem regras e boas práticas, enquanto o treinamento garante que todos saibam aplicá-las no dia a dia. Os materiais devem conter informações sobre:

- ★ o que é Propriedade Intelectual e quais ativos do estúdio são protegíveis (código, artes, roteiro, trilha, nome, marca, algoritmos, pipelines e métodos internos);
- ★ identificar PI dentro de cada projeto;
- ★ documentar processos criativos e armazenar materiais com segurança;
- ★ lidar com assets e conteúdos de terceiros;
- ★ como proteger segredos comerciais (NDA, acesso restrito, versionamento seguro);
- ★ boas práticas no uso de IA generativa;
- ★ condutas proibidas (como copiar arte ou usar assets não licenciados);
- ★ normas de segurança da informação e organização interna.

É recomendável, que o estúdio promova ou frequente treinamentos contínuos, seja semestral ou anual, abordando temas como direitos autorais, Lei de Software, segredos industriais, contratos, licenciamento, riscos de pirataria, obrigações do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Criar materiais simples (checklists, vídeos curtos, miniguias) e treinar novos colaboradores assim que entram no time. Por fim, o estúdio pode designar uma pessoa ou setor responsável por PI, mesmo que com formação básica, para orientar a equipe e acompanhar as dúvidas.

Por que isso importa? Acesso à informação, reduz erros, previne litígios, fortalece a segurança jurídica e aumenta a capacidade do estúdio de monetizar e negociar sua Propriedade Intelectual com publishers, investidores e editais.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Denis Borges, *Uma Introdução à Propriedade Intelectual*, 2ª Ed. Lumen Juris, 2010

BRASIL. Biblioteca Nacional. Como solicitar o registro de sua obra. Disponível em: <https://www.gov.br/bn/pt-br/atuacao/direitos-autorais-1/como-solicitar-o-registro-de-sua-obra>. Acesso em: 15 out. 2025.

BRASIL. Lei n.º 9.279, de 14 de maio de 1996. Diário Oficial (da) República Federativa do Brasil. Brasília, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. Acesso em: 20 de mai. 2023.

BRASIL. Lei n.º 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Diário Oficial (da) República Federativa do Brasil. Brasília, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em: 20 de mai. 2023.

BRASIL. Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Diário Oficial (da) República Federativa do Brasil. Brasília, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 20 de mai. 2023.

BRASIL. Lei n.º 14.852, de 03 de maio de 2024. Diário Oficial (da) República Federativa do Brasil. Brasília, 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm#:~:text=LEI%20N%C2%BA%2014.852%2C%20DE%203%20DE%20MAIO%20DE%202024&text=Cria%20o%20marco%20legal%20para%20a%20de%20maio%20de%201996.&text=Art.%20do%20C%20da%20de%20jogos%20eletr%C3%B4nicos. Acesso em: 06 de mai. 2024.

BRASIL. Tribunal de Contas da União. Manual de direitos autorais. Brasília: TCU, 2020. Disponível em: https://portal.tcu.gov.br/data/files/5772/86/60/35FA6710FE28B867E18818A8/Manual%20Direitos%20Autorais%202020_Web.pdf. Acesso em: 23 abr. 2024.

INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (Brasil). Manual de marcas. Rio de Janeiro: INPI, 2023. Disponível em: <https://manualdemarcas.inpi.gov.br/#Manual-de-Marcas>. Acesso em: 6 jan. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. Escola de Belas Artes. Registro de obras autorais. Disponível em: <https://direitosautorais.eba.ufrj.br/registro>. Acesso em: 01 dez. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO. Escola de Música. Registro autoral. Disponível em: <https://musica.ufrj.br/registro-autoral/>. Acesso em: 01 dez. 2025.

APÊNDICE B – Primeiro Questionário - Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Perguntas

08/12/2025, 09:50

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

1. Nome da empresa

2. 1- Você conhece/sabe o que significa Propriedade Intelectual (PI)?

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

3. 2- Em sua opinião, qual é a importância da proteção de PI para o setor de Jogos Eletrônicos?

Marcar apenas uma oval.

☐ Muito Importante

☐ Importante

☐ Pouco Importante

☐ Nada Importante

4. 3- Sua empresa possui estratégias específicas para proteger ativos de PI?

