

Propriedade Intelectual nos *Videogames*: uma prospecção tecnológica de registros nacionais no INPI

Intellectual Property in Videogames: a technological prospection of national registrations at INPI

Túlio da Silva Ferreira¹, George do Nascimento Ribeiro¹

¹Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba, João Pessoa, PB, Brasil

Resumo

A indústria de jogos digitais está crescendo rapidamente no Brasil, mas os desenvolvedores nacionais enfrentam desafios significativos na proteção de sua propriedade intelectual. Este artigo, de natureza descritiva e exploratória, teve como objetivo investigar as formas de proteção de propriedade intelectual aplicáveis aos *videogames* no Brasil, trazendo elementos que auxiliem a orientar estratégias de proteção de PI relacionada ao tema. Utilizando pesquisas nas bases do INPI com operadores *booleanos* e filtros específicos, o estudo pretende destacar as características e as vantagens de cada forma de proteção. Os resultados das buscas no INPI enfatizam a importância da proteção dos ativos de propriedade intelectual no setor de videogames, evidenciada pela baixa quantidade de registros encontrados: 6,58% em *software*, 2,88% em desenhos industriais e 24,79% em depósitos de patentes.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Desenvolvedores; Proteção de PI.

Áreas Tecnológicas: Propriedade Intelectual. Programa de Computador. Inovação e Desenvolvimento.

Abstract

The digital games industry is rapidly growing in Brazil, but local developers face significant challenges in protecting their intellectual property. This descriptive and exploratory article aims to investigate the forms of intellectual property protection applicable to video games in Brazil, providing elements to help guide IP protection strategies related to the topic. Using searches in the INPI databases with Boolean operators and specific filters, the study seeks to highlight the characteristics and advantages of each form of protection. The results of the INPI searches emphasize the importance of protecting intellectual property assets in the video game sector, evidenced by the low number of records found: 6.58% in software, 2.88% in industrial designs, and 24.79% in patent filings.

Keywords: Electronic games; Developers; IP Protection.



1 Introdução

Os videogames são obras de autoria complexas que englobam diversas formas artísticas, como música, roteiros, gráficos, vídeos, pinturas e personagens. Essas criações envolvem interação humana ao serem executadas por meio de programas de computador em *hardware* específico. Dessa forma, jogos digitais constituem criações compostas de uma mistura de elementos individuais que podem ser protegidos por direitos autorais, incluindo personagens, trilha sonora e configurações, desde que alcancem um nível suficiente de originalidade e de criatividade (Romão e Silva *et al.*, 2019).

Tratar os jogos digitais como obras audiovisuais é a interpretação comum entre especialistas e profissionais de propriedade intelectual no Brasil, sendo o direito autoral o meio mais utilizado de proteção no Brasil, já que protege a expressão de uma ideia, e todo o conjunto de expressões contidas nos jogos eletrônicos pode, portanto, receber uma proteção – como sons, imagens, personagens, telas, texto e conjuntos de cores (Ramos *et al.*, 2013).

Sob a ótica da propriedade intelectual, os jogos eletrônicos não apresentam características inerentemente específicas associadas a uma única categoria (Menezes; Bortoli, 2016). Os *videogames* podem ser abrangidos por diversas formas de proteção de propriedade intelectual. Por exemplo, o *hardware* pode ser protegido por patentes ou topografia de circuitos integrados, o *software* pode ser resguardado por direitos autorais, enquanto seus elementos artísticos podem ser protegidos por desenho industrial e, em alguns casos, marcas (Pimentel; Borges Barbosa, 2022).

A indústria do Entretenimento e Mídia (E&M) gerou \$ 2,34 trilhões em rendimentos mundiais em 2021 e espera-se que alcance uma média de 4,6% de taxa de crescimento anual composta entre 2022 e 2026 (Ballhaus; Chow; Rivet, 2021). Dentro desse segmento, a indústria de videogames tem crescido significativamente, com um aumento de 32% entre 2019 e 2021. Projeções mostram que essa indústria deverá atingir a marca de \$ 321 bilhões em receitas anuais até 2026, conquistando a segunda posição em termos de receitas na indústria de E&M em nível global, ficando atrás apenas do setor de *streaming* (Pimentel; Borges Barbosa, 2022).

Segundo o relatório da Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Aragames), o Brasil é o maior mercado de *games* da América Latina e o 10º no mundo em receitas, como apontado em pesquisa da Newzoo (2021). A receita estimada em 2021 foi de 11 bilhões de reais, e o mapeamento mais recente da indústria identificou a existência de mais de mil estúdios, os quais estão gerando mais de 12.000 empregos formais (Fortim, 2022).

Com relação à proteção de PI, segundo o Censo brasileiro da indústria de jogos digitais de 2018, 41,7% das empresas desenvolvedoras respondentes declararam conhecer e ter contratos com colaboradores ou parceiros para proteger a PI, ao passo que 29,9% declararam desconhecer e não ter contratos com colaboradores ou parceiros para proteção de PI (Pimentel; Borges Barbosa, 2022). Contudo, na *Pesquisa da indústria brasileira de games 2022*, contratada pela Aragames e pela Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (ApexBrasil), 93% das empresas respondentes declararam desenvolver PI própria.

