


UFPA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS
FACULDADE DE DIREITO

LEANDRO GUILHERME BEZERRA SANTOS

# A COMPLEXA PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NO JOGOS ELETRÔNICOS: Uma análise da Lei n° 14.852/2024 e suas divergências com as legislações internacionais.

BELÉM-PA
2025

LEANDRO GUILHERME BEZERRA SANTOS

# **A COMPLEXA PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NO JOGOS ELETRÔNICOS:** Uma análise da Lei n° 14.852/2024 e suas divergências perante as legislações internacionais.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Direito, pela Universidade Federal do Pará.

Professora Orientadora: Ma. Maria Brasil de Lourdes Silva.

BELÉM-PA

2025

LEANDRO GUILHERME BEZERRA SANTOS

# A COMPLEXA PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NO JOGOS ELETRÔNICOS: Uma análise da Lei n° 14.852/2024 e suas divergências perante as legislações internacionais.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Direito, pela Universidade Federal do Pará.

Professora Orientadora: Ma. Maria Brasil de Lourdes Silva.

Data da aprovação: ____/____/_____

Conceito:_____

**Banca Examinadora:**

_____

**Professor Doutor Élcio Aláudo Silva de Moraes**

Instituto de Ciências Jurídicas - Universidade Federal do Pará

Avaliador Interno da Banca Examinadora

_____

**Professora Mestra Maria Brasil de Lourdes Silva**

Instituto de Ciências Jurídicas - Universidade Federal do Pará

Docente Orientadora e Presidente da Banca

BELÉM-PA

2025

## RESUMO

Os jogos eletrônicos tornou-se uma das manifestações culturais e tecnológicas mais significativas do século XXI, cuja relevância ultrapassa o entretenimento e alcança dimensões econômicas, sociais e culturais, impactando diretamente setores como a indústria audiovisual, a música e a educação, além de movimentar valores expressivas no mercado global e se consolidar como forma de expressão artística contemporânea. Sua produção envolve múltiplos elementos criativos e técnicos, como narrativa, design, artes visuais, trilha sonora, programação, patentes, marcas e outros, o que os caracteriza como obras complexas. Essa natureza evidencia a necessidade de um tratamento jurídico específico, capaz de assegurar proteção adequada aos diversos agentes envolvidos. Contudo, o ordenamento jurídico das nações ainda carece de classificação uniforme ou regulamentação específica que contemple todas as particularidades dos jogos eletrônicos enquanto obras complexas, o que gera insegurança quanto à titularidade, exploração econômica e repressão de infrações. Neste contexto, este trabalho tem como objetivo analisar o panorama jurídico dos jogos eletrônicos, com ênfase na legislação brasileira e em referenciais estrangeiros, buscando examinar os principais desafios relacionados à classificação, proteção e titularidade desses produtos, bem como avaliar as limitações do marco normativo nacional após a promulgação do Marco Legal dos Jogos. Diante disto, sugerir alterações na Lei n° 14.852/2024, adotando assim a hipótese de uma classificação distributiva, de modo a promover uma proteção mais efetiva e equilibrada. Ademais, destacar a necessidade do debate, objetivando o aperfeiçoamento da legislação brasileira, com intuito de elaborar uma legislação mais compatível com as particularidades técnicas e criativas da indústria de jogos eletrônicos e capaz de assegurar maior segurança jurídica aos envolvidos.



**Palavra-chave:** Jogos eletrônicos. Direito Autoral. Patente. Legislação estrangeira.

## ABSTRACT

Electronic games have become one of the most significant cultural and technological manifestations of the 21st century, whose relevance goes beyond mere entertainment and reaches economic, social, and cultural dimensions, directly impacting sectors such as the audiovisual industry, music, and education. In addition to generating substantial revenues in the global market, they have consolidated themselves as a contemporary form of artistic expression. Their production involves the integration of multiple creative and technical elements, such as narrative, design, visual arts, soundtrack, programming, patents, trademarks, and others, which characterizes them as complex works. This nature highlights the need for a specific legal framework capable of ensuring adequate protection for the various agents involved. However, the legal systems of nations still lack a uniform classification or specific regulation that contemplates all the particularities of electronic games as complex works, which generates legal uncertainty regarding ownership, economic exploitation, and enforcement against infringements. In this context, this study aims to analyze the legal framework of electronic games, with emphasis on Brazilian legislation and foreign references, seeking to examine the main challenges related to the classification, protection, and ownership of these products, as well as to evaluate the limitations of the national regulatory framework after the enactment of the Legal Framework for Games. In light of this, it suggests amendments to Law No. 14,852/2024, adopting the hypothesis of a distributive classification in order to promote more effective and balanced protection. Furthermore, it highlights the need for continued debate, aiming at the improvement of Brazilian legislation, with the purpose of developing a regulatory framework more compatible with the technical and creative particularities of the electronic games industry and capable of ensuring greater legal certainty for all stakeholders.



**Keywords:** Electronic games. Copyright. Patent. Foreign legislation.

**SUMÁRIO**

**1. INTRODUÇÃO.....1**
**2. INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS.....2**
2.1. ORIGEM DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....2
2.2. MERCADO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....5
2.3. ASCENSÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....6
2.4. AS GERAÇÕES DE CONSOLE.....10
2.4.1. GERAÇÃO 16-BITS.....10
2.4.2. GERAÇÃO 32-BITS.....13
2.4.3. A FUTURA GERAÇÃO.....16
2.5. IMPACTO ECONÔMICO DA INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS ATUALMENTE.....18
**3. A PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS.....20**
3.1. O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS.....21
3.2. O QUE SÃO CONSOLES.....23
3.3. NORMAS E INTERPRETAÇÕES JURÍDICAS SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS NO DIREITO ESTRANGEIRO.....26
3.3.1. LEGISLAÇÃO DO ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA.....28
3.3.2. LEGISLAÇÃO DA REPÚBLICA POPULAR DA CHINA.....29
3.3.3. LEGISLAÇÃO JAPONESA.....31
3.4. A DEFINIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SEGUNDO O MARCO LEGAL DOS JOGOS.....33
3.5. TITULARES DE DIREITO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS NA ÓTICA DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO.....36
3.5.1. TITULARES DE DIREITO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS NA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA.....38
**4. SUGESTÃO DE IMPLEMENTAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO DISTRIBUTIVA PARA PROTEÇÃO LEGAL DOS JOGOS.....41**
4.1. NECESSIDADE DA ALTERAÇÃO.....42
4.2. A ADOÇÃO DE UMA CLASSIFICAÇÃO DISTRIBUTIVA.....43
**5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....45**
**REFERÊNCIAS.....47**

# 1. INTRODUÇÃO

Desde a década de 1970, os jogos eletrônicos vêm evoluindo de simples experiências interativas para complexas obras culturais, artísticas e tecnológicas. O surgimento de títulos como Pong, da Atari, marcou o início da popularização dos videogames, enquanto consoles como o Nintendo Entertainment System e o PlayStation estabeleceram padrões de inovação tecnológica e narrativa que moldaram a indústria moderna. Ao longo das décadas, a evolução de hardware, software e plataformas digitais permitiu que os jogos alcançassem públicos cada vez maiores, consolidando-se não apenas como entretenimento, mas também como expressão artística, forma de narrativa interativa e relevante produto econômico global.

Nos últimos anos, a indústria dos jogos eletrônicos tornou-se um dos mercados mais lucrativos do mundo, o setor de jogos para celulares tem projeção de alcançar o valor de US$ 270 bilhões até 2032. Além disso, também ocorre uma ascensão no aspecto social, alcançando o patamar de se tornar parte da cultura da sociedade contemporânea.

O desenvolvimento tecnológico proporciona que empresas e pessoas criem jogos cada vez mais complexos e mais realistas, notório quando comparamos Pong (1972) e Death Stranding 2 (2025). Esta complexidade intrínseca dos jogos decorre da integração de múltiplos elementos — narrativa, design visual, trilha sonora, efeitos sonoros, mecânicas interativas, programação, patentes, marcas e outros —, que frequentemente exigem a colaboração de equipes multidisciplinares. Essa soma de criações autônomas, mas interdependentes, evidencia a necessidade de um sistema jurídico que reconheça suas especificidades e garanta proteção adequada aos diversos agentes envolvidos, incluindo desenvolvedores, roteiristas, designers, músicos, programadores e investidores.

Todavia, observa-se uma lacuna normativa significativa no âmbito jurídico nacional e estrangeiro. Apesar de instrumentos do Direito Autoral e da Propriedade Industrial oferecerem certa tutela, ainda não existe uma classificação unificada ou regulamentação abrangente que contemple todas as particularidades dos jogos eletrônicos enquanto obras complexas. Essa ausência de regulamentação gera insegurança jurídica quanto à titularidade, exploração econômica e repressão a infrações, dificultando a proteção efetiva dos direitos dos criadores e investidores.

No Brasil, o Marco Legal dos Jogos criou uma definição própria para jogos eletrônicos e estabeleceu uma nova espécie de registro concedido por Propriedade Industrial, contrastando com a tendência de outras nações, que adotam um modelo de classificação distributiva, privilegiando a proteção por Direito Autoral. A pluralidade de elementos que compõem os jogos acarreta desafios na identificação de titulares de direitos e na aplicação de mecanismos jurídicos consistentes. Nesse contexto, a adoção de uma classificação distributiva surge como alternativa viável, permitindo que cada elemento do jogo seja protegido conforme suas características específicas, seguindo modelos adotados por mercados estrangeiros relevantes, como Estados Unidos, China e Japão.

Diante disso, este estudo busca analisar o panorama jurídico dos jogos eletrônicos, com ênfase na legislação brasileira e em referenciais estrangeiros, examinando os principais desafios relacionados à classificação, proteção e titularidade desses produtos, bem como as limitações do marco regulatório nacional. Além disso, propõe direções para aprimorar a legislação, promovendo uma proteção mais equilibrada e eficaz, que considere as particularidades técnicas e criativas da indústria de jogos eletrônicos.

Ademais, destaca-se que unificar diferentes elementos sob o conceito genérico de "jogo eletrônico" pode gerar problemas na proteção da propriedade intelectual, reforçando a necessidade de uma abordagem segmentada, específica e adaptada à realidade dinâmica do setor, garantindo maior segurança jurídica aos envolvidos e incentivando o desenvolvimento sustentável dessa indústria em constante evolução.

Por fim, ao final destas considerações, incentivar o debate, a nível nacional e internacional, com o intuito de desenvolver caminhos que contribuam para a elaboração de um regimento jurídico adequado para a proteção dos jogos eletrônicos, contemplando suas particularidades.

# 2. INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

## 2.1. ORIGEM DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os jogos eletrônicos estão diretamente ligados à evolução tecnológica que a sociedade vivencia, visto que somente com os grandes avanços nesse setor possibilitam que a indústria consiga evoluir em aspectos técnicos os seus produtos, no caso, os jogos e os consoles.

Os primeiros projetos considerados pioneiros dos jogos eletrônicos são datados no final dos anos 50, especificamente em 1958 com o projeto denominado ‘Tennis for Two” (‘Tênis para Dois), desenvolvido num período de três semanas pelo físico William Higinbotham num laboratório norte-americano de pesquisas nucleares.

Este projeto é considerado pioneiros dos jogos por apresentar características que no futuro seriam elementares para classificar um produto de entretenimento como jogo, são elas: interação das pessoas (jogadores) com o produto (jogo), visto que através de um controlador as pessoas conseguiam controlar a bola que estava sendo projetada no osciloscópio.

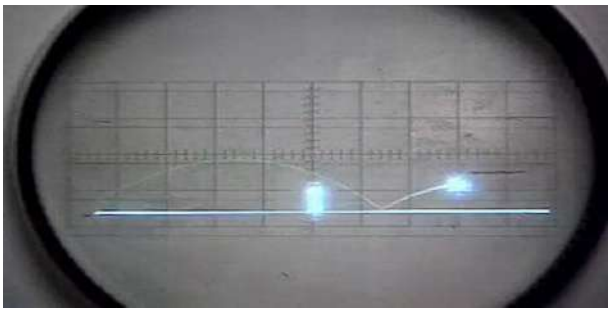


Figura 1. Imagem de ‘Tennis for Two”




Figura 2. Imagem dos controladores usados em ‘Tennis for Two’

Apesar de alguns pesquisados intitularem esse projeto como o primeiro jogo, ele não foi desenvolvido com essa concepção em mente. De acordo com Leonardo Cardarelli Leite (2006) em sua tese de mestrado, William Higinbotham desenvolveu esse projeto num osciloscópio com o intuito de modificar a forma como se apresentava o dispositivos, visto que anteriormente somente eram apresentados gráficos e fotografias. Além disso, apesar de ter criado um projeto considerado pioneiro dos jogos, ele não recebe o título de ser o inventor de

jogos em virtude de seu grande sucesso está restrito ao laboratório, além de que só se tornou amplamente conhecido anos a frente, por volta dos anos 70, em virtude de diversas disputas judiciais envolvendo **patentes** das fabricantes de consoles e Higinbotham era testemunha, apesar de seu projeto não ter sido considerado jogo por não utilizar-se de sinais de vídeos (Leozera, Central Xbox, 2022).

Em 1961 no MIT (Michigan Institute of Technology), Steve Russell desenvolveu um projeto denominado ‘Spacewar’, no qual o jogador controlava naves em batalhas espaciais. Este projeto também é considerado pioneiro do que viria a se tornar os jogos eletrônicos, porém igual ao ‘Tennis for two’, também **não foi patenteado** em virtude de Russell não acreditar na possibilidade de ser comercializado pois se exigia computadores enormes e restritos para sua execução, o PDP-1 (Programmable Data Processor-1), o que torna inviável para grande parcela daquela sociedade na época.



Figura 3. ‘Spacewar” e seu controlador

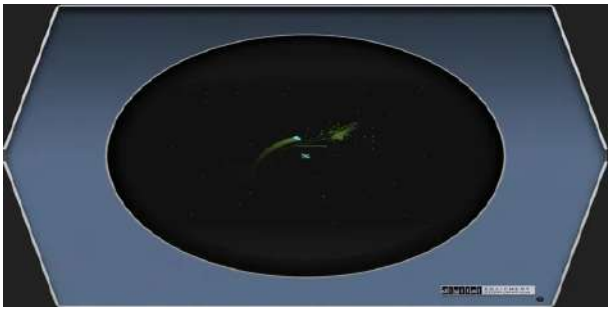


Figura 4. ‘Spacewar’



Figura 5. computador PDP-1

O acesso restrito a esses computadores inviabiliza planos de comercialização em grande escala destes projetos. Esta noção somente começa a mudar no final da década de 1960 com o projeto ambicioso de Ralph Baer, um engenheiro especializado em aparelhos de televisão.