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

☐ Não Sei

08/12/2025, 09:50

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

5. 4- Quais das seguintes estratégias sua desenvolvedora utiliza para proteger seus ativos de PI? (marque todas as que se aplicam)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ a) Registro de marcas
- ☐ b) Patentes (invenção ou modelo de utilidade)
- ☐ c) Direitos autorais
- ☐ d) Registro de programa de computador
- ☐ e) Acordos de confidencialidade
- ☐ f) Contratos específicos com colaboradores e terceirizados visando a proteção do know how
- ☐ Outros:

6. 5 Como vocês decidem quais ativos de PI devem ser registrados? (marque todas as que se aplicam)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ a) Potencial comercial
- ☐ b) Custo de registro
- ☐ c) Complexidade do processo
- ☐ d) Necessidade de proteção jurídica
- ☐ Outros:

7. 6- Quais desafios vocês costumam enfrentar no processo de registro de ativos de PI? (marque todos os que se aplicam)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ a) Custos elevados
- ☐ b) Complexidade do processo
- ☐ c) Tempo de espera para registros
- ☐ d) Falta de conhecimento sobre o processo
- ☐ Outros:

08/12/2025, 09:50

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

8. 7- Sua desenvolvedora utiliza contratos específicos para proteger a PI em acordos com terceirizados e colaboradores?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ a) Sim, Sempre
☐ b) Às vezes
☐ c) Raramente
☐ d) Nunca

9. 8 - Vocês já tiveram casos de violação de PI?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ a) Sim
☐ b) Não
☐ Se sim, quantos casos nos últimos 5 anos?

10. 9 - Quais medidas vocês adotaram para evitar a violação de PI? (marque todas as que se aplicam)

Marque todas que se aplicam.

- ☐ a) Monitoramento contínuo
☐ b) Ações legais contra infratores
☐ c) Parcerias estratégicas
☐ d) Treinamento e conscientização da equipe
☐ Outros

08/12/2025, 09:50

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

11. 10 - Sua equipe interna recebe ou já recebeu treinamentos ou orientações sobre PI?

Marcar apenas uma oval.

- ☐ a) Sim, regularmente
- ☐ b) Sim, ocasionalmente
- ☐ c) Não
- ☐ d) Não sei

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE C – Primeiro Questionário - Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos Resumo das Respostas

08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

31 respostas

https://docs.google.com/forms/d/1jmBlu4PQLWibYUzwi_8DOCaSySo3sjkq49ajJePCoY0/viewanalytics

1/8

08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Nome da empresa

31 respostas

Vigésima Sétima empresa 29/06 - 2Headed Giant (Leandro)

Sexta Empresa 27/06

Vigésima Nona 29/06 - Flux Games (Stiver)

Décima oitava empresa 28/06 = Matita (Bruno)

Vigésima Oitava empresa 29/06 - Cys (Bruna)

Segunda empresa 27/08

Primeira empresa 27/06

Décima Sétima empresa 28/06 -Plot Kids

Vigésima Segunda empresa 28/06 - Soft Shell (Ana e Bruno)

Vigésima Primeira empresa 28/06 - Viva Games (Lucas)

Oitava empresa 28/06

Trigésima Primeira empresa 30/06 - Orube Game Studio (Giovana)

Décima Quarta empresa 28/06 - Limiar Studios, Pedro (Dev.)

Quinta empresa 27/08

Vigésima Sexta empresa 29/06 - Dogmel (amanda desenvolve personagens games)

Décima Quinta empresa 28/06 - 1 million Bits Horde (Edson Mark Gustavo)

Décima Terceira empresa 28/06 - Delic, Rafael Lima

Décima Segunda empresa 28/06 Tempo Filmes Mannasses

Décima Sexta Empresa - Tropical Tempo Games (Daniel)

Vigésima Terceira empresa 28/06 - Gixer Games (Paula e Daniel)

Trigésima empresa 30/06 - Aechmea (Wisper jogo) - CEO

08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Décima Nona empresa 28/06 - Sanplus (Jackson, Thais, Gabriel)

Décima Primeira Empresa 28/08

Quarta empresa 27/06

Terceira empresa 27/06

Vigésima Quarta empresa 29/06 - Joyjog (Willian founder)

Décima empresa 28/06

Sétima empresa 27/06

Vigésima Quinta empresa 29/06 - Start Over (Bruno CEO)

Nona empresa 28/06

Vigésima empresa 28/06 - Rock head Studios (Fernando)

1- Você conhece/sabe o que significa Propriedade Intelectual (PI)?

