

CONSIDERAÇÕES ACERCA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL PARA O DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Considerations on Intellectual Property for the Development of Video Games

Patrícia Aurélia Del Nero¹

Cintia Agnelli da Silva²

Caio Augusto Filoni Del Nero Jones³

RESUMO

O artigo analisou que a natureza multifacetada dos jogos eletrônicos, que englobam elementos de *software*, *design*, enredo, dentre outros aspectos impõe desafios significativos para os operadores do Direito e autores da área à aplicação das Leis de Propriedade Intelectual existentes. Observou-se que tanto a diversidade do setor quanto à finalidade dos jogos eletrônicos, que segundo levantamentos da indústria podem servir ao entretenimento, educação, treinamento, saúde, publicidade e inovação. No tocante à Propriedade Intelectual, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº14.852/24) não cria uma nova

ABSTRACT

The article analyzed the multifaceted nature of electronic games, which encompass elements of software, design, plot, among other aspects, and imposes significant challenges for legal operators and authors in the field regarding the application of existing Intellectual Property Laws. It was observed that both the diversity of the sector and the purpose of electronic games, which according to industry surveys can serve entertainment, education, training, health, advertising, and innovation. Regarding Intellectual Property, the Legal Framework for Electronic Games (Law No. 14.852/24) does not create a new form of protection for game elements (such as art, soundtrack, story, code).

¹ Professora Titular do Centro de Formação em Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB). Possui graduação em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, mestrado em Extensão Rural pela Universidade Federal de Viçosa, com complementação de Créditos realizada na Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo e doutorado em Curso de Pós Graduação em Direito da Universidade Federal de Santa Catarina. É Membro Acadêmico do Instituto Brasileiro de Propriedade Intelectual (IBPI) É Coordenadora do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Direito da Universidade Federal do Sul da Bahia.

² Graduanda em Direito pela Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB). Monitora do componente curricular Direito Administrativo I (2023).Membro do Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial (GEDAI-UFPB). Graduada em Educação Física na Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC -BA).

³ Graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Viçosa (2010-2014). Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Estado e Sociedade da Universidade Federal do Sul da Bahia (2023-).

modalidade de proteção para os elementos do jogo (como a arte, trilha sonora, a história, o código), mas sim estabelece um regime legal específico para a indústria de jogos eletrônicos, reconhecendo que são produtos compostos por elementos (como obras audiovisuais e programas de computador) cujos direitos são regulados por Leis existentes, como a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) e a legislação específica de *software* (Lei nº 9.609/98), além de adicionar uma possibilidade de registro sob as determinações e possibilidades previstas na Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/96).

Palavras chave: Propriedade intelectual. Proteção dos jogos eletrônicos. Direitos.

but rather establishes a specific legal regime for the electronic gaming industry recognizing that they are products composed of elements (such as audiovisual works and computer programs) whose rights are regulated by existing laws, such as the Copyright Law (Law No. 9.610/98) and the specific software legislation (Law No. 9.609/98), in addition to adding a possibility for registration under the determinations and possibilities provided for in the Industrial Property Law (Law No. 9.279/96).

Keywords: Intellectual property. Protection of electronic games. Rights.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO; **1. ASPECTOS RELEVANTES ACERCA DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS FRENTE A PROPRIEDADE INTELECTUAL; 1.1. O TÍTULO NOTÁVEL; 1.2. A NOÇÃO DA PLATAFORMA; 1.3. A FINALIDADE: ASPECTOS RELEVANTES DOS JOGOS ELETRÔNICOS; 2. O MARCO LEGAL DOS GAMES: BREVE ANÁLISE DA LEI Nº 14.852/2024; 2.1. OS DESAFIOS NA REGULAMENTAÇÃO DA INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS: DIREITOS AUTORAIS, CRIADORES E MODIFICAÇÕES DE FÃS; 2.1.1. O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS E A PROPRIEDADE INTELECTUAL: A CENTRALIZAÇÃO DOS DIREITOS NAS EMPRESAS E SEUS EFEITOS; CONSIDERAÇÕES FINAIS; REFERÊNCIAS.**

INTRODUÇÃO

Já há muitos anos que vem crescendo em mim a convicção de que é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve.
Johan Huizinga, 15 de junho de 1938.

A centralidade do jogo na experiência humana, observada por Johan Huizinga no século XX, ganha contornos complexos e relevantes na era digital com a ascensão dos jogos eletrônicos. Diante da crescen-

te importância cultural e econômica deste setor, torna-se imprescindível analisar, de forma exploratória, o recente arcabouço legal que o regula, com ênfase especial nas intrincadas questões relacionadas à propriedade intelectual, tema que será discutido, ao longo deste artigo.

O cenário tecnológico digital marca profundamente a sociedade nas últimas décadas, desde a massificação dos computadores pessoais, passando pela ampla difusão da *internet*, no que Pierre Lévi (2010) denominou de Cibercultura, até as recentes e impactantes Inteligências Artificiais Generativas. Permeando esse contexto, observa-se a consolidação do jogo eletrônico como um novo lugar de existir.

No entanto, não serão analisadas as implicações dos jogos eletrônicos como espaço individual de realização porque o objetivo deste artigo está voltado aos desdobramentos no campo do Direito positivo, especificamente, no contexto da propriedade intelectual. Dessa forma, previamente é preciso destacar os números que a indústria de jogos eletrônicos presenta nos últimos anos, com o fim de demonstrar a relevância econômica desse setor.

A indústria de *games* se apresenta como um pilar fundamental no cenário de inovação do Brasil. O País não apenas lidera o mercado latino-americano, mas também figura entre as dez maiores potências globais, impulsionado por uma comunidade massiva de mais de 100 (cem) milhões de jogadores. Este setor dinâmico movimenta expressivos R\$ 13 (treze bilhões de Reais), gera um faturamento anual de R\$1,2 (um bilhão e duzentos Reais) e exibe um notável potencial de expansão internacional (Brasil, Ministério das Relações Exteriores, 2025, p. 9).

Um indicativo do seu vigor é o crescimento exponencial de desenvolvedoras brasileiras, que saltou de 150 (cento e cinquenta) em 2014 para mais de 1042 (mil e quarenta e dois) em 2023, um aumento superior a 300% (trezentos por cento) em apenas uma década. Esses dados publicados pela Abragames⁴ em parceria com a ApexBrasil⁵ na segunda Pesquisa da Indústria Brasileira de *Games* 2023, sublinham a relevância

⁴ Abragames - Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos.

⁵ ApexBrasil - Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos.

estratégica e o futuro promissor deste segmento para a economia e a inovação no Brasil (Cardoso *et al.*, 2023, p.24).

Em sua análise perspicaz, o Professor Doutor Luiz Otávio Pimentel (*in Carvalho, 2009, p. 43*) elucida que os Direitos de Propriedade Intelectual (DPI) são estabelecidos como mecanismos cruciais para a consolidação de poder econômico e consequente desenvolvimento. A essência do seu pensamento entende que os direitos de propriedade intelectual (ex. patentes, marcas e direitos autorais) funcionam como ferramentas permitindo que empresas e indivíduos garantam uma parte do mercado para seus produtos, criações e identidades. Sob essa ótica, a propriedade intelectual não é apenas sobre proteger uma invenção ou uma obra, mas também sobre impulsionar o crescimento econômico.

A partir desse ponto de vista, fica evidente a relevância de analisar a recente **Lei nº 14.852** de 2024 que “cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, e altera as Leis n 8.313, de 23 de dezembro de 1991⁶, 8.685, de 20 de julho de 1993⁷ e 9.279, de 14 de maio de 1996⁸” a partir da perspectiva dos direitos de propriedade intelectual por esta integrar uma complexa teia normativa que compreende desde a Constituição Federal de 1988, Decretos Federais que ratificam tratados e convenções internacionais, até as leis ordinárias que positivam a propriedade intelectual, bem como um complexo emaranhado de atos administrativos normativos.

Inicialmente, é necessário ressaltar que os jogos eletrônicos analisados neste artigo não abrangem promoções comerciais, modalidades lotéricas regidas pelas **Leis nº13.756** de 12 dezembro de 2018⁹ e a **Lei**

⁶ Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências.

⁷ Cria mecanismos de fomento à atividade audiovisual e dá outras providências.

⁸ Lei de Propriedade Industrial.

⁹ Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis n º8.212, de 24 de julho de 1991, 9.615, de 24 março de 1998, 10.891, de 9 de julho de 2004, 11.473, de 10 de maio de 2007, e 13.675, de 11 de junho de 2018; e revoga dispositivos das Leis n º6.168, de 9 de dezembro de 1974, 6.717, de 12 de novembro de 1979, 8.313, de 23 de dezembro

nº14.790 de 29 de dezembro de 2023¹⁰, ou qualquer forma de jogo que envolva apostas com premiações em ativos reais ou virtuais, ou que dependa de resultados aleatórios ou de prognósticos. Essa distinção é estabelecida no parágrafo único do art. 5º da **Lei 14.852/2024**.

Assim, o objeto central de discussão neste artigo consiste no questionamento: De que maneira a **Lei nº 14.852/2024** se insere no arcabouço normativo da propriedade intelectual para fortalecer a proteção dos jogos eletrônicos e seus desenvolvedores no Brasil?

O objetivo principal consiste em realizar o levantamento do arcabouço normativo da propriedade intelectual aplicável à indústria dos jogos eletrônicos no Brasil. Os objetivos específicos são: demonstrar como os Direitos da Propriedade Intelectual permeiam o desenvolvimento de jogos digitais; examinar as disposições da **Lei nº 14.852/2024** relacionadas à Propriedade Intelectual (PI); bem como, estabelecer discussões a partir da produção doutrinária com relação ao tema.

Este artigo configura-se como um estudo de natureza bibliográfica e documental, assim com utiliza a abordagem qualitativa para a análise do tema proposto. A escolha por esta metodologia justifica-se pela necessidade de explorar e de interpretar um conjunto diversificado de fontes de informação, visando a construção de um panorama abrangente e, em certa medida, aprofundado acerca da temática da proteção da Propriedade Intelectual (PI) no contexto da **Lei nº 14.852/2024** e sua interface com a indústria de jogos eletrônicos.

A importância do artigo reside em sua capacidade de contribuir para diferentes esferas da sociedade. Primeiramente, no contexto social-

de 1991, 9.649, de 27 de maio de 1998, 10.260, de 12 de julho de 2001, 11.345, de 14 de setembro de 2006, e 13.155, de 4 de agosto de 2015, da Lei Complementar nº 79, de 7 de janeiro de 1994, e dos Decretos-Leis nº 204, de 27 de fevereiro de 1967, e 594, de 27 de maio de 1969, as Leis nº 6.905, de 11 de maio de 1981, 9.092, de 12 de setembro de 1995, 9.999, de 30 de agosto de 2000, 10.201, de 14 de fevereiro de 2001, e 10.746, de 10 de outubro de 2003, e os Decretos-Leis nº 1.405, de 20 de junho de 1975, e 1.923, de 20 de janeiro de 1982.