Baer idealizou um aparelho de televisão que executa mais do que mudar de canais, idealizou desenvolveu um aparelho capaz de executar jogos e transmitir a imagem desses jogos para os aparelhos televisores, tornando os jogos mais acessíveis para a grande massa da população.

Em 1971, o seu projeto foi adquirido pela empresa de aparelhos eletrônicos Magnavox e no mesmo ano foi iniciada a produção do aparelho que veio a ser chamado de 'Odyssey', o primeiro aparelho de jogos eletrônicos. Entretanto, ao contrário do que Baer planejava, Odyssey foi comercializado a um preço de US$100,00 e não US$19,99. Além disso, Leonardo Leite (2006, pág. 33) destaca que todas as patentes ficaram com a Magnavox



Figura 6. 'Odyssey' e seus controladores



Figura 7. 'Odyssey'

Em um período de 13 anos, projetos que eram feitos sem qualquer possibilidade de serem comercializados em virtude de exigir grande computador os quais restringem seu acesso tornaram-se portáteis e acessíveis a qualquer pessoa que tenha posse de um aparelho televisor. Assim, em virtude desse vínculo forte com os avanços tecnológicos, a história dos jogos eletrônicos é dividida em eras, sendo cada era marcada por um grande "salto" tecnológico que revolucionou a indústria.

## 2.2. MERCADO DOS JOGOS ELETRÔNICOS.

Com os avanços tecnológicos da década de 1960, desenvolver aparelhos eletrônicos para casas, bares e etc não é mais um obstáculo. Assim, Nolan Bushnell, um engenheiro formado pela Universidade de Utah e também amante do jogo ‘spacewar’, criou uma máquina que tinha o propósito de executar de forma exclusiva o tal jogo, no qual somente poderia ser executado no enorme computador PDP-1.[1]

O projeto de Bushnell foi denominado como ‘Computer Space’, a primeira máquina arcade, e diferente do que aconteceu com Baer, no qual não ficou com nenhuma **patente do seu projeto** ‘Odyssey’. Bushnell somente **licenciou** o seu projeto para a empresa Nutting Associates, uma empresa que desenvolvia máquinas operadas à moedas. Entretanto, de acordo com Leonardo Cardarelli Leite (Jogos eletrônicos multi-plataforma: Compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design, pág. 34-35), Computer space não foi um sucesso e grande motivador suas instruções complexas que resultaram em páginas e páginas para serem lidas.



Figura 8. ‘computer space’ a primeira máquina arcade/fliperama.

Em decorrência de Bushnell culpar a Nutting pelo fracasso de seu projeto, visto que a empresa fez uma campanha publicitária considerada fraca. Bushnell decidiu romper com a Nutting e fundar sua própria empresa, a Atari.

Junto com a fundação de sua empresa, a Atari, Bushnell também lançou o jogo ‘Pong’ (1972), um jogo onde o jogador controlava raquetes representadas por barra vertical e tinham objetivo de rebater a bola, semelhante ao projeto desenvolvido por Higinbotham, o ‘Tennis for Two’.[2]

---

[1] LEITE, Cardarelli Leonardo. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogos e seus jogos através de uma análise em design.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-RIO, 2006. cap. 1, p 34. Disponível em:
<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF>

[2] LEITE, Cardarelli Leonardo. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogos e seus jogos através de uma análise em design.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-RIO, 2006. cap. 1, p 35. Disponível em:
<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF>.

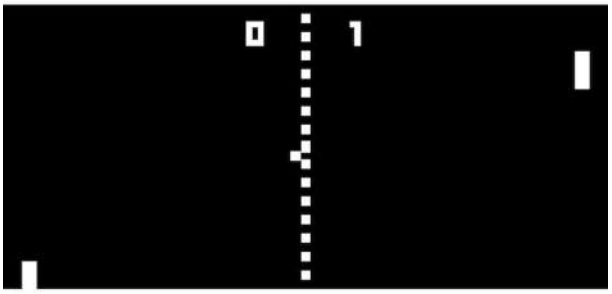



Figura 9. representação do jogo ‘pong’

Apesar de ser considerado um “simples” para os padrões atuais, ‘Pong’ foi um sucesso de vendas na época, de acordo com Leite (2006) em 1973 Pong atingiu a marca de duas mil e quinhentas unidades vendidas. Em virtude de estar localizados normalmente em bares e exigir uma quantidade de pagamento para ser jogado, cada unidade de Pong faturava cerca de US$200 semanalmente.

Com o grande sucesso de Pong, a Atari teve que lidar com alguns problemas de **propriedade intelectual** envolvendo seu produto. O primeiro problema envolvia a empresa Magnavox e seu aparelho ‘Odyssey’, pois ambos os dispositivos executam jogos com características semelhantes em seus aparelhos, esse problema fez com que a Atari e a Magnavox fizessem um acordo. Assim, Atari foi, também, a primeira empresa a fazer um **acordo de exclusividade** para publicação de seus jogos, elevando de forma abissal a venda do Odyssey, Leite (2006) informa que por causa do ‘Pong’, o aparelho ‘Odyssey’ atingiu a marca de cem mil unidades vendidas em seu primeiro ano pós licenciamento com a Atari.

Todavia, o outro problema que a Atari teve que lidar em virtude deste sucesso do seu produto, **foi a imitação**. Apesar de Bushnell ter **patenteado seus produto**s, o processo demorado da época não possibilita a resolução desta problemática, de acordo com Leonardo Cardarelli Leite (2006, pág. 36), a cada nove versões de ‘Pong’, somente três eram a original feita pela Atari, cerca de ⅔ (dois terço) eram cópias. Dessa forma, a Atari iniciou o processo de lançar novos jogos com frequência extremamente elevada, um por mês, com o intuito de estar um passo à frente da concorrência, tornando-se assim “a empresa que mais diversificou e proliferam na história dos jogos eletrônicos” Leonardo Cardarelli Leite(2006).

## 2.3. ASCENSÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os grande sucessos que Atari teve com seus produtos e os avanços tecnológicos de processamento gráfico, o que permitia jogos com cores e até mesmo tridimensionais, iniciou o que Leonardo Cardarelli Leite intitulo como “os anos dourados”

O primeiro título importante dessa era é o jogo denominado “Pac-Man”, criado pelo Toru Iwatani em 1979. Um jogo idealizado para não ser violento e atrair jogadores do sexo feminino, no qual você controloraria uma personagem chamado de Pac-Man por um labirinto comendo pílulas, com instituto de comer todas as pílulas antes de ser pego pelos fantasmas que o perseguiam.

"Pac-Man" ao ser lançado foi um grande sucesso, alcançando mais de cem mil máquinas vendidas nos Estados Unidos e, inclusive, ofuscou o jogo ‘Rally-X’ desenvolvido pela filial japonesa da Atari, Namco. O impacto foi tão grande que teve efeitos em outras mídias, foram publicados livros de estratégias para o jogo, foi capa da revista Time e se tornou desenho animado.




Figura 10. Arcade do jogo Pac-Man




Figura 11. Jogo Pac-Man

De acordo com Leonardo Cardarelli Leite (2006), em 1981 a indústria dos jogos eletrônicos vivenciou o seu primeiro auge de arrecadação, pois arrecadava “o dobro da arrecadação de todos os cassinos de Nevada juntos, quase duas vezes mais dinheiro que a indústria cinematográfica arrecadava e três vezes mais dinheiro que as ligas americanas de basebol, basquetebol e futebol.”

Apesar do grande sucesso que os jogos eletrônicos haviam se tornado, em 1982 a indústria subitamente para de crescer e inicia um declínio, gigantes até esse ponto começavam a perder força de mercado. De acordo com Leite (2006, pág. 49), antes mesmo da recessão, a Atari já perdia força de mercado para um empresa formada por ex-funcionários, a Activision.

Em 1983 a indústria entra em colapso nos Estados Unidos, Kent (apud leite, 2006) aponta como motivos desse colapso a limitação gráfica e falta de aprofundamento na jogabilidade. Além disso, Mattel tinha prejuízo estimado em US$201 milhões, Activision estimava uma perda entre US$3 milhões e US$5 milhões num período de 3 meses e a Atari perdeu US$356 milhões, sendo assim o fim dos anos dourados da indústria.

Entretanto, no âmbito internacional a indústria continuava a mesma e fez com que empresas migrassem sua área de atuação, a Atari se voltou para a Europa e Japão e naquele mesmo ano, no Japão, surgia a geração 8-bit com a Nintendo lançando um novo console chamado de 'famicom' (Family Computer) e, o qual possuía diversas melhorias em comparação aos consoles que já existiam no mesmo período no mercado norte-americano, como: gráficos mais detalhados e coloridos, fruto de uma tecnologia melhorada e barateada. Além disso, em virtude de não ser um arcade, não necessitava de parcerias com lojas, bares, hoteis e etc. para disponibilizar seu produto ao público.




Figura 11. Console 'Family Computer (Famicom)

'Famicom' foi um sucesso de vendas no mercado japonês, de acordo com Leite (2006) em dezoito meses já havia vendido cerca de três milhões de unidades e com esses resultados positivos de venda, a Nintendo decidiu exporta-lo para o mercado norte-americano, o que foi uma tentativa frustrada.

Em 1985, com o lançamento do jogo 'Super Mario Bros' e seu enorme sucesso nos arcades e 'famicom' japoneses, começou-se a chamar a atenção do mercado americano. Porém, somente em 1986 a Nintendo começou a desenvolver a versão americana e encontrou uma parceira para distribuir seu console no ocidente. Intitulado de **Nintendo Entertainment System ou NES (patente n° USD299726S)**[3] no Estados Unidos, o console foi um sucesso de vendas alcançando a marca de três milhões de 'NES' vendidos naquele ano, de acordo com

[3] Video game control unit. inventor: Masayuki Yukawa. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD299726S

Leite as vendas do console continuaram sendo um sucesso nos anos seguintes atingindo “a marca de 5,4 milhões de unidades em 1987 e 9,3 milhões em 1988”



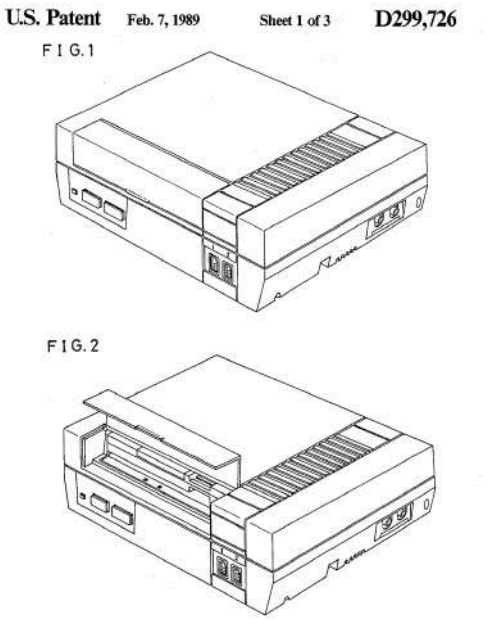



Figura 12 e 13. Console ‘Nintendo Entretetainment System’ (NES)

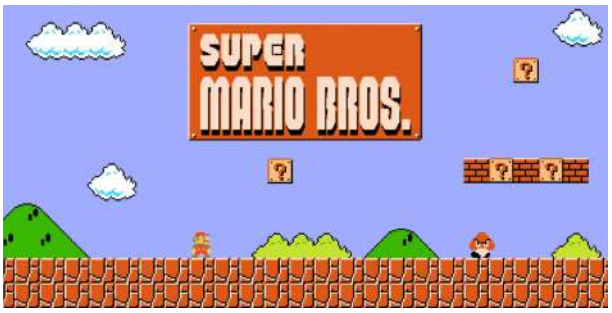



Figura 14. Jogo ‘Super Mario Bros’ de 1986

Em 1989, a Nintendo lança para o NES o jogo denominado Tetris, criado pelo engenheiro de software soviético Alexey Pajitnov com a ajuda de Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov. Tetris foi um sucesso de venda, vendendo cerca de 35 milhões,

atualmente sendo considerado um dos maiores e mais influentes jogos já feitos.[4]

Entretanto, o jogo Tetris era licenciado e gerenciado pela empresa soviética Elektronorgtechnica (ELORG) a qual detinha o monopólio da importação e exportação de hardware e software de computador na União Soviética. Ademais, por pertencer a Academia Soviética de Ciências, Pajitnov não recebia royalties sob sua invenção.[5]

Todavia, em 1996, após o colapso da União Soviética, os direitos sob Tetris são revertidos para Pajitnov, o qual funda a Tetris Company junto de Henk Rogers, o que lhe permitiu coletar royalties de seu jogo.[6]

O mercado de jogos internacional de jogos alcançava o seu segundo auge com o sucesso da Nintendo, as suas vendas representavam o equivalente a um décimo da dívida entre japão e Estados Unidos em 1990, a empresa já totalizava US$1,7 bilhões em vendas (Leite, 2006).

Todavia, a Nintendo não era a única empresa que desenvolvia consoles e jogos. A Sega, uma empresa japonesa, em 1986 surgia com o 'Mega System', um console que possui um processador mais processo e o dobro de memória do 'NES' e também foi introduzido no mercado americano, apesar de não ter sido um grande sucesso no japão, visto que a Nintendo controlava noventa por cento do mercado (Leite, 2006).

## 2.4. AS GERAÇÕES DE CONSOLE

A indústria dos jogos eletrônicos tem sua história constituída por geração, cada geração sendo marcada por grande inovações e evoluções tecnológicas, como a geração 8-bit onde teve o console 'NES' e o 'Mega System' como principais produtos, nos quais eram dotados de processamentos gráficos mais detalhados e coloridos.

### 2.4.1. GERAÇÃO 16-BITS.

Em 1988, surge a geração 16-bits com os *chips* de 16-bits da Motorola, utilizado pelo novo console da Sega, o Mega Drive.

---

[4] [*s.a]*. TETRIS. wikipedia, [*s.d]*. Disponível em: <https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Tetris?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc>

[5] [*s. a*]. ALEXEY PAJITNOV. wikipedia, [*s. d*]. Disponível em: <https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Alexey_Pajitnov?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc>

[6] [*s.a*]. TETRIS. wikipedia, [*s.d]*. Disponível em: <https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Tetris?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc>




Figura 14. Console ‘Mega Drive’

Com a capacidade de apresentar jogos com personagens mais detalhados, gráficos mais complexos, ações mais rápidas e um aparelho poderoso para competir tecnologicamente com os arcades, de acordo com Felipe Tolussi, o ‘Mega Drive’ era tão “tão superior para a época que ficou conhecido como o console mais poderoso até então criado”.