 Copiar

31 respostas



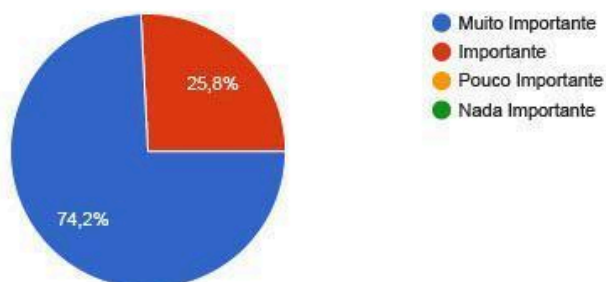
08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

2- Em sua opinião, qual é a importância da proteção de PI para o setor de Jogos Eletrônicos?

 Copiar

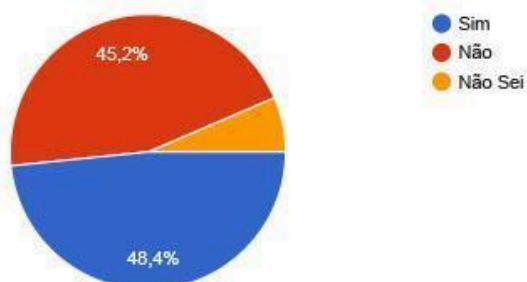
31 respostas



3- Sua empresa possui estratégias específicas para proteger ativos de PI?

 Copiar

31 respostas



4- Quais das seguintes estratégias sua desenvolvedora utiliza para proteger seus ativos de PI? (marque todas as que se aplicam)

 Copiar

26 respostas



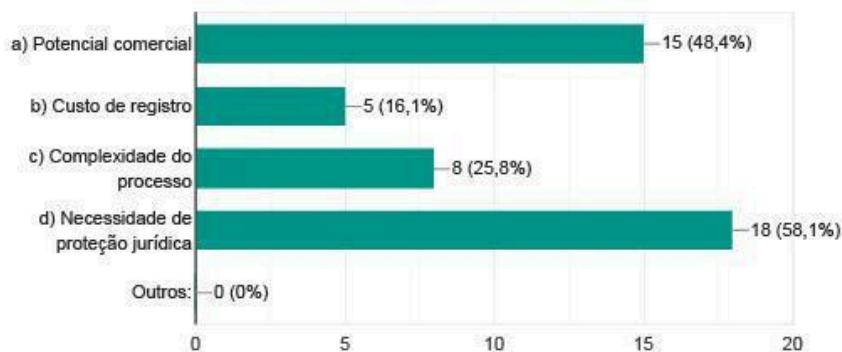
08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

5 Como vocês decidem quais ativos de PI devem ser registrados?
(marque todas as que se aplicam)

 Copiar

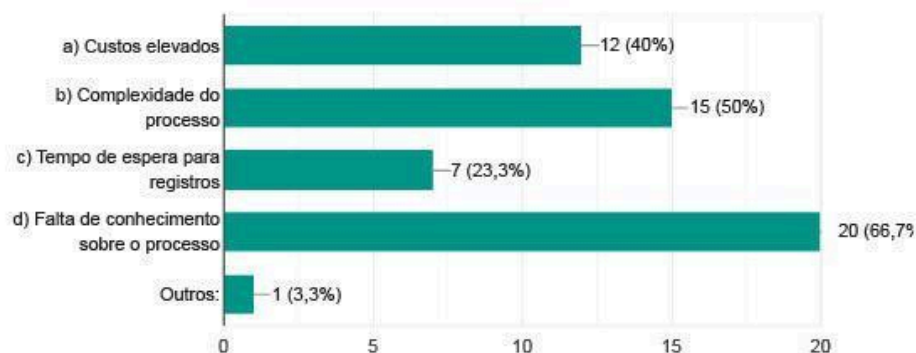
31 respostas



6- Quais desafios vocês costumam enfrentar no processo de registro de ativos de PI?
(marque todos os que se aplicam)

 Copiar

30 respostas



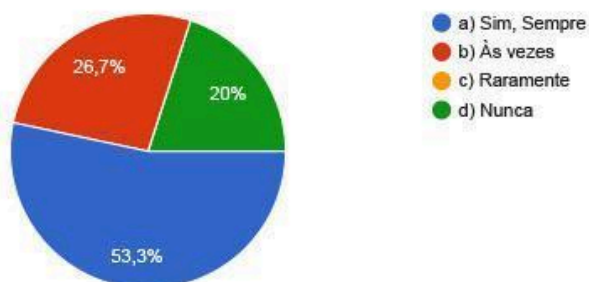
08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

7- Sua desenvolvedora utiliza contratos específicos para proteger a PI em acordos com terceirizados e colaboradores?

