

# O Brasil nos Jogos Digitais: a propriedade intelectual e o crescimento da indústria de *games*

*The Brazil in Digital Games: intellectual property and the growth of the gaming industry*

Gabriel Pires de Carvalho<sup>1</sup>, Gabriel Marcuzzo do Canto Cavalheiro<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ, Brasil

## Resumo

O mercado brasileiro de jogos digitais, que movimentou R\$ 12,1 bilhões em 2023 (Abragames, 2023b), vem crescendo como setor-chave da economia criativa. Este artigo pretende analisar a formalização da indústria por meio da proteção da propriedade intelectual, com foco em registros de marcas nas classes 9 e 42 da Classificação Internacional de Nice (NCL), no INPI, entre 1994 e 2024. A pesquisa combina revisão bibliográfica e análise documental. Foram identificadas 1.540 empresas, com destaque para Nintendo (internacional). Os dados revelam o avanço da PI como estratégia competitiva. Conclui-se que a propriedade intelectual é um pilar central para o setor, mas sua efetividade depende de políticas públicas articuladas, como subsídios para registro, *hubs* de transferência de tecnologia e incentivos fiscais. O Brasil tem potencial para liderar a indústria criativa na América Latina, desde que promova inovação, PI e capacitação tecnológica de forma integrada.

Palavras-chave: Jogos Digitais; Economia Criativa; Propriedade Intelectual.

Áreas Tecnológicas: Jogos Digitais. Inovação Tecnológica. Propriedade Intelectual.

## Abstract

Brazil's digital games market, which generated BRL 12.1 billion in 2023 (Abragames, 2023b), has been growing as a key sector of the creative economy. This article aims to analyze the industry's formalization through the protection of intellectual property, focusing on trademark registrations in classes 9 and 42 of the Nice Classification (NCL) at the INPI, between 1994 and 2024. The research combines a bibliographic review and documentary analysis. A total of 1,540 companies were identified, with Nintendo (international) standing out. The data reveal the advancement of intellectual property as a competitive strategy. It is concluded that IP is a central pillar for the sector, but its effectiveness depends on coordinated public policies, such as registration subsidies, technology transfer hubs, and tax incentives. Brazil has the potential to lead the creative industry in Latin America, provided it fosters innovation, intellectual property, and technological capacity in an integrated manner.

Keywords: Digital Games; Creative Economy; Intellectual Property.



## 1 Introdução

A indústria de jogos digitais ocupa um lugar central na economia criativa contemporânea, combinando inovação tecnológica, produção cultural e geração de propriedade intelectual em escala global. Segundo a United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD, 2023), os jogos eletrônicos constituem uma das vertentes mais dinâmicas da economia criativa, com impactos expressivos sobre emprego, exportações e transformação digital. Essa perspectiva é corroborada por estudos da Organisation for Economic Co-Operation and Development (OCDE, 2022), que apontam a propriedade intelectual como um ativo estratégico fundamental para o crescimento sustentável de setores digitais emergentes, incluindo *games* e *software*.

Esse fenômeno se insere em uma discussão mais ampla sobre o papel dos ativos intangíveis na economia do século XXI, conforme já antecipado por Florida (2002), ao destacar a ascensão da “classe criativa”, e por Tiwana (2014), ao evidenciar como ecossistemas de plataformas digitais se estruturam a partir da governança da inovação e da arquitetura da propriedade intelectual.

No Brasil, a indústria de jogos digitais tem apresentado um crescimento expressivo nas últimas décadas, refletindo não apenas a expansão do mercado consumidor, mas também o fortalecimento do setor como um importante segmento da economia criativa. Atualmente, o Brasil lidera o mercado de *games* na América Latina, com uma base de mais de 100 milhões de jogadores e receitas significativas, tanto no mercado doméstico quanto internacional. Esse crescimento está ancorado em fatores como a democratização do acesso às tecnologias digitais, o aumento do número de estúdios desenvolvedores e a ampliação de eventos e iniciativas que promovem o setor, segundo a Associação Brasileira das Empresas de Jogos Digitais (Abragames, 2023b).

Um aspecto central desse desenvolvimento da indústria brasileira de jogos digitais é o aumento do número de estúdios e de empresas atuantes no setor. De acordo com a Abragames (2023a), existem mais de 1.000 estúdios brasileiros, com 76% deles exportando jogos para mercados estrangeiros. Além disso, a localização predominante desses estúdios nas regiões Sudeste e Sul destaca a importância dos polos tecnológicos e culturais nesses locais para a dinamização do setor. O suporte de iniciativas como o *Brazil Games*, em parceria com a Apex-Brasil, tem sido fundamental para a internacionalização dos produtos brasileiros, consolidando a reputação do país como um *hub* criativo (Abragames, 2023a). Com base nesses dados e na análise dos registros de marcas junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), este artigo investiga como a proteção da propriedade intelectual tem contribuído para a consolidação e a competitividade da indústria brasileira de jogos digitais.

Outro elemento importante para a consolidação da indústria é o papel de eventos como o *BIG Festival* e a *Game Developers Conference* (GDC), que conectam desenvolvedores brasileiros a *publishers*, investidores e parceiros internacionais. Esses eventos promovem não apenas a visibilidade global do setor, mas também o fortalecimento de redes de colaboração que impulsionam o crescimento e a competitividade dos estúdios brasileiros (Abragames, 2023a).

Paralelamente ao crescimento do número de estúdios nacionais e da inserção internacional da indústria brasileira de jogos digitais, observa-se uma maior formalização do setor, evidenciada pelo aumento no número de registros de marcas no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), o que reflete uma adoção crescente de práticas de proteção intelectual por parte dos estúdios brasileiros. A proteção de ativos intangíveis, como marcas e direitos autorais, tem se tornado uma estratégia fundamental para os estúdios que buscam se consolidar em um mercado global competitivo (OCDE, 2022).

Mesmo diante do crescimento da indústria e da produção acadêmica sobre jogos digitais, observa-se que a maior parte das pesquisas ainda se concentra em aspectos culturais, econômicos ou tecnológicos, deixando de lado a análise sistemática da formalização do setor por meio da propriedade intelectual. Poucos estudos abordam os registros de marca como instrumento de consolidação e competitividade da indústria, tampouco exploram como a Classificação de Nice (NCL), adotada pelo INPI, é utilizada para estruturar esse processo no contexto dos *games*. Também há uma carência de análises longitudinais que relacionem a evolução do setor com a proteção de ativos intangíveis, o que dificulta a compreensão do papel estratégico da PI na consolidação do mercado nacional.

Este estudo busca justamente preencher essa lacuna, analisando a evolução dos registros de marca no Brasil com foco nas classes da Classificação de Nice relacionadas a jogos digitais e ao desenvolvimento de *software*. Utilizando como metodologia a análise de dados extraídos do INPI, a investigação pretende compreender como os registros de marcas acompanham o crescimento da indústria de *games*, oferecendo um panorama do impacto da proteção intelectual no setor.