Era a aposta da Sega para obter relevância no mercado dominado por dois anos pela Nintendo e seu êxito foi em virtude do sucesso do seu jogo novo ‘Sonic The Hedgehog’ criado por Yuji Naka, lançado em 1991 no qual possui um porco-espinho azul de tênis vermelho no qual se movimenta fazendo loops, corre por ladeiras e pega aneis dourados.




Figura 15. Jogo ‘Sonic The Hedgehog’

Em 1990, depois de dois anos do surgimento do *chip* 16-bits utilizado pelo Mega Drive da Sega, a Nintendo lança seu novo console, o **Super Famicom (Patente: US5192082A)**[7]. Leonardo Cardarelli Leite (2006) explica que em virtude do grande sucesso do seu console anterior, a Nintendo obteve consumidores fieis que fizeram filas nas lojas para comprar o novo aparelho no mercado japonês.

Mega drive deixava de ser o “console mais poderoso”, o novo produto da Nintendo era superior a seus concorrentes, com *chip* de processamento de som e dois processadores de imagem, além de uma paleta de 32 mil cores. Além disso, o jogo “Super Mario World” que foi incluído no pacote, era um grande sucesso entre os jogadores.

[7] Tv game machine. Inventor: Yoshihiro Inoue, Kenichiro Ashida. Disponível em: https://patents.google.com/patent/US5192082A/en?oq=inassignee:"Nintendo+Company+Limited



U.S. Patent Mar. 9, 1993 Sheet 7 of 9 5,192,082

FIG.7

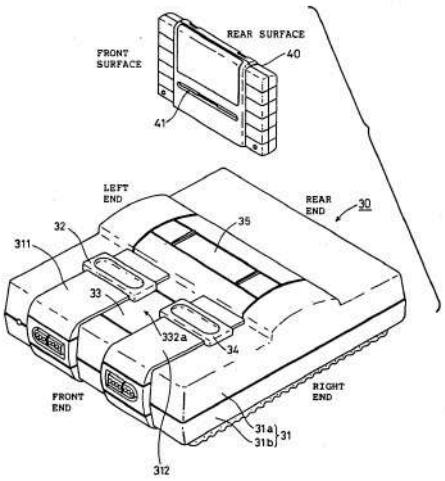



Figura 16. Console ‘Super NES’




Figura 17. Jogo ‘Super Mario Bros’

Entretanto, no mercado norte-americano, no qual foi denominado de ‘Super NES’, o sucesso foi menor, Leite (2006) explica que o fato de ser vendido pelo valor de US$ 199 dólares enquanto o Mega Drive era vendido US$ 149, fez com que muitos consumidores migrassem para o console da Sega.

### 2.4.2. GERAÇÃO 32-BITS

Com a ascensão da Nintendo com o ‘Super NES’ e com o intuito de manter o sucesso do ‘Mega Drive’, a Sega continua seu investimento alto em inovação. Assim, em 1994 é lançado o **Sega Saturn (Patente n°: USD362870S)**[8], um poderoso console capaz de rodar os maiores sucessos dos arcades e com o recurso do CD, novidade tecnológica de multimídia utilizada nos computadores na época.



U.S. Patent Oct. 3, 1995 Sheet 1 of 5 Des. 362,870

FIG.1

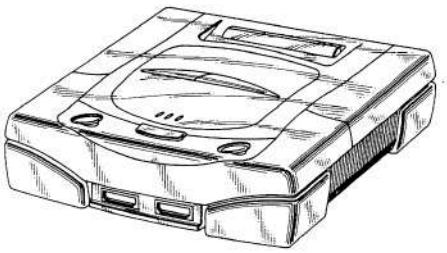


Figura 18. Console ‘Sega Saturn’

Com o intuito de trazer os maiores sucessos dos arcades para o seu novo console, como: Virtua Racing e Virtua Fighter, a Sega constituiu seu console com processadores capazes de trabalhar com gráficos 2D e 3D. Entretanto, como aponta Felipe Turesso, existiam diversos fatores que dificultavam o desenvolvimento de games para esse console, trazendo

[8] Video game machine. inventor: Akitoshi Oikawa. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD362870S/en?assignee=Sony+Computer+Entertainment&oq=Sony+Computer+Entertainment&sort=old&page=1

desconforto para as empresas programadoras de jogos eletrônicos, o que desencadeou na descontinuidade do console em 1998.

Porém, essa geração seria marcada por um novo console, em 1994, a Sony lança o seu novo produto no Japão, o **Playstation (Patente n°: USD367895S)**[9]. Apesar do 'Sega Saturn' já utilizar CD como mídia, foi o Playstation o primeiro console a divulgar essa nova tecnologia de multimídia (BATISTA, QUINTÃO, LIMA, CAMPOS, BATISTA. 2007).

Com um sucesso avassalador, o console vendeu mais de 1 milhão de unidades somente no verão japonês e mais de 100 mil unidades no primeiro final de semana nos Estados Unidos, lançado em 1995 (WIKIPÉDIA, apud BATISTA, QUINTÃO, LIMA, CAMPOS, BATISTA. 2007). O grande sucesso era fruto dos seus gráficos 3D de qualidade e a excelente jogabilidade, e seus controles eram considerados os melhores do mundo para videogame. Além disso, ao contrário do 'Sega Saturn', o Playstation tinha uma programação de jogos mais fáceis, por utilizar o meio C/C++, o que fez as empresas que desenvolviam jogos apoiarem a criação de novos games para a plataforma.



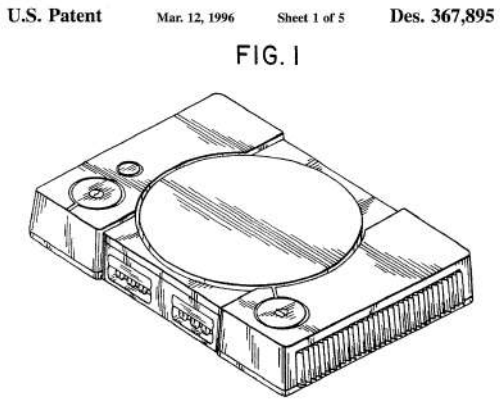



Figura 19. Console 'Playstation'

[9] Game machine. Inventor: Teiyu Goto. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD367895S/en?assignee=Sony+Computer+Entertainment&oq=Sony+Computer+Entertainment&sort=old&page=1

Segundo Leite (2006), a facilidade de programar e criar jogos, somada à taxa de licença de apenas US$10 para empresas, fez com que em 1995 já existissem cerca de 100 licenciadas e mais de 300 jogos em desenvolvimento. Assim, surgiram títulos cada vez mais elaborados, como Final Fantasy VII e outros grandes sucessos. Porém, como explicam Batista, Quintão, Lima, Campos e Batista (2007), a mídia em CD também facilitou a pirataria, que atingiu níveis elevados. Isso aumentou a venda de consoles, mas reduziu a de jogos.

Em 1996, a Nintendo lançou o **Nintendo 64 (Patente n° USD379832S)**[10], usando cartuchos em vez de CDs. Para a época, o console tinha processamento gráfico e de áudio avançados, com personagens, cenários e efeitos mais realistas que os concorrentes (Wikipédia apud Batista, Quintão, Lima, Campos e Batista, 2007).




Figura 20. Console ‘Nintendo 64’

A decisão de usar cartuchos veio da preocupação com a pirataria, um problema que afetou a Sony com o PlayStation (Patente n° USD367895S). Assim, a Nintendo optou pelos cartuchos (Patente n° USD320203S)[11], contrariando a tendência do mercado.

[10] Game machine. Inventor: Kenichiro Ashida. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD379832S/en?assignee=Sony+Computer+Entertainment&oq=Sony+Computer+Entertainment&sort=old&page=1

[11] Cartridge for a game machine. Inventor: Kenichiro Ashida. Disponível: https://patents.google.com/patent/USD320203S/en?oq=USD320203S)%2c

Segundo Leite (2006, p. 64), essa escolha aumentou o custo de desenvolvimento dos jogos. Além disso, os cartuchos tinham limitações técnicas em relação aos CDs, como capacidade de armazenamento: 32 MB contra 650 MB dos CDs. Por isso, muitas softhouses pararam de produzir para a Nintendo e passaram a focar exclusivamente no PlayStation. Entretanto, apesar de todas essas dificuldades encontradas pela Nintendo com seu novo console, os poucos jogos que se mantiveram na Nintendo eram grandes sucessos de vendas, como por exemplo: o Super Mario 64, o que reforça a boa reputação da empresa no setor.

Em 1997, a Sony reduziu o preço do seu console Playstation e ampliou cada vez mais sua biblioteca de jogos, tornando assim responsável por quarenta e sete por cento do mercado norte-americano, o resto do mercado era composto pela Nintendo e Sega, sendo respectivamente responsáveis por quarenta por centro e cerca de doze por cento, refletindo o fracasso do 'Nintendo 64' e 'Sega Saturn'.[12]

### 2.4.3. A FUTURA GERAÇÃO

Os consoles e os jogos eletrônicos são resultados diretos de avanço tecnológico e inovação (patentes), a história dessa indústria demonstra uma procura em inovar, melhorar e revolucionar um setor com o intuito de alcançar prestígio, reputação e lucro.

No final da década de 90 e início dos anos 2000, tivemos a Sega anunciando seu novo console denominado de **DreamCast (patente n°: USD412940S)**[13]

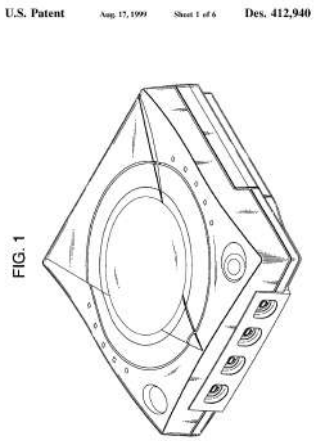



Figura 21. Console DreamCast

[12] LEITE, Cardarelli Leonardo. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogos e seus jogos através de uma análise em design.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-RIO, 2006. cap. 1, p 64-65. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF>.

[13] Video game machine. inventor: Katsumi Kato, Akitoshi Oikawa. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD412940S/en?oq=USD412940S

Enquanto a Sony anunciando o **Playstation 2 (patente n°: USD452688S1)**[14]:

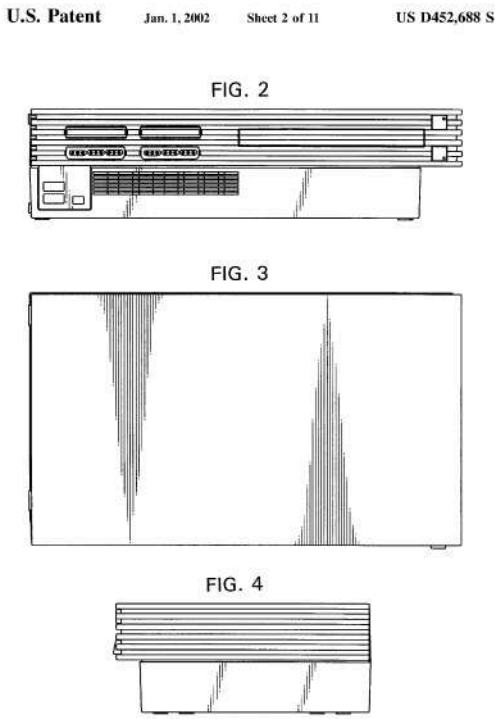



Figura 22: Console Playstation 2

Ambas as empresas sempre com o intuito de trazer inovações para a experiência do jogador, seja através de gráficos cada vez mais realista, jogabilidade mais detalhada e áudio melhores.

Os métodos para se alcançar os objetivos variam de empresa para empresa, enquanto a Sega apostou em um drive de GD-ROM para seus jogos, a Sony apostou no DVD, com intuito de expandir as funcionalidade de seu console, não ser limitado a jogar jogos, também sendo possível assistir filmes.

Em outra vertente, surgia a Microsoft com seu console **Xbox (patente n° USD452282S1)**[15], utilizando-se de recursos presente nos computadores da época, como DirectX e Windows, adaptados para esse aparelho, e a Nintendo com seu console **GameCube (patente n°: US6565444B2)**[16], no qual era literalmente um cubo de 12,5 centímetros e que

[14] Arithmetic and control unit. Inventor: Teiyu Goto. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD452688S1/en?oq=USD452688S1

[15] Portion of an electronic housing. Inventor: James R stewart, Hok-Sum Horace Luke. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD452282

[16] Eletronic equipment and television game machine having heat radiation structure. Inventor: Hideo Nagata, Junji Takamoto,Yuji Hori. Disponível em: https://patents.google.com/patent/US6565444B2/en

tinha um drive de mini-DVD, uma forma pensada pela Nintendo de dificultar a pirataria de seus jogos, ato que cresceu muito com a mudança de cartucho para CD/DVD pelas empresas.[17]

Esse padrão de tempos e tempos as empresas buscarem lançar novos consoles, com intuito de trazer melhorias significativas para os jogadores e vender novos produtos é aplicado até os tempos atuais.

Atualmente, o setor é liderado pela Sony, com seus consoles PlayStation, tendo como destaque o PlayStation 5 (patentes nos EUA: 8126987; 9345966; 9474975; 9682323; 9861898; 9889376; 10028007; 10516724; 10531145; 10967262; 11033816; 11093114; D932552; D936149; D932553)[18]. Em seguida vêm a Microsoft, com o Xbox Series S (patente n° USD905161S1)[19] e Séries X (patente n° USD954709S1)[20] e a Nintendo, com o Switch 2 (patentes nos EUA: 10010789; 10118093; 10543423; 10583356; 11141654; 11171448; 11871530; 11951386; 12219724)[21].

Embora as mesmas empresas lideram o setor há mais de 20 anos, a busca por inovação e melhorias continua. Além disso, os jogos hoje têm um impacto maior do que no passado.