 Copiar

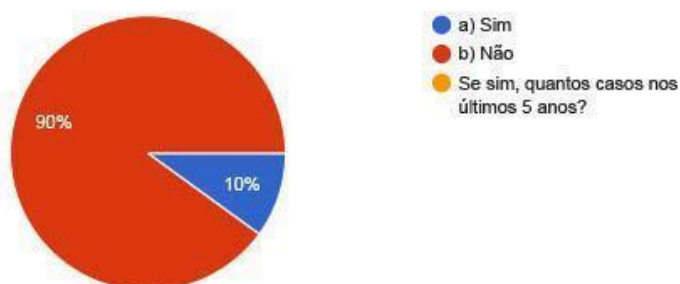
30 respostas



8 - Vocês já tiveram casos de violação de PI?

 Copiar

30 respostas



9 - Quais medidas vocês adotaram para evitar a violação de PI? (marque todas as que se aplicam)

 Copiar

4 respostas



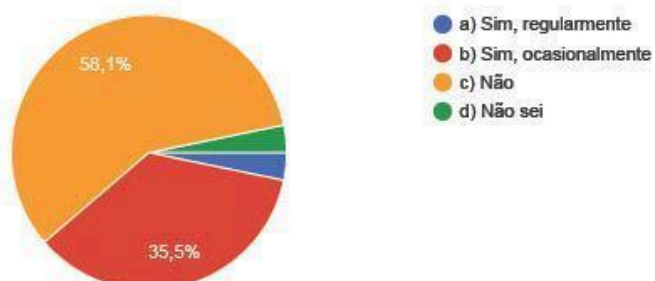
08/12/2025, 09:54

Questionário Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

10 - Sua equipe interna recebe ou já recebeu treinamentos ou orientações sobre PI?

 Copiar

31 respostas



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

Google Formulários

APÊNDICE D – Segundo Questionário - Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos Perguntas

08/12/2025, 09:44

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

Olá, meu nome é **Izabelly Friedrich** e sou mestranda em **Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação (PROFNIT/UFSC)**.

Minha pesquisa de mestrado tem como tema: *"Como as produtoras de jogos eletrônicos no Brasil compreendem a proteção da propriedade intelectual de seus jogos e quais impactos o Marco Legal dos Games de 2024 poderá gerar em comparação com os dispositivos já existentes na Lei de Direitos Autorais (LDA) e na Lei de Software"*.

Por esse motivo, estou encaminhando este questionário. **Sua participação é fundamental para o desenvolvimento da pesquisa.**

Como forma de retorno, ao final do trabalho produzirei uma **cartilha orientativa**, que será distribuída gratuitamente e encaminhada às empresas de games que contribuírem com este estudo.

** Indica uma pergunta obrigatória*

1. 1. Sua empresa conhece o Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852/2024)? *

Marcar apenas uma oval.

☐ Sim

☐ Não

☐ Conhece parcialmente

https://docs.google.com/forms/d/1tyEZJeUe3cNW_nY4mwlzh3S80dEePo2dzytSAWYbFNg/edit

1/5

08/12/2025, 09:44

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

2. 2. O Marco Legal dos Games trouxe alguma mudança prática no funcionamento da sua empresa no último ano? *

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Sim
☐ Não

3. Se sim, qual?

4. 3. Você considera que o Marco Legal dos Games é claro sobre como ocorre a proteção jurídica dos jogos eletrônicos? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não
☐ Parcialmente

5. 4. Sua empresa utiliza o CNAE específico para desenvolvedoras de jogos eletrônicos, conforme previsto na lei? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

08/12/2025, 09:44

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

6. 5. Sua empresa já utilizou algum benefício fiscal ou enquadramento previsto na lei (ex.: CNAE específico, incentivos semelhantes à Lei do Audiovisual)? *

Marque todas que se aplicam.