O objetivo geral deste trabalho focou em identificar várias formas de proteção por meio de ativos da propriedade intelectual para jogos digitais no Brasil, fornecendo elementos adicionais para orientar estratégias de proteção de propriedade intelectual ligada a videogames. Como objetivo específico, os autores buscaram realizar uma prospecção tecnológica nas bases de dados do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), focando em programa de computador, desenho industrial e patentes, fazendo um levantamento dos depósitos realizados por titulares nacionais, principalmente, empresas desenvolvedoras de jogos.

2 Metodologia

O trabalho foi elaborado a partir da análise de diversas formas de proteção de PI para jogos digitais, focando especialmente nos registros de Programa de Computador, Desenho Industrial e depósito de pedidos de Patentes. Para realizar isso, utilizou-se uma abordagem que combina uma pesquisa bibliográfica e exploratória, com o intuito de compreender vários modos de proteger a Propriedade Intelectual dos jogos. Vale salientar que o escopo territorial dessa análise foi o Brasil, uma vez que diferentes países tratam essa questão de maneiras distintas.

A prospecção tecnológica abordada neste artigo envolveu uma análise de dados do INPI. O levantamento de dados foi feito no mês de novembro de 2023, entre os dias 22 e 26, utilizando como estratégia de busca a combinação de palavras-chave no campo título das seguintes bases: Programa de Computador, Desenho Industrial e Patentes. Para fazer a busca de acordo com o tema aqui proposto, foram empregadas palavras-chave específicas nas buscas, como “jogo”, “digital”, “eletrônico”, “*game*” e “videogame”. Quando se mostrou necessário para direcionar a busca, também foi utilizado o operador booleano “AND”.

As informações encontradas nas três bases de dados foram tratadas diferentemente, de acordo com as demandas para alinhamento da pesquisa pretendida e com as nuances e os critérios específicos para cada base de dados no depósito do INPI.

Na seção de Programa de Computador, primeiramente leva-se em consideração o “Tipo de Programa” e o “Titular” do depósito. Consequentemente, foram excluídos da pesquisa: 1) programas classificados apenas como aplicativos; e 2) titulares que não se identificavam como empresas.

Na pesquisa dentro da base de Desenho Industrial, foi utilizado como critério de alinhamento a Classificação de Locarno e a nacionalidade dos depositantes, excluindo da pesquisa: 1) os resultados diferentes da classificação 21-01; e 2) os depositantes estrangeiros.

A busca na base de Patentes utilizou como critérios: a Classificação Internacional de Patentes (CIP) A63F e depositantes nacionais. Foram excluídos os processos que divergiam desses preceitos. Na Tabela 1, observa-se um resumo das informações analisadas pelos autores para o direcionamento da pesquisa.

Tabela 1 – Resumo dos critérios para pesquisa na base de dados do INPI

BASE DE DADOS	INFORMAÇÕES ANALISADAS
Programa de Computador	Tipo de Programa: Entretenimento
	Titular do Depósito: Empresas
Desenho Industrial	Classificação de Locarno: 21-01
	Depositantes: Brasileiros
Patentes	Classificação IPC: A63F
	Depositantes: Brasileiros

Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2023)

No que se refere a estudos semelhantes presentes nos documentos desse periódico, após realizar buscas pelas palavras-chave “jogos”, “jogos eletrônicos” e “videogames”, não foram identificados trabalhos que abordem de maneira abrangente as diferentes formas de proteção de propriedade intelectual relacionadas a videogames. Ribeiro *et al.* (2024) apresentam uma prospecção tecnológica sobre *cloud gaming* (jogos em nuvem), identificando agentes e proteções de conhecimento associadas. O trabalho não aborda, entretanto, os tipos de proteção de PI para jogos no Brasil, tampouco realiza um mapeamento de registro nas bases do INPI. Assim, compreende-se que o presente trabalho contribui com a pesquisa apresentada, na medida em que traz novos elementos sobre essa temática.

3 Resultados e Discussão

O Instituto Nacional de Tecnologia (Brasil, 2017) estabeleceu que “[...] o jogo de *videogame* é um *software* criado com o intuito geral de entreter e ensinar, e é baseado na interação entre uma ou mais pessoas e um dispositivo eletrônico que executa o jogo”. Entendendo jogos eletrônicos como programas de computador, estes podem ser beneficiados por três formas distintas de proteção: direito autoral, patente de invenção e desenho industrial. Algumas características externas ao *software* também podem ser objeto de proteção por direito de propriedade intelectual, em especial a marca e, em casos específicos, o registro de topografia do circuito integrado associado a um possível *software* embarcado (Pierozan; Islabão; Schüler, 2023).