## 2.5. IMPACTO ECONÔMICO DA INDÚSTRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS ATUALMENTE.

Atualmente os jogos eletrônicos ainda estão em ascensão em nível global, o que torna a indústria de videogames como um dos maiores mercados de entretenimento global. Em matéria publicada pela revista Veja em 24 de setembro de 2023 pelo jornalista e editor André Sollitto, o setor dos jogos eletrônicos em 2023 tinha como previsão ultrapassar a marca de 3,3 bilhões de jogadores e faturar 188 bilhões de dólares naquele ano. Assim, superaria o

---

[17] LEITE, Cardarelli Leonardo. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogos e seus jogos através de uma análise em design.** Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC-RIO, 2006. cap. 1, p 68.. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF>

[18] Sony Interactive Entertainment Virtual Patent Marking. Disponível em: https://www.playstation.com/en-us/legal/virtual-patent-marking

[19] Eletronic Console. Inventor: Carl J. Ledbetter, Nicolas A. Denhez. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD905161S1/en?inventor=Monique+Chatterjee&sort=new&page=1

[20] Eletronic Console. Inventor: Carl J. Ledbetter, Nicolas A. Denhez, Bryan A. Sparks, Brett D. Christie, Gregory Jones, Christopher H. Kujawski. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD954709S1/en?inventor=Monique+Chatterjee&sort=new&page=1

[21] Nintendo Virtual Patent Marking. Disponível em: https://www.nintendo.com/us/patents/?srsltid=AfmBOoprv3pzuB4itkbx3R3DPIET0oAqeuMpMilkILLAYpOMtNREBCqZ

setor do cinema, que em suas previsões deve arrecadar cerca de 77 bilhões de dólares, uma marca considerada de extrema relevância para demonstrar o impacto dos jogos na economia global .

O Newzoo, principal site provedor de dados a respeito da indústria dos videogames, em 17 de maio de 2023 publicou em seu site uma matéria realizada por Tom Wijman que informava que em 2020 o mercado global de jogos atingiu a marca de 179.1 bilhões de dólares, valor este superado no ano seguinte no qual atingiu 192.7 bilhões de dólares em 2021. Em 2022 o mercado sofreu uma queda de -5.1% em relação ao ano anterior, atingindo 182.9 bilhões de dólares, valor este considerado uma forma de autocorreção, como próprio Wijman expressa “It was a corrective year for the market following two years of lockdown-fueled growth, but we anticipate that this year and those to come will see growth".

Uma análise mais detalhada por regiões demonstra que a região Latina Americana é o quarto maior mercado, responsável por cerca de 5% do valor total do mercado de jogos, ficando à frente somente do mercado do Médio Oriente e África no qual é responsável por 4% dos valores, o principal mercado é a Ásia-pacífico que representa 46% dos valores. Em uma análise por países, de acordo com Newzoo, o Brasil é o décimo maior mercado com cerca de 102.6 milhões de players e um faturamento de 2.6 bilhões de dólares, representando 21.8% do mercado Latino Americano, os países com maior mercado são: Estados Unidos com um faturamento de 46.4 bilhões dólares e 209.8 milhões de players; China com faturamento de 44.0 bilhões de dólares e 696.5 milhões de players.

O grande valor de montante financeiros que a indústria de jogos movimentam e o alto número de pessoas que a compõe é um reflexo da grande influência que esse novo âmbito do entretenimento possui na sociedade, o qual contribui de forma positiva para o desenvolvimento social em diversos segmentos, desde econômico com a criação de emprego e outras atividade até cultural e lazer.

No Brasil, a indústria dos jogos está em evolução, crescendo ano a ano. De acordo com matéria publicada pela revista Veja em 16 de agosto de 2024 por Leticia Yamakami, a indústria brasileira cresceu 695% num período de 10 anos, em 2014 existiam 150 estúdios desenvolvedores e em 2024 existe 1.042 estúdios, de acordo com levantamento da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais.

Esse crescimento da indústria de acordo com Caroline Caravana (vice-presidente da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais) está vinculado diretamente com a aprovação da lei complementar n° 195 de 8 de julho de 2022, conhecida como Lei Paulo Gustavo, no qual dispõe sobre apoio financeiro da União aos Estados, ao Distrito

Federal e aos Municípios para garantir ações emergenciais direcionadas ao setor cultural. Além disso, Caroline Caravana informa que "a projeção de crescimento do mercado de jogos pode ser muito maior durante os próximos anos, devido ao Marco Legal dos Jogos Eletrônicos".

A lei 14.852 de 3 de maio de 2024 no qual cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, traz em seu texto diversas regulamentações e incentivos envolvendo o setor de jogos eletrônicos, Caroline Caravana explica que o ponto principal é o incentivo por parte do Estado "Uma das coisas que fará uma super diferença é a quantidade de investimento vinda do governo a partir dessa regulamentação"

Assim, o sancionamento da Lei n° 14.852 é reconhecimento da indústria dos jogos como um setor importante, capaz de contribuir de forma eficaz para diversas outras áreas. Como Carolina Caravana explica "Não estamos falando especificamente de fomento, mas sim de olhar para o setor de forma séria, como um setor importante para o crescimento do país".

## 3. A PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS.

A utilização do instituto da propriedade intelectual é de suma importância para diversos setores econômicos, visto que é através deles que os mais diversos fomentadores podem proteger suas invenções, assim incentivando o investimento e protegendo a exploração econômica pelo titular daquele bem. Logo, não seria diferente na Indústria dos Jogos eletrônicos, como perceptível ao analisar a história desse setor, desde dos primórdios se nota a utilização ou não deste ramo do direito.

Os primeiros projetos que são considerados pioneiros dos jogos eletrônicos, não foram protegidos pelo seus inventores justamente por não acreditarem na possibilidade de serem explorados economicamente. Entretanto, com os avanços tecnológicos e com o aumento da popularidade dos jogos, cada vez mais pessoas, jurídicas ou físicas, adentravam nesse mercado buscavam proteger seus produtos através da propriedade intelectual.

Temos por exemplo a situação envolvendo o jogo Pong, da empresa Atari: Pong foi um sucesso de vendas e Bushnell (fundador da Atari) estimava que Pong lucrava cerca de US$35 a US$40 por dia, algo nunca visto na indústria do entretenimento na época.[22] Entretanto, de acordo com o Autor Steven Kent em seu livro *The Ultimate History of Video Games*, Atari teve problemas com jogos de outras empresas que copiavam seus e não podia fazer nada no primeiro momento, por não ter realizado a proteção por patente. Todavia,

[22] [*s. a*]. Pong. wikipédia, [*s. d*]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pong

posteriormente, a empresa entra com pedido de patente, só que em virtude de complicações acaba atrasando o processo. Dessa forma, Steven Kent informa essa situação resultou num mercado saturado de “clones de pong” e o autor ainda estima que a Atari produziu menos de um terço das máquinas.

Logo, percebe-se a importância da propriedade intelectual (PI) para a indústria dos jogos. Pois, através da Propriedade Intelectual que os criadores terão proteção legal sobre as suas criações do intelecto e do espírito humanos, conferindo assim direito exclusivo de explorar economicamente suas invenções, o chamado Direito de Exclusividade.

Ademais, em decorrência da exploração exclusiva da invenção garantida pela PI, também se garante o retorno financeiro e o reconhecimento do criador. Dessa forma, estimulando à inovação, ou seja, incentivando a criação de novas tecnologias e obras.

Entretanto, para que esse instituto jurídico seja aplicado de forma efetiva, é necessário que o ordenamento jurídico defina, de maneira clara e precisa, o que são jogos eletrônicos e consoles. No Brasil, a matéria é tratada pela Lei n° 14.852/2014, conhecida como Marco Legal dos Jogos, que estabelece o que deve ser considerado jogo eletrônico para efeitos legais.

## 3.1. O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS

Para a compreensão do que é um jogo eletrônico, deve-se entender a priori, a diferenciação dos *jogos tradicionais* para os *jogos eletrônicos/games*, pois como afirma Felipe Turesso em seu artigo “Jogos eletrônicos são obras de arte?”, a adição do termo “eletrônico” surge justamente para diferenciar dos jogos clássicos que não exigem uma plataforma eletrônica para sua execução, os consoles, como xadrez e jogos de tabuleiros. Todavia, quando o termo “jogo” for utilizado neste trabalho será sempre para se referir aos jogos executados na modalidade eletrônica, enquanto para se referir aos jogos clássicos será utilizado o termo “jogos tradicionais” ou “jogos clássicos”.

Os jogos também exigem para sua constituição a fusão de dois elementos considerados essenciais, a parte técnica e a parte artística. Os jogos eletrônicos são técnicos pois, como TUROSSE explica em seu trabalho denominado *titularidade de jogos eletrônicos e sua proteção nos direitos autorais*, é necessário um grande conhecimento especializado em áreas voltadas para tecnologia, informação e programação, visto que é um *software* que está submetido a um código de programação para que o jogador possa movimentar o personagem, é através dessa programação que a pessoa (jogador) consegue interagir com objetos, atirar, pular, sentir o controle vibrar e outros aspectos.

A parte artística está vinculada ao conteúdo que aquele jogo irá exibir ao jogador, TUROSSE em seu artigo *jogos eletrônicos são obras de arte?*, destaca o fato a capacidade de transmitir emoções e ideias para as pessoas, semelhante ao que filmes, músicas, livros e pinturas realizam. Ademais, a composição do conteúdo destes jogos é uma espécie de fusão entre filmes e livros, mais características próprias dessa modalidade de mídia, como a interatividade, esta combinação de elementos audiovisuais, literários e interatividade é perceptível em diversos títulos no mercado.

*Clair Obscur: Expedition 33*, jogo lançado em 2025 e desenvolvido pela empresa Sandfall Interactive, no qual possui o seguinte enredo:

> "Clair Obscur: Expedition 33 é um RPG inovador em turnos com mecânicas singulares em tempo real, que tornam as batalhas mais envolventes e viciantes do que nunca. Explore um mundo fantástico, inspirado na Belle Époque da França, e enfrente os mais terríveis inimigos.
> Uma vez por ano, a Artífice desperta e pinta em seu monólito. Ela pinta o número amaldiçoado. E todos com aquela idade viram fumaça e desaparecem. Ano após ano, um número menor é pintado e mais de nós somos apagados. Amanhã, ela despertará e pintará "33". E amanhã, partiremos em nossa missão final: destruir a Artífice, para que ela nunca mais possa pintar a morte.
> Somos a Expedição 33."
> (enredo disponibilizado na pagina oficial do jogo, no site: https://www.playstation.com/pt-br/games/clair-obscur--expedition-33/)

É um exemplo desses títulos, é amplamente elogiado no Metacritic - site que agrega resenhas e notas de diversos produtos como jogos, filmes, séries e músicas, fornecendo uma média ponderada dessas avaliações para cada produto -, por sua narrativa, por sua trilha sonora, visual dos locais e personagem, e por sua jogabilidade, possuindo uma nota geral de 93/100, no qual classifica o produto como de alta qualidade e amplamente apreciado pela crítica.

Ademais, outros títulos como: The Last of Us, Red Dead Redemption, Resident Evil, God of War, The Legends of Zelda e etc. também apresentam esse tipo de abordagem, trazendo histórias impactante nos mais diversos sentidos, gráficos considerados belos, arte visual, cenários diversos e trilhas sonoras, todos esses elementos artísticos e autorais são essenciais para a composição de um jogo e é o que irá determinar se um jogo é bom ou ruim pelo público.

Dessa forma, percebe-se que os jogos eletrônicos não se divergem dos jogos clássicos somente na forma de sua execução, há também uma nova forma de manifestar a criatividade humana. Logo, atualmente é errôneo limitar o conceito de jogos eletrônicos a um programa cujo o objetivo é determinar se o jogador ganha ou não, há toda uma "rica tapeçaria de

detalhes e nuances que caracterizam a experiência de jogo" (TUROSSE, Felipe. *jogos eletrônicos são obras de arte?).*

Assim, pode-se conceituar os jogos eletrônicos atualmente como programas executados em plataformas dedicadas, conhecida como Consoles (patentes), ou não (celulares, computadores e etc.), no qual as pessoas (jogador) consegue interagir por meio de dispositivos eletrônicos, como controles e/ou teclados (patentes), com as mais diversas formas de artes, por exemplo: música, literatura e pintura, com o intuito de proporcionar uma experiência singular e envolvente ao indivíduo.

## 3.2. O QUE SÃO CONSOLES

Os consoles são aparelhos eletrônicos (patentes) que são constituídos com o intuito de executar de forma dedicada os jogos eletrônicos. Os avanços tecnológicos possibilitaram às empresas desenvolverem consoles melhores ano após ano, o que fez a história desses aparelho ser marcada por gerações, tendo cada geração marco tecnológico revolucionário que possibilitou que desenvolvedores de jogos elaborassem titulos cada vez mais detalhados, como foi apresentado no tópico *2- Indústria De Jogos Eletrônicos* deste trabalho. Dessa forma, os consoles acabaram perdendo a características de executar somente jogos eletrônicos, atualmente os consoles tem a capacidade de executar aplicativos de streaming, browser e outros tipos de aplicativos, sendo assim um Hub de entretenimento. Logo, afirmar que consoles são aparelhos que executam exclusivamente jogos é errôneo, mas ainda são desenvolvidos dedicados a isso só que não estão limitados somente a essa função.[23]

Além disso, por ter características técnicas semelhantes às de um computador, o console pode ser considerado um microcomputador. Assim como ocorre com os notebooks, ele é formado por peças adaptadas de versões usadas em computadores comuns, o que explica as semelhanças de hardware entre esses aparelhos. A principal diferença entre o console e o computador está na finalidade: os consoles são projetados com foco em jogos e são mais simples de usar, enquanto os computadores têm foco em multitarefas, sendo, portanto, mais versáteis.[24]

---

[23] [*s.a*]. **Console: saiba tudo sobre esse dispositivo para jogos**. westwing, [*s. d*]. Disponível em: https://www.westwing.com.br/guiar/console/#:~:text=Console:%20o%20que%20é?,jogos%20e%20outros%20conteúdos%20multimídia.

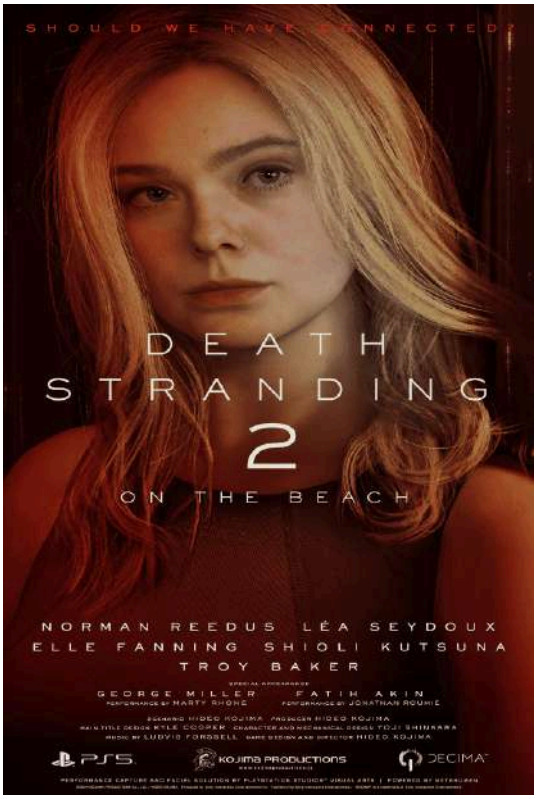
[24] [*s. a*]. **Console de jogos eletrônicos.** wikipédia, [*s. a*]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Console_de_jogos_eletrônicos#:~:text=Console%20de%20jogo%20eletrônico%20ou,de%20tiro%2C%20jogos%20de%20ação%2C

Nessa mesma linha, podemos incluir os celulares. O mercado de jogos mobile registrou, em 2022, uma receita de cerca de US$90 bilhões. Segundo pesquisa da Allied Market Research, esse segmento representa um quarto do mercado global de games e deve atingir US$270 bilhões até 2032.[25]

Assim como os computadores, os celulares também conseguem executar jogos, mas não são definidos como consoles, já que não foram produzidos com esse objetivo. Por serem aparelhos multitarefas, projetados para diversas atividades, não há garantia de que rodem jogos eletrônicos de forma adequada.