O artigo está estruturado da seguinte forma: a próxima seção apresenta uma revisão da literatura pertinente, abordando o papel da propriedade intelectual na indústria de jogos e o uso da Classificação de Nice no contexto brasileiro. Em seguida, descreve-se a metodologia adotada para a coleta e análise dos dados. A seção seguinte expõe os principais resultados obtidos e os discute à luz das transformações do setor. Por fim, são apresentadas as considerações finais, destacando as implicações dos achados e as sugestões para pesquisas futuras.

## 1.1 Importância da Propriedade Intelectual

A proteção da Propriedade Intelectual (PI) é essencial para o desenvolvimento e a competitividade da indústria de jogos digitais, pois garante os direitos sobre criações originais, como jogos e tecnologias inovadoras. No Brasil, o registro de marcas no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e as patentes de inovações tecnológicas desempenham um papel vital na defesa contra a pirataria e na promoção de uma concorrência leal.

O mercado brasileiro de jogos digitais está em plena expansão, com milhões de jogadores e desenvolvedores ativos, o que reforça a necessidade de uma proteção robusta para manter a sustentabilidade e o crescimento do setor (Abragames, 2023b). A marca registrada, por exemplo, não é apenas uma garantia de identidade, mas também um ativo estratégico que contribui diretamente para o sucesso comercial (Pereira; Bernardes, 2018), ao vincular a força da marca à visibilidade e confiança do consumidor. Além disso, a patente de inovações tecnológicas, como mecânicas de jogo e algoritmos, impulsiona a capacidade de inovação das empresas, garantindo seu papel no mercado competitivo (Perucia; Balestrin; Verschoore, 2010).

Dentro desse contexto, a proteção da PI no setor de jogos também envolve o uso eficiente da Classificação de Nice (NCL), um sistema internacional que organiza produtos e serviços para o registro de marcas. Essa classificação, adotada pelo INPI, facilita o processo de registro de marcas no Brasil, especialmente em áreas-chave como as classes 9 e 42. A Classe 9 abrange produtos como *softwares* e jogos eletrônicos, enquanto a Classe 42 se dedica a serviços tecnológicos, como o desenvolvimento de jogos e plataformas digitais. O correto uso da NCL assegura que as inovações do setor, tanto em termos de produtos quanto de serviços, sejam adequadamente protegidas, fortalecendo a posição das empresas no mercado global e local. Assim, a NCL não só contribui para o registro organizado de marcas, mas também ajuda a garantir que a competitividade do setor de jogos seja sustentada (Perucia; Balestrin; Verschoore, 2010).

## 1.2 Indústria de Jogos Digitais

O impacto da proteção intelectual na indústria de jogos digitais é visível no crescente mercado brasileiro, que ocupa a 13ª posição mundial em faturamento e conta com mais de 100 milhões de jogadores ativos (Abragames, 2023b). Esse crescimento reflete não apenas o aumento da demanda interna, mas também a integração crescente do Brasil no mercado global de *games*. A proteção da PI, por meio de registros de marcas e patentes, permite que as empresas brasileiras inovem e concorram de maneira eficaz, criando um ambiente favorável para o desenvolvimento contínuo do setor.

A diversificação das empresas e o fortalecimento da infraestrutura digital são aspectos importantes desse crescimento, que também beneficia a competitividade do país (INPI, 2020). Assim, a PI serve como um pilar de sustentação para o mercado de jogos digitais no Brasil, assegurando sua continuidade e expansão.

Além disso, a indústria de jogos digitais no Brasil está profundamente conectada à economia criativa, um setor que valoriza a inovação tecnológica e a criação de experiências imersivas. A produção de jogos envolve tecnologias emergentes, como inteligência artificial e computação gráfica avançada, que são fundamentais para criar novos tipos de experiências para os jogadores. O setor de jogos digitais se tornou um dos principais motores de geração de empregos e inovação no Brasil, especialmente com o crescimento das pequenas e médias empresas, que impulsionam a inovação local (Abragames, 2023a).

O dinamismo dessa indústria reflete o conceito de economia criativa, que vê essas indústrias como essenciais para o desenvolvimento econômico (Florida, 2002). Em 2023, os jogos digitais não apenas se consolidaram como uma forma de entretenimento, mas também como uma força econômica relevante, trazendo novas formas de criação e consumo de conteúdo digital (Abragames, 2023b), o que destaca ainda mais a importância da PI na consolidação desse mercado no Brasil e no mundo.

## 1.3 Panorama Global e Tendências de Mercado

As receitas globais do mercado de jogos digitais ultrapassaram a marca de 200 bilhões de dólares pela primeira vez, com os Estados Unidos assumindo a liderança sobre a China (Newzoo, 2022). A crescente digitalização da economia global e a popularização de dispositivos móveis e plataformas *on-line* foram determinantes para esse avanço. Em 2024, os países que mais faturam com jogos digitais continuam a liderar o setor com ampla vantagem sobre os demais (Newzoo, 2024).

O Brasil, mesmo ocupando a 13ª posição no *ranking* global de faturamento, destaca-se pela sua expressiva base de jogadores e pelo dinamismo de seu mercado interno. Pesquisas nacionais, como a Pesquisa *Game* Brasil (PGB, 2025) e o Relatório da Indústria Brasileira de *Games*, Abragames (2023b), evidenciam a consolidação de uma cultura *gamer* robusta, com alto engajamento dos usuários e diversificação nos perfis de consumo. Esses dados corroboram o potencial competitivo do país, especialmente quando associados ao crescimento e destaque internacional do setor (Brazil Games, 2025), demandando políticas públicas eficazes de incentivo à inovação e à proteção da propriedade intelectual.

## 1.4 O Marco Legal dos Games no Brasil

A criação do marco legal dos games no Brasil, consolidado em 2024, indica um importante avanço institucional para o setor. O novo marco jurídico oferece bases legais para o desenvolvimento sustentável da indústria de jogos digitais, promovendo maior segurança jurídica, estímulo à inovação e reconhecimento dos *games* como parte estruturante da economia criativa (Santos; Lima; Silva, 2024).

Além disso, o marco legal proporciona um ambiente regulatório mais estável, que tende a atrair investimentos e fortalecer o ecossistema de desenvolvedores nacionais (Schmidt; Amaral; Couto, 2024). A formalização da atividade, combinada com incentivos fiscais e políticas de fomento, pode favorecer especialmente os pequenos estúdios independentes, hoje responsáveis por boa parte da inovação e da diversidade criativa no mercado.

Essas medidas não apenas integram o Brasil a uma tendência internacional de valorização da indústria de jogos como vetor econômico e cultural, mas também ampliam as condições para que o país avance como produtor de tecnologia e conteúdo digital.