- ☐ Sim
☐ Não

7. Se sim, qual?

8. 6. Houve alguma adequação no modelo de contratação (MEI, microempresa, CLT) de artistas, designers, programadores ou outros profissionais em função da lei? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Sim
☐ Não

08/12/2025, 09:44

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

9. 7. Sua empresa já teve redução nos enquadramentos tributários previstos na lei? *

Marcar apenas uma oval.

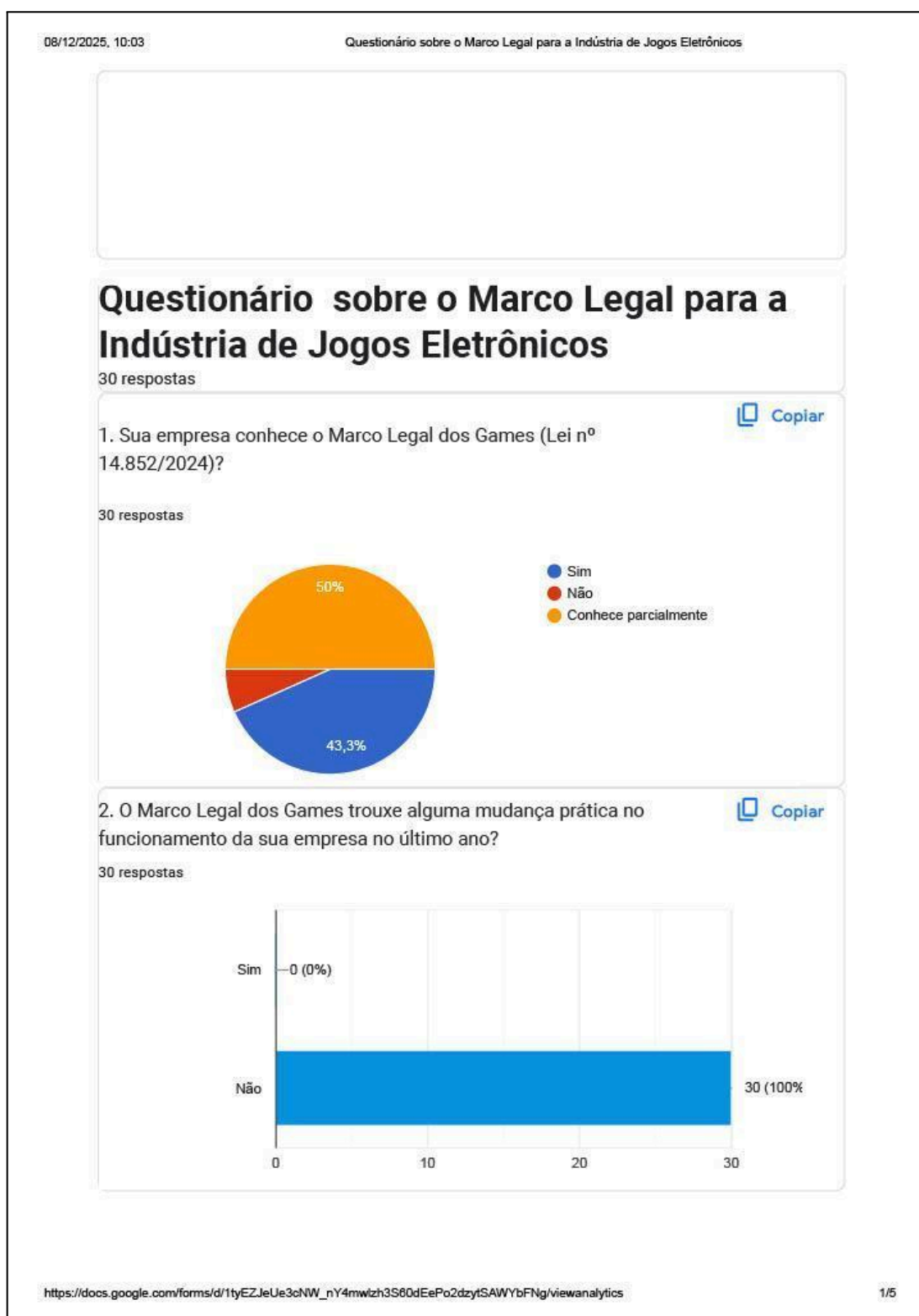
☐ Sim

☐ Não

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

APÊNDICE E – Segundo Questionário - Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos
- Resumo das Respostas



08/12/2025, 10:03

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

Se sim, qual?