Logo, quando falamos em consoles, falamos da capacidade de executar jogos. As empresas envolvidas — tanto as desenvolvedoras de jogos quanto as fabricantes de consoles — têm o dever de informar ao consumidor quais títulos cada aparelho é capaz de rodar.

Por isso, sempre que um jogo é anunciado, há a indicação dos consoles em que ele poderá ser executado. Um exemplo é *Death Stranding 2*, desenvolvido pela Kojima Productions, que é exclusivo do PlayStation 5. Nesse caso, apenas a logo do console da Sony aparece no pôster de anúncio. Já *Elden Ring*, desenvolvido pela FromSoftware, não é exclusivo. Assim, em seu material de divulgação aparecem logos de diferentes consoles.




[25] [*s. a*]. **R$ 1,3 trilhão! Mercado de jogos para celulares deve atingir valor absurdo em 2032.** tudocelular.com, 2024. Disponível em: https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n216602/r-13-trilhao-mercado-de-jogos-valor-absurdo-2032.html

Figure 21. pôster promocional de Death Strading 2, desenvolvido pela Kojima Productions.




Figure 22. pôster de anúncio de Elden Ring, desenvolvido pela FromSoftware.

Além disso, existem padrões técnicos que determinam se um console executa de forma boa ou ruim determinado jogo. Mas, esse padrão pode sofrer alteração em virtude da geração do console que está sendo analisada e o jogo, por exemplo: O canal de Youtube denominado Open Surprise elaborou um vídeo comparativo entre os consoles Playstation 4, Playstation 4 Pro e Playstation 5 (todos da Sony) executando o jogo *Assassin's Creed Mirage*, lançado em 2023 e desenvolvido pela Ubisoft Bordeaux, neste vídeo é perceptível as melhorias gráficas que cada geração tem sobre a outra, sendo a do Playstation 5 a melhor e a do Playstation 4 a pior, além de outros aspectos que também são melhores, como o carregamento mais rápido, jogabilidade mais fluida e etc.

Todas essas questões devem ser levantadas para conceituar ou não um dispositivo como console ou determinar se um console apresenta defeito ou não, sendo assim essenciais para a aplicação do direito nas mais diversas situações.

Ademais, em decorrência da busca por inovação e proteção por patentes, as empresas desenvolveram diferentes modelos de consoles, classificados em três tipos: de mesa (ou domésticos), portáteis e dedicados.

Os consoles de mesa são os mais comuns atualmente. Diferente dos portáteis, eles não têm tela própria, o que os torna dependentes de uma televisão ou monitor para exibir imagem e som. Além disso, possuem hardware mais robusto que os portáteis. [26]

[26] CAMPOS, João Victor; TOLEDO, Victor. **O que é um console de videogame?saiba a história e os tipos de dispositivos de jogos**. tecnoblog, 2025. Disponível em: https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-console-de-videogame-saiba-a-historia

Os consoles portáteis se destacam pelo tamanho reduzido e pela presença de uma tela integrada, o que permite ao jogador levá-los para diversos lugares. Contudo, a limitação de espaço físico impede a instalação de hardwares mais potentes, reduzindo o nível de detalhes gráficos que esses aparelhos conseguem oferecer. Além disso, a tela embutida também pode comprometer parte do desempenho.[27]

Já os consoles dedicados, hoje em desuso e restritos a edições especiais ou limitadas, possuem uma biblioteca de jogos já integrada. Diferente dos demais, não permitem o uso de mídias externas como cartuchos, CDs ou downloads digitais, rodando apenas os títulos que vêm instalados no próprio dispositivo.[28]

Dessa forma, pode-se conceituar console como um microcomputador ou aparelho eletrônico, planejado e desenvolvido com o intuito de executar de forma dedicada os jogos eletrônicos.

## 3.3. NORMAS E INTERPRETAÇÕES JURÍDICAS SOBRE JOGOS ELETRÔNICOS NO DIREITO ESTRANGEIRO.

A Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI ou WIPO) é o responsável em incentivar que os países-membros, através da cooperação, adotem medidas com intuito de fomentar a criação, disseminação, uso e proteção de trabalhos da mente humana para o progresso econômico, cultural e social. Além disso, também fiscalizar se esses países-membros estão adotando medidas que contribuam para o equilíbrio, por um lado, da proteção dos interesses morais e materiais dos criadores, e o acesso a benefícios socioeconômicos e culturais oriundos dessa criatividade, por outro. Dessa forma, o intuito da OMPI é contribuir para o desenvolvimento de um sistema internacional de Propriedade Intelectual equilibrado e eficaz que permita a inovação e a criatividade para o benefício de todos.

A OMPI tem suas origens nos anos de 1983 e 1986, no qual foi adotado a “Convenção de Paris para a Proteção de Propriedade Industrial” e a “Convenção de Berna para a Proteção de Trabalhos Literários e Artísticos”, respectivamente. Sendo assim, todos os países membros

---

[27] CAMPOS, João Victor; TOLEDO, Victor. **O que é um console de videogame?saiba a história e os tipos de dispositivos de jogos**. tecnoblog, 2025. Disponível em: https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-um-console-de-videogame-saiba-a-historia-e-os-tipos-de-dispositivos-de-jogos

[28] [*s. a*]. **console dedicado.** wikipédia, 2022. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Console_dedicado#:~:text=Um%20dedicated%20console%20(console%20dedicado%20ou%20console,Kong%202%20da%20série%20Game%20&%20Watch%2C

da união de Paris ou membros da União de Berna, são membros da OMPI e além disso, de acordo com a OMPI, também são membros aqueles que:

> "- um membro das Nações Unidas, ou de qualquer uma das Agências Especializadas das Nações Unidas, ou da Agência Internacional de Energia Atómica, ou que seja parte do Estatuto do Tribunal Internacional de Justiça;
> - ou convidado pela Assembleia Geral da OMPI a se tornar um estado membro da Organização."

Atualmente, a OMPI possui um total de 194 países-membros, dentre estes temos: Estados Unidos, China, Japão e Brasil. No qual, Estados Unidos e China são os dois maiores mercados mundiais da Indústria de jogos eletrônicos, enquanto o Japão é um dos principais mercados exportadores desses produtos e o Brasil é o maior mercado Latino Americano. Dessarte, a OMPI em matéria publica no seu próprio site, é destacado a necessidade de se realizar atividades específicas sobre a aplicação da propriedade intelectual nos jogos eletrônicos, visto a evolução exponencial que o mercado de videogames vivência e o crescimento contínuo do interesse pelo tema pelos os governos e interessados.

Assim, a OMPI encomendou um estudo denominado "The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches", realizado por Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e Laura no ano de 2013. Com o propósito de analisar a legislação nacional sobre a proteção dos jogos no âmbito dos direitos autorais, no qual é destacado o fato dos países adotarem diferentes regimes jurídicos aplicáveis à transferência de direitos entre as partes interessadas, o que também desencadeia classificações diferentes para essa obra complexa.

Destaca-se o conceito de classificação distributiva apresentado no estudo. Segundo os autores, devido à complexa composição dos jogos eletrônicos, alguns países optaram por proteger legalmente cada elemento de forma separada, de acordo com sua natureza (literária, gráfica, audiovisual, entre outras). Esse modelo, adotado em países como Estados Unidos e Japão, foi denominado pelos autores de "classificação distributiva".[29]

Além disso, os pesquisadores explicam que para se obter mais benefícios para a indústria e os envolvidos neste mercado, urge que sejam realizados debates a nível internacional com a participação de todos os principais interessados com o intuito de criar uma maior clareza e harmonização sobre os estatutos jurídicos dos jogos eletrônicos.

---

[29] RAMOS, Andy; LÓPEZ. Laura; RODRÍGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan. The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. WIPO, 2013. Pág. 11. Disponível em: <https://www.wipo.int/copyright/en/creative_industries/video_games.html.

### 3.3.1. LEGISLAÇÃO DO ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA

De acordo com o estudo elaborado por Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e Laura, a legislação americana não possui uma legislação clara a respeito dos jogos eletrônicos, pois depende dos elementos constitutivos do jogo analisado em questão, ou seja, depende de caso a caso para se definir como será protegido.

Dessa forma, reconhecendo a complexidade dos jogos eletrônicos, adota-se uma ideia de "classificação distributiva", no qual cada elemento que compõe um jogo é protegido de forma separada de acordo com sua natureza específica, assim você "distribui" cada elemento pelas espécies de proteção.

Assim, os jogos eletrônicos podem ser protegidos, por exemplo, pela legislação que versa sobre direitos autorais, apesar de não serem citados pela legislação ainda é possível que cumpra os requisitos estabelecidos pela Lei para se usufruir de tal proteção, como: ser original, fixado em algum meio, pode ser percebido e reproduzido.

A Lei de Direito Autorais Americana (Copyright Law of the United States), em sua seção 102, estabelece as obras autorais que vão ser protegidas:

> "(a) Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories:
> (1) literary works;
> (2) musical works, including any accompanying words;
> (3) dramatic works, including any accompanying music;
> (4) pantomimes and choreographic works;
> (5) pictorial, graphic, and sculptural works;
> (6) motion pictures and other audiovisual works;
> (7) sound recordings; and
> (8) architectural works.
> (b) In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work."

Ademais, Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e And Laura explicam que há outros meios para se proteger os elementos que compõem um jogo. Elementos que não vão ao conhecimento público, como ferramentas de desenvolvimento interno, caso cumpra os requisitos, podem ser protegidos pela Lei de Segredos Comerciais (U.S. Uniform Trade Secrets Act). Aspectos funcionais podem, como elementos de design de jogo ou jogo de inventário, podem ser protegidos pela Lei de Patentes (Title 35—Patents).

Além disso, o título do jogo, logotipo da empresa, nome do personagem e outros podem ser protegidos pela de Lei de Marca (The Federal Trademark Act, conhecida como Lanham Act)

Um dos principais casos judiciais envolvendo direitos da propriedade intelectual e jogos eletrônicos, no ordenamento jurídico Americano, foi o Atari, Inc. v. Amusement World, Inc., 547 F. Supp. 222 (D. Md. 1981), pois confirmou-se que elementos que compõem um jogo eletrônico podem ser protegidos por direito autoral.

Numa época que os jogos eram criados totalmente por engenheiros de computação, não existia espaço para trabalhos realizados por roteirista, designers gráficos, fotógrafos ou engenheiro de som, nesse contexto a Atari e Amusement World debatiam a semelhança entre o Asteroids (desenvolvido pela Atari) e os Meteoros (desenvolvido pela Amusement World). Diante desta questão, o tribunal considerou que certas formas de expressão estavam indissociavelmente ligadas à ideia de um jogo, no qual não era possível ser protegido por direito autoral, somente sua expressão. Com isto, Atari registrou os Asteroides como obra audiovisual por meio de uma fita de vídeo e foi aceito pelo tribunal essa espécie de proteção, sob o argumento que o autor estava buscando proteger a obra visual do jogo e não o programa de computador, confirmando que videogames podem ser protegidos por direitos autorais como obras audiovisuais. Entretanto, a decisão final foi favorável ao Réu, com base na dicotomia de ideia/expressão, se argumentou que ambos os jogos eram frutos de ideias e, portanto, não havendo violação de direito autoral .

Desse modo, os jogos eletrônicos nos Estados Unidos da América possuem uma classificação jurídica complexa, visto a pluralidade de elementos que podem ser protegidos por distintas legislações.

### 3.3.2. LEGISLAÇÃO DA REPÚBLICA POPULAR DA CHINA

A legislação da República Popular da China ainda não contempla, de forma específica e autônoma, os jogos eletrônicos em sua totalidade como categoria jurídica distinta. No ordenamento jurídico chinês, os jogos eletrônicos são tratados, em linhas gerais, como programas de software, o que determina o enquadramento desses produtos sob as normas de proteção aplicáveis aos direitos autorais sob a Lei de Direito Autorais da República Popular da China (PRC Copyright Law.) e proteção da Regulações para a Proteção de Programas de Computador de 2002 (RCSP)

De acordo com o estudo elaborado por Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e Laura, em virtude desta não referência ao jogo eletrônico por parte da legislação Chinesa, a principal legislação aplicável nesse contexto é a Lei de Direitos Autorais

da China, que reconhece em seu art. 3° uma variedade de obras, dentre elas estão as obras escritas, obras fotográficas, obras musicais, desenhos e os programas de computador como obras protegidas.

Essa proteção confere aos autores direitos exclusivos sobre a reprodução, modificação e distribuição dos programas, estendendo, por consequência, essa salvaguarda aos jogos eletrônicos enquanto produtos que combinam software e elementos interativos. Assim, semelhante ao que acontece na legislação Americana, no qual também é realizado uma analogia entre jogos e software para que se alcance a proteção.

Ademais, embora o arcabouço normativo chinês não apresente dispositivos que regulamentem de forma direta e específica os jogos eletrônicos enquanto obras complexas – que envolvem elementos visuais, sonoros, narrativos e interativos –, Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e And Laura explicam que referência mais próxima ocorreu em 2010. Trata-se de uma medida provisória promulgada naquele ano, a qual menciona, de forma expressa, o termo "jogos online". Felipe Turesso conceitua *jogos online* como aquele onde há várias pessoas conectadas via internet, jogando de forma competitiva ou cooperativa.

Apesar de seu caráter limitado e de escopo administrativo, esse dispositivo legal define que os *jogos online* são programas de computador perante a legislação Chinesa, o que reflete o reconhecimento crescente da necessidade de regulamentação própria para os jogos eletrônicos, em especial no que diz respeito à sua veiculação pela internet e à proteção de direitos relacionados à propriedade intelectual, licenciamento e responsabilidade das plataformas. Entretanto, destaca-se que o termo não pode ser utilizado para se referir a todos os jogos, visto que não são todos os jogos eletrônicos que podem ser considerados *jogos online*, justamente por não terem a necessidade das pessoas estarem conectadas via internet.