## 1.5 Quadro Teórico para Análise dos Dados

Para sustentar a análise empírica deste estudo, adota-se um quadro teórico que articula inovação, proteção da

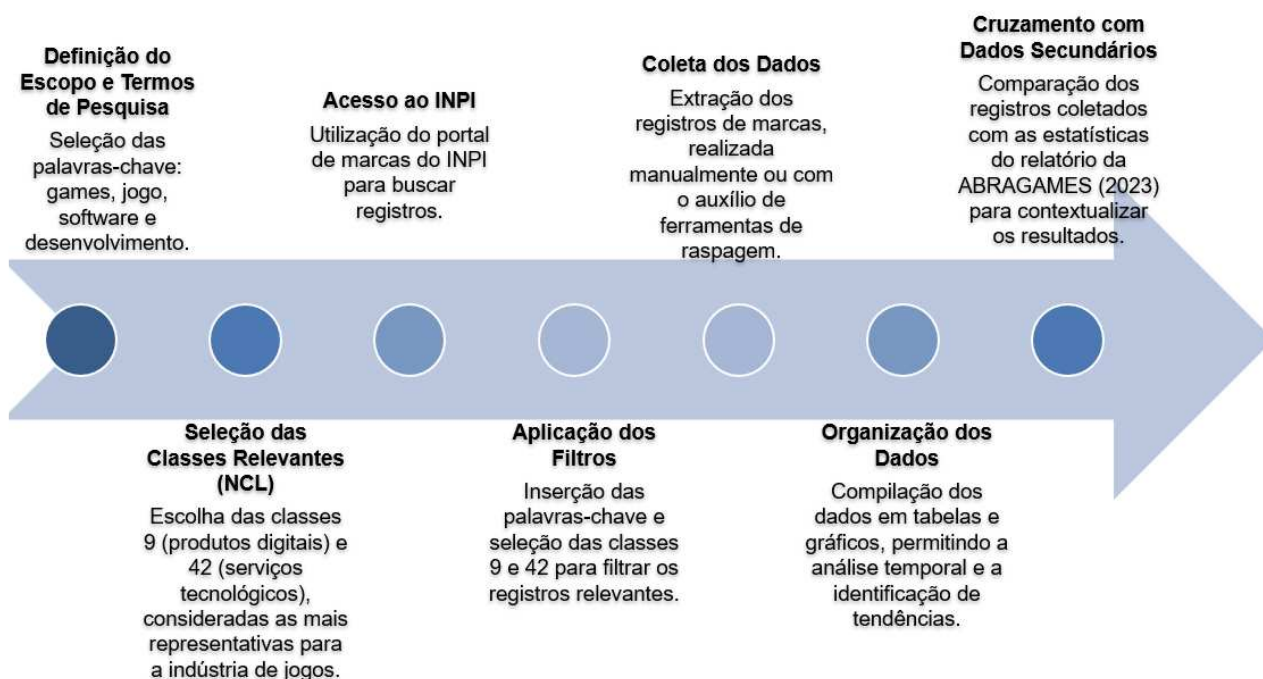
propriedade intelectual e desenvolvimento da economia criativa. A consolidação da indústria de jogos não depende apenas da capacidade técnica dos desenvolvedores, mas também de mecanismos institucionais que incentivem a formalização e a proteção das inovações (Perucia; Balestrin; Verschoore, 2010).

A Classificação Internacional de Nice (NCL) é utilizada como ferramenta analítica, permitindo observar de maneira estruturada como as empresas do setor de jogos digitais registram e protegem seus ativos. O foco nas classes 9 e 42 é essencial, pois essas classes abrangem produtos como *softwares* e jogos eletrônicos, além de serviços tecnológicos como o desenvolvimento de jogos e plataformas digitais.

O quadro analítico adotado neste estudo orienta a interpretação dos dados obtidos junto ao INPI, correlacionando-os com os indicadores de crescimento do setor, como apontado pela ABragames (2023b). A análise busca compreender como o registro de marcas pode ser um indicativo do amadurecimento institucional da indústria de jogos no Brasil.

Para ilustrar a aplicação desse quadro teórico, um fluxograma foi desenvolvido. A Figura 1 apresenta de forma visual as etapas do processo de registro de marcas, a relação entre esses registros e o crescimento do setor e a proteção da propriedade intelectual. É um fluxograma que serve como uma ferramenta para entender a inter-relação entre os dados do INPI, as tendências de mercado e a formalização do setor.

Figura 1 – Fluxograma da análise de Propriedade Intelectual no setor de games



Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2025)

## 1.6 Ecossistemas de Plataformas Digitais

A indústria de jogos digitais está profundamente inserida em ecossistemas de plataformas digitais, nos quais diferentes atores – desenvolvedores, publicadoras, provedores de infraestrutura, usuários e reguladores – interagem em redes de interdependência tecnológica, econômica e simbólica. Plataformas como Steam, PlayStation Network, Xbox Live, App Store e Google Play não apenas distribuem jogos, mas também regulam o acesso ao mercado, impõem padrões técnicos e comerciais e moldam os caminhos possíveis de inovação e de monetização. Plataformas digitais funcionam como arquiteturas modulares que coordenam a cocriação de valor entre os participantes, criando um ambiente altamente competitivo e, ao mesmo tempo, interdependente (Tiwana, 2014).

Embora o Brasil não possua plataformas de alcance global, como Sony, Microsoft ou Valve, o país ocupa um papel cada vez mais relevante dentro desses ecossistemas – especialmente como produtor de conteúdo. Estúdios brasileiros têm se consolidado como desenvolvedores de jogos distribuídos internacionalmente, aproveitando as brechas criativas e tecnológicas oferecidas por essas plataformas. A presença crescente de empresas brasileiras em plataformas internacionais evidencia que não é necessário deter a infraestrutura para participar de forma significativa do ecossistema – mas sim alinhar-se a ele com estratégia, inovação e capacidade de produção criativa. De acordo com a Pesquisa Game Brasil (2025), 82,8% dos brasileiros consomem jogos digitais, o maior número já registrado pela série histórica, o que reforça a importância do país como um dos principais mercados consumidores e produtores de conteúdo na América Latina.

Essa inserção ocorre, em parte, graças à natureza aberta e escalável das plataformas digitais, que permitem que desenvolvedores de diferentes países acessem públicos globais, desde que cumpram requisitos técnicos e legais – entre eles, a formalização e a proteção de suas marcas. A propriedade intelectual, nesse contexto, torna-se uma ferramenta essencial para que empresas brasileiras tenham visibilidade, proteção e competitividade em ecossistemas dominados por grandes *players* internacionais. A vantagem competitiva nos ecossistemas digitais depende menos da posse dos ativos centrais e mais da capacidade de gerar valor e inovação nas bordas do sistema (Parker; Van Alstyne; Choudary, 2016).

Dessa forma, a atuação brasileira nesses ecossistemas representa não apenas uma inserção periférica, mas um passo estratégico para consolidar o país como polo criativo e tecnológico. Mesmo diante da ausência de plataformas

nacionais de distribuição, o Brasil tem se posicionado como exportador de talento, criatividade e inovação, ocupando um espaço simbólico e econômico relevante na economia digital global. Esse movimento tem sido impulsionado, ainda que de forma incipiente, por políticas públicas de fomento à economia criativa e à internacionalização do setor, cuja consolidação é essencial para fortalecer a presença brasileira nesse cenário.