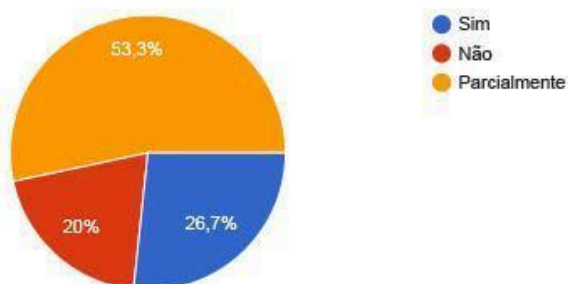
0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

3. Você considera que o Marco Legal dos Games é claro sobre como ocorre a proteção jurídica dos jogos eletrônicos?

 Copiar

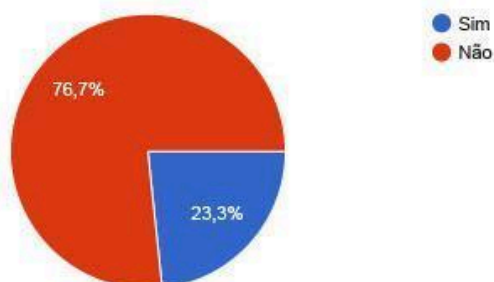
30 respostas



4. Sua empresa utiliza o CNAE específico para desenvolvedoras de jogos eletrônicos, conforme previsto na lei?

 Copiar

30 respostas



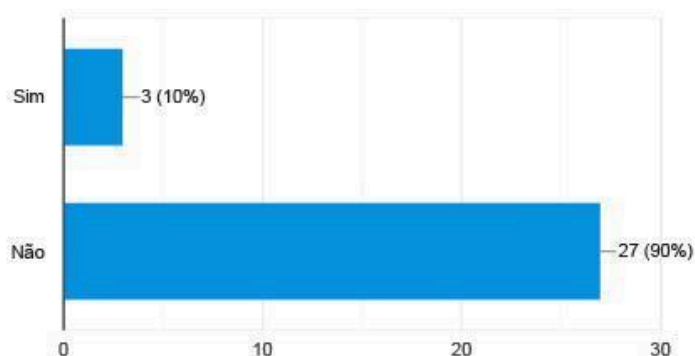
08/12/2025, 10:03

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

 Copiar

5. Sua empresa já utilizou algum benefício fiscal ou enquadramento previsto na lei (ex.: CNAE específico, incentivos semelhantes à Lei do Audiovisual)?

30 respostas



Se sim, qual?

3 respostas

Fator R do simples nacional

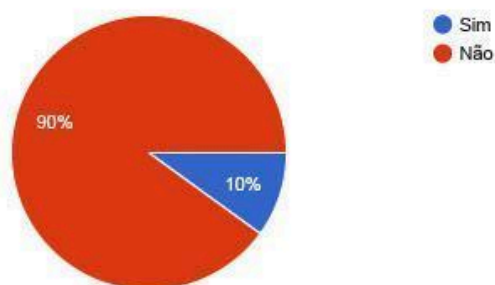
FCC - Fundação Catarinense de Cultura

Edital de Jogos FAPESP e Lei Rouanet

6. Houve alguma adequação no modelo de contratação (MEI, microempresa, CLT) de artistas, designers, programadores ou outros profissionais em função da lei?

 Copiar

30 respostas



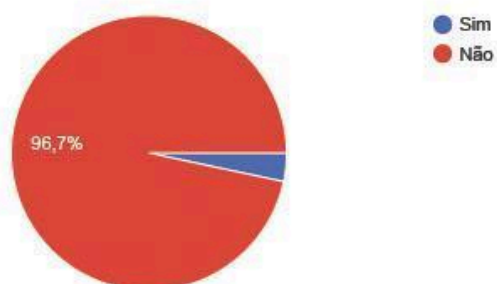
08/12/2025, 10:03

Questionário sobre o Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos

7. Sua empresa já teve redução nos enquadramentos tributários previstos na lei?

 Copiar

30 respostas



Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. - [Entre em contato com o proprietário do formulário](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Este formulário parece suspeito? [Denunciar](#)

Google Formulários