¹⁰ Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; altera as Leis nºs 5.768, de 20 de dezembro de 1971, e 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e a Medida Provisória nº 2.158-35, de 24 de agosto de 2001; revoga dispositivos do Decreto-Lei nº 204, de 27 de fevereiro de 1967; e dá outras providências.

-cultural, a indústria de jogos eletrônicos alcança uma parcela expressiva da população, abrangendo desde os profissionais do setor e a comunidade *gamer* até a sociedade como um todo, que usufrui dos frutos do seu desenvolvimento econômico. Essa dinâmica econômica, por sua vez, depende de um ambiente jurídico seguro e claro, essencial para desenvolvedores e investidores do setor.

1 ASPECTOS RELEVANTES ACERCA DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS FRENTE A PROPRIEDADE INTELECTUAL

A crescente relevância da inovação e da diversificação como vetores de expansão no mercado de jogos eletrônicos é amplamente documentada. Com propósitos que vão desde o entretenimento ao uso profissional de simuladores, essa variedade de aplicações multiplataforma descortina inúmeras oportunidades de exploração econômica.

Os jogos digitais evoluíram de mero entretenimento infanto juvenil para integrar a cultura popular global. Além disso, expandiram suas aplicações para áreas como educação, treinamento empresarial, simulações industriais com realidade virtual e realidade aumentada (VR/AR) e até mesmo para a área da saúde, representando um mercado com amplas oportunidades de exploração além do lazer (Cardoso *et al.*, 2023).

Segundo dados do *Global Games Market Report* da Newzoo, em 2024 o mercado global de jogos apresentou uma projeção de receita de US\$187,7(cento e oitenta e sete, vírgula sete) bilhões de dólares. Esse montante indica uma trajetória em ascensão em relação aos anos anteriores, impulsionado por um crescimento expressivo no número de jogadores pagantes. Estimava-se que 1,50 (um vírgula cinquenta) bilhão de pessoas em todo o mundo gastaram com jogos em 2024, seguindo um ritmo que tende a 1,67 (um vírgula sessenta e sete) bilhão de jogadores até 2027. Nesse contexto, destacam-se os jogos para dispositivos móveis (*smartphones*) como o principal motor dessa expansão, com uma previsão de receita de US\$92,6 (noventa e dois vírgula seis bilhões de dólares), representando 48% (quarenta e oito por cento) do mercado global de jogos (Newzoo, 2024, p.16).

Apesar do significativo potencial, a indústria de *games* se caracteriza por uma intensa concorrência devido à variedade de opções disponíveis. Inúmeras empresas disputam a crescente demanda global, oferecendo desde jogos de videogames/consoles e computadores até os *massively multi-player online games* (MMOGs). A inovação no mercado de jogos digitais manifesta-se não apenas na expansão de plataformas, mas principalmente na diversidade de suas aplicações. Do entretenimento aos *serious games*, da medicina ao cenário competitivo dos *e-sports*, essa variedade de propósitos configura um mercado dinâmico e rico em oportunidades (Souza, Freitas, Heineck & Wattes, 2021, p.178; Cheung, Shen, Lee & Chan, 2015, p. 241).

Segundo Battaiola *apud* Rodrigues (2022), os jogos digitais são estruturas complexas que combinam narrativa, tecnologia e interatividade para proporcionar experiências imersivas aos jogadores. Assim, um jogo digital é definido por três componentes essenciais: o enredo, o motor e a interface interativa. Cada um desses elementos desempenha um papel fundamental na construção de um jogo coeso e envolvente.

O enredo engloba a história, o tema e os objetivos que o jogador deve perseguir. Uma trama bem elaborada vai além da criatividade e da pesquisa, ela exige uma imersão profunda, um empenho intelectual muitas vezes viabilizado pela colaboração com especialistas na área temática abordada, assegurando maior autenticidade e profundidade à experiência do jogador (Rodrigues, 2022).

O motor do jogo (*engines*), por sua vez, é responsável por traduzir as ações do usuário em reações no ambiente digital. Para garantir uma experiência fluida e responsiva, é essencial considerar aspectos como a linguagem de programação, que impacta diretamente na portabilidade do jogo, além do desenvolvimento de algoritmos específicos e da interface de interação com o usuário (Rodrigues, 2022).

Por fim, a interface interativa estabelece a comunicação essencial entre o jogador e o motor do jogo, oferecendo *feedback* gráfico e reforçando a experiência imersiva. No tocante desse componente, Rodrigues (2022) destaca três aspectos: o valor artístico, que determina a apresentação visual; o aspecto cognitivo, que influencia a interpretação dos elementos

gráficos pelo jogador; e o aspecto técnico, que envolve a complexidade, a portabilidade e a *performance* do jogo.

É justamente a partir dessa intrincada tríade (enredo, motor e interface) que os jogos eletrônicos se concretizam como “obras complexas de autoria” descritas por Romão e Silva (2019). A autora enfatiza que a singularidade dos jogos reside na intersecção de múltiplas formas de arte – como música, *scripts*, gráficos, vídeos, pinturas e personagens – com a tecnologia, cuja natureza interativa, dependente da execução de um programa de computador em *hardware* específico, permite a participação humana e molda a experiência do usuário.

É interessante observar que a caracterização de obra, realizada por Aurélio Wander Bastos¹¹ (1997, p.185), consiste no seguinte:

Produção intelectual resultante da criação artística, literária ou científica. Abrange também. Generalizadamente, a produção científica de intérpretes e executantes. É amparada pelo direito de autor, no sentido da produção intelectual, sob os aspectos morais e patrimoniais em nível internacional e no direito interno de praticamente todos os países.

São conceitos empregados para designar a criação intelectual: obra, obra de engenho, obra intelectual, trabalho intelectual, produção do espírito, obra literária, artística ou científica e outras.

É indiferente o uso que a obra se faça. A obra intelectual pode – sem perder sua condição – ser empregada com várias finalidades e isso se tem observado com frequência, em face do desenvolvimento econômico e tecnológico e de consequente massificação da produção e sofisticação dos processos, bem como da acirrada e crescente competição pelos mercados, acionada pelos mecanismos publicitários.

Caracterizar os jogos digitais como obras complexas ou simplesmente obras e a partir da análise dos principais relatórios sobre a indús-

¹¹ BASTOS, Aurélio Wander. **Dicionário brasileiro de propriedade industrial e assuntos conexos**. Rio de Janeiro: Lumen juris, 1997. P.185.

tria de *games*, é possível compreender que os elementos constitutivos do jogo (enredo, *engine*, interface) interagem entre e formam outras categorias, que podem fornecer uma perspectiva detalhada e propiciar o aprofundamento sobre os elementos constitutivos dos jogos eletrônicos e a devida proteção da propriedade intelectual.

Com base nos extratos do relatório *The PC and Console Gaming Report* (Newzoo, 2025), a diversidade de jogos digitais é organizada e analisada de diferentes formas, principalmente ao observar no comportamento dos jogadores e na distribuição do tempo de jogo entre diferentes tipos de títulos. Os principais aspectos pelos quais a variedade de jogos é organizada no relatório são: Títulos; Plataforma; Modelo de Negócio; Competitividade; e Gênero.

A partir da observação das características do cenário nacional, a pesquisa “Indústria Brasileira de *Games*” (Fortim, 2022), realizada pela Abragames, indica a diversidade de jogos eletrônicos, organizados e apresentados com base em critérios centrais que refletem o tipo de conteúdo, sua aplicação e distribuição no mercado brasileiro. Os principais eixos identificados na pesquisa sugerem que essa variedade se estrutura em quatro categorias: finalidade (propósito), plataforma de desenvolvimento, modelo de negócio/forma de receita e mercado.

Em comparação com o relatório da Newzoo (2025), as categorias levantadas pela pesquisa da Abragames (Fortim, 2022), demonstram um perfil voltado a compreender a indústria de jogos com ênfase no mercado e na receita. Por outro lado, a Newzoo analisa as características do jogo e na preferência dos jogadores. Isso indica um possível interesse da Abragames em apresentar o setor como economicamente atraente para o cenário nacional. Fator que não se faz necessário no documento da Newzoo porque a indústria de *games* estadunidense já é consolidada. O viés utilizado pela Abragames pode ser uma estratégia para atrair incentivos para a indústria de jogos eletrônicos, bem como políticas públicas que resultem por exemplo na criação de normas jurídicas, como é o caso da Lei 14.852/24.

Vale destacar que as categorias presentes nos relatórios não se anulam, ao contrário, elas se sobrepõem, especialmente quando analisadas sob a perspectiva da propriedade intelectual, servindo de artifício me-

todológico para organizar a análise. Com o objetivo de promover uma compreensão aprofundada, que evidencia a complexidade do setor e da atuação profissional nesse campo do Direito, serão analisadas, de forma breve e exploratória, três categorias inspiradas nos relatórios, da seguinte forma: Título Notável, Plataforma, Finalidade.

1.1 O Título Notável

Partindo para a análise das categorias identificadas (Fortim, 2022; Newzoo, 2025), destaca que os títulos podem ser entendidos como títulos de jogos notáveis, são exemplos de *games* citados no documento *Newzoo*, que se coadunam nessa categoria o *Grand Theft Auto V* (*GTA V*), *Minecraft*, *EA Sports FC*, *Fortnite*, *Call of Duty*, *Sims*, *Counter Strike* (CS). Embora o relatório não apresente um levantamento exaustivo da variedade completa disponível no mercado, refere-se aos jogos que têm impacto significativo, como aqueles que apresentam uma grande porcentagem do tempo de jogo (*Newzoo*, 2025, pp. 31-36).

No documento elaborado pela *Newzoo* (2025), a discussão sobre propriedade intelectual em relação aos tipos de jogos, por títulos notáveis, não se manifesta em uma análise direta em relação às normas de propriedade intelectual (como direitos autorais ou marcas registradas) para jogos. Em vez disso, o relatório aborda a importância estratégica e o valor de ativos, que são na prática, protegidos pela propriedade intelectual, utiliza os títulos específicos como exemplos para ilustrar tendências de mercado e comportamento dos jogadores.

Pontos do relatório da *Newzoo* (2025) que consideram e, ao mesmo tempo, interagem com os direitos da propriedade intelectual, a partir da observação da categoria Títulos Notáveis, incluem: o valor estratégico do histórico do jogo (propriedade intelectual acumulada) e a Importância de “IP Forte”. Com o objetivo de demonstrar como a propriedade intelectual se relaciona com a indústria de jogos eletrônicos, serão realizadas breves considerações sobre o valor histórico do jogo e como esse se configura como objeto de proteção da propriedade intelectual.

O relatório dedica uma seção especial à “Nostalgia Recursiva” (*Recursive Nostalgia*) que é entendida como valor estratégico do histórico do jogo. Refere-se aos jogos de serviço contínuo (*live-service games*) que “alavancam suas histórias” (“*leverage their histories*”) reintroduzindo conteúdo ou mecânicas antigas no âmbito do próprio jogo para reengajar jogadores (*re-engage lapsed players*). O texto aponta o sucesso de iniciativas como o evento *Fortnite OG* e ilustra o potencial dessa abordagem em impulsionar o engajamento.