## 2 Metodologia

Este estudo adotou uma abordagem quantitativa e exploratória, combinando análise documental do INPI com dados setoriais da Abragames, para investigar a evolução da proteção da Propriedade Intelectual (PI) na indústria brasileira de jogos digitais. A metodologia foi estruturada em quatro etapas.

### 2.1 Coleta de Dados

Inicialmente, foram filtrados registros nas classes 9 (*hardware* e *software*) e 42 (serviços tecnológicos) no INPI como fonte primária de dados, utilizando palavras-chave específicas como *games*, *jogo*, *software* e desenvolvimento. A escolha dessas palavras-chave baseou-se na relevância do setor de jogos digitais, destacando a importância de um critério rigoroso ao selecionar termos-chave para investigar o contexto de diferentes indústrias (Sá-Silva *et al.*, 2009). A coleta abrangeu todos os registros disponíveis no banco de dados do INPI entre 1994 e 2024, cobrindo três décadas de evolução do setor.

Como fonte secundária, utilizou-se o relatório da Abragames (2023b), entidade de referência no setor de jogos digitais no Brasil. Embora não seja acadêmica, a Abragames é reconhecida internacionalmente por seu papel institucional no mapeamento e na promoção da indústria, sendo amplamente citada por empresas, governos e pesquisadores. Seu relatório contribuiu para contextualizar o crescimento do setor e cruzar os dados obtidos no INPI com indicadores econômicos do mercado de *games*.

### 2.2 Processamento e Filtragem

A coleta de dados foi realizada de forma manual ou com o auxílio de ferramentas de raspagem, seguindo as práticas metodológicas de coleta e análise documental (Lüdke; André, 1986). Para garantir a pertinência dos registros, as descrições das marcas foram analisadas com foco nos termos *games* e *software*, confirmando sua conexão com o universo dos jogos digitais. Os dados coletados foram

limpos e filtrados, eliminando duplicidades e registros genéricos não relacionados ao setor. Foram considerados válidos os registros de empresas com atuação direta no desenvolvimento ou na publicação de jogos digitais e cujas descrições apresentavam vinculação com esse segmento. Embora a pesquisa não tenha excluído empresas internacionais, o sistema do INPI requer representação jurídica no Brasil, o que garante a presença de um vínculo institucional com o país, mesmo para empresas estrangeiras.

Em seguida, os dados obtidos foram cruzados com as informações presentes no relatório da Abragames (2023a), que apresenta dados sobre o crescimento da indústria de *games* no Brasil, como o aumento no número de empresas e o impacto do desenvolvimento de novos jogos e *softwares*. Esse cruzamento foi fundamental para entender as tendências do mercado e a correlação entre a evolução dos registros de marcas e o crescimento econômico do setor.

### 2.3 Análise Quantitativa

As variáveis foram processadas com o apoio da ferramenta Microsoft Excel, permitindo a construção de indicadores e visualizações gráficas, incluindo tabelas e gráficos que ilustraram a evolução anual dos registros de marcas, especialmente nas áreas de desenvolvimento e *software*. A relação desses dados com as estatísticas do mercado de jogos permitiu uma visão abrangente das tendências do setor, alinhada às práticas de pesquisa sobre inovação e propriedade intelectual (Perucia; Balestrin; Verschoore, 2010).

### 2.4 Abordagem Analítica Inovadora

Por fim, apoiado nas metodologias de pesquisa referenciadas, este trabalho foi desenvolvido a partir de uma lente teórica própria, concebida especificamente para analisar a evolução da proteção da propriedade intelectual no setor de jogos digitais. Essa abordagem inovadora privilegia a identificação e o estudo aprofundado das classes da Classificação de Nice (NCL) mais relevantes para o setor – em particular, as classes 9 e 42 – que abrangem, respectivamente, os produtos digitais (como *softwares* e jogos eletrônicos) e os serviços tecnológicos (como o desenvolvimento de jogos e plataformas digitais). Essa “lente analítica” permite não apenas capturar a dinâmica dos registros de marcas, mas também compreender como esses registros se relacionam com o crescimento e a formalização da indústria de *games*, proporcionando uma interpretação contextualizada dos dados coletados.

Tal abordagem metodológica, articulada por meio de uma lente teórica e operacionalizada em um fluxograma

claro, possibilita uma compreensão aprofundada da evolução dos registros de PI e seu impacto no desenvolvimento da indústria de *games*. Ela integra a análise de dados primários do INPI com informações secundárias do mercado, contribuindo para uma avaliação contextualizada da formalização e da competitividade do setor.

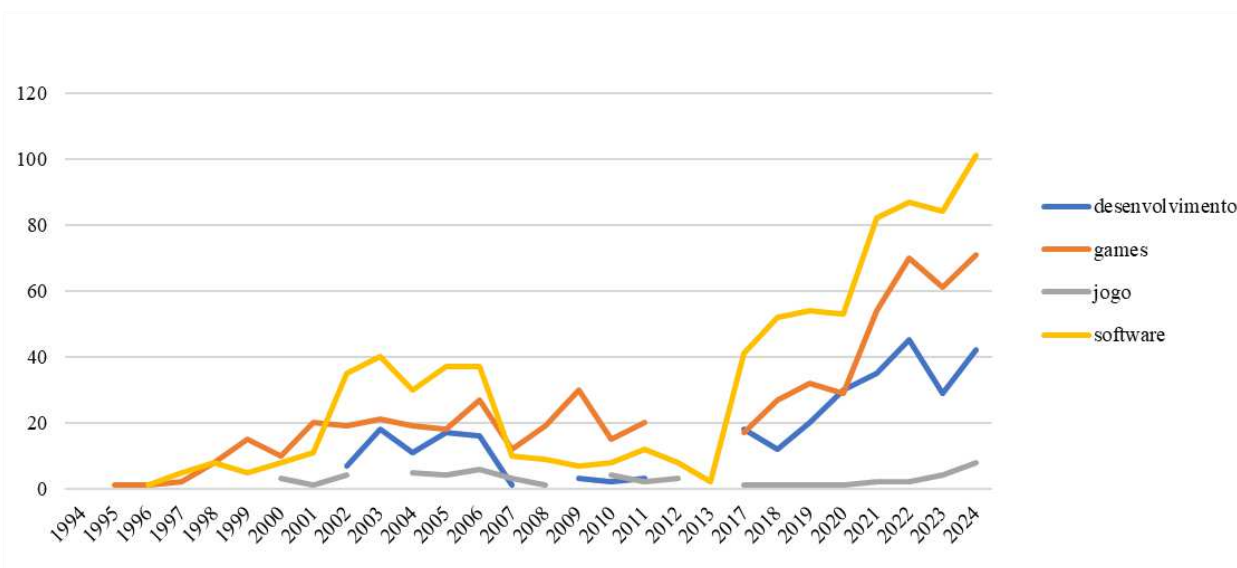
Reconhece-se, contudo, que a pesquisa apresenta limitações. Por restringir-se aos registros públicos do INPI, os dados podem não capturar estratégias informais ou ainda em tramitação. Além disso, a rápida dinâmica de inovação do setor pode não ser plenamente refletida nos prazos de concessão e registro da PI, o que deve ser considerado na interpretação dos resultados.