Esse cenário demonstra que, embora ainda não exista na China uma legislação específica voltada aos jogos eletrônicos como obras complexas e multifacetadas, o país tem adotado medidas indiretas que conferem certa proteção a esses produtos. A tendência, portanto, aponta para um movimento gradual de atualização legislativa, acompanhando o crescimento da indústria de jogos no território chinês e os desafios jurídicos decorrentes de sua complexa composição.[30]

---

[30] RAMOS, Andy; LÓPEZ. Laura; RODRÍGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan. **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches.** WIPO, 2013. Pág. 27-28. Disponível em: <https://www.wipo.int/copyright/en/creative_industries/video_games.html>

Em 2007, antes da promulgação da medida provisória, ocorreu um caso emblemático envolvendo a empresa desenvolvedora sul coreana, Nexon, e a empresa chinesa, Tencent, no qual debatiam a violação de direitos autorais. No caso em questão, o tribunal teve que analisar estudos que comparavam desenhos e layouts de jogos de ambas as empresas e, também, nome de itens dentro do game, para determinar se ocorreu violação ou não de direito autoral.

A Corte Intermediária n° 1 de Pequim compreendeu que o conceito geral não era protegido por direito autoral e as semelhanças apresentadas entre os jogos não chegaram a um nível de violação de direito autoral. Apesar da decisão, com este julgamento, os demais tribunais, para determinar se uma obra é infratora, deve-se examinar cada aspecto criativo de um jogo para se constatar que ocorreu semelhanças substanciais e gerais.

Assim, percebe-se uma aproximação com o conceito de classificação distributiva já apresentado, pois, diante da complexidade dos jogos, é necessário analisar cada obra de forma detalhada, considerando individualmente seus elementos criativos.

### 3.3.3. LEGISLAÇÃO JAPONESA

A legislação japonesa se assemelha com as legislações abordadas anteriormente, visto não ter um dispositivo legal que defina de forma específica e única os jogos eletrônicos. No Japão, as obras criadas são protegidas pela Lei de Direito Autorais n° 48 de 1970 (Copyright Act, Act No. 48 of 1970), no qual em seu artigo 10 explana o rol exemplificativo de obras que são protegidas.

> “第十条この法律にいう著作物を例示すると、おおむね次のとおりである。
> 一小説、脚本、論文、講演その他の言語の著作物
> 二音楽の著作物
> 三舞踊又は無言劇の著作物
> 四絵画、版画、彫刻その他の美術の著作物
> 五建築の著作物
> 六地図又は学術的な性質を有する図面、図表、模型その他の図形の著作物
> 七映画の著作物
> 八写真の著作物
> 九プログラムの著作物”

> “Article 10(1)The following gives an illustrative example of what is meant, on the whole, by the term "works" as it is used in this Act:
> (i)novels, scenarios, articles, lectures, and other literary works;
> (ii)musical works;
> (iii)works of choreography and pantomime;
> (iv)paintings, woodblock prints, sculptures, and other works of fine art;
> (v)works of architecture;
> (vi)maps and other diagrammatic works of an academic nature, such as plans, charts, and models;
> (vii)cinematographic works;
> (viii)photographic works;
> (ix)works in computer programming.”

De acordo com Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams e And Laura diante da ausência de legislação específica, a jurisprudência japonesa entende que jogos eletrônicos podem ser classificados como obras cinematográficas, com base no Art. 2 (3) da Lei de Direitos Autorais Japonesa.

> “第二条 3 この法律にいう「映画の著作物」には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする。”
>
> “Article 2 (3) As used in this Act, a "cinematographic work" includes a work rendered in a manner that produces a visual or audio-visual effect analogous to that of cinematography, and that is fixed into a physical object.”

Esse entendimento foi pacificado pela Suprema Corte em 2002 (processo Nº H13-ju-952), ao reconhecer que jogos com efeitos visuais/audiovisuais fixados em suporte material se enquadram no conceito legal. Contudo, nem todos os jogos se encaixam nessa categoria, conforme decisão do Tribunal Superior de Tóquio (processo Nº H7-ne-3344).

Além disso, o código-fonte de um jogo pode ser protegido como obra literária, desde que seja original e criativo, mas outros elementos que compõem o jogo, como linguagens de programação, regras e algoritmos não são protegidos como obra literária, sendo necessário recorrer a outra classificação. Dessa forma, a legislação japonesa admite uma classificação distributiva, podendo considerar jogos eletrônicos como obras cinematográficas ou programas de computador, sem restringir que cada elemento seja protegido de forma individual, a depender do caso.

Recentemente, um caso ganhou destaque no mercado de games. Em janeiro de 2024, a empresa Pocketpair lançou o jogo Palworld, que se tornou um sucesso de vendas: em junho do mesmo ano, já havia atingido 20,1 milhões de cópias vendidas na plataforma Steam, apenas quatro meses após o lançamento.[31]

A semelhança visual dos Pals (criaturas fictícias do jogo) e o método de capturá-los — arremessando uma esfera chamada Esfera de Pal — geraram comparações com a famosa franquia Pokémon, da Nintendo e da The Pokémon Company..

---

[31] CARBONE, Filipe. **Black Myth: Wukong e Palworld somam 40 milhões de vendas só na Steam.** Adrenaline.com, 2024. Disponível em: https://www.adrenaline.com.br/games/black-myth-wukong-e-palworld-somam-40-milhoes-de-vendas-so-na-steam

Em janeiro de 2024, a The Pokémon Company publicou um comunicado que estava investigando se havia violação de direito de propriedade intelectual relacionado ao Pokémon e que seriam adotadas medidas cabíveis.[32] Todavia, somente em setembro de 2024 a Nintendo e a The Pokémon Company ajuizaram ação de violação de patente contra o jogo de sobrevivência Palword, da Pocketpair.[33]

O caso envolve a violação de três patentes concedidas pelo Escritório de Patentes do Japão: Patent No. 7545191, Patent No. 7493117 e Patent No. 7528390.[34] O caso ainda está em andamento, em julho de 2025 a Nintendo realizou modificações na patente da mecânica de troca de veículos, o qual foi considerada legal por não introduzir novos conceitos ou questões técnicas.[35]

Todavia, o caso ganha destaque por poder servir como uma forma de a Nintendo desencorajar outras empresas a desenvolver jogos semelhantes aos seus títulos. Além disso, a decisão pode impactar diretamente toda a indústria, influenciando o modo como jogos com mecânicas similares serão criados no futuro.[36]

## 3.4. A DEFINIÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS NA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SEGUNDO O MARCO LEGAL DOS JOGOS

Diante da relevância global alcançada pela indústria de jogos eletrônicos, tornou-se imperiosa a regulamentação desse setor, especialmente nos países que detêm os maiores mercados. No Brasil, essa normatização é estabelecida pela Lei nº 14.852/2024, cujo art. 2º dispõe: “A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei.”

---

[32] The Pokémon Company. 他社ゲームに関するお問い合わせについて**.** corporate.pokemon, 2024 Disponível em: https://corporate.pokemon.co.jp/media/news/detail/335.html

[33] Nintendo. **Filing Lawsuit for Infringement of Patent Rights against Pocketpair, Inc.** Nintendo.com, 2024. Disponível em: https://www.nintendo.co.jp/corporate/release/en/2024/240919.html

[34] Pocketpair. **Report on Patent Infrigement Lawsuit**. Pokcetpair.jp, 2024. Disponível em: https://www.pocketpair.jp/news/20241108

[35]TOWNSEND, Verity. **Nintendo Rewrites Patent Mid-Case in Ongoing Lawsuit Against Palworld Dev Pockpair - but why?.** IGN, 2025. Disponível em: www.ign.com/articles/nintendo-rewrites-patent-mid-case-in-ongoing-lawsuit-against-palworld-dev-pocketpair-but-why

[36] MUELLER, Florian. **Nintendo resorts to weird patent claims as its litigation against Palword maker POcketpair is struggling.** gamesfray, 2025. Disponível em: https://gamesfray.com/nintendo-resorts-to-weird-patent-claims-as-its-litigation-against-palworld-maker-pocketpair-is-struggling

Além disso, o Marco Legal dos Jogos define, em seu art. 5º, o conceito de jogo eletrônico:

> "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.
>
> Parágrafo único. As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou qualquer tipo de jogo que envolva apostas com prêmios em ativos reais ou virtuais, resultados aleatórios ou prognósticos, não são considerados jogos eletrônicos, vedando-se às empresas e profissionais envolvidos nessas atividades o usufruto de benefícios previstos nesta Lei."*

Ao examinar os incisos, observam-se definições específicas de jogo eletrônico, as quais demandam análise individual para maior precisão prática:

Inciso I: Define o jogo stricto sensu, destacando sua natureza interativa como elemento diferenciador em relação a outras obras audiovisuais. A alteração das imagens em tempo real, mediante ações do jogador, é característica essencial. Enquadram-se nessa categoria títulos como Mario World, God of War e Minecraft.

Inciso II: Equipara ao conceito de jogo eletrônico os dispositivos dedicados à sua execução, os consoles (exemplo: PlayStation 5 (Sony), Xbox Series S (Microsoft) e Nintendo Switch). Ressalta-se, contudo, que a lei restringe essa definição a aparelhos com função dedicada, excluindo dispositivos multifuncionais (smartphones, computadores etc.), mesmo que capazes de executar jogos.

Inciso III: Amplia a definição para abranger:

- Aplicativos móveis e online (embora essa relação possa gerar ambiguidade, pois, teoricamente, incluiria plataformas como iFood e YouTube);
- Jogos sem mídia física (distribuídos digitalmente);
- Tecnologias imersivas (realidade virtual, aumentada, mista e estendida). Assim, dispositivos como o Apple Vision Pro podem ser classificados como jogos eletrônicos com base no inciso II.

Dessa forma, é notória a semelhança entre as definições usadas pela legislação brasileira para classificar os jogos eletrônicos e os conceitos apresentados neste trabalho sobre jogos e consoles. No entanto, reunir produtos distintos sob um mesmo termo pode gerar dificuldades na prática, especialmente quando se trata da proteção da propriedade intelectual.

A Propriedade intelectual é um mecanismo essencial para o setor industrial, ela garante a exploração econômica e a proteção dos bens do titular, qualquer tipo de problema no processo para proteger os bens pode gerar transtorno dos mais diversos graus para o titular. Assim, possuir uma legislação clara e objetiva é fundamental para não desencadear problemas em virtude de interpretações normativas equivocadas.

Unificar numa mesma classificação, no caso "jogos eletrônicos", bens com natureza e instituto distintos contribui para desencadear problemáticas no processo de proteção desta propriedade intelectual, semelhante ao que acontece com os aparelhos de áudio e a música. Perceba, a música é uma obra protegida por direito autoral, uma obra sonora, no qual pode ser reproduzida pelos mais diversos métodos, dentre eles o dispositivo de áudio, mesa de som, receptor de áudio e etc. nos quais são protegidos por propriedade industrial, logo há uma diferença na natureza do bem. Desse modo, é errôneo afirmar que ambos são a mesma coisa, especialmente quando estiver num contexto do processo para ser reconhecida a propriedade intelectual daquele bem.

Dessarte, com os jogos eletrônicos se segue a mesma lógica apresentada nas músicas, existe o jogo, obra audiovisual no qual as pessoas conseguem interagir constituída como programa de computador, e temos os dispositivos dedicados a executar essa obra, os consoles, no qual são semelhantes a outros aparelhos eletrônicos, composto por um hardware e que são protegidos por propriedade industrial, enquanto programa de computadores, software, são protegidos por direito autoral.

Portanto, nota-se que não há erro em regulamentar ambos os produtos no mesmo dispositivo legal. Entretanto, esses bens possuem naturezas distintas e que, no âmbito da propriedade intelectual, devem ser protegidos por dispositivos normativos distintos, como explica Felipe Dannemann Lundgren e Patrícia Carvalho da Rocha Porto em seu artigo *"Entra em vigor o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos do Brasil: entenda o que diz a nova legislação"*

> "Observa-se que a lei considera como jogos eletrônicos, tanto a parte de que goza da proteção como software (art. 5º, incisos I e III) como os dispositivos central e acessórios, que podem gozar de outras formas de proteção por outras formas de direitos de propriedade intelectual (art. 5º, inciso II). Dessa forma, verifica-se que os

> jogos eletrônicos são bens que podem gozar de múltiplas proteções por DPI, não somente na sua parte expressiva ou estética (por software/direitos autorais), mas também por patentes (no caso de inovações técnicas e funcionais), desenhos industriais, (no caso de criações ornamentais), dentre outras. São múltiplas as possibilidades de proteção de aspectos relacionados aos jogos eletrônicos."

Ademais, em controvérsia com que expressa Felipe Dannemann Lundgren e Patrícia Carvalho da Rocha Porto, a lei n° 14.852/2024 em seu art. 20 insere no art. 2 da lei n° 9.279/1996, o inciso VI, no qual determina que a proteção por Propriedade Industrial será realizada por concessão específica para registro de jogos eletrônicos. Felipe Dannemann Lundgren e Patrícia Carvalho da Rocha Porto em seu artigo *"Entra em vigor o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos do Brasil: entenda o que diz a nova legislação"*, questionam a necessidade da adição deste inciso na Lei de Propriedade Industrial, principalmente por já existir outros dispositivos legais, como: a Lei de Software, e, também, pelos transtorno que podem ser gerados, como explicam:

> "Esse novo registro criado pela Lei nº 14.852/24 também gera, potencialmente, um desafio de cunho prático para o INPI, que será o órgão responsável pela implementação dessa nova modalidade de registro."

Nesta linha, classificar ambos os produtos sob um mesmo título, sem considerar os mais diversos aspectos distintos que cada bem possui, é um equívoco por parte do legislador, visto os motivos apresentados. Além disso, visto as características que compõe cada bem, é errôneo proteger por propriedade industrial todos, logo que alguns também tem elementos que são protegidos por direitos autorais.

## 3.5. TITULARES DE DIREITO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS NA ÓTICA DO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO

O marco legal dos jogos eletrônicos (Lei n° 14.852/2024) é a principal legislação brasileira que aborda de forma especializada os jogos eletrônicos, reconhecendo sua importância no fomento à inovação, ao desenvolvimento de recursos humanos e à cultura.