A advertência, realizada no relatório, refere-se ao aspecto que alavancar a nostalgia (o histórico do jogo, que é um ativo de PI) só funciona se for parte de uma estratégia futura. Isso demonstra o valor contínuo e estratégico do conteúdo criado e acumulado sob a proteção da propriedade intelectual de um título ao longo do tempo (*Newzoo*, 2025, p.5, 69-79,).

Embora o texto não define o que constitui “IP forte” ou Propriedade Intelectual forte em livre tradução, no contexto da indústria de jogos, claramente se refere à marca reconhecida, aos personagens, ao universo e aos ativos criativos que são a base da propriedade intelectual de um jogo. A menção de “*legacy IP*” (IP legado ou legado no âmbito da propriedade intelectual) também aparece ao discutir a necessidade de diferenciação do produto para aqueles sem um histórico estabelecido. Isso sugere que os títulos com “IP forte” ou “legado” têm uma vantagem inerente no mercado, um valor derivado considerável e diretamente referente de seus ativos de propriedade intelectual (*Newzoo*, 2025; Santos, 2024).

O Professor Denis Borges Barbosa (2003), assim como o Professor Luiz Otávio Pimentel (2009), associam a propriedade intelectual ao poder econômico. Para os autores o titular de direitos intelectuais, como uma patente ou uma marca forte, ocupa uma posição de poder sobre o mercado. Essa posição não é estática, é um poder que se exerce ativamente, busca ampliação, e é defendido legalmente. O valor dessa posição, construído e mantido ao longo do tempo, representa um valor acumulado derivado da eficácia e do reconhecimento da propriedade intelectual no mercado. A proteção oferecida pelo direito visa exatamente garantir essa vantagem econômica criada pela exclusividade jurídica de explorar determinada PI (Barbosa, 2003, p. 81; Pimentel *in* Carvalho, 2009, p. 42). Nas

palavras da professora Patrícia Aurélia Del Nero encontram-se reflexões no mesmo sentido,

no campo da propriedade intelectual o que “está em jogo”, em última análise, é a detenção ou apropriação das possibilidades, formalizadas e contidas em conhecimentos (modos e formas de realizar) para produção de novos processos de produção e também de novos produtos, em escala industrial, quer dizer, essa modalidade de propriedade adstringe-se à possibilidade de reprodução sistemática e periódica desses bens, estabelecendo, por assim dizer, uma estratégia econômica e comercial emergentes (Del Nero, 2004, p. 26).

Para a doutrina jurídica a propriedade intelectual é entendida como um “bem-oportunidade”, que é a oportunidade de explorar economicamente o mercado propiciado pela criação imaterial. Essa expectativa e o mercado que se forma em torno da propriedade intelectual representam um valor que se constrói e se acumula com o sucesso da exploração do ativo (Barbosa, 2003, p. 81). Realizar a análise e a reflexão por esse prisma fica evidente como o valor estratégico do histórico do jogo nutre profunda relação com a propriedade intelectual.

O desenvolvimento de propriedade intelectual própria (personagens, marcas, *etc.*) é visto como um ativo que pode gerar receitas além do próprio jogo, através de licenciamento para terceiros, o que se relaciona com jogos por encomenda e a exploração em múltiplas mídias. Isso mostra como a PI está ligada a diferentes modelos de negócio e propósitos comerciais na indústria (Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014).

A marca é um elemento crucial na proteção intelectual de jogos eletrônicos, protegendo o nome, a *logo* e a identidade visual do jogo ou da empresa desenvolvedora/publicadora e conferindo exclusividade para prevenir concorrência desleal. Com base na **Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996**, que regulamenta a propriedade industrial, uma marca é definida como um sinal distintivo visualmente perceptível, que não esteja compreendido nas proibições legais estabelecidas na mesma lei. Os elementos constitutivos da marca serão o meio primeiro pelo qual um título notável será reconhecido no mercado (Brasil, 1996).

A Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, por seu turno, que consolida a legislação sobre direitos autorais no Brasil, estabelece o conceito fundamental de obra intelectual protegida. Essencialmente, são consideradas obras protegidas as criações do espírito expressas em qualquer meio ou suporte, seja tangível ou intangível, presente ou futuro (Brasil, 1998, art. 7º). A Lei exemplifica a vasta abrangência incluindo textos literários, científicos, obras dramáticas, composições musicais e, no contexto dos jogos eletrônicos, as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas. É necessário notar que a Lei também delimita o que não é objeto de proteção, excluindo, por exemplo, ideias puras, procedimentos, esquemas, planos ou regras de jogos, e informações de uso comum, garantindo que apenas a forma de expressão criativa seja tutelada, e não o conceito em si.

A análise de Títulos Notáveis na indústria de jogos, como *GTA V* e *Fortnite*, ilustra o valor estratégico da propriedade intelectual. A “Nostalgia Recursiva”, que reintroduz conteúdo antigo para reengajar jogadores, e a importância de “IP Forte” demonstram que o valor e reconhecimento de um jogo se constroem a partir de seus ativos intelectuais acumulados. No campo do Direito, doutrinadores como Barbosa, Pimentel e Del Nero confirmam que a PI confere poder econômico de exploração de mercado. Assim, o desenvolvimento de PI própria, como marcas e personagens protegidos pela **Lei nº 9.279/96**, é crucial para gerar receitas e consolidar a posição de um título no competitivo cenário dos jogos eletrônicos.

1.2 A Noção da Plataforma

Seguindo com a análise das categorias de diversificação identificadas, no relatório da Newzoo (2025) são analisadas três variantes de Plataforma: os PCs (*Personal Computer*), o PS (*PlayStation*) do Grupo Sony, e o *Xbox*, da Microsoft. Essas três subcategorias citadas no relatório, na verdade, podem ser distinguidas em apenas duas: computadores e consoles. Assim, entende-se que PS e *Xbox* correspondem a consoles, distintos apenas por pertencerem a empresas concorrentes. No entanto, computadores e consoles não compreendem todas as variantes de modelos de plataforma disponíveis no mercado.

A Pesquisa Indústria Brasileira de *Games* (Fortim, 2022) oferece um panorama abrangente das plataformas de desenvolvimento e identifica além dos já citados computadores e consoles, outras categorias significativas como *smartphones*, *tablets*, *web* (navegadores de *internet*), Realidade Virtual / Realidade Aumentada (VR/AR), TV digital e redes sociais. O relatório também observa que o desenvolvimento multiplataforma se torna cada vez mais comum, com a participação de inúmeros estúdios a desenvolver o mesmo jogo para várias plataformas diferentes.

No mercado global dos *games* não se pode deixar de citar a Nintendo, uma gigante da indústria de *games*, com uma história de pelo menos 30 (trinta) anos no ramo dos *videogames*, tradicional na variedade de consoles que marcaram gerações com os *Super Nintendo Entertainment System* (SNES), *Nintendo 64*, *Wii*, *Nintendo Switch* (Nintendo, 2025).

Conforme documento elaborado pela Abragames, as tendências de mercado relacionadas a plataformas incluem o crescimento dos jogos em nuvem (*cloud gaming*), compatíveis com *Smart TVs*, computadores e *smartphones*, e o aumento do modelo de jogos por assinatura como *Gamepass*, *Apple Arcade*, *Stadia*, *PS Plus*, *Netflix*. O conceito de metaverso, que se entrelaça com as tecnologias de jogos, também é abordado como um ambiente digital para interação e socialização, que utiliza elementos de jogos existentes em plataformas como *Fortnite*, *Roblox*, *PK XD*, *Minecraft*, *GTA Online*. A tendência de *Everywhere Gaming* (jogando em todo lugar – tradução livre), que envolve ambientes virtuais e novas tecnologias, também é citada (Fortim, 2022).

De forma resumida, pode-se inferir que as Plataformas, que consistem no meio de veiculação dos jogos eletrônicos podem variar conforme a marca ou a empresa (*PS*, *Xbox*, *Nintendo*), modelo (*Xbox One*, *Xbox Series X*, *PS5*, *Nintendo 64*, *SNES*, *Wii*, *Switch*, *GameBoy*, etc.) e tipo (computador, console, *smartphone*, *tablets*, *TV Digital*, *Web*, etc.).

No contexto normativo brasileiro, não há como discutir a categoria de plataforma nos jogos eletrônicos sem a menção fundamental à **Lei 9.609/98**, que regulamenta a propriedade intelectual de programas de computador, e à **Lei 11.484/07**, responsável pela proteção da propriedade intelectual das topografias de circuitos integrados.

A partir das determinações constantes no *caput* do Art. 2º da **Lei 9.609/98** verifica-se a determinação referente à equiparação dos programas de computador às obras literárias, portanto é atribuído aos criadores de *software* - direitos do autor. No entanto, no parágrafo primeiro a norma especifica que não se aplicam as disposições sobre direitos morais, exceto o direito do autor de reivindicar a paternidade e de se opor a alterações não autorizadas que prejudiquem sua honra ou reputação.

Pontos relevantes da mesma legislação encontram-se no Art. 5º da referida Lei que determina que os direitos sobre o programa de computador desenvolvidos durante a vigência de contrato de trabalho ou vínculo estatutário por exemplo, especificamente para pesquisa e desenvolvimento, ou quando a atividade criativa decorre da natureza dos encargos, pertencem exclusivamente ao empregador ou entidade geradora do vínculo, salvo estipulação em contrário. O mesmo se aplica aos bolsistas, aos estágiários e assemelhados (Brasil, 1998; Russo, et. al, 2018).

A referida Lei no Art. 6º e seus incisos, determina os atos que não constituem ofensa aos direitos do titular, como a reprodução de uma cópia para salvaguarda, a citação parcial para fins didáticos, a semelhança quando por força das características funcionais ou normas técnicas, e a integração do programa a um sistema para uso exclusivo do usuário (Brasil, 1998). A proteção dos direitos de autor sobre o programa de computador independe de registro, conferindo discricionariedade por parte do autor/programador. No entanto, o registro é frequentemente realizado por serem instrumentos com intensa atividade comercial de licenciamento (Russo et al., 2028; Brasil, 1998, Art. 3º).

A doutrina norteia a interpretação e o entendimento no âmbito dessa complexa rede normativa que envolve a proteção da propriedade intelectual. Os autores da obra Propriedade Intelectual e Gestão de Tecnologias (Russo, et al., 2018), lembram que no contexto normativo interno, o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) detém a atribuição legal para conceder o Certificado de Registro para programas de computador, conforme estabelecido pelo Decreto nº 2.556 de 1998. Contudo esse registro promove extraterritorialidade a proteção por conferir ao *software* validade no âmbito internacional.

Outro aspecto levantado pela doutrina (Russo *et al.* 2018), revela que a legislação brasileira não prevê a concessão de patente para *software*. Contudo, são concedidas patentes para equipamentos com *software* embarcado (o caso dos consoles), onde o exame considera o produto como um todo, não apenas o *software*. Este ponto da norma permite uma associação direta com o tema deste artigo por evidenciar que os consoles ou outros tipos de plataforma de jogos que preencham os requisitos é aplicável o depósito ou a solicitação de patentes.