## 3 Resultados e Discussão

A evolução da indústria de jogos digitais no Brasil revela um processo de amadurecimento institucional e econômico, refletido no aumento significativo de registros de marcas no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Esses registros funcionam como indicativo da crescente formalização do setor e da adoção de estratégias de proteção de ativos intangíveis. Observa-se que, ao longo do período analisado, a consolidação da propriedade intelectual se articula a transformações regulatórias relevantes, como a promulgação do Marco Legal dos *Games*, que fortalece a segurança jurídica e sinaliza um ambiente mais favorável à inovação e aos investimentos no setor (Santos; Lima; Silva, 2024). Com base nos dados coletados, esta seção apresenta a análise quantitativa da evolução temporal desses registros, considerando as classes 9 e 42 da Classificação de Nice, e explora as tendências associadas ao uso de palavras-chave estratégicas no setor. Adicionalmente, discute-se o protagonismo de empresas nacionais e internacionais na proteção de suas marcas, destacando o impacto desse processo no fortalecimento do mercado brasileiro de jogos digitais. A seguir, serão apresentados os principais resultados obtidos e suas implicações para o desenvolvimento do setor.

Como já ilustrado no fluxograma apresentado, a metodologia de análise dos registros de marcas foi dividida em etapas claras, desde a coleta de dados até a interpretação dos resultados. O fluxograma permite visualizar de forma simplificada o processo de análise, facilitando a compreensão das inter-relações entre as diferentes fases da pesquisa. Essa estrutura não apenas organiza os dados, mas também destaca as principais conexões entre a evolução dos registros e o crescimento da indústria de jogos digitais no Brasil.

Gráfico 1 – Ano x Palavra-chave



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2025)

O Gráfico 1 apresenta a evolução do número de registros de marcas no INPI relacionados às palavras-chave específicas, como “desenvolvimento”, “games”, “jogo” e “software”, entre 1994 e 2024. Observa-se que o termo “software” apresenta um crescimento mais acentuado a partir de 2017, ultrapassando as demais palavras-chave, o que indica um foco crescente no desenvolvimento de tecnologias digitais e na formalização desse segmento. Esse padrão acompanha a tendência global de digitalização de ativos e o avanço de tecnologias associadas ao desenvolvimento de jogos. A proteção de elementos tecnológicos e informáticos nos jogos digitais – especialmente programas de computador e sistemas de interação – é fundamental para assegurar a competitividade e o valor econômico desses produtos em um mercado altamente inovador e dinâmico (Marques, 2016). A crescente atenção ao registro de softwares no Brasil pode, portanto, refletir uma maior conscientização das empresas sobre a importância da propriedade intelectual como estratégia de posicionamento e segurança jurídica.

O termo “games” também demonstra um crescimento constante, especialmente entre 2000 e 2024, refletindo a consolidação da indústria de jogos digitais no Brasil como uma das mais promissoras da economia criativa. Dados da ABrGames (2023b) e do INPI (2024) reforçam que o país ocupa atualmente a 13ª posição mundial em faturamento no setor, com mais de 100 milhões de jogadores ativos. Já “desenvolvimento” apresenta flutuações, mas mantém um padrão mais estável ao longo do período de 2000 a 2024, sugerindo que os registros ligados a esse termo estão relacionados a investimentos mais específicos em projetos e serviços tecnológicos. O termo “jogo” apresenta um crescimento mais tímido, o que pode ser interpretado como

um foco menor em registros genéricos e uma priorização de palavras-chave mais estratégicas, condizente com a orientação técnica para proteção de ativos intangíveis (Silva, 2019).

O crescimento dos registros no INPI associados a palavras-chave como “software” e “games” entre 1994 e 2024 reflete o amadurecimento da indústria de jogos digitais no Brasil. Esse movimento acompanha a evolução tecnológica global, com o Brasil se destacando como um dos maiores mercados consumidores de jogos na América Latina. Segundo a Newzoo (2024), o mercado global de games movimentou mais de US\$ 184 bilhões em 2023, impulsionando também o aumento nos registros de propriedade intelectual em todo o mundo. O aumento expressivo no uso de “software” a partir de 2017 evidencia a expansão de tecnologias subjacentes ao desenvolvimento de jogos, como engines e ferramentas de criação, enquanto o crescimento constante de “games” reforça o papel dos produtos finais como vetor econômico e cultural.

Essas tendências indicam que, embora o mercado de jogos ainda seja jovem, está se consolidando com base na formalização e no investimento em inovação. A ênfase crescente no uso de “software” aponta para a digitalização da indústria e a valorização dos ativos tecnológicos subjacentes ao desenvolvimento de jogos, como ferramentas e plataformas de criação. Isso sugere que o Brasil está se posicionando não apenas como consumidor, mas também como produtor de tecnologia no mercado global de jogos.

Além disso, o crescimento de “games” reforça a competitividade da indústria, consolidando-a como um vetor econômico e cultural. No entanto, o crescimento mais tímido de “jogo” pode indicar que a indústria está

priorizando nichos de maior valor agregado, como jogos com alto conteúdo tecnológico ou com forte apelo cultural, voltados para mercados internacionais e com foco em inovação.