No artigo art. 7, § 3º, apresenta-se um rol de profissões consideradas essenciais no desenvolvimento de jogos e, assim, serão beneficiadas pelos efeitos desta Lei.

> "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..
>
> § 3º Para os fins desta Lei, considera-se:

> I – artista visual para jogos: profissional especializado em criar elementos visuais estáticos e/ou dinâmicos para jogos eletrônicos;
>
> II – artista de áudio para jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar elementos sonoros para jogos eletrônicos;
>
> III – designer de narrativa de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar a narrativa, a história e a estrutura narrativa de jogos eletrônicos;
>
> IV – designer de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, corrigir, balancear, aprimorar e expandir a experiência interativa de jogos eletrônicos;
>
> V – programador de jogos: profissional especializado em desenvolver a lógica e o código que permitem o funcionamento dos jogos eletrônicos;
>
> VI – testador de jogos: profissional especializado em testar e avaliar jogos eletrônicos em desenvolvimento, a fim de identificar falhas ou gargalos durante a sessão de jogo e outros defeitos possíveis;
>
> VII – produtor de jogos: profissional especializado em liderar e supervisionar o desenvolvimento de jogos eletrônicos, desde a concepção até o lançamento.”

Entretanto, um aspecto fundamental quando analisamos a proteção dos jogos eletrônicos por propriedade intelectual é a titularidade de direitos e, também, a possibilidade desses direitos serem transferidos para um terceiro interessado. Todavia, a Lei n° 14.852/2024 que Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996 é omissa a respeito dessa matéria, não há menções de como será regido essa relação entre as pessoas envolvidas no desenvolvimento dos jogos.

Dessa forma, com base nas noções explanadas na Lei de Introdução às Normas Brasileiras (LINDB), a qual é responsável em estabelecer diretrizes sobre como as leis devem ser interpretadas e aplicadas, com o intuito de ter uma sistema judiciário mais uniforme e harmônico. Neste sentido, ao tratar-se de omissão legislativa, a LINDB em seu art. 4° possibilita que o Juiz utilize a analogia, o costume e os princípios gerais do Direito como mecanismo para sanar essa omissão, logo é possível aplicar outras fontes do Direito.

Portanto, no caso concreto em virtude da lacuna legislativa existente, ou seja, ausência de uma norma específica para o fato, é possível que seja invocada norma geral. Desse modo, é compreensível, que em virtude de jogos eletrônicos serem protegidos por meio da propriedade industrial através da concessão de registro específico para esse produto, utilizar-se as normas presentes na Lei n° 9.279/1996 no qual é responsável por regulamentar os direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.

O titular de propriedade industrial goza de direitos exclusivos sobre sua criação, como a garantia de fabricar, comercializar, usar e ceder sua criação, logo, protegendo-a contra cópias e uso indevido. Além disso, há também, uma série de normas que estabelecem parâmetros para determinar quem será o titular sobre determinada criação, o que pode ou não ser registrado, os critérios para a perda do direito e outros.

Entretanto, ao direcionar ao jogos eletrônicos, não há título específico que aborde o jogos eletrônicos igual existe para as outras formas de concessão de registro, como: Patente (Título I), Desenho Industrial ( Título II), Marca (Título III) e Indicação Geográfica (Título IV). Assim, é notório que a legislação não irá abordar de forma direcionada, ou seja, considerando as particularidades dessa criação, para conceder os direitos sob ela. Desse modo, urge, que o Instituto Nacional de Propriedade Industrial - Órgão responsável em conceder os registros - regularmente como será orquestrado essa concessão visto as diversas omissões legislativas implementadas pelo Marco Legal dos Jogos a respeito da Proteção da Propriedade Intelectual dos jogos eletrônicos. (Prof. Ma. Maria Brasil, em aula da disciplina Direito da Propriedade Intelectual do curso de Direito na Universidade Federal do Pará, 2025)

### 3.5.1. TITULARES DE DIREITO E TRANSFERÊNCIA DE DIREITOS NA LEGISLAÇÃO ESTRANGEIRA.

Além de apresentar os moldes utilizados pelos os principais países para proteger a propriedade intelectual nos jogos eletrônicos, nos quais majoritariamente não possuem legislação especifica e adota uma classificação distributiva, com tendências em proteger por meio do Direito Autoral, destacando-se o ordenamento jurídico do Estados Unidos, China e Japão, pois são os principais polos da Indústria dos jogos.

O estudo *He Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* realizado por Andry Ramos, Laura Lopez, Anxo Rodríguez, Tim Meng e Stan Abrams apresenta, também, como o sistema jurídico destes países regulamentam a concessão da titularidade de direitos sobre os jogos e a possibilidade de transferência desses direitos para um terceiro interessado.

A não existência de uma legislação dedicada aos jogos eletrônicos torna as normas vigentes menos adequadas pois não levam em consideração elementos específicos de jogos eletrônicos, explica Andry Ramos, Laura Lopez, Anxo Rodríguez, Tim Meng e Stan Abrams. Logo, a análise do caso concreto se torna essencial para determinar o titular.

No japão, por exemplo, os jogos são considerados majoritariamente obras cinematográficas só que precisam apresentar efeitos visuais e audiovisuais parecidos aos que

são vistos em filmes. Neste cenário,  Andry Ramos, Laura Lopez, Anxo Rodríguez, Tim Meng e Stan Abrams explanam que titularidade em regra geral será do Autor, no qual, com base nos artigos 14, 15 e 16 da Lei de Direitos Autorais japonesa (Japanese Copyright Act), pode ser respectivamente:

a) a pessoa presumida, aquela que é apresentada na própria obra como autor ou foi apresentada como autor no momento que foi disponibilizada ao público a obra;

b) o trabalhador no exercício de sua função, alerta-se que é necessário que não exista ressalvas em contrário estipulado em um contrato, em regras de emprego ou em outro lugar no momento ou que a própria empresa torna público que o empregado é o autor (criações sem vínculo com a função também serão de autoria do empregado);

c) O produtor criativo, caso o produtor contribui de forma criativa também serão considerados autor, considera-se produtor por exemplo os encarregados pela produção e pela direção de filmagem.

Destaca-se assim que é possível ter um jogo com uma autoria coletiva ou com coautoria.

A legislação Chinesa que trata de Direito Autoral também apresenta normas semelhantes às vistas na legislação japonesa. Na China, os jogos eletrônicos são majoritariamente considerados programas de computadores, nessas perspectivas o “desenvolvedor de software” é equivalente ao “autor” e, assim, é aplicada a Lei de Direito Autoral Chinesa e a Lei de regulação para a proteção de programas de computadores de 2002.

Neste sentido, no ordenamento Chines será considerado o titular de direito a pessoa jurídica (normalmente um empresa desenvolvedora de Software) ou pessoa física que criou a obra sendo assim definido como autor, com base no art. 11 da Lei Chinesa de Direito Autoral. Ademais, em virtude dos jogos serem frequentemente criações técnicas consideradas complexas, há multiprofissionais envolvidos na cadeia de valor, como provedores de conteúdo, programadores, designers, roteiristas, compositores e artistas.

Nessa perspectiva, o art. 10 da regulações para a Proteção de Programas de Computador prevê a possibilidade de co-desenvolvedores, nos quais são os diversos profissionais envolvidos na elaboração do software, ou seja, é reconhecido os direitos autorais sob suas respectivas criações/obras

Desse modo, o art. 13 da Lei de Direito Autoral reconhece a co-autoria, tendo como critério principal a exigência de participação no processo criativo da obra. logo, possuem direitos autorais sob suas respectivas criações/obras. Andry Ramos, Laura Lopez, Anxo Rodríguez, Tim Meng e Stan Abrams destacam a possibilidade de exploração individual de

cada elemento, nos casos em que é possível separar a parte cria pelo co-autor sem prejuízo no Direito Autoral da obra como um todo, então poderá o co-autor explorar essa parte de forma separada/individual.

Outro aspecto semelhante à legislação japonesa está nas relações trabalhistas, quando um desenvolvedor ou criador é empregado para realização de uma obra, por exemplo: o desenvolvedor foi contratado para criar uma trilha sonora para o jogo, nas relações desse tipo, o empregado-criador tem direito a ser creditado e remunerado nos termos de acordo realizado entre as partes, entretanto a autoria sobre respectiva obra será do empregador, nos termos do art. 16 da Lei de Direito Autoral Chinesa.

Por fim, nos Estados Unidos, a legislação não diverge das legislações dos outros países que foram analisados no quesito titular de direito, para legislação americana é autor qualquer pessoa que contribuiu com a criação do jogo, neste viés, é possível que empregadores ou pessoa que contratou um profissional seja detentora dos direitos autorais sob a respectiva obra, essas questões estão positivadas no Capítulo 2, seção 201, Alínea (a) e (b) da Lei de Direitos Autorais dos EUA.

A Seção 201 do Capítulo 2 da Lei de Direitos Autorais ainda aborda em sua alínea (d) a matéria sobre transferência de propriedade, no qual se um jogo for protegido por direito autoral, essa propriedade poderá ser transferida de forma total ou parcial por meio de atribuição ou licença. Destaca-se a seção 106A do capítulo 1 da Lei, pois em seu *caput* é limitado às obras artes visuais os direitos morais, entende-se como artes visuais a disposição da seção 101:

> "(1) uma pintura, desenho, impressão ou escultura, existente em uma única cópia, em uma edição limitada de 200 cópias ou menos que sejam assinadas e numeradas consecutivamente pelo autor, ou, no caso de uma escultura, em múltiplas esculturas fundidas, esculpidas ou fabricadas de 200 ou menos que sejam numeradas consecutivamente pelo autor e tenham a assinatura ou outra marca de identificação do autor; ou
> (2) uma imagem fotográfica estática produzida apenas para fins de exposição, existente em uma única cópia assinada pelo autor, ou em uma edição limitada de 200 cópias ou menos assinadas e numeradas consecutivamente pelo autor"

Dessa forma, como Turesso (2018) explana, nas relações de empregado e empregador, ou seja, caso exista algum vínculo trabalhista ou contratual, os empregadores sempre serão os autoras dos jogos eletrônicos e os profissionais que realizaram contribuições não terão direitos morais sobre elas.

## 4. SUGESTÃO DE IMPLEMENTAÇÃO DA CLASSIFICAÇÃO DISTRIBUTIVA PARA PROTEÇÃO LEGAL DOS JOGOS.

Os jogos eletrônicos são o resultado de um conjunto de elementos, alguns são artísticos e outros técnicos. Quando afirmamos ser um elemento técnico, está diretamente ligado ao fato de ser fruto de um avanço tecnológico, só ser possível justamente por causa de software e hardware que suportam os jogos. Ao falar que são artísticos, é pelo fato de poder ter elementos considerados arte, como a música, o roteiro, a fotografia e etc. Esses elementos são tão fundamentais quantos os elementos técnicos, pois eles vão contribuir, junto com a interatividade, para a pessoa que está jogando ficar imersa naquele jogo, todos esses aspectos fazem o jogo se tornar, uma obra complexa.

Nesta linha, temos as palavras de do Advogado Felipe Turesso:

> "Assim como filmes, músicas, livros e pinturas, os jogos eletrônicos também são um poderoso meio de expressar emoções e ideias, representando uma nova forma de arte que surgiu com a evolução tecnológica. Assim como o cinema e a fotografia emergiram com o desenvolvimento de novas tecnologias, os jogos eletrônicos oferecem uma plataforma única para a manifestação da criatividade humana."

Esse entendimento é reforçado quando analisamos as legislações dos países portadores dos maiores mercados no ramo e quando analisamos os artigos da Organização Mundial da Propriedade Intelectual sobre a temática. Países como Estados Unidos, China e Japão tendem a proteger grande parte dos elementos que compõem um jogo de forma individual e se utilizando do Direito Autoral. Todavia, ainda existem elementos que vão ser protegidos por Propriedade Industrial, como foi apresentado durante o trabalho. A proteção de cada elemento, ou seja, proteção individualizada, é também definida como uma proteção por classificação "distributiva", visto que cada elemento vai ser "colocado" em uma espécie diferente já existente para ser protegido por Propriedade Intelectual.

Assim, urge, que diante das recentes alterações introduzidas pelo chamado *Marco Legal dos Jogos Eletrônicos*, torna-se essencial refletir sobre os impactos e a coerência dessas inovações no sistema jurídico nacional. A positivação de um registro específico para jogos eletrônicos no âmbito da propriedade industrial representa um avanço no reconhecimento da importância econômica e cultural desse setor. Contudo, tal medida suscita questionamentos relevantes quanto à tutela dos elementos autorais que compõem essas obras, como enredo, trilha sonora, artes visuais e demais criações intelectuais que, tradicionalmente, encontram proteção no campo do direito autoral. A coexistência entre regimes jurídicos distintos — propriedade industrial e direitos autorais — exige uma análise crítica sobre possíveis

sobreposições, lacunas e conflitos normativos, de modo a assegurar uma proteção efetiva e harmônica para todas as dimensões criativas presentes nos jogos eletrônicos.

## 4.1. NECESSIDADE DA ALTERAÇÃO

A necessidade de propor alterações na legislação nacional se dá devido à constatação da existência de significativa divergência quanto à adequada classificação jurídica dos jogos eletrônicos e à forma de sua proteção no âmbito da Propriedade Intelectual.

Observa-se que não há consenso consolidado na doutrina ou na legislação internacional, resultando em interpretações variadas e, por vezes, conflitantes. Os ordenamentos jurídicos analisados revelam abordagens distintas, moldadas por suas próprias tradições legais, políticas culturais e contextos econômicos. Assim, mesmo entre os poucos países examinados, identificam-se peculiaridades legislativas que refletem diferentes compreensões acerca da natureza híbrida e multifacetada dos jogos eletrônicos, ora reconhecidos como programas de computador, ora como obras audiovisuais, ou ainda como criações que demandam tratamento jurídico específico, no caso do Brasil.

Ademais, o jogo eletrônico muitas das vezes exige um trabalho coletivo, em virtude de ser uma “obra criativa moderna que contém vários elementos que se combinam em uma única obra” (TURESSO, 2018). Essa coletividade pode ser de diversas formas, podemos ver jogos composto por centenas de pessoas, dezenas e até mesmo por uma pessoa, cada uma ocupando um função diferente e também tendo uma importância e influência diferente. Logo, nem todas as pessoas que estão trabalhando no desenvolvimento de um jogo possuem competência para modificar qualquer elemento previamente planejado, normalmente essas decisões são responsabilidades de poucas pessoas, no qual ocupam o papel de “diretor”.