Ainda sobre a diversificação das plataformas é relevante tecer algumas observações sobre a propriedade intelectual da topografia de circuitos integrados. No tocante a esse aspecto, verifica-se que consoles, computadores, *smartphones* e outros são equipamentos eletrônicos que suportam em si a dualidade intrínseca da coexistência entre *software* e circuitos eletrônicos para seu desempenho, se faz necessária a apresentação da legislação pertinente, ainda que de forma breve.

A Lei nº 11.484 de 2007, recentemente atualizada **pela Lei nº 14.968 de 2024**, apesar de disciplinar de forma ampla as questões sobre incentivos para a indústria de semicondutores, estabelece no Capítulo III as condições de proteção das topografias de circuitos integrados (Brasil, 2007). Na Seção I, Art. 26, incisos I e II, pode-se verificar a definição ou o perfil, contorno jurídico do que é o circuito integrado e a topografia de circuitos.

A Lei estabelece que um circuito integrado é um produto, final ou intermediário, com elementos ativos e interconexões formadas em uma peça de material, projetado para desempenhar uma função eletrônica. Por sua vez, a topografia de circuitos integrados refere-se a uma série de imagens que representam a configuração tridimensional das camadas de um circuito integrado, mostrando a disposição geométrica ou arranjos da superfície em qualquer estágio de sua concepção ou manufatura. Os circuitos integrados são encontrados em praticamente todos os equipamentos eletrônicos, exemplos clássicos são os microprocessadores, *chips* de memória, sensores presente nos controles remotos, *etc.*

Na Seção III, estão dispostos os termos Das Topografia Protegida, nesse rol verifica-se que a proteção se aplica à topografia que seja origi-

nal, resultante “do esforço intelectual do seu criador ou criadores e que não seja comum ou vulgar para técnicos, especialistas ou fabricantes” no momento da criação. O criador é presumido titular, salvo prova em contrário (Brasil, 2007, Arts. 27 e 29).

É pertinente complementar com as contribuições de Russo *et al.* (2018) que analisam criticamente o regime jurídico *sui generis* aplicável às inovações tecnológicas, enfatizando a proteção das topografias de circuitos integrados. Os autores demonstram como este instituto - geridos pelo Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI) – configura um novo eixo normativo na Propriedade Intelectual, distinto tanto da Propriedade Industrial quanto do Direito Autoral. Esta categorização singular decorre da natureza híbrida do objeto protegido, que exige um arcabouço legal específico para conciliar interesses tecnológicos e econômicos.

A partir da realização de recorte histórico, o autor Denis Barbosa (2003), em obra anterior à publicação da **Lei 11.484/2007**, utiliza de forma explícita o termo *sui generis* ao comentar o **Projeto de Lei 1.787 de 1996** que iniciava o processo de regulamentação da propriedade intelectual de topografias de circuitos integrados no Brasil. O autor demonstra que o termo surge no contexto internacional devido ao aumento da concorrência no setor da indústria de eletrônicos que tornou necessária a proteção. No entanto, as características do circuito integrado não eram atendidas pelos Direitos Autorais, tampouco as normas da Propriedade Industrial. Assim, a partir de decisões da Corte estadunidense, reafirmadas pelo Acordo TRIPS da OMC, consolidou-se o termo *sui generis* para designar o que a época era uma nova modalidade de Direito da Propriedade Intelectual, a qual o autor também denomina de “proteções híbridas” (Barbosa, 2003, pp. 136, 614-623).

O conceito de Transmídia, por sua vez, reflete a diversidade do setor e destaca a crescente interação entre diversas plataformas, como cinema, jogos digitais e livros, na construção e expansão de enredos. É interessante observar que todos esses aspectos são utilizados ou utilizáveis no desenvolvimento dos jogos eletrônicos.

As Adaptações¹² cinematográficas, por seu turno, de jogos conhecidos, como *Super Mario Bros*, *Mortal Kombat*, *Silent Hill*, *Resident Evil* e *Prince of Persia*, ilustram essa tendência e evidenciam a importância dos Direitos da Propriedade Intelectual na proteção dos elementos narrativos. A responsabilidade pela gestão dessas licenças recai sobre os editores, garantindo autenticidade e coerência na transposição das histórias entre diferentes mídias (Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014).

Portanto, no cenário da diversificação de jogos por plataforma, a Lei 9.610, que regulamenta os direitos autorais, assume uma relevância complementar às demais normas de proteção da propriedade intelectual já citadas nesta seção. Sua aplicação é fundamental para abranger as criações que, embora não se coadunem estritamente como *software* ou topografias de circuitos integrados, são elementos essenciais da obra como um todo.

1.3 A Finalidade: Aspectos relevantes dos jogos eletrônicos

A finalidade representa uma categorização essencial na análise da produção dos estúdios brasileiros de jogos, revelando o propósito primário por trás do seu desenvolvimento. Embora o entretenimento domine o cenário, outras aplicações demonstram a diversidade e o potencial do setor.

Ao realizar o Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais (Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014) expande a compreensão sobre a finalidade e o propósito dos jogos digitais para além do mero entretenimento, revelando um ecossistema diversificado de aplicações. Embora o entretenimento permaneça como o objetivo tradicional e englobe desde jogos *hardcore* com experiências complexas (como os MMOGs) até títulos casuais e familiares de abordagem simples, o documento destaca a crescente relevância dos chamados *Serious Games*.

Estes são caracterizados por terem propósitos que transcendem a diversão e funcionam como dispositivos educacionais para qualquer ida-

¹² O Professor Aurélio Wander Bastos, caracteriza a adaptação como: “transformação de uma obra original, realizada de forma que a produção obtida, a obra derivada, possa considerar-se ou assemelhar-se com a obra autêntica”. Op. Loc. Cit. P.19.

de e situação, conforme a visão de Clark Abt (1987) citado no relatório, e visam facilitar a comunicação de conceitos, o desenvolvimento de estratégias e a tomada de decisão em um ambiente interativo com resposta rápida. Klopfer *et al.* (2010), também citados, reforçam essa perspectiva e sugere que qualquer jogo digital usado para aprendizagem pode ser considerado um *Serious Game*, independentemente de sua intenção original (Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014).

Conforme o mapeamento, a categoria de *Serious Games* se ramifica em diversas finalidades específicas como Educação com “Jogos Digitais Educacionais (JDE)” utilizados para construir conhecimento em variados temas; Saúde, onde “Jogos Digitais para Saúde (JDS)” servem para treinamento; Formação Profissional, direcionada para treinar normas, reduzir riscos, otimizar tempo de treinamento e engajar funcionários; e Defesa, com jogos e simuladores militares (Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014).

Além dos *Serious Games*, o mapeamento aborda o *marketing* e a publicidade a partir da categoria de *Advergames*, cujo objetivo principal é a divulgação de marcas e produtos, sendo demandados por anunciantes. Por fim, são mencionados jogos com propósitos de Pesquisa e Desenvolvimento, geralmente financiados por patrocinadores e não visando receita direta ao consumidor, e a exploração econômica da propriedade intelectual, mas buscam encontrar soluções para demandas específicas em diferentes áreas (Cardoso *et al.*, 2023; Fortim, 2022; Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014).

Com o olhar a partir de temas relevantes do Direito, pode-se citar como exemplos de jogos de pesquisa e desenvolvimento aqueles que tenham como propósitos encontrar estratégias de adaptação às mudanças climáticas, ou que busquem métodos para o enfrentamento a violência de gênero, ou que visem combater a evasão escolar. Exemplos estes que apontam aplicações diversas dos convencionais voltados às áreas de computação, arquitetura e engenharia.

Com base nas observações de Cardoso *et al.* (2023), a finalidade e o propósito dos jogos digitais foram categorizados, revelando uma evolução significativa que transcende o mero entretenimento. O relatório destaca

que os jogos digitais há muito deixaram de ser um passatempo exclusivo do público infantojuvenil, consolidando-se como parte integrante da cultura popular global. Com o “envelhecimento” dos jogadores, naturalmente surgiram novas aplicações para os jogos, impulsionando a diversificação de suas funções.

Em 2022, os tipos de jogos proprietários desenvolvidos refletem essa mudança de paradigma. Enquanto os jogos de entretenimento dominam o mercado e representam 58% (cinquenta e oito por cento) da produção, outras categorias com propósitos distintos ganharam espaço relevante. Os *advergames* representam 18% (dezoito por cento) da produção, seguidos pelos jogos educacionais que alcançam os 17,5% (dezessete e meio por cento) desta fatia. Outros tipos de jogos digitais somaram 3% (três por cento), enquanto os jogos de treinamento corporativo representaram 2% (dois por cento). Categorias especializadas, como simuladores com uso de *hardware* específico 1% (um por cento) e jogos para saúde 0,5% (meio por cento), também compuseram o cenário, e demonstram a amplitude de finalidades que os jogos digitais podem assumir na atualidade (Cardoso *et al.*, 2023).

Neste sentido, embora a finalidade ou o propósito dos jogos digitais, em si, não seja considerado como Direito de Propriedade Intelectual, os elementos do jogo que o tornam capaz de cumprir essa finalidade são protegidos principalmente na Lei referente à tutela do *software* e dos Direitos do Autor conforme verificado anteriormente. Por exemplo, em um jogo educacional, a forma como o conteúdo didático é apresentado visualmente, o roteiro que integra os conceitos de aprendizagem, a música, o *design* dos personagens e o código do programa são protegidos por direitos autorais. A marca do jogo ou da série educativa é protegida por propriedade industrial (marca) regulamentada pela **Lei nº 9.279/96**. Esses elementos protegidos são o que permitem que o jogo seja utilizado para seu propósito.

Da mesma forma, um *advergame* utiliza a marca e a identidade visual de um produto ou serviço, protegidas por propriedade industrial. O *design* do jogo, a arte e o código são protegidos por direitos autorais. Esses

direitos de PI são explorados diretamente para cumprir a finalidade de *marketing*.

Portanto, os direitos de propriedade intelectual (Direitos Autorais, Propriedade Industrial/Marca e, no sentido amplo, Propriedade Criativa) aplicam-se aos elementos constitutivos dos jogos eletrônicos (código, arte, som, narrativa, marca) e não à finalidade ou propósito em si. No entanto, a proteção desses elementos é fundamental para a criação, desenvolvimento, exploração comercial e legal de jogos que visam diferentes propósitos, sejam eles entretenimento, educação, saúde, treinamento ou *marketing*. A capacidade de desenvolver e proteger PI própria é vista como um potencial significativo para a indústria brasileira, permitindo a exploração em diversas plataformas e modelos de negócio (Fleury, Sakuda & Cordeiro, 2014)

2 O MARCO LEGAL DOS GAMES: BREVE ANÁLISE DA LEI Nº 14.852/2024

Após analisar o multifacetado panorama da propriedade intelectual e sua vital importância para a consolidação e valorização dos jogos eletrônicos como obras ou obras complexas, torna-se imperativo aprofundar a compreensão sobre a **Lei nº 14.852, de 16 de maio de 2024**. Esta legislação representa o marco contemporâneo no arcabouço jurídico brasileiro, pois não apenas reconhece e fomenta a indústria de jogos eletrônicos, mas também, conforme antecipado, estabelece um alinhamento direto com a proteção de seus ativos intelectuais sob múltiplas perspectivas.