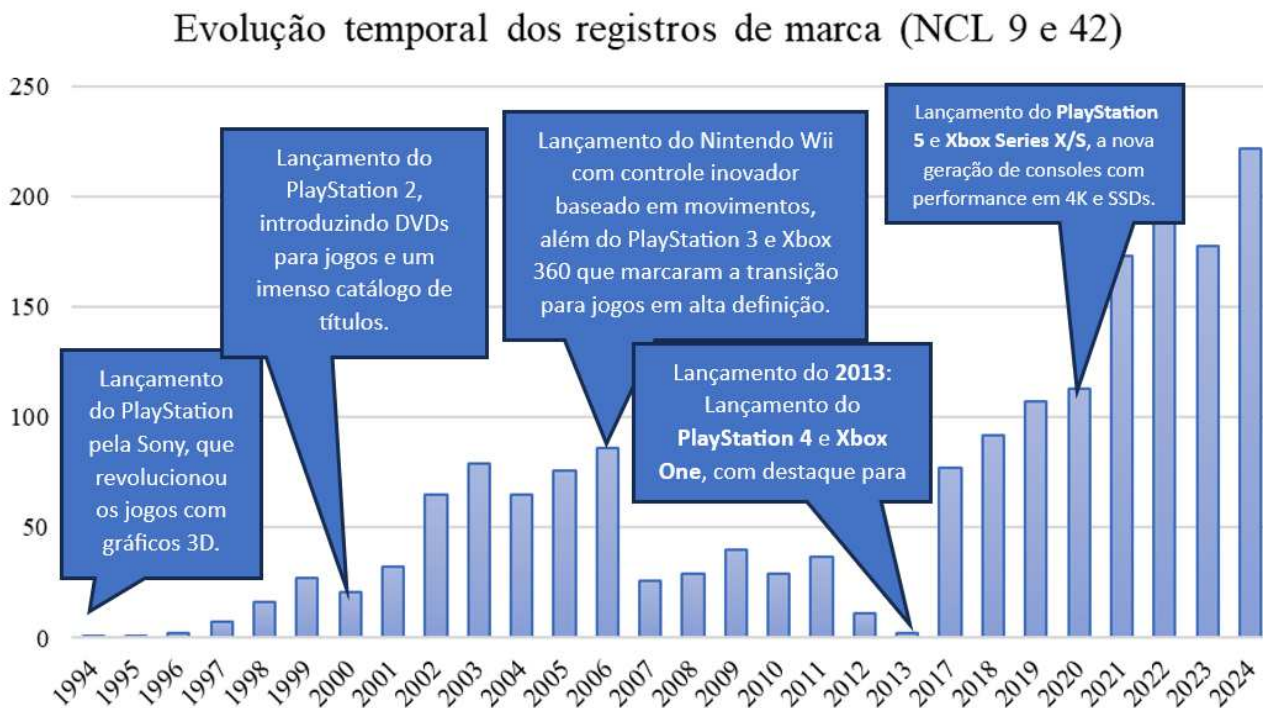
Essas tendências apontam para a necessidade de políticas públicas que incentivem não apenas a proteção de propriedade intelectual, mas também a inovação tecnológica no setor, com investimentos em infraestrutura, capacitação de profissionais e apoio a estúdios independentes. Tais políticas podem facilitar a transição da indústria para uma fase mais madura, na qual o Brasil não apenas consome, mas também desenvolve e exporta jogos com forte componente tecnológico.

No contexto da indústria de jogos digitais no Brasil, políticas públicas eficazes podem desempenhar um papel crucial na promoção da inovação e na consolidação do setor. Países como o Canadá e o Reino Unido oferecem exemplos concretos de como incentivos fiscais e programas de apoio podem acelerar o crescimento de indústrias criativas. No Canadá, o governo implementou o Canada Media Fund (CMF), que oferece subsídios para estúdios independentes e desenvolvedores de jogos, estimulando a criação de conteúdo digital inovador e a exportação de produtos culturais. Esse modelo tem se mostrado eficaz, com uma grande parte dos jogos canadenses sendo exportados para

mercados internacionais, tornando o país um dos maiores exportadores de conteúdo digital interativo (Canada Media Fund, 2023). Similarmente, o Reino Unido tem adotado uma abordagem proativa com o Film Tax Relief (FTR), que se estende para a indústria de jogos, oferecendo incentivos fiscais significativos a estúdios locais para desenvolver jogos e conteúdo interativo. Programas como o UK Games Fund também oferecem apoio direto a novos estúdios, promovendo a inovação tecnológica e o desenvolvimento de jogos independentes (UK Games Fund, 2024). Essas políticas têm fortalecido a posição de ambos os países como líderes globais na indústria de jogos, com o Brasil podendo tirar proveito de práticas semelhantes para fomentar a sua competitividade no mercado internacional.

O Gráfico 2 ilustra a evolução do número total de registros de marcas nas classes 9 (*hardware e software*) e 42 (serviços tecnológicos) do INPI. Há um crescimento significativo no número de registros a partir do início dos anos 2000, atingindo picos em 2005, 2018 e 2024. Após um período de estabilidade entre 2007 e 2013, observa-se uma retomada do crescimento a partir de 2017. Esse movimento pode estar relacionado à maior valorização dos ativos intangíveis no setor, à consolidação da indústria de jogos como vetor econômico relevante e à crescente profissionalização dos estúdios nacionais, que passaram a adotar práticas mais formais de proteção intelectual.

Gráfico 2 – Evolução temporal dos registros de marca (Classes 9 e 42 da NCL)



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2025)

O crescimento dos registros de marcas nas classes 9 (*hardware* e *software*) e 42 (serviços tecnológicos) no INPI acompanha momentos cruciais na evolução da indústria de jogos digitais no Brasil e no mundo. O pico de 2005 pode ser associado à consolidação do mercado de consoles, como Xbox 360 e PlayStation 2, que começaram a ganhar força com a expansão da internet de banda larga no Brasil; além da popularização dos jogos *on-line*, ressaltando a importância da convergência tecnológica no crescimento da demanda por proteção de PI nesse período (Machado; Mello, 2024). Já em 2018, o crescimento é impulsionado pela explosão dos esportes eletrônicos (eSports) e pelo fortalecimento dos estúdios independentes brasileiros, que ganharam destaque internacional com títulos como Horizon Chase. Além disso, políticas públicas de incentivo ao setor criativo e eventos como a *Brasil Game Show* consolidaram o Brasil como um mercado relevante. Em 2024, o registro recorde de marcas reflete a maturidade da indústria nacional, marcada pela presença de grandes *players* internacionais e a ascensão de estúdios brasileiros no mercado global, alavancados por avanços tecnológicos e parcerias estratégicas. Esses picos destacam a crescente valorização da propriedade intelectual como ferramenta essencial para a competitividade e inovação no setor.