Nesse segmento, serão explanadas as diversas formas de proteção de PI que podem incidir em videogames, abordando suas principais características, ao passo que é realizada uma pesquisa no INPI, nas bases de dados de programa de computador, patentes e desenho industrial. A pesquisa foca principalmente nas proteções de programa de computador, patente e desenho industrial, por serem as bases de dados do INPI de relação mais próxima com a indústria de jogos digitais.

3.1 Proteção de Programa de Computador

Lidar com criatividade é complexo, obras criativas devem ser exploradas mediante o limite do Direito do Autor, garantidos os créditos da obra, o reconhecimento pela criatividade do autor não pode ser usurpado. Não resta dúvida quanto à compreensão predominante de que os videogames são considerados programas de computador ou *software*, estando, portanto, sujeitos à regulamentação estabelecida pela Lei Federal n. 9.609/98 (Brasil, 1998a), conhecida como a Lei de Programas de Computador (Turesso; Botelho, 2020). Os direitos autorais são regidos, principalmente, pela Lei n. 9.610/98, dispendo em seu artigo 7º, Inciso XII, que programas de computador “[...] são obras intelectuais protegidas as criações do espírito expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro” (Brasil, 1998b, art. 7º).

Ao contrário de outras obras literárias, artísticas e científicas, ou mesmo outras produções audiovisuais como filmes, os jogos digitais não são explicitamente

mencionados em legislações nacionais como objetos passíveis de proteção. No entanto, ao analisar seus componentes individualmente, pode-se observar que muitos deles derivam de criações do intelecto humano e, portanto, são elegíveis para proteção por direitos autorais (Pimentel, 2023). Dessa forma, no contexto dos videogames, os direitos autorais podem ser aplicados para proteger elementos como o enredo, a trilha sonora, os personagens, as histórias de progressão de níveis, o conceito dos personagens, a arte conceitual, as representações de obras arquitetônicas e vários outros componentes (Greenspan *et al.*, 2014). Logo, uma música feita para um determinado jogo não é resguardada apenas como parte desse jogo, mas também possui sua proteção individualmente como uma música, enquadrada também no inciso V do artigo 7º da Lei n. 9.609/98 (Cheid, 2019).

Conforme aponta a metodologia estabelecida, esta seção apresenta os resultados da pesquisa realizada no INPI, a plataforma definida como base de dados para esta pesquisa. As buscas para Programas de Computador foram realizadas utilizando o campo “Contenha” e aplicando os filtros “todas as palavras” e “Título do Programa”. Para isso, foram utilizadas as *strings* de busca “jogo” e “game”. Devido à natureza dos programas de computador, não foi necessário combinar essas buscas com termos como “digital” e “eletrônico”, pois a categoria já atende a esses critérios.

A primeira busca com a *string* “jogo” resultou em 153 processos, enquanto “game” resultou em 90 processos. Então para alinhar com o objetivo, foi observado em que categoria de “Tipo de Programa” estavam registrados

cada um deles, separando aqueles que eram só aplicativos dos que tinham função de entretenimento, haja vista que a pesquisa foca na indústria de jogos eletrônicos como produto de entretenimento.

Por fim, foram separados apenas os registros cujos titulares eram empresas, pois o estudo parte da perspectiva da indústria. Curiosamente, muitos resultados foram registrados em nome de Universidades e de Institutos Federais, mas estes foram limados do resultado final, pois não atendiam aos critérios. Chegou-se então a um total de oito desenvolvedores nacionais que registraram 12 jogos na busca da palavra “jogo” e quatro desenvolvedores que registraram quatro jogos na busca por “game”. Totalizando 16 jogos registrados no INPI por desenvolvedores nacionais, conforme observado na Tabela 2.

A empresa com mais registros na pesquisa é Compalead Eletrônica do Brasil Indústria e Comércio Ltda., fundada em 2008, o ramo de atuação da empresa inclui a fabricação de equipamentos periféricos de informática. E a Sinergia Games Jogos de Desenvolvimento Pessoal Ltda. chamou a atenção, entre todas as empresas da pesquisa, já que é a única definida como estúdio, nesta pesquisa, com foco específico no desenvolvimento de jogos.

Importante mencionar que as legislações mencionadas não protegem o jogo como um todo, mas cada um de seus elementos individuais. No entanto, ao registrar um *software*, a proteção se restringe ao seu código, não abrangendo a funcionalidade em si, pois esta não é passível de proteção isolada.

Tabela 2 – Pesquisa na base de Programa de Computador

BASE	STRINGS DE BUSCA	NÚMERO DE RESULTADOS	TIPO DE PROGRAMA: APENAS APLICATIVO	TIPO DE PROGRAMA: ENTRETENIMENTO	DESENVOLVEDORES	TOTAL
INPI	Jogo	153	48	105	8 (12 jogos)	12
	Game	90	28	62	4 (4 jogos)	4
Total de processos						16

Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2023)

3.2 Proteção de Desenho Industrial

Conforme prevê o artigo 95 da Lei n. 9.279/96, o Desenho Industrial pode ser definido como “[...] a forma plástica ornamental de um objeto ou o conjunto ornamental de linhas e cores que possa ser aplicado a um produto, proporcionando resultado visual novo e original na sua configuração externa e que possa servir de tipo de fabricação industrial” (Brasil, 1996, art. 95). O registro de um Desenho Industrial pode fortalecer a marca, criar tendência e adaptar novos segmentos. E, assim como a patente, deve obedecer aos mesmos três requisitos: novidade, originalidade e aplicação industrial.