Nos próximos tópicos, será discutido e analisado, de forma breve, tendo em vista o espaço dessa exposição, como a **Lei 14.852/2024** se articula com as normativas de Direito Autoral, Propriedade Industrial e Direitos *Sui Generis* (*software* e topografia de circuito integrados) e, na sequência o fomento à Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (P&D&I), impactado diretamente pela salvaguarda das criações no setor.

A **Lei nº 14.852/2024** estabelece no inciso I do Art. 5º, jogo eletrônico como uma obra audiovisual interativa desenvolvida como programa

de computador. No mesmo inciso, a Lei remete explicitamente à **Lei nº 9.609/98** para estabelecer a noção do termo “programa de computador”. Contudo, as disposições normativas contidas e expostas na Lei 9.610/98 conferem à completude à lógica normativa de proteção da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos. Para ilustrar o raciocínio descrito citam-se os termos da Lei iniciando pelo Marco Legal dos *Games*:

Das Definições, dos Princípios e das Diretrizes Fundamentais

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, **Lei nº 14.852**, de 3 maio de 2024, grifo nosso)

A partir do exposto, segue-se para os termos da **Lei nº 9.609/1998** que dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programas de computador, nos seguintes termos.

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Programa de computador é 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, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

CAPÍTULO II - DA PROTEÇÃO AOS DIREITOS DE AUTOR E DO REGISTRO

Art. 2º O regime de proteção à **propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias** pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

(Brasil, Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, grifo nosso)

Para fechar o raciocínio apresentado, necessário se faz evidenciar o disposto na **Lei nº9.610/1998** que consolida a legislação sobre direitos autorais.

Art. 1º Esta Lei regula os direitos autorais, entendendo-se sob esta denominação os direitos de autor e os que lhes são conexos.

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

VIII - obra:

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

Art. 7º 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, tais como:

XII - os programas de computador;

(Brasil, Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, grifo nosso)

Como é possível perceber através da apresentação dos dispositivos normativos a delimitação normativa do bem jurídicos “jogos eletrônicos”

decorre da complementaridade das determinações constantes entre as **Leis nº 14.852/24, nº 9.609/98 e nº 9.610/98**.

A partir do raciocínio apresentado é razoável inferir que os jogos eletrônicos compõem a categoria Dos Direitos Autorais. No entanto, como foi demonstrado ao longo desse artigo, a Indústria de *games* é multifacetada, tanto pelos elementos artísticos que o definem como obra audiovisual (enredo, trilha sonora, interface, cenários e outros), como também nas suas formas de distribuição e de exploração econômica. Para atender as possibilidades e as necessidades deste setor é preciso estender a compreensão do jogo digital no âmbito e no contexto das demais Leis da Propriedade Intelectual.

Parte expressiva do mercado de jogos movimenta-se a partir da comercialização de “títulos notáveis” e equipamentos do tipo console, o *software* do jogo. Conforme verificado anteriormente, esses elementos são protegidos por Leis específicas que antecedem ao Marco Legal dos jogos no Brasil. É crucial, portanto, compreender que a marca é um direito da propriedade intelectual protegido a partir da **Lei nº 9.279/96** em que o seu registro servirá como eficiente aliado na prevenção e repressão à concorrência desleal no tocante a esse segmento.

Em perspectiva com a Propriedade Industrial, o Marco Legal dos jogos eletrônicos, deve-se destacar, altera a **Lei nº 9.279/96** para incluir a concessão de registro para jogos eletrônicos, que configura uma forma de proteção que complementa a proteção autoral concedida pela **Lei nº 9.610/98** e a específica para *software* (**Lei nº 9.609/98**). Assim, é inevitável a inclusão da Lei de Propriedade Industrial no rol das normativas que auferem ou possibilitem proteção à propriedade intelectual dos jogos eletrônicos.

Art. 2º A proteção dos direitos relativos à propriedade industrial, considerado o seu interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País, efetua-se mediante:

III - concessão de registro de marca;

VI – concessão de registro para jogos eletrônicos. (Incluído pela Lei nº 14.852, de 2024)

(Brasil, Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, grifo nosso)

Apesar desses avanços, a Lei nº 14.852/2024 demonstra lacuna em relação à legislação referente à proteção da topografia de circuitos integrados. No art. 9º a Lei nº 14.852/2024, é previsto o *Devkits (software development kit)* como um dos elementos essenciais ao desenvolvimento dos *games*. No entanto, a Lei não estabelece os elementos passíveis de proteção referente aos consoles.

Como citado na seção que analisou a categoria Plataforma, os consoles são equipamentos eletrônicos em que a proteção da propriedade intelectual se dá por meio do registro da topografia de circuitos integrados. Para entender esse raciocínio interpretativo das Leis é preciso ter um conhecimento especializado no campo do Direito da Propriedade Intelectual, não sendo uma habilidade comum ou corriqueira às desenvolvedoras de jogos.

Os relatórios da indústria de *games* no Brasil (Cardoso et al., 2023; Fortim, 2022) mostram que parte das desenvolvedoras são empresas de “garagem”, ou seja, empresas criadas nas próprias residências dos desenvolvedores, com parcisos ou nenhum aporte jurídico para assessorar na proteção dos seus bens imateriais que constituem seus ativos de expressivo valor. Essa lacuna normativa encontrada na **Lei 14.852/24** manifesta-se tanto no que se refere aos equipamentos, quanto no tocante ao quadro de profissionais envolvidos no desenvolvimento dos jogos, nas determinações constantes no artigo 7º. Vejamos:

Seção II

Do Enquadramento das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Art. 7º § 1º Enquadram-se como profissionais da área de jogos eletrônicos, sem prejuízo de outras profissões, o artista visual para jogos, o artista de áudio para jogos, o designer de narrativa de jogos,

o designer de jogos, o programador de jogos, o testador de jogos e o produtor de jogos.

[...]

Seção III

Dos Requisitos para o Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Art. 9º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

V – SDK (software development kit).

§ 1º Para os efeitos desta Lei, SDKs (software development kits), também denominados DevKits, são **consoles** de videogames e/ou protótipos de **equipamentos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, criados pelas empresas que produzem consoles comerciais**, na qualidade de ferramentas cedidas pelas empresas aos desenvolvedores cadastrados e com contratos de responsabilidade assinados.

(Brasil, Lei nº 14.852, 31 de maio de 2007, grifo nosso)

É possível perceber que o §1º do Art. 7º não faz menção ao *designer* de circuito integrado, mas no Art. 9º, § 1º, por seu turno, é estabelecido o perfil jurídico de console como um equipamento criado por empresas especializadas. Isso indica uma terceirização decorrente do elevado grau de especificidade e do considerável custo de produção. No entanto, ao vislumbrar o setor como campo de inventividade é interessante a norma determinar o perfil ou contorno jurídico do *designer* de circuito integrado como um profissional de atuação relevante na indústria de jogos eletrônicos para romper – ou mitigar - o oligopólio de empresas como a *Sony*, a *Nintendo* e a *Microsoft*.

Mas por outro lado, é possível verificar que a Lei determina o apoio à formação de recursos humanos para a indústria e inclui incentivos à criação de cursos de educação, oficinas profissionalizantes e cursos de formação profissional técnica e tecnológica relacionados ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Um ponto positivo na **Lei 14.852/2024** resi-

de na alteração que traz a **Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991** (Lei Rouanet), para incluir o estímulo à produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como a formação de profissionais do setor, como objetivos e áreas que podem receber apoio ou benefícios fiscais.

Sem dúvidas o Marco Legal dos *Games* no Brasil representa um avanço significativo na regulamentação da indústria de jogos eletrônicos e em perspectiva e de forma ampla vai além da proteção normativa, especificamente no campo da propriedade intelectual e busca impulsionar o desenvolvimento tecnológico e econômico do setor. No entanto, como observado por Fleury *et al.* (2014), Fortim (2022) e Cardoso *et al.* (2023), apesar do avanço a elevada carga tributária é um desafio significativo. Os aspectos referentes à incidência tributária não serão discutidos nesse artigo, mas é de relevante observação para futura discussão ou para chamar a atenção do leitor para pesquisas futuras.

A elaboração de jogos digitais é um processo que integra intrinsecamente atividades criativas e técnicas, e exige, por sua vez, a geração de novas tecnologias. Essa simbiose contribui para o surgimento de novos produtos e serviços, bem como aprimora cadeias produtivas e canais de distribuição. Consequentemente, as inovações oriundas desse setor estendem-se para além de suas fronteiras e, ao mesmo tempo, produz benefícios econômicos amplos que se manifestam em outras empresas e organizações (Fleury *et al.*, 2014).

A **Lei nº 14.852/2024** vai além do reconhecimento do setor de *games* como um segmento econômico, consolidando-o como um impulsor vital para a inovação e o desenvolvimento nacional. A legislação promoveativamente a construção de um ambiente de negócios propícios ao crescimento, além de atrair capital e de fortalecer o empreendedorismo. Isso se manifesta não apenas no reconhecimento do potencial do setor para gerar impacto econômico, social, ambiental e cultural, mas também na sua capacidade de promover a produtividade e a competitividade e alavancar essa indústria emergente no âmbito nacional.

Essencialmente, a Lei atua de forma estratégica ao equiparar o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos ao investimento em

pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura, conforme estabelece a Lei do Audiovisual (**Lei nº 8.685/1993**), e ao incluir o setor nos objetivos da Lei Rouanet. Além disso, a Lei estabelece compromisso com a sustentabilidade do ecossistema de desenvolvimento de *games*, e apoiar ativamente a formação de recursos humanos por meio de incentivos a cursos, oficinas e formações técnicas, e estimulando a P&D&I de jogos direcionados à educação, com o objetivo de garantir a formalização de um ciclo próspero de crescimento e de qualificação na área.

Neste sentido, é possível conectar este levantamento e destacar que a **Lei nº 14.852/2024** aborda a Propriedade Intelectual dos Jogos Eletrônicos sob três perspectivas essenciais: i) sua classificação como programas de computador e obras audiovisuais, vinculando-os, portanto, ao Direito Autoral; ii) a inclusão de seu registro como finalidade da Lei de Propriedade Industrial que, por sua vez, adiciona uma dimensão calcada na inovação, e iii) o reconhecimento de sua produção como atividade de pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura, elementos que legitimam, assim, seu fomento e proteção.

2.1 Desafios na regulamentação da Indústria de Jogos Digitais: Direitos Autorais, criadores e modificações de fãs

Diante da temática desenvolvida neste artigo e em consonância com os objetivos propostos, é de fundamental importância observar que a indústria de jogos digitais é caracterizada como um ecossistema dinâmico, impulsionado pela criatividade coletiva de desenvolvedores, artistas e das comunidades de jogadores fiéis, que na linguagem comum são considerados fãs.