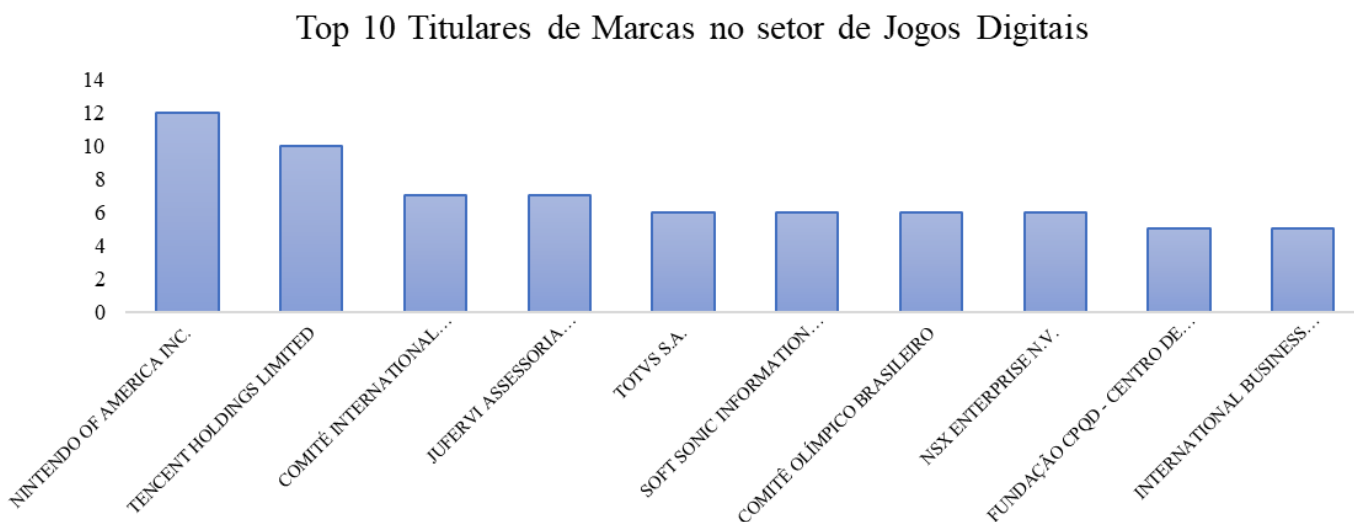
O Gráfico 3 identifica os principais titulares de marcas no setor de jogos digitais, destacando empresas como Nintendo of America Inc., Tencent Holdings Limited, e outros *players* relevantes. A liderança de empresas como Nintendo e Tencent reflete a dominância de gigantes globais no setor, enquanto a presença de nomes como Jufervi

Assessoria e TOYS S.A. sugere a participação de empresas brasileiras ou regionais.

Esse equilíbrio entre marcas nacionais e internacionais está alinhado com o cenário descrito por Silva (2019), que analisa a indústria dos jogos eletrônicos como um campo marcado pela coexistência entre grandes conglomerados internacionais e iniciativas locais, destacando a importância da propriedade intelectual na estruturação desse mercado híbrido. O aumento da presença de marcas brasileiras reforça o papel da PI como instrumento de competitividade para estúdios independentes e pequenas desenvolvedoras. O registro de marca tem se consolidado como uma etapa estratégica fundamental para a inserção das empresas brasileiras na cadeia global de valor dos *games*, especialmente no contexto pós-sanção do marco legal da indústria (Santos; Lima; Silva, 2024).

O cruzamento dos dados dos três gráficos reforça a ideia de que o mercado de jogos digitais no Brasil está em franca expansão e formalização, com destaque para a crescente importância da propriedade intelectual. Ou seja, observa-se um aumento consistente nos registros oficiais de marcas e ativos intangíveis no INPI, indicando que mais empresas estão buscando proteger legalmente suas criações, fortalecer sua presença institucional e alinhar-se às exigências regulatórias do setor. A evolução temporal dos registros e a participação de grandes *players* globais e locais indicam que o setor está se consolidando como um dos pilares da economia criativa nacional, oferecendo oportunidades tanto para empresas estabelecidas quanto para novos entrantes.

Gráfico 3 – Top 10 titulares de marcas no setor de jogos digitais



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2025)

## 4 Considerações Finais

Os dados apresentados ao longo desta pesquisa destacam o crescimento acelerado da indústria de jogos digitais no Brasil, impulsionado por fatores como a popularização da internet, o crescimento de estúdios independentes e a expansão do acesso a tecnologias de desenvolvimento. A evolução nos registros de marcas aponta para um processo contínuo de formalização e valorização de ativos intangíveis, indicando que o setor se encontra em uma fase avançada de expansão, com sinais progressivos de transição para um estágio mais consolidado. Observa-se também um equilíbrio entre grandes *players* internacionais e empresas locais que buscam se posicionar de forma competitiva. Essa dinâmica revela um mercado em transformação, que alia criatividade, inovação, institucionalização crescente e a busca por formalização.

No entanto, os desafios permanecem evidentes. A indústria brasileira ainda enfrenta barreiras, como a falta de incentivos fiscais consistentes, dificuldade de acesso a financiamento para pequenos estúdios e uma dependência significativa de tecnologias e plataformas estrangeiras. A análise reforça que, para avançar, o Brasil precisa investir mais em infraestrutura tecnológica, capacitação de profissionais e programas de fomento voltados para o fortalecimento das empresas locais.

Quando comparado a mercados mais maduros, como os dos Estados Unidos e da Coreia do Sul, o Brasil está em um estágio intermediário, mas com enorme potencial de crescimento. A ascensão de empresas nacionais nos últimos anos demonstra que o país já é um polo criativo em ascensão, com capacidade de exportar produtos culturais únicos. Ainda assim, a maior valorização de talentos locais e a integração com o mercado global são fundamentais para consolidar essa posição.

Como recomendações, é essencial que o setor público e privado trabalhem em conjunto para criar um ecossistema que promova a inovação, desde incentivos para pesquisa e desenvolvimento até o suporte a pequenas empresas que desejam expandir. Políticas públicas direcionadas, programas de aceleração e parcerias internacionais são caminhos promissores para que o Brasil se destaque ainda mais no cenário global de jogos digitais. As universidades também desempenham um papel estratégico nesse ecossistema, tanto na formação de profissionais especializados quanto no fomento à pesquisa aplicada e à transferência de conhecimento para o mercado. Além disso, ampliar estudos sobre o impacto da popularização de consoles e PCs, em detrimento dos *cybercafês*, pode contribuir para entender melhor os movimentos do mercado consumidor.

O setor de jogos digitais no Brasil é uma representação clara de criatividade, resiliência e potencial. Com estratégias bem estruturadas e um olhar atento às demandas do mercado, há um horizonte promissor para o país se consolidar como um dos líderes globais na economia criativa e digital. É um mercado vibrante, cheio de oportunidades, que reflete não só o avanço tecnológico, mas também a capacidade de inovação e de transformação cultural do Brasil.

Este trabalho analisou a evolução da proteção da propriedade intelectual no setor de jogos digitais, focando nos registros de marcas e no crescimento da formalização do mercado nacional. Com isso, foram identificados os fatores que impulsionam esse processo, como o aumento dos registros nas classes da Classificação de Nice e o uso estratégico de palavras-chave. A principal contribuição teórica do estudo reside na construção de uma lente analítica aplicada ao campo da propriedade intelectual, capaz de revelar como a formalização da indústria se articula com o desenvolvimento econômico e institucional do setor de *games*. Ao aplicar essa abordagem a uma base empírica ainda pouco explorada, o artigo também avança no entendimento das interações entre inovação, competitividade e proteção legal no contexto da economia criativa brasileira.