O Manual de Desenhos Industriais, instituído a partir da Resolução INPI-PR n. 232/2019 (INPI, 2019), amplia a definição de desenhos industriais em seu item 2.4, estabelecendo diretrizes que afetam todos os pedidos de registro de desenhos industriais no Brasil, o que, por consequência, impacta o registro de interfaces gráficas. No entanto, uma vez que o manual não define parâmetros específicos para o registro de interfaces gráficas, estas seguem as mesmas diretrizes aplicadas a ornamentações de superfície (Queiroz, 2020).

A interface gráfica desempenha um papel crucial no sucesso de um videogame, impactando não apenas a percepção estética do jogo, mas também sua navegabilidade e jogabilidade. Devido à sua natureza, a interface gráfica pode ser passível de proteção por meio de direitos autorais, *trade dress*, marcas ou desenhos industriais (Pimentel, 2023). Desenhos industriais constituiriam uma proteção mais abrangente para as interfaces gráficas em comparação com as outras formas de proteção, porém, é onerosa e excessivamente extensa para a proposta das interfaces gráficas, e sua duração poderia interferir no equilíbrio entre os interesses do criador e os da sociedade (Stigler, 2014 *apud* Pimentel, 2023).

A legislação e as normas do Brasil não prevêm explicitamente a proteção de interfaces gráficas por meio

do desenho industrial. No entanto, o Manual de Desenhos Industriais, instituído pela Resolução INPI-PR n. 232/19 (INPI, 2019), inclui interfaces gráficas para ilustrar formas de formatação de títulos de registros de DIs e o uso de linhas pontilhadas em uma figura de um pedido de registro (Pimentel; Borges Barbosa, 2022).

Para as buscas na base de dados de Desenho Industrial do INPI, no campo “Contenha”, foram usados os filtros “todas as palavras” e “título”. Dessa vez, utilizou-se o operador booleano *AND* para combinar as palavras “jogo”, “eletrônico” e “digital”. Entretanto, a *string* “jogo *AND* digital” não obteve nenhum resultado. Segue então com mais duas buscas com as *strings* “game” e “videogame”.

Os resultados foram 70, 26 e oito processos, respectivamente, para as *strings* “jogo *AND* eletrônico”, “game” e “videogame”. O sistema de classificação internacional utilizado para classificar produtos para o registro de desenhos e modelos industriais é a Classificação Internacional de Locarno (LOC), adotado pelo Brasil no ano 2000 (Pimentel; Borges Barbosa, 2022). Então para o alinhamento da pesquisa, é necessário separar os resultados que estavam na classificação 21-01, definida como “Jogos e Brinquedos”. Por fim, foram filtrados os depositantes nacionais, chegando a um total de três resultados, conforme apresentado nas Tabela 3.

É possível destacar nesta pesquisa que a maioria dos registros de DI encontrados foram de gigantes da indústria, como a Nintendo Co. Ltd. Essa empresa japonesa é famosa por adotar uma abordagem rigorosa e proativa na defesa dos seus direitos autorais, marcas registradas e patentes. Isso se estende a vários aspectos de seus produtos, como *designs*, sendo o caso observado nesta pesquisa.

Também percebeu-se que, tanto em jogos convencionais quanto em jogos virtuais, o tabuleiro e as peças podem ser protegidos como Desenho Industrial, desde que atendam aos critérios de novidade e de originalidade, além de serem passíveis de produção industrial.

Tabela 3 – Pesquisa na base de Desenho Industrial

BASE	STRINGS DE BUSCA	NÚMERO DE RESULTADOS	ALINHAMENTO – CLASSIFICAÇÃO DE LOCARNO 21-01	DEPOSITANTES NACIONAIS	TOTAL
INPI	Jogo AND Eletrônico	70	55	3	3
	Game	26	6	0	0
	Videogame	8	3	0	0
Total de processos					3

Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2023)

3.3 Pesquisa na Base de Patentes

As invenções relacionadas a programas de computador devem apresentar efeito técnico para serem passíveis de proteção por patente, além de atenderem aos demais requisitos de patenteabilidade, como novidade, atividade inventiva e aplicação industrial (Pimentel; Silva, 2014). Com relação a videogames, é possível identificar dois grupos com invenções suscetíveis de proteção por patentes: o *hardware*, que incorpora controladores, consoles, fones de ouvido, *mouses*, teclados e outras incorporações tangíveis; e o *software*, que abrange programas de computador, sistemas operacionais, recursos de interação e comunicação, entre outras invenções tangíveis (Pimentel, 2023).