No entanto, a regulamentação que rege os direitos sobre essas obras nem sempre acompanha a complexidade desse cenário. A **Lei nº 14.852/2024**, por exemplo, traz disposições que apresentam lacunas e ambiguidades – especialmente no que diz respeito aos direitos dos criadores individuais e às práticas de modificação de jogos por fãs. Esses pontos controversos merecem uma análise aprofundada, pois envolvem desde a

justa remuneração dos profissionais até os limites da liberdade criativa em obras derivadas.

Com efeito, ao longo deste tópico serão discutidos alguns desses desafios, como a concentração de direitos para os estúdios em detrimento dos criadores diretos e a falta de diretrizes claras para *mods* (modificações) e adaptações feitas por fãs. Questões como essas não apenas impactam o dia a dia da indústria, mas também refletem um debate amplo sobre como equilibrar a proteção da Propriedade Intelectual com o incentivo à inovação e à participação da comunidade. Esses problemas, ainda que específicos, servem como um convite para discutir até que ponto as Leis atuais normatizam esse aspecto, tendo em vista que o objeto central se encontra em evolução constante no âmbito dos jogos digitais.

Apesar de sua tentativa inovadora, contudo, estas lacunas permitem a criação de instabilidades jurídicas, pois como a própria Lei dispõe há uma centralização da titularidade destes processos criativos na figura da Produtora, que não necessariamente realizará o processo criativo. Isto ficará a cargo dos desenvolvedores e dos artistas que, estes sim, serão, efetivamente, os criadores do conteúdo dos jogos – e aqui há um problema: a legislação não é clara quanto a questão de distribuição de *royalties* para estes criadores, o que gera e engendra, em última análise a exclusão do trabalho intelectual do próprio criador.

Não obstante, também será discutido a seguir outro tópico que há uma lacuna nesta Lei – e, de certa forma, contribui para a institucionalização de caráter obsoleto e, ao mesmo tempo, patrimonialista por não comportar as questões relacionadas às modificações (*mods*) de jogos existentes, publicados e realizados por desenvolvedoras. Este aspecto dialoga exclusivamente com a base de fãs *gamer* pois são eles que, por seu engajamento com o jogo, buscam, de forma ativa, produzir conteúdos – na maioria das vezes gratuitos para a comunidade – com o objetivo de manter acesso o interesse pelo jogo.

Da mesma forma, seguindo por esta mesma linha, também não há quaisquer menções a *fan games* (jogos desenvolvidos por fãs) e do próprio desenvolvimento de jogos em plataformas de código aberto (*open source*).

Devido ao não reconhecimento destas formas de criação colaborativa ou de licenciamento livre, como, por exemplo o *Creative Commons*, a legislação acaba por adotar uma visão patrimonialista da Propriedade Intelectual e, por conseguinte, esta lacuna contrasta com o espírito inovador da própria indústria de jogos eletrônicos, e inibe práticas comuns de aprendizado, experimentação e até mesmo de inovação incremental promovidas pelas comunidades de desenvolvedores independentes.

2.1.1 O desenvolvimento de jogos eletrônicos e a Propriedade Intelectual: a centralização dos Direitos nas empresas e seus efeitos

Conforme brevemente mencionado anteriormente, o **Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos** (Lei nº 14.852/2024) é promulgado com uma evidente tensão entre a proteção legal e a realidade criativa. Em primeiro lugar a Lei enumera, em seu art. 5º e incisos, a caracterização dos jogos eletrônicos da seguinte forma:

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**. (grifo no original)

Este artigo, em conjunto com seus incisos, determina três modalidades diferentes de uma mesma categoria e, ao mesmo tempo denota a tentativa de abranger os inúmeros e variados escopos do desenvolvimen-

to de jogos eletrônicos. Em seu parágrafo único, entretanto, tem o objetivo de retirar desta categoria “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” (Lei n. 14.852/2024), demonstra a distinção clara entre jogos eletrônicos e jogos de azar na Lei como essencial para preservar a natureza cultural e inovadora da indústria de *game* e, ao mesmo tempo, evita que benefícios destinados ao setor criativo sejam desviados para atividades de aposta, que possuem regulamentação própria e riscos socioeconômicos distintos. Esse aspecto relevante da Lei não será aprofundado, entretanto, nesta temática por fugir do escopo proposto neste artigo para discussão.

Isto posto, esta legítima caracterização de jogos eletrônicos pela legislação em tela demonstra um elemento imprescindível – o processo criativo. Não há absolutamente nenhum ponto de evidente tensão até aqui; ele surge, contudo, na segunda Seção da Lei que se refere ao “enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos” (Lei n. 14.852/2024).

Art. 7º Consideram-se empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos as organizações empresariais e societárias que tenham por objetivo criar jogos eletrônicos, conforme definição do art. 5º desta Lei.

§ 1º Enquadram-se como profissionais da área de jogos eletrônicos, sem prejuízo de outras profissões, o artista visual para jogos, o artista de áudio para jogos, o designer de narrativa de jogos, o designer de jogos, o programador de jogos, o testador de jogos e o produtor de jogos. (L14.852/2024, **grifo no original**; grifo nosso).

O problema que se põe a partir de qualquer tipo de interpretação a estes elementos é a evidente diferenciação entre as Empresas Desenvolvedoras e os Profissionais da Área, como dispõe o §2º. Esta separação, por conseguinte, torna-se crítica ao analisar a questão da *titularidade* dos direitos de propriedade intelectual dos jogos, que a legislação vincula automaticamente às desenvolvedoras.

Embora teoricamente possam ser a “mesma pessoa” – como nos casos raros de produções independentes onde o desenvolvedor individual acumula ambas as funções –, contudo a legislação não prevê um cenário evidente, perceptível em produtoras estabelecidas e consolidadas no mercado como a *Rockstar Games*, *Bethesda*, etc., que se pode observar é uma dissociação clara entre o papel da empresa desenvolvedora, que assume principalmente funções de financiamento e coordenação operacional, e a atuação concreta dos profissionais contratados, responsáveis pela materialização criativa do jogo – incluindo sua programação, direção artística, *design* de sistemas e a construção narrativa. Essa distinção funcional, presente em vários casos do mercado internacional, expõe uma contradição quando a legislação atribui automaticamente a titularidade dos direitos à empresa desenvolvedora, sem considerar os diferentes graus de contribuição intelectual envolvidos no processo criativo.

Essa diferenciação se vincula a uma contradição fundamental: a Lei transfere a titularidade integral dos direitos à desenvolvedora, ao passo que ignora o papel criativo essencial exercido pelos profissionais individuais que materializam a obra – e aqui, ainda, há outra questão que será discutida ulteriormente. Não há mecanismos que garantam a esses criadores qualquer participação nos direitos autorais ou *royalties* ou nos lucros derivados da exploração comercial do jogo – mesmo quando sua contribuição intelectual é decisiva para a elaboração do produto final. Essa estrutura não apenas desincentiva a inovação individual, como também perpetua um modelo onde o capital detém os direitos sobre a criação, enquanto os verdadeiros autores ficam reduzidos à condição de prestadores de serviços sem reconhecimento ou pequenos benefícios proporcionais ao sucesso da obra. A ausência de diretrizes que equilibrem essa relação revela uma visão arcaica da propriedade intelectual, que privilegia a estrutura empresarial em detrimento do valor humano por trás da criação digital. Essa lacuna legislativa permite levantar questionamentos sobre justiça e equidade na distribuição dos frutos do trabalho intelectual, especialmente em um setor onde a inovação depende, na atualidade, da contribuição coletiva.

Nesse sentido, pode-se destacar que essa é a tônica ou a tendência, em linhas gerais da legislação da propriedade intelectual, de forma ampla e da propriedade industrial, conforme observado por Patrícia Aurélia Del Nero¹³ (2004. P. 326):

Ainda quanto à titularidade das invenções e das cultivares, verifica-se que a legislação de propriedade intelectual permite que as grandes empresas que atuam na área da biotecnologia vegetal possam, na prática, obrigar os pequenos inventores a explorar suas patentes ou seus registros, em prazos determinados e, geralmente, muito curtos, sob pena perdê-la para o “domínio público”, ou aliená-la às grandes agências detentoras de tecnologia, o que parece ser a hipótese mais provável.

Dessa forma, configura-se uma forte pressão impostas aos pequenos inventores, no sentido de que transfiram a propriedade de suas invenções para as empresas, sobretudo as economicamente mais fortes. O que implica, na prática, em um vasto e significativo processo de expropriação do conhecimento, das invenções, bem como da força de trabalho do pesquisador.

[...]

Portanto, é a empresa, em última análise, que desfruta de todas as prerrogativas inerentes ao proveito e à percepção econômica dessas formas de regulamentação.

A autora se reporta à proteção da biotecnologia, no entanto, esse aspecto é a tônica da lógica engendrada pelo ordenamento jurídico no âmbito da propriedade intelectual e que é observável no campo do desenvolvimento dos jogos eletrônicos.

Com efeito, como apontado anteriormente ao relacionar a problemática da contradição entre a desenvolvedora como titular dos direitos de propriedade intelectual do trabalho criativo exercido por profissionais da área, como discrimina o art. 7º, §1º da Lei sob análise é justamente o parágrafo seguinte que, *in verbis*:

¹³ DEL NERO, Patrícia Aurélia. **Propriedade intelectual:** A tutela jurídica da biotecnologia. 2ª ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2004. P. 326.

§ 2º Aos profissionais referidos no § 1º deste artigo aplica-se, no que couber, o disposto nas Leis Complementares nºs 123, de 14 de dezembro de 2006 (Lei do Simples Nacional), e 128, de 19 de dezembro de 2008, para fins de inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual (MEI), de microempresas e de empresas de pequeno porte. (grifo no original, *hyperlink*)

Além das óbvias implicações no Direito Trabalhista ao vincular o profissional criativo – e de testes –, “no que couber”, às disposições de Leis que estabelecem pessoas jurídicas para uma relação necessariamente suordinada aos interesses das Desenvolvedoras, e, portanto, do capital, pois são, na verdade, essas pessoas jurídicas quem determinam o curso de ação e diretrizes a serem seguidas por seus prestadores de serviço¹⁴, surge uma contradição fundamental: a mesma Lei que reconhece os profissionais como autores intelectuais do jogo (*legis cit.*, art. 7º, §1º) atribui a titularidade exclusiva dos direitos de propriedade intelectual à Desenvolvedora, sem estabelecer mecanismos contratuais que equilibrem essa relação.