O jogos em virtude dessa composição complexa, possui um diretor para cada elemento basilar, assim temos o diretor geral, diretor de arte, diretor de música, diretor de roteiro e, além disso, temos os responsáveis pela parte de software, aqueles que vão ter a responsabilidade de entregar o jogo sem erros técnicos, conhecido popularmente como “bug”, temos por exemplos os problemas de otimização, travamentos e etc.

Isto posto, essa pluralidade de contribuições torna difícil identificar, de forma precisa, todos os titulares dos direitos envolvidos, o que pode gerar conflitos quanto à autoria e à titularidade das obras derivadas. Dessarte, de acordo com Turesso (2018) com o intuito de evitar essas problemáticas a respeito de titularidade fruta da ausência legislativa, a própria indústria dos jogos eletrônicos se autorregulamenta por meio de contratos:

> “a indústria de games busca se autorregular por meio de contratos celebrados entre as empresas desenvolvedoras e os profissionais contribuidores, ou até mesmo jogadores que de alguma forma ajudam na elaboração de um game. Tais acordos têm o escopode garantir direitos e obrigações e assim evitando conflitos acerca de autorias, remunerações, entre outras questões envolvendo os jogos.”

Todavia, conforme aponta Turesso (2018), a adoção de mecanismos de autorregulação, embora possa apresentar vantagens práticas, também tende a propiciar violações a direitos autorais e outras condutas lesivas. Tal cenário decorre, em grande parte, das injustiças que podem surgir diante da insuficiência de conhecimento jurídico por parte dos envolvidos.

Nesse sentido, propõe-se a revisão do marco normativo, de modo a estabelecer mecanismos claros para a identificação dos verdadeiros autores e para o reconhecimento dos direitos das partes efetivamente interessadas no processo criativo. Tal alteração se justifica diante das particularidades inerentes aos jogos eletrônicos, cujas camadas de criação demandam regulamentação específica que assegure não apenas a proteção jurídica, mas também a justa atribuição e repartição dos benefícios decorrentes de sua exploração econômica.

Nesta linha, Turesso (2018, pág. 87) destaca a decisão de um caso julgado na frança:

> “videogame é um trabalho complexo que não pode ser reduzido à sua única dimensão de software, por mais significativo que seja, de modo que cada um de seus componentes seja regido pelo arcabouço legal aplicável a ele de acordo com sua natureza (...)”

Assim, evidencia-se a necessidade de promover alterações legislativas, considerando a complexidade dos jogos eletrônicos e as demais particularidades que demandam proteção específica.

## 4.2. A ADOÇÃO DE UMA CLASSIFICAÇÃO DISTRIBUTIVA.

A complexidade dos jogos eletrônicos torna difícil a criação de uma legislação que o regulariza de forma perfeita, levando em consideração todas as nuances que integram os jogos. Dessa forma, os principais mercados dessa indústria tendem a regulamentar os jogos através da classificação distributiva, termo utilizado por Andry Ramos, Laura Lopez, Anxo Rodríguez, Tim Meng e Stan Abrams em seu estudo *He Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*.

O termo é utilizado num sentido de você distribuir os elementos em cada espécie de registro no qual melhor se encaixa, seja essa por direito autoral ou propriedade industrial. O

atual modelo adotado pelo ordenamento brasileiro, implementado pela Lei n° 14852/2024, positiva a concessão de um registro específico para jogos por Propriedade Industrial, entretanto ainda não há regulamentação por parte do INPI e não há maiores detalhes na legislação de como será realizada essa concessão. Dessa forma, questiona-se como os elementos considerados artísticos vão ser protegidos, existirá um exceção para ser por direito autoral, não vão ser analisados como jogos ou será por meio de contratos celebrados entre as empresas, desenvolvedoras e os profissionais contribuidores.

Por conta dessas questões, defenda-se a ideia de ser implementado uma classificação distributiva no ordenamento brasileiro, pois é a modalidade que melhor reflete as particularidades que os jogos possuem, reconhecendo sua natureza artística e sua natureza técnica, possibilitando que os elementos possam ser protegidos por direito autoral e por propriedade industrial. Entretanto, classificação distributiva existem críticas pertinentes por acarretar em diversas problemáticas, como afirma Felipe Turosse:

> "O que os juristas buscam para solucionar esta questão é tentar encaixar os games em uma modalidade já existente, o que acarreta em falhas e dúvidas acerca da autoria, remuneração, transferência de direitos, infrações, Direitos Patrimoniais e Morais, classificação, entre outros tópicos"

Assim, compreende-se que, embora a classificação distributiva não represente a solução ideal para a proteção jurídica dos jogos eletrônicos — uma vez que determinados elementos não recebem tutela efetiva, especialmente características singulares dessa categoria —, ainda se mostra como a alternativa capaz de abranger a maior quantidade de componentes que integram essas obras, permitindo sua proteção de forma individualizada. Ademais, outro benefício relevante é que tal modelo se apresenta como o menos oneroso e prejudicial aos órgãos responsáveis pela concessão dos registros, já que não exige a criação ou reorganização estrutural para implementação de um setor específico. Diante disso, evidencia-se que eventuais reformas legislativas deverão considerar não apenas a complexidade técnica e criativa dos jogos eletrônicos, mas também a viabilidade prática e institucional de seu registro e proteção.

Portanto, urge, a necessidade de debater em nível nacional e internacional, com o intuito de chegar num consenso legislativo a respeito dessa matéria, Turesso (2018, pág. 90) destaca que a criação de um acordo internacional será de suma importância para os interessados e reduzirá abusos, assim contribuindo para o crescimento da indústria dos jogos.

Além disso, Turesso ainda defende a criação de um regime especial no qual acomoda as características específicas dessa complexas obras criativas, defina os direitos que goza o titular do direito e cria um sistema de compensação justa e equitativa para criadores, sempre com intuito de “incentivar uma das coisas mais admiráveis da humanidade: a criação de obras literárias, artísticas ou científicas, sendo neste caso, de jogos eletrônicos”.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indústria dos jogos eletrônicos adquiriu uma relevância social e econômico elevada, com um público alvo grande e o crescimento progressivo das receitas, temos por exemplo o setor de jogos para celulares que tem projeção em atingir o valor de US$270 bilhões até 2032, como aponta pesquisa realizada pela empresa Allied Market Research.

Em paralelo com o crescimento do mercado, os jogos eletrônicos ao longo dos anos passaram a ter uma criação cada vez mais complexa, incorporando uma quantidade maior de elementos criativos diversos como enredo, trilha sonora, artes, patentes, marcas e etc. Essa composição mais complexa acarretou em dificuldades ao ordenamento jurídico dos países em abordar a matéria, o qual desencadeia omissões legislativas e dúvidas nos casos concretos, cabendo a jurisprudência solucionar essas questões.

Assim, observa-se divergência quanto à existência de uma classificação jurídica para jogos eletrônicos. No Brasil, com a publicação do Marco Legal dos Jogos, passou a existir uma definição específica e única para conceituar o que são jogos eletrônicos. Por outro lado, grandes mercados, como Estados Unidos, China e Japão, não possuem uma conceituação direcionada aos jogos, reconhecendo a complexa composição da obra, que reúne elementos já protegidos pelo ordenamento jurídico desses países.

Ademais, o Brasil criou uma nova modalidade de concessão específica para o registro de jogos eletrônicos, protegidos por Propriedade Industrial, destacando-se a necessidade de regulamentação dessa espécie pelo INPI, órgão responsável. No entanto, essa abordagem contrasta com a legislação estrangeira, que em sua maioria protege os jogos por Direito Autoral. Vale ressaltar que, embora grande parte dos elementos de um jogo seja protegida por Direito Autoral nos principais mercados, alguns elementos ainda podem ser abrangidos pela Propriedade Industrial.

Além disso, a equiparação de dispositivos eletrônicos (como consoles) e softwares a jogos eletrônicos é questionável, uma vez que há diferenças claras entre produtos e serviços, tornando confusa a unificação de ambos em um único conceito.

Diante desses entendimentos, surge a necessidade de questionar a efetividade da definição de “jogo eletrônico” e da implementação dessa nova modalidade de concessão, ambas estabelecidas pelo Marco Legal dos Jogos. Nesse contexto, defende-se a adoção de uma classificação distributiva pelo ordenamento jurídico brasileiro para proteção dos jogos eletrônicos pelo Direito da Propriedade Intelectual. Embora não seja o modelo ideal, apresenta vantagens práticas: reduz custos para órgãos públicos - visto a não necessidade de criação de novos setores para atender uma nova modalidade de registro-, aproveita entendimentos já pacificados sobre modalidades existentes e facilita a compreensão de questões jurídicas, como titularidade, direitos patrimoniais e morais, entre outros. Todavia, a adoção de uma classificação distributiva também apresenta limitações, sobretudo por não considerar todas as particularidades que compõem um jogo eletrônico.

Portanto, conclui-se que é necessário incentivar a realização de debates, a nível nacional e internacional, a respeito deste tema, objetivando o aperfeiçoamento das legislações, com intuito de consolidar um entendimento pacífico acerca da natureza jurídica, autoria, transferência de direitos e outras questões relacionadas aos jogos eletrônicos.

## REFERÊNCIAS

ASSASSIN‘S Creed Mirage PS4 vs. PS4 Pro vs. PS5 Comparison | Loading Times, Graphics, FPS Test. Direção: OPEN SURPRISE. [S. l.]: YouTube, 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=depa6rtJack. Acesso em: 15 de Jul. 2025.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; LIMA, Sérgio Muinhos Barro; CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Thiago José de Souza. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granber, jul./dez. 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/40013187/UM_ESTUDO_SOBRE_A_HISTÓRIA_DOS_JOGOS_ELETRÔNICOS?auto=download. Acesso em: 27 jun. 2025.

CHINA. Copyright Law of the People’s Republic of China - China CN031. Disponível em: https://www.wipo.int/wipolex/en/text/466268. Acesso em: 8 ago. 2025.

ESTADOS UNIDOS. Copyright Law of the United States (Title 17) - and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code. Disponível em: https://www.copyright.gov/title17. Acesso em: 8 ago. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 4.657, de 4 de setembro de 1942. Lei de Introdução às Normas do Direito Brasileiro – LINDB. Acesso em: 7 ago. 2025.

BRASIL. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Acesso em: 7 ago. 2025.

BRASIL. Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm. Acesso em: 27 jun. 2025.

GOV.BR. Brasil e OMPI. 2023. Disponível em: https://www.gov.br/mre/pt-br/delbrasomc/brasil-e-ompi/brasil-e-ompi. Acesso em: 15 de jun. de 2025.

JAPAN. Japanese Copyright Act (Act No. 48 of 1970). English translation. Disponível em: https://www.japaneselawtranslation.go.jp/en/laws/view/3379#je_ch1sc1at2. Acesso em: 17 de jun. de 2025.

KENT, Steven. Ultimate history of video games. [S. l.]: Three Rivers Press, [s. d.]. ISBN 0761536434.

LEITE, Cardarelli Leonardo. Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogos e seus jogos através de uma análise em design. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2006. cap. 1, p. 29-83. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF. Acesso em: 27 jun. 2025.

LUNDGREN, Felipe Dannemann; PORTO, Patrícia Carvalho da Rocha. Entra em vigor o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos do Brasil: entenda o que diz a nova legislação. Danneman Siemsen, 2024. Disponível em: https://www.dannemann.com.br/noticia.html?slug=entra-em-vigor-o-marco-legal-para-a-industria-de-jogos-eletronicos-do-brasil-entenda-o-que-diz-a-nova-legislacao&. Acesso em: 3 de jul. de 2025.

RAMOS, Andy; LÓPEZ, Laura; RODRÍGUEZ, Anxo; MENG, Tim; ABRAMS, Stan. The legal status of video games: comparative analysis in national approaches. WIPO, 2013. Disponível em: https://www.wipo.int/copyright/en/creative_industries/video_games.html. Acesso em: 16 de jun. de 2025.

REGULATIONS on the Protection of Computer Software (China) - State Council Decree No. 339. Disponível em: https://www.wipo.int/wipolex/en/legislation/details/13396. Acesso em: 8 ago. 2025.

SOLLITTO, André. Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema. Veja, 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema. Acesso em: 29 jun. 2025.

[s. a.]. ALEXEY PAJITNOV. Wikipedia, [s. d.]. Disponível em: https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Alexey_Pajitnov?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc. Acesso em: 3 de ago. de 2025.

[s. a.]. CONSOLE de jogos eletrônicos. Wikipédia, [s. d.]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Console_de_jogos_eletrônicos#:~:text=Console%20de%20jogo%20eletrônico%20ou,de%20tiro%2C%20jogos%20de%20ação%2C. Acesso em: 3 de ago. de 2025.

[s. a.]. CONSOLE: saiba tudo sobre esse dispositivo para jogos. Westwing, [s. d.]. Disponível em: https://www.westwing.com.br/guiar/console/#:~:text=Console:%20o%20que%20é?,jogos%20e%20outros%20conteúdos%20multimídia. Acesso em: 4 de ago. de 2025.

[s. a.]. PONG. Wikipédia, [s. d.]. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Pong. Acesso em: 2 de ago. de 2025.

[s. a.]. TETRIS. Wikipedia, [s. d.]. Disponível em: https://en-m-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Tetris?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc. Acesso em: 2 de ago. de 2025.

[s. a.]. TOP countries and markets by video game revenues. Newzoo, [s. d.]. Disponível em: https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues. Acesso em: 30 jun. 2025.

TUROSSE, Felipe. Jogos eletrônicos são arte? REVIL, 5 jan. 2025. Disponível em: https://residentevil.com.br/artigos/jogos-eletronicos-sao-obras-de-arte/. Acesso em: 10 jul. 2025.

TUROSSE, Felipe. Titularidade de jogos eletrônicos e sua proteção nos direitos autorais. UNINTER, 2018. Disponível em: https://repositorio.uninter.com/handle/1/547. Acesso em: 29 jun. 2025.

VIDEO game control unit. Inventor: Masayuki Yukawa. Disponível em: https://patents.google.com/patent/USD299726S. Acesso em: 1 de jul. de 2025.

WIJMAN, Tom. Newzoo – Video games market size estimates and forecasts for 2022. Newzoo, 2023. Disponível em: https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecasts. Acesso em: 29 jun. 2025.

WIPO. Estados-membros. Disponível em: https://www-wipo-int.translate.goog/members/en/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=sge#:~:text=Os%20Estados-membros%20da%20OMPI,um%20estado%20membro%20da%20Organização. Acesso em: 2 de jul. de 2025.

WIPO. Video games. Disponível em: https://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html. Acesso em: 14 de jun. de 2025.

YAMAKAMI, Leticia. Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos. Veja, 2024. Disponível em: https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos. Acesso em: 30 jun. 2025.