Entende-se como contrato um acordo no qual o inventor explica sua criação, de forma detalhada, o funcionamento e o manuseio em favor de uma proteção garantida pelo Estado. As tecnologias incorporadas em *hardware* são mais facilmente identificadas, especificadas e explicadas em relatório descritivo de um formulário de pedido de registro de patentes, e sua aplicabilidade industrial é comprovada de forma mais fácil. Por essa razão, é comum encontrar proteções relacionadas a *hardware* do que *software* na indústria de *games* (Pimentel, 2023).

Quando se fala de patentes, não se fala de patentes de *software*, mas aplica-se o conceito de invenção implementada por computador, que foi introduzido para esclarecer que o código-fonte não é um assunto patenteável. Relacionado às Invenções Implementadas em Computador (IIC), o documento orientador é a Portaria INPI/PR n. 411, de 23 de dezembro de 2020, dadas as nuances desse tipo de proteção (INPI, 2020). As IICs, ao contrário do registro autoral concedido ao código-fonte do programa de computador, têm como foco a proteção do processo (ou método) que resolve um problema técnico específico (Pierozan; Islabão; Schüler, 2023).

Uma vez esclarecido isso, é possível estabelecer que uma invenção implementada por computador envolve o seu uso, o de rede de computadores ou de outro aparelho programável, como um console de jogo ou celular, em que uma ou mais características são realizadas total ou parcialmente por meio de um programa de computador (González, 2019).

Entende-se que a patente é uma solução técnica para um problema, e, por sua vez, como as invenções de programas de computador associadas a videogames têm fins de entretenimento, não se qualificariam como patentes. Entretanto, uma solução técnica, seja por meio de processo ou produto associado ao processo, é passível de proteção por patente de invenção, contanto que essas soluções não

estejam relacionadas ao próprio programa de computador (Menezes; Bortoli, 2016).

A aplicação industrial do *software* é suscetível pela sua exploração no mercado, e sua utilidade deve ser avaliada considerando cada jogo e a mecânica de jogabilidade (González, 2019). Em outras palavras, ao incorporar uma mecânica específica em um videogame que exige o uso de *hardware*, pode-se definir isso como uma aplicação industrial. O objetivo é diferenciar o jogo, melhorar a experiência do jogador e aumentar sua recepção no mercado. Se for bem recebido, essa abordagem pode torná-lo relevante no seu mercado.

Um *software* pode ser considerado para proteção por patentes quando o programa influencia processos que ocorrem fora do sistema do computador; quando o programa opera de maneira independente do próprio computador; quando o programa induz o computador ou o sistema a operar de uma maneira inovadora; quando o programa amplia a capacidade do sistema informático; ou quando o programa supera um problema identificado em sistemas informáticos (Pimentel, 2023).

Para a pesquisa na Base de Patentes, foram usados os filtros “todas as palavras” e “título”, no campo “Contenha”. Utilizou-se o operador booleano *AND*, e quatro pesquisas foram feitas com as seguintes *strings*: “jogo *AND* digital”, “jogo *AND* eletrônico”, “*game*” e “videogame”. Como resultados, foram obtidos: cinco processos para “jogo *AND* digital”, 54 processos para “jogo *AND* eletrônico”, 44 processos para “*game*” e 18 processos para “videogame”. Foi delimitado o alinhamento a partir da Classificação Internacional de Patentes (CIP).

Cada solicitação de patente publicada é categorizada na área tecnológica correspondente, para isso, o INPI utiliza a CIP com o objetivo de estabelecer a novidade e de avaliar a atividade inventiva das divulgações técnicas nos pedidos de patentes. A código da CIP definido foi A63F que trata de videogames e jogos eletrônicos em duas ou mais dimensões. Os resultados então foram filtrados, passando para 0 processos em “jogo *AND* digital”, 34 em “jogo *AND* eletrônico”, 20 em “*game*” e 10 em “videogame”.

O próximo passo foi filtrar os depositantes brasileiros nas *strings* “jogo *AND* eletrônico”, “*game*” e “videogame”, que ainda possuíam processos dentro dos critérios estabelecidos, chegando a um total de 20, oito e três processos, respectivamente, sendo que um processo estava duplicado, aparecendo em duas buscas. Desse modo, foram obtidos 30 processos alinhados com o objetivo e com depositantes nacionais, como mostra a Tabela 4.

Pode-se observar que menos da metade dos resultados alinhados com a pesquisa (30 de 64 processos) é de depositantes brasileiros, o restante pertence a grandes empresas estabelecidas no mercado de *games*. É notório que o mercado brasileiro ainda está em crescimento e investe pouco em *hardwares*, pois, como visto, são mais facilmente identificados os requisitos para proteção por patentes, sendo esse tipo de registro mais comum noutros mercados, ou são feitos por grandes empresas multinacionais.

Com isso, chegou-se ao resultado da pesquisa, como visto no Gráfico 1, comparando-se em todas as bases pesquisadas no INPI os resultados iniciais desta pesquisa

com os resultados finais, após aplicar os filtros dos critérios estabelecidos.