Essa lacuna ignora a realidade da cadeia produtiva: enquanto a Desenvolvedora detém os direitos sobre a obra, são os programadores, *designers* e artistas – cujas contratações são priorizadas como pessoas jurídicas como o próprio §2º sugere – os responsáveis pela materialização criativa do jogo. A ausência de parâmetros legais para garantir sua participação nos resultados comerciais (como *royalties* ou cláusulas de corresponsabilização) perpetua um desequilíbrio estrutural, onde o capital se apropria da criação intelectual sem contrapartidas proporcionais. Neste sentido, este §2º é extremamente problemático ao sugerir aos profissionais criadores a prestação de serviço às desenvolvedoras como pessoas jurídicas, haja visto que em um regime contratual no âmbito da Consolidação das Leis do Trabalho (CLT) permite à empresa contratante deste funcionário dividir igualmente os frutos de seu trabalho (CLT, art. 454). Neste sentido,

¹⁴ Não será levada a efeito à discussão deste tópico relativo ao direito trabalhista aqui para evitar fuga ao tema proposto para análise; contudo é relevante e vale afirmar que este parágrafo é desnecessário para a regulamentação do Marco dos Jogos Eletrônicos, já que não obriga e tampouco desobriga algum tipo de vínculo – sobretudo pelo termo “no que couber” ser vagamente interpretativo. Trata-se, pois, de um mero acessório à letra da lei.

ao sugerir um regime de contratação específico para estes profissionais, a Lei nº14.852, de 2024, acaba por afastar, inicialmente, a CLT do processo interpretativo – obrigando o Poder Judiciário, se e quando provocado, a deliberar, de forma discricionária, a respeito de sua aplicação no Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos.

Outro ponto que merece a devida atenção por não estar incluído na legislação analisada é justamente a não observação das dinâmicas contemporâneas de modificações (*mods*) e recriações de jogos por fãs, estabelecendo um cenário de incerteza jurídica. Enquanto algumas empresas, como a *Bethesda*, utilizam posturas abertas – permitindo *mods* e até reconhecem projetos derivados, como fez, por exemplo, com o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, ao incorporar *mods* criados e bem avaliados pela comunidade ao seu *Creation Club*¹⁵, uma ferramenta adicional disponibilizada para acesso de modificações externas endossadas pela produtora como DLC (*downloadable content*) –, outras, como a *Nintendo* e a *Rockstar*, recorrem a ações judiciais para coibir qualquer adaptação, mesmo as que transformam radicalmente a obra original¹⁶.

Neste sentido, ao não regulamentar esta reação emergente no cenário de jogos contemporâneos, a legislação cria uma lacuna deveras problemática: qual o limite entre a inovação da comunidade sobre conteúdos de jogos estabelecidos? Veja-se que anteriormente mencionamos o jogo *The Elder Scrolls V: Skyrim*, um jogo lançado em 2011 e que até os dias atuais mantém uma base de fãs sólida e ampla que participa ativamente da comunidade de *mods* que, por conseguinte, mantém a vida útil do jogo

¹⁵ A *Bethesda* é apenas uma dentre várias desenvolvedoras de jogos que endossam o conteúdo modificado produzido por sua comunidade. Além do *Creation Club*, há um portal na rede mundial de computadores inteiramente dedicado à comunidade interessada em modificar seus jogos, o *Nexus Mods* que, inclusive produz ferramentas para facilitar ao usuário incorporar as modificações baixadas em seus jogos. Mantendo-nos no exemplo do *The Elder Scrolls V: Skyrim*, a plataforma possui cerca de 183 (cento e oitenta e três) mil *mods* diferentes que totalizam quase 10 (dez) bilhões de *downloads* para as versões *Legacy* e *Special Edition* – além de modificações para outros 3.708 (três mil setecentos e oito) jogos diferentes. Cf. *Creation Club* (s.d.); *Nexus Mods* (a; b).

¹⁶ Dentre os casos emblemáticos, encontra-se o processo da *Take-Two Interactive, holding* da *Rockstar Games*, contra um grupo de *modders* russos que modificaram o jogo *GTA IV* (lançado em 2008) para se transformar em uma versão *nextgen* do *GTA Vice City* (lançado em 2002). Cf. IGN (2025)

– tanto é assim que desde o lançamento inicial, e justamente em virtude desta relação estreita com a comunidade, também lançou uma *Special Edition* (2016) e uma *Anniversary Edition* (2021). Veja-se que as mais variadas modificações criadas pela comunidade, utilizando-se dos *SDKs* (*software development kits*) disponibilizados pela própria empresa, permitiram uma longevidade maior do que a esperada para um jogo que, em outras circunstâncias, poderia ser considerado obsoleto pela comunidade – afinal estes *mods*, em termos práticos e concretos, são caracterizados, – desde alterações mecânicas do jogo até atualizações gráficas à última geração no escopo da *engine* em que foi desenvolvido¹⁷. Isto decorre, fundamentalmente, da simbiose entre o jogo e sua comunidade de jogadores através de seu engajamento. Não à toa, tamanho foi este engajamento que uma equipe de jogadores, com seus conhecimentos práticos relacionados tanto à criação quanto à modificação do jogo, conseguiu realizar uma *total conversion* de *The Elder Scrolls V: Skyrim* através das ferramentas disponibilizadas pela Desenvolvedora e criar, com base no jogo e seus *assets*, um jogo diferente: o *Enderal*. Lançado em 2016, disponibilizado gratuitamente para a comunidade que possuía a versão base do jogo original – e foi incorporado à plataforma da *Steam* em 2019, demonstrando o trabalho de excelência realizado por estes *modders*. Com efeito, é preciso reiterar que este não é o único exemplo da transformação de um jogo original por sua comunidade; existem vários exemplos – e, em sua maioria, esta prática tende não apenas a prorrogar a “vida útil” do jogo, por manter um grupo de jogadores engajados com o mesmo, mas também permitir aos *modders* construírem e aprimorarem suas habilidades através da modificação de jogos. Além de possibilitar o exercício concreto e instigante da criatividade para o avanço e, até mesmo, para a criação de novos jogos. Trata-se, portanto, de uma possibilidade relevante que a Lei não determinou, não possibilitou ou regulamentou, passou – pura e simplesmente – ao largo.

Neste sentido, esta ausência de diretrizes específicas para diferenciar usos criativos de violações de Propriedade Intelectual expõe uma con-

¹⁷ No caso em questão, o jogo foi criado a partir da *Creation Engine*, desenvolvida pela própria *Bethesda* para a criação de seus jogos – e é diferente de outras *engines*, como a *Unity* ou *Unreal*, sendo esta última utilizada por outras desenvolvedoras de jogos pela sua ênfase em questões gráficas.

tradição: como equilibrar a proteção dos direitos autorais com a liberdade de inovação e o cultivo de comunidades engajadas? Esses desafios exigem uma reflexão crítica sobre como a legislação analisada pode evoluir para atender tanto aos interesses das detentoras quanto aos dos criadores e fãs. Além disto, a própria questão discutida anteriormente da relação entre a Produtora e seus funcionários do setor de criação efetiva dos jogos implica em outra contradição inexorável referente à análise: a evidente assimetria que pode existir quando uma Produtora apenas financia a obra oferecendo diretrizes de criação para seus contratados, enquanto eles, sim, moldam o jogo eletrônico de forma a concebê-lo das ideias à prática possível de execução dos jogadores, permitindo-os navegar pela história segundo o sentido inicialmente esperado pela Produtora – e, então, a expropriação dos direitos criativos dos *designers*, *coders* e outros especialistas que trazem à vida a história proposta subjazem, mas sem claras definições, ao patrimônio das Produtoras, que é a detentora dos direitos de propriedade autoral e intelectual de criação de seus jogos.

Estes fatores demonstram como a legislação aqui analisada surge de forma simplista, tentando regulamentar uma pequena indústria de jogos – em que a Produtora e os desenvolvedores, costumeiramente, são as mesmas pessoas em parcerias – ao ponto que não visa regulamentar questões inexoráveis às indústrias bem estabelecidas em que estas não são as mesmas. Neste sentido, aqui foram discutidos apenas exemplos básicos para cada uma destas duas temáticas levantadas sobre a lacuna da legislação, justamente por se tratar de questões amplas e que, efetivamente, comportam vários outros exemplos para além dos oferecidos.

Trata-se a legislação, portanto, de um Marco Legal que permite, de certa forma, apenas a promoção inicial de um debate sobre a produção e a inserção dos jogos no ordenamento jurídico brasileiro sem se preocupar, necessariamente, com seu próprio desenvolvimento e implicações posteriores quando ela estiver estabilizada¹⁸. É uma base legal que tem suas

¹⁸ Aqui, por exemplo, é interessante ilustrar que no passado a centralidade da indústria de jogos – especialmente com os AAA (Os jogos triplo A são considerados e caracterizados por alta qualidade, desenvolvidos por estúdios consolidados e renomados, permitem o investimento em tecnologias avançadas, com gráficos de qualidade e equipes

funções no contexto de uma indústria que pretende dar seus primeiros passos, contudo, como foi evidenciado, falha em seu limitado escopo sobre previsões legais amplas, típicas de uma indústria de jogos bem desenvolvidas, ao não trazer regulamentações a respeito dos problemas aqui levantados, afinal, uma Desenvolvedora pode ser apenas uma empresa que injete capital na produção sem, necessariamente, contribuir com o processo criativo – a cargo de pessoas contratadas por ela para realizar estes conteúdos – e, ainda assim, possuir integralmente o direito tanto de PI quanto autoral sobre a obra criada por seus contratados.

Da mesma forma, necessário se faz observar que, a legislação prevê diversas oportunidades para treinamento e aprimoramento de habilidades dos desenvolvedores¹⁹, mas não prevê a possibilidade do uso de suas habilidades na modificação de jogos já existentes que lhes permitam atingir a mesma finalidade. É, portanto, imperioso destacar este caráter patrimonialista e – até certo ponto – arcaico de uma legislação que surge sem acompanhar o próprio estado da arte da indústria que pretende regulamentar, sem previsão de casos complexos e, sobretudo, considerando apenas o caso elementar em que a Desenvolvedora se confunde com a parceria entre seus produtores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo analisou as intrincadas questões da propriedade intelectual que permeiam a crescente indústria dos jogos digitais. O jogo, enten-

de desenvolvedores experientes) – foram centralizados tanto nos Estados Unidos da América quanto em países considerados de complexidade econômica da União Europeia (como França, Alemanha, etc.). Na atualidade países periféricos se inserem no cenário internacional da indústria de jogos em virtude da massificação do acesso à *internet*. Traz-se aqui, como um exemplo, a desenvolvedora polonesa CD Projekt Red que é responsável pelos lançamentos de franquias de jogos como a de *The Witcher* e de *Cyberpunk* que, juntos venderam mais de 100 (cem) milhões de cópias e são considerados revolucionários para a indústria desde seu lançamento, com a primeira versão, inclusive, inspirou uma série de televisão na plataforma da *Netflix*. É bem verdade que a empresa aproveitou as normativas da União Europeia para o desenvolvimento de seus jogos, o que demonstra, *per se*, que os blocos econômicos têm seus interesses voltados ao desenvolvimento das indústrias de seus países membros. Cf. CD Projekt Red (s.d.)

¹⁹ Capítulo II, seções V e VI, arts. 11-14.

dido como uma atividade central na civilização, ganha novos contornos na era digital, especialmente com a ascensão dos jogos eletrônicos. Essa evolução amplia seu impacto cultural e econômico, sendo assim, torna essencial a análise e a discussão do arcabouço jurídico que rege a indústria de *games*.