## 5 Perspectivas Futuras

Apesar da relevância desta análise quantitativa conduzida com base nos registros de marcas do INPI, a pesquisa apresenta limitações. A análise concentrou-se exclusivamente em registros de marca, deixando de abordar outras formas de proteção intelectual relevantes, como patentes ou direitos autorais. Além disso, os dados extraídos do INPI foram analisados de forma agregada, sem distinção regional mais detalhada e nem identificação do porte ou perfil dos requerentes. Pesquisas futuras podem expandir essa análise, investigando a concentração geográfica dos registros, o tipo de requerente (pequenas empresas, grandes grupos, independentes) e as parcerias estratégicas entre empresas, o que pode revelar como esse ecossistema favorece a inovação, a competitividade e o fortalecimento do Brasil como polo na economia criativa e digital. Além disso, a adoção de metodologias mais específicas para mensurar o impacto das políticas públicas sobre o setor e a inclusão de uma análise mais detalhada sobre o mercado global podem contribuir para um entendimento mais completo das dinâmicas que moldam a indústria de jogos digitais no Brasil.

## Referências

- ABRAGAMES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. **Brazil Games participa da GDC 2024**. Newsletter #71, 2024. Disponível em: <https://www.abragames.org>. Acesso em: 7 jan. 2025.
- ABRAGAMES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. **Cenário do setor de games no Brasil**. Relatório Final, 2023a. Disponível em: <https://www.abragames.org>. Acesso em: 7 jan. 2025.
- ABRAGAMES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. **Relatório de 2023**. Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais, 2023b. Disponível em: <https://www.abragames.org/>. Acesso em: 7 jan. 2025.
- BRAZIL GAMES. **Indústria Brasileira de Jogos Digitais cresce e se destaca internacionalmente**. 2025. Disponível em: <https://www.brazilgames.org>. Acesso em: 7 jan. 2025.
- CANADA MEDIA FUND. **Canada's video game industry: how the Canada Media Fund fuels growth**. Toronto, 2023. Disponível em: <https://www.cmf-fmc.ca>. Acesso em: 7 jan. 2025.
- FLORIDA, R. **The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life**. New York: Basic Books, 2002.
- INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Propriedade intelectual no Brasil: indicadores de registro**. Brasília, DF: INPI, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Com aumento nos pedidos de marcas, DI e software, INPI divulga estatísticas de 2024**. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. **Pesquisa em educação: Análise documental**. São Paulo: EPU, 1986.
- MACHADO, Montaury Pimenta; MELLO, Vieira de. **Pedidos de patentes para jogos eletrônicos no Brasil: por que depositá-los considerando o novo marco legal de jogos eletrônicos brasileiro?** 2024. Disponível em: <https://www.montaury.com.br/pt/pedidos-de-patentes-para-jogos-eletronicos-no-brasil>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- MARQUES, J. P. F. R. **Patentes de programas de computador e de sistemas informáticos de jogos eletrônicos: patentes de métodos de exercício de atividades econômicas?** *Revista de Propriedade Intelectual, Direito e Concorrência*, v. 5, n. 10, p. 1-46, 2016. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6747467.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- NEWZOO. **Games market revenues will pass \$200 billion for the first time in 2022 as the U.S. overtakes China**. 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-revenues-will-pass-200-billion-for-the-first-time-in-2022-as-the-u-s-overtakes-china>. Acesso em: 13 maio 2024.
- NEWZOO. **Top countries and markets by video games revenue**. 2024. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>. Acesso em: 13 maio 2024.
- OCDE – ORGANISATION FOR ECONOMIC CO-OPERATION AND DEVELOPMENT. **The value of intellectual property in the digital economy**. Paris: OECD Publishing, 2022.
- PARKER, G. G.; VAN ALSTYNE, M. W.; CHOUDARY, S. P. **Platform revolution: how networked markets are transforming the economy – and how to make them work for you**. New York: W. W. Norton & Company, 2016.
- PEREIRA, L. S.; BERNARDES, M. M. S. **Aspects of independent game production: An exploratory study**. *Computers in Entertainment*, v. 16, n. 4, 2018. DOI: 10.1145/3276322.
- PERUCIA, A.; BALESTRIN, A.; VERSCHOORE, J. **Coordenação das atividades produtivas na indústria brasileira de jogos eletrônicos: hierarquia, mercado ou aliança?** *Production*, v. 21, n. 1, p. 64–75, 2010. DOI: 10.1590/S0103-65132010005000046.
- PGB – PESQUISA GAME BRASIL. **PGB 2025 aponta aumento no número de brasileiros que consomem jogos digitais**. *Terra*, 26 mar. 2025. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/pgb-2025-aponta-aumento-no-numero-de-brasileiros-que-consomem-jogos-digitais,ae2ad7a3e1f2d9271867ad28fa072583x6yqr6tt.html>. Acesso em: 1º maio 2025.
- SANTOS, F. M. dos; LIMA, G. S. de; SILVA, L. P. da. **Marco Legal dos Games: análise exploratória do cenário econômico dos jogos digitais e sua relevância para a economia brasileira**. *Diálogo com a Economia Criativa*, v. 9, n. 28, p. 118-134, 2024. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/387311378>. Acesso em: 24 mar. 2025.
- SÁ-SILVA, J. *et al.* **Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas**. *Revista Brasileira de História & Ciências Sociais*, v. 1, n. 1, p. 1–15, 2009.
- SCHMIDT, A. F.; AMARAL, L.; COUTO, V. R. **Marco Legal dos Games: análise exploratória do cenário econômico dos jogos digitais e sua relevância para a economia brasileira**. *Diálogo com a Economia Criativa*, v. 9, n. 27, p. 104-120, 2024.

SILVA, C. B. R. e. A indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. **Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência**, v. 5, n. 1, p. 1-20, 2019. DOI: 10.26668/IndexLawJournals/2526-0014/2019.v5i1.5394. Disponível em: <https://www.indexlaw.org/index.php/revistadipic/article/view/5394>. Acesso em: 25 mar. 2025.

TIWANA, A. **Platform ecosystems**: aligning architecture, governance, and strategy. Burlington: Morgan Kaufmann, 2014.

UK GAMES FUND. **Tax Relief for Video Games in the UK**: Policy and Support for Developers. 2024. Disponível em: <https://www.ukgamesfund.com>. Acesso em: 25 mar. 2025.

UNCTAD – UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT. **Creative Economy Outlook**. [S.l.]: UNCTAD, 2023.

## Sobre os Autores

---

### Gabriel Pires de Carvalho

*E-mail*: [gpcarvalho@id.uff.br](mailto:gpcarvalho@id.uff.br)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-3342-3613>

Mestrando em Administração pela Universidade Federal Fluminense e Bacharel em Administração pela Universidade Estácio de Sá em 2016.

Endereço profissional: Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Rua Mário Santos Braga, s/n, Prédio 1, 7º andar, Centro, Niterói, RJ. CEP: 24020-140.

---

### Gabriel Marcuzzo do Canto Cavalheiro

*E-mail*: [gabrielmarcuzzo@id.uff.br](mailto:gabrielmarcuzzo@id.uff.br)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5556-8582>

Doutor em Administração pela Fundação Getúlio Vargas, Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas, em 2014.

Endereço profissional: Faculdade de Administração e Ciências Contábeis, Rua Mário Santos Braga, s/n, Prédio 1, 7º andar, Centro, Niterói, RJ. CEP: 24020-140.