Os critérios adotados pelos autores trouxeram como base a realidade da indústria de jogos digitais para se alinhar com a pesquisa citada da ABragames, havendo uma consonância entre as pesquisas, conforme visto no gráfico apresentado. Os percentuais de resultados encontrados, segundo os critérios buscados, foram baixos, apenas 6,58% nos registros de Programa de Computador, 2,88% nos registros de DI e 24,79% de pedidos de depósitos de Patentes.

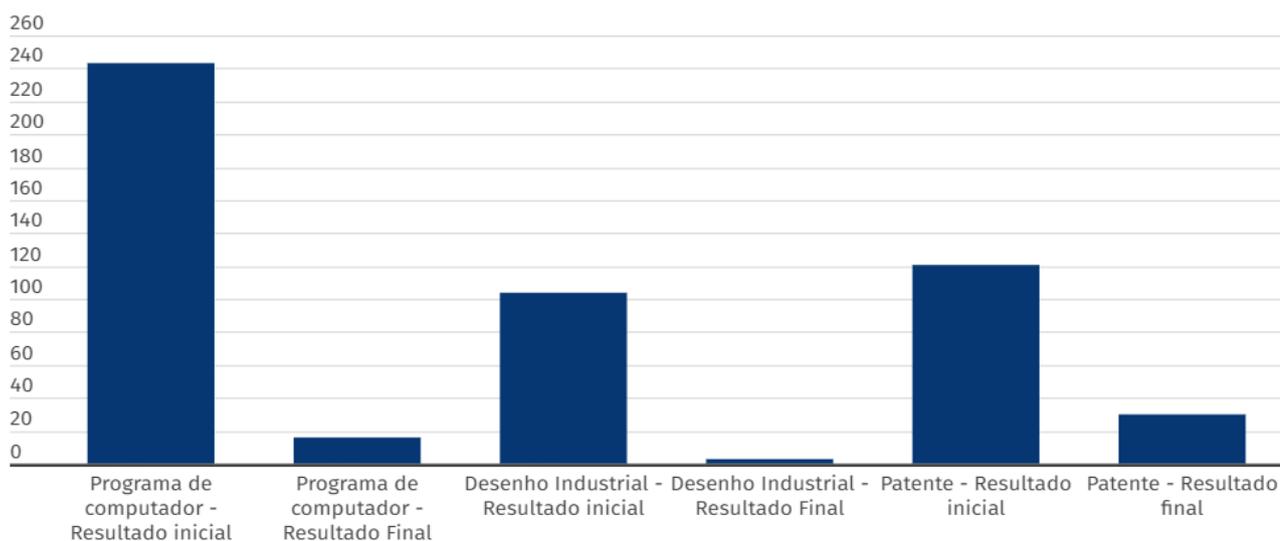
Tabela 4 – Pesquisa na base de Patentes

BASE	STRINGS DE BUSCA	NÚMERO DE RESULTADOS	ALINHAMENTO – A63F	DEPOSITANTES NACIONAIS	TOTAL
INPI	Jogo AND Digital	5	0	0	0
	Jogo AND Eletrônico	54	34	20	20
	Game	44	20	8	8
	Videogame	18	10	3 (- 1 duplicado)	2
Total de processos					30

Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2023)

Gráfico 1 – Resultado final da pesquisa nas bases do INPI

Comparativo - Resultados iniciais da busca x Resultados aderentes aos critérios dos autores



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2023)

4 Considerações Finais

A tendência no aumento de estúdios desenvolvedores de jogos na indústria nacional torna fundamental a proteção dos ativos de propriedade intelectual para garantir retorno financeiro correspondente ao investimento feito no desenvolvimento da PI. Geralmente, ao se abordar a proteção de jogos digitais, os desenvolvedores tendem a associá-la imediatamente ao registro de direitos autorais. No entanto, esse é apenas um dos métodos que podem assegurar a exclusividade do produto.

Embora no Brasil não seja possível obter uma “patente de *software*” para programa em si, como ocorre em países como os Estados Unidos, as IICs preenchem uma lacuna significativa ao possibilitar a proteção de processos. Isso amplia a segurança, impedindo a reprodução de um determinado programa de computador de jogo digital, independentemente da linguagem de programação utilizada.

Além das opções de registro por direito autoral e por patente de invenção, os aspectos visuais presentes em jogos, periféricos ou acessórios de videogames, podem igualmente ser protegidos por meio do registro de desenho industrial. Considerando o constante aumento de estúdios de desenvolvimento de jogos e, conseqüentemente, a maior produção nacional nessa área, essa modalidade de proteção oferece um considerável potencial para a salvaguarda dos direitos envolvidos.

Por fim, a pesquisa realizada nas bases de dados do INPI, conforme apontam os critérios utilizados aqui, corrobora com a premissa levantada inicialmente na pesquisa encomendada pela ABragames. Os estúdios desenvolvedores de jogos estão em evidente crescimento, porém não se vê esse aumento refletir em registros de proteção de propriedade intelectual, mesmo com a maioria esmagadora dos estúdios desenvolvendo PI própria.