Este artigo revelou que a natureza multifacetada dos jogos eletrônicos, que englobam elementos de *software*, *design*, enredo, dentre outros aspectos impõe desafios significativos para os operadores do Direito e autores da área à aplicação das Leis de Propriedade Intelectual existentes. Observou-se, por exemplo, que a diversidade do setor quanto à finalidade dos jogos eletrônicos, que segundo levantamentos da indústria podem servir ao entretenimento, educação, treinamento, saúde, publicidade e inovação.

No tocante à Propriedade Intelectual, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (**Lei nº 14.852/24**) não cria uma nova modalidade de proteção para os elementos do jogo (como a arte, trilha sonora, a história, o código), mas sim estabelece um regime legal específico para a indústria de jogos eletrônicos, reconhecendo que são produtos compostos por elementos (como obras audiovisuais e programas de computador) cujos direitos são regulados por Leis existentes, como a Lei de Direitos Autorais (**Lei nº 9.610/98**) e a legislação específica de *software* (**Lei nº 9.609/98**), além de adicionar uma possibilidade de registro sob as determinações e possibilidades previstas na Lei de Propriedade Industrial (**Lei nº 9.279/96**).

As legislações apresentadas sublinham a necessidade de uma adaptação contínua do arcabouço jurídico para acompanhar a inovação tecnológica e as particularidades da indústria de jogos. É importante ressaltar que este artigo se ateve predominantemente à legislação brasileira e às convenções internacionais relevantes, sem aprofundar em regimes jurídicos de outras jurisdições que poderiam oferecer perspectivas adicionais para a análise, bem como com relação ao Direito Comparado.

A indústria de jogos eletrônicos a partir da perspectiva dos Direitos da Propriedade Intelectual é um campo vasto que pode ser explorado ainda sob vários aspectos como, por exemplo, o universo do *eSports*, dos

modelos de negócios, da terceirização dos jogos e serviços, *trade secrets* e *know-how*. Pontos que não foram discutidos em função da atenção ao objeto central deste artigo e das especificidades que cada tópico reuniu.

É relevante observar que a indústria de jogos eletrônicos é um motor para a inovação e um fenômeno cultural global, exige e desperta a atenção do Direito para garantir a proteção de seus ativos intelectuais e fomentar o ambiente propício à criatividade e ao desenvolvimento tecnológico e econômico do País.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Aurélio Wander. **Dicionário brasileiro de propriedade industrial e assuntos conexos**. Rio de Janeiro: *Lumen juris*, 1997.

BETHESDA. The Elder Scrolls V: Skyrim. ***Creation Club – featured mods***. Arquivo digital. 2025. Disponível em: <https://creations.bethesda.net/en/skyrim/featured>. Acesso em: 25 maio 2025.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 1 maio 2025.

BRASIL. **Decreto-Lei nº 5.452**, de 1º de maio de 1943. Aprova a Consolidação das Leis do Trabalho. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del5452.htm. Acesso em: 25 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.279**, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm. Acesso em: 19 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.609**, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em: 19 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.610**, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presi-

dência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm. Acesso em: 19 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 11.484**, de 31 de maio de 2007. Dispõe sobre os incentivos às indústrias de equipamentos para TV Digital e de componentes eletrônicos semicondutores e sobre a proteção à propriedade intelectual das topografias de circuitos integrados, [...]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2007/lei/l11484.htm. Acesso em: 25 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.756**, de 12 de dezembro de 2018. Dispõe sobre o Fundo Nacional de Segurança Pública (FNSP), sobre a destinação do produto da arrecadação das loterias e sobre a promoção comercial e a modalidade lotérica denominada apostas de cota fixa. Brasília, DF: Presidência da República, Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13756.htm. Acesso em 07 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.790**, de 29 de dezembro de 2023. Dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa; [...]. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/lei/l14790.htm. Acesso em: 07 jun. 2025.

BRASIL. **Lei nº 14.852**, de 3 de maio de 2024. Institui o marco legal da indústria de jogos eletrônicos e para a indústria de esportes eletrônicos e regulamenta a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e a exploração de jogos eletrônicos e de esportes eletrônicos no território nacional. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 19 maio 2025.

BRASIL. **Ministério das Relações Exteriores**. Panorama Internacional de Mercado de Jogos Eletrônicos. Programa Diplomacia Inovação. Brasília, DF: Governo Federal. 2025. 528p. Disponível em: https://www.gov.br/mre%2080%8B/pt-br/assuntos/ciencia-tecnologia-e-inovacao/Panorama_Internacional_Games_2025.pdf. Acesso em: 13 maio 2025.

BARBOSA, Denis Borges. **Uma Introdução à Propriedade Intelectual**. Segunda Edição Revista e Atualizada. ISBN-10 : 8573873701.ISBN-13: 978-8573873702. 2003. 1268 p. Disponível em: https://www.dbba.com.br/wp-content/uploads/introducao_pi.pdf. Acesso em: 05 maio 2025.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio, HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. ABragAMES: São Paulo, 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relat%C3%B3rio_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 05 maio 2025.

CARVALHO, Patrícia Luciane de (coord). **Propriedade intelectual**. 1^a ed. (ano 2005), 4^a reimpr./ Curitiba: Juruá, 2009. 544p. Livro impresso. Disponível em: Biblioteca física da Universidade Federal do Sul da Bahia, *Campus Sosígenes Costa*.

CD PROJEKT RED. *Our games*. 2025. Disponível em: <https://www.cdprojektred.com/en/our-games>. Acesso em: 25 maio 2025.

CHEUNG, Christy M. K.; SHEN, Xiao-Liang; LEE, Zach W. Y., & CHAN, Tommy K. H. (2015). Promoting sales of online games through customer engagement. **Electronic Commerce Research and Applications**, 14(4), 241-250. <http://dx.doi.org/10.1016/j.elerap.2015.03.001>. 1567-4223/ 2015 Elsevier B.V. All rights reserved. Disponível em: https://xlshen.weebly.com/uploads/6/8/1/5/6815982/cheungcera2015promoting_sales_of_online_games_through_customer_engagement.pdf. Acesso em: 12 maio 2025.

DEL NERO, Patrícia Aurélia. **Propriedade intelectual**: A tutela jurídica da biotecnologia. 2^a ed. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2004.

FLEURY, Afonso; SAKUDA, Luiz Ojima; CORDEIRO, José H. D. (Coord.). **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. São Paulo: BNDES, 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: 13 maio 2025.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>. Acesso em: 06 maio 2025.

IGN. *Defiant modders release GTA Vice City NextGen Edition despite Take-Two takedown*. Arquivo digital. 2025. Disponível em: <https://br.ign.com/grand-theft-auto-iv/135615/news/defiant-modders-release-gta-vice-city-nextgen-edition--despite-take-two-takedown>. Acesso em: 25 maio 2025

JUNGMANN, Diana de Mello; BONETTI, Esther Aquemi. **A caminho da inovação**: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário. Brasília: IEL, 2010. E-book. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/patentes/materiais-de-consulta-e-apoio/guia-do-empresario.pdf>. Acesso em: 22 maio 2025. 125 p. ISBN 978-85-87257-49-9.

HUIZINGA. Johan. **Homo Ludens**. Coleção Estudos Dirigida por J. Guinsburg Equipe de realização - Tradução: João Paulo Monteiro; Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros; Produção: Ricardo W. Neves e Adriana Garcia. Título do original: *Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel Copyright © by Johan Huizinga 4^a edição - reimpressão Direitos reservados em língua portuguesa à*

EDITORAS PERSPECTIVA S.A. 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf. Acesso em: 05 maio 2025.

KELSEN, Hans. **Teoria pura do direito**. Tradução João Baptista Machado. 6a ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1998. – (Ensino Superior) Título original: Reine Rechtslehre. ISBN 83-336-0836-5. Disponível em: Arquivo PDF.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 3 ed. 2010. 272 p. ISBN 978-85-7326-126-4.

NEWZOO. **Global Games Market Report**. 2024. Disponível em: https://resources.newzoo.com/hubfs/Free%20Reports/Games%20Market%20Report%20and%20Forecasts/2024_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GMRF%202024&utm_medium=email&_hsenc=p2ANqtz-Cp4I6bnLBqzM28mCFG97OU6oziA1FHjAi8DagJklyFU1dJNvRphKAM2Aj-Q1bKgmkr_Vdu-y8bmVpmfuanq9HkxE1Dg&_hsmi=318909119&utm_content=318909119&utm_source=hs_automation. Acesso em: 05 maio 2025.

NEXUS MODS. *The Elder Scrolls V: Skyrim Legacy Edition*. Arquivo digital. 2025. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/games/skyrim>. Acesso em: 25 maio 2025.

NEXUS MODS. *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition*. Arquivo digital. 2025. Disponível em: <https://www.nexusmods.com/games/skyrimspecialedition>. Acesso em: 25 maio 2025.

NINTENDO. **História da Nintendo**. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-pt/Consolas-e-acessorios/Historia-da-Nintendo/Historia-da-Nintendo-625945.html?srsltid=AfmBOooozgL-XK-zNuZqvhdrnwJQp6z4-Uax6nv5ee-L4i0Ud2PQYHbkS>. Acesso em: 20 maio 2025.

RODRIGUES, Gabriel S. U. K. **Jogos Digitais**. [S. l.], 30 ago. 2022. Wiki Computação. UFPR. Disponível em: https://wiki.inf.ufpr.br/computacao/doku.php?id=j:jogos_digitais. Acesso em: 12 maio 2025.

ROMÃO E SILVA, Carolina Brasil. A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, Goiânia, v. 5, n. 1, p. 1-20, jan./jun. 2019. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistadipic/article/view/5394>. Acesso em: 22 maio 2025.

RUSSO, Suzana Leitão; SILVA, Maria Bezerra da; SANTOS, Viviane Marques Leite (orgs.). **Propriedade intelectual e gestão de tecnologias**. organizadores. Aracaju: Associação Acadêmica de Propriedade Intelectual, 2018. 340 p. ISBN:

978-85-93018-14-5. Disponível em: <https://api.org.br/bancodearquivos/uploads/34117-livro-propriedade-intelectual---ebook.pdf>. Acesso em: 23 maio 2025.

SANTOS, Leonardo. **O que é:** nova IP. Publicado em: 8 ago. 2024. Disponível em: <https://sempretopgames.com.br/glossario/o-que-e-nova-ip-jogos-games/>. Acesso em: 20 maio 2025.

SOUZA, Lucas; FREITAS, Ana Augusta; HEINECK, Luiz Fernando; WATTES, Jorge Luiz. Os Grupos de Gamers: Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos. **Brazilian Business Review - BBR**. Publicado Online em: 22/02/2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.15728/bbr.2021.18.2.4>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bbr/a/BxJDFwRL66MqxcFgbv59X9c/?format=pdf&language=pt>. Acesso em: 12 maio 2025.

Recebido em 16 de junho de 2025

Aprovado em 25 de junho de 2025