5 Perspectivas Futuras

Sendo assim, no âmbito nacional, como perspectivas para o futuro, pode-se vislumbrar uma ampliação do conhecimento sobre propriedade intelectual de videogames por meio de trabalhos que possam disseminar e explanar as várias formas de proteção para jogos digitais, resguardando os direitos dos desenvolvedores. Há alguns anos, o Brasil conta com o e-Software, um sistema que trouxe uma mudança de paradigma nos registros de *software* no INPI, tornando o processo de registro mais rápido, simples e menos burocrático.

Parcerias para Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) entre Instituições de Ciência e Tecnologia (ICTs) e empresas privadas foram um dos principais mecanismos para a rápida industrialização nos Estados Unidos e alguns países da

Europa e Ásia no último século. No entanto, essa realidade ainda está se consolidando no Brasil.

No setor de Jogos Eletrônicos, poucas empresas possuem os recursos materiais, humanos, financeiros e de conhecimento necessários para conduzir os esforços de P&D de forma independente, por isso, parcerias com universidades podem ser uma alternativa viável.

Como perspectiva para incentivar e fomentar o ambiente de negócios e aumentar a disponibilidade de capital para investimentos em empreendedorismo inovador no setor de *games* no futuro, também é possível citar o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei n. 14.852), recentemente sancionado pelo Presidente. A legislação autoriza a produção, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos em todo o território nacional, respeitando a soberania nacional e as diretrizes econômicas e financeiras estabelecidas na Constituição e em outras leis. Um dos principais objetivos dessa lei é fomentar o ambiente de negócios e aumentar a disponibilidade de capital para investimentos em empreendedorismo inovador no setor.

Partindo dos dados levantados nesta pesquisa, o próximo passo lógico, para os autores, pode ser o desenvolvimento desse estudo na forma de um manual ou programa de computador, como um aplicativo, de modo que o usuário possa inserir dados sobre o ativo de PI que deseja proteger do jogo ou periférico desenvolvido. Com essas informações, o usuário poderia ter orientações claras, incluindo os encaminhamentos necessários para o envio da documentação ao INPI ou órgão competente para o registro ou patente.

Referências

- BALLHAUS, W.; CHOW, W.; RIVET, E. **Perspectivas do global entertainment & media outlook 2022-2026**. [2021]. Disponível em: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>. Acesso em: 1º dez. 2023.
- BRASIL. Justiça Federal da 3ª Região. **Diário Eletrônico da Justiça Federal da 3ª Região, n. 101, São Paulo, 1 jun. 2017**. Seção Judiciária do Estado de São Paulo – Publicações Judiciais I – Capital SP – Subseção Judiciária de São Paulo – 1ª Vara Cível. Processo n. 5007448-54.2017.4.03.6100. Disponível em: <http://web.trf3.jus.br/diario/Consulta/PublicacoesAnteriores/2017-06-01>. Acesso em: 3 dez. 2023.
- BRASIL. **Lei n. 9.279, de 14 de maio de 1996**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. Acesso em: 3 dez. 2023.
- BRASIL. **Lei n. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998**. Lei de Softwares. [1998a]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso: 3 dez. 2023.

BRASIL. **Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Lei de Direitos Autorais. [1998b]. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso: 3 dez. 2023.

CHEID, Danilo F. O. **Como os direitos autorais protegem os jogos digitais no Brasil**. 2019. 50f. Trabalho de Conclusão do Curso (Bacharelado em Direito) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019.

COMPALEAD ELETRONICA DO BRASIL INDUSTRIA E COMERCIO LTDA. **Bloomberg**, 2023. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/profile/company/0200053D:BZ>. Acesso em: 29 nov. 2023.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, J. H. D. O. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. São Paulo: GEDIGames/USP, 2014. p. 32-33.

FORTIM, I. (org.). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. São Paulo: Atragames, 2022.

GONZÁLEZ, Héctor Camilo Herrera. Protection of video game mechanics through the patentability of software. **Revista la Propiedad Inmaterial**, [s.l.], n. 27, p. 69-93, 2019.

GREENSPAN, David *et al.* **Mastering the game: business and legal issues for video game developers** – Creative Industries – Booklet n. 8. Geneva: WIPO, 2014. 242f.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. Portaria INPI/PR n. 232, de 7 de janeiro de 2019. **Manual de Desenhos Industriais**. Rio de Janeiro: INPI, 2019.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Classificação de patentes: IPC/CPC**. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/patentes/classificacao>. Acesso: 2 dez. 2023.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. Portaria INPI/PR n. 411, de 23 de dezembro de 2020. **Revista da Propriedade Industrial**, Rio de Janeiro, n. 2.608, dez. 2020.

MENEGHETTI, Tarcísio Vilton. **Autoria e titularidade em jogos eletrônicos**. 2013. 214f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências Jurídicas. Programa de Pós-Graduação em Direito. Florianópolis, SC, 2013.

MENEZES, Cláudia Cardinale Nunes; BORTOLI, Robélius de. Propriedade intelectual em jogos digitais: perspectiva do Brasil. **Cadernos de Direito**, Piracicaba, v. 16, n. 30, p. 187-206, jan.-jun. 2016.

NEWZOO. **Newzoo global games market report 2021**. [Amsterdam]: Newzoo, 2021. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-marketreport-2021-free-version>. Acesso em: 20 nov. 2023.

NINTENDO. **Perguntas frequentes sobre propriedade intelectual e pirataria**. 2023. Disponível em: https://pt-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/56238/~perguntas-frequentes-sobre-propriedade-intelectual-e-pirataria. Acesso: 30 nov. 2023.

PIEROZAN, Felipe; DE ISLABÃO, Genizia Islabão; SCHULER, Erik. Múltiplas Proteções por Direito de Propriedade Intelectual ao Programa de Computador e Análise de Jurisprudência. **Cadernos de Prospecção**, Salvador, v. 16, n. 3, p. 662-674, 2023.

PIMENTEL, I.; BORGES BARBOSA, P. Jogos eletrônicos e o desenho industrial no Brasil, marcas e design: a proteção do intangível na economia criativa. *In*: CESÁRIO, K. P. F.; CÂMARA, V. B. **Marcas e design: a proteção do intangível na economia criativa**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2022. p. 123-144. (Coleção Direito e Novas Tecnologias).

PIMENTEL, Isabella. **Registro de marcas e desenhos industriais por desenvolvedores de videogames no Brasil**. 2023. 212f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Inovação, Academia de Propriedade Intelectual Inovação e Desenvolvimento, Instituto Nacional da Propriedade Industrial, Rio de Janeiro, 2023.

PIMENTEL, Luiz Otávio; SILVA, Cláudio Eduardo Regis de Figueiredo. Conceito jurídico de software, padrão proprietário e livre: políticas públicas. **Revista Sequência: Estudos Jurídicos**, Florianópolis, p. 291-329, 2014.

QUEIROZ, Flávio Alcântara. A proteção das interfaces gráficas de usuário pelo registro de desenhos industriais no Brasil: evolução do número de depósitos nacionais de 2004 a 2016. *In*: PERALTA, Patrícia Pereira (org.). **Perspectivas sobre o Desenho Industrial**. Rio de Janeiro: Instituto Nacional da Propriedade Industrial; Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento; Divisão de Pós-Graduação e Pesquisa, 2018. p. 97-103.

RAMOS, Andy *et al.* The legal status of video games: comparative analysis in national approaches. **WIPO Magazine**, [s.l.], p. 7-96, 2013.

RIBEIRO, Vianney de Oliveira *et al.* Mapeamento Tecnológico de Patentes Relacionados a Jogos em Nuvem (*Cloud Gaming*). **Cadernos de Prospecção**, Salvador, v. 17, n. 5, p. 1.568-1.585, 2024.

ROMÃO E SILVA, Carolina Brasil *et al.* A Indústria dos Jogos Eletrônicos: Novas Tecnologias, Propriedade Intelectual e Cenário Mundial e Brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, [s.l.], v. 5, n. 1, p. 1-20, 2019.

SENADO NOTÍCIAS. **Marco Legal dos Jogos Eletrônicos entra em vigor**. Da Agência Senado, em 6 de maio de 2024. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/05/06/marco-legal-dos-jogos-eletronicos-entra-em-vigor>. Acesso em: 26 jun. 2024.

SINERGIA STUDIOS. **Quem somos**. 2023. Disponível em: <http://www.sinergiastudios.com/a-sinergia-studios>. Acesso: 29 nov. 2023.

STIGLER, Rachel. Ooey GUI: The messy protection of graphical user interfaces. **Nw. J. Tech. & Intell. Prop.**, [s.l.], v. 12, p. 215, 2014.

TURESSO, Felipe Alves; BOTELHO, Martinho Martins. Titularidade de jogos eletrônicos e sua proteção nos direitos autorais. **Caderno da Escola Superior de Gestão Pública, Política, Jurídica e Segurança**, Curitiba, v. 3, n. 1, p. 189-215, jan.-jun. 2020.

Sobre os Autores

Túlio da Silva Ferreira

E-mail: tulio_ferreira_2@msn.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6480-6904>

Especialista em Gestão Pública pela Universidade Estadual da Paraíba em 2015.

Endereço profissional: Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Planejamento e Orçamento, Av. Dr. Francisco Pinto, n. 317 (Antigo Colégio Redentorista), Bairro Universitário, Campina Grande, PB. CEP: 58429-350.

George do Nascimento Ribeiro

E-mail: george.nascimento@professor.ufcg.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4225-0967>

Doutor em Engenharia Agrícola pela Universidade Federal de Campina Grande em 2014.

Endereço profissional: Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido, Câmpus Universitário, Bairro Frei Damião, n. Sumé, PB. CEP: 58540-000.