

JOGOS ELETRÔNICOS E PROPRIEDADE INDUSTRIAL: ANÁLISE CRÍTICA DA LEI N.º 14.852/2024

ELECTRONIC GAMES AND INDUSTRIAL PROPERTY: A CRITICAL ANALYSIS OF LAW NO. 14,852/2024

Patrícia Pereira Peralta 

Doutora em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Professora da Pós-Graduação em Propriedade Intelectual do Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Inovação do Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

Email: ppereira@inpi.gov.br

Marcelo Nogueira 

Doutor em Propriedade Intelectual e Inovação. Professor da Pós-Graduação em Propriedade Intelectual do Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Inovação do Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

Email: mnogueira.adv@hotmail.com

RESUMO: Este artigo analisa criticamente a proteção jurídica dos jogos eletrônicos a partir da Lei n.º 14.852/2024, com foco na tensão normativa criada pela definição do jogo eletrônico como obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador e, simultaneamente, por sua inserção no rol da propriedade industrial mediante alteração da Lei n.º 9.279/1996. O problema de pesquisa consiste em verificar se essa opção legislativa é compatível com a natureza complexa dos jogos eletrônicos e quais riscos decorrem da ausência de requisitos materiais e procedimentais para o novo registro. A pesquisa adota abordagem qualitativa, utiliza como procedimentos técnicos a pesquisa bibliográfica e documental e emprega o método comparativo para examinar a legislação brasileira e experiências selecionadas dos Estados Unidos, da União Europeia, da Ásia e da África. Conclui-se que a lei brasileira acerta ao reconhecer a natureza híbrida dos jogos eletrônicos e ao reforçar sua relevância como ativo econômico e cultural, mas cria insegurança ao introduzir na propriedade industrial uma categoria cuja operacionalização ainda depende de regulamentação clara e sistematicamente compatível com o direito autoral, a Lei de *Software* e os demais direitos de propriedade industrial.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; propriedade intelectual; Lei n.º 14.852/2024; direito autoral; propriedade industrial.

ABSTRACT: This article critically examines the legal protection of electronic games under Brazilian Law No. 14,852/2024, focusing on the normative tension created by defining electronic games as interactive audiovisual works developed as computer programs while simultaneously inserting them into the scope of industrial property through an amendment to Law No. 9,279/1996. The research problem is whether this legislative choice is compatible with the complex legal nature of electronic games and what risks arise from the absence of substantive requirements and procedural rules for the new registration mechanism. The study adopts a qualitative approach, drawing on documentary research, a literature review and comparative analysis, examining Brazilian legislation and selected experiences from the United States, the European Union, Asia and Africa. It concludes that Brazilian law correctly recognizes the hybrid nature of electronic games and their importance as economic and cultural assets, but creates legal uncertainty by introducing an industrial property category whose implementation still depends on clear regulation that is systematically compatible with copyright law, software protection and other industrial property rights.

Keywords: electronic games; intellectual property; Law No. 14,852/2024; copyright; industrial property.

SUMÁRIO: 1 INTRODUÇÃO. 2 A LEI N.º 14.852/2024 E A TENSÃO ENTRE FOMENTO SETORIAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL. 3 DA PROTEÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO UM DOS TIPOS DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL. 4 A DELIMITAÇÃO GEOECONÔMICA DA TUTELA DE PI: OS MERCADOS GLOBAIS HEGEMÔNICOS DE JOGOS ELETRÔNICOS. 4.1 O PARADIGMA AMERICANO: *COPYRIGHT*, PATENTES E A TUTELA DA EXPERIÊNCIA. 4.1.1 O Direito de Autor e a Doutrina do *Look and Feel*. 4.1.2 O Papel Estratégico das Patentes. 4.2 O IMPERATIVO DA HARMONIZAÇÃO: UNIÃO EUROPEIA E A CLASSIFICAÇÃO DE OBRA CRIATIVA COMPLEXA. 4.3 O EIXO ASIÁTICO: CHINA E COREIA DO SUL - INOVAÇÃO, GOVERNANÇA E *E-SPORTS*. 4.3.1 China: Territorialidade, Clonagem e Controle Estatal. 4.3.2 Coreia do Sul: O Ecossistema de *eSports* e a Tutela da Funcionalidade. 4.4 ÁFRICA: O MERCADO *MOBILE*, INOVAÇÃO LOCAL E DESAFIO DA GOVERNANÇA DA PI. 5

COMPARATIVO DO MARCO LEGAL BRASILEIRO (LEI N.º 14.852/2024) SOB A ÓTICA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL. 6 CONCLUSÃO. REFERÊNCIAS.

1 INTRODUÇÃO

A ascensão da indústria global de entretenimento eletrônico elevou o jogo eletrônico de produto cultural a ativo complexo de propriedade intelectual, formado por código, interfaces, imagens, sons, personagens, narrativas, bases de dados, sinais distintivos, elementos de design e, em certos casos, soluções técnicas incorporadas à experiência de jogo. Essa composição dificulta o enquadramento jurídico unitário do jogo eletrônico, pois suas diferentes camadas podem ser protegidas por regimes distintos, como direito autoral, Lei de *Software*, marcas, desenhos industriais, patentes, segredos de negócio e contratos.

No Brasil, a Lei n.º 14.852/2024, ao instituir o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, intensificou esse debate. De um lado, o diploma define o jogo eletrônico como obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, aproximando-o da Lei n.º 9.609/1998 e da Lei n.º 9.610/1998. De outro, a mesma lei altera a Lei n.º 9.279/1996 para prever a concessão de registro para jogos eletrônicos no campo da propriedade industrial. Surge, assim, uma tensão normativa entre a natureza autoral e computacional do jogo eletrônico e sua inserção formal no sistema da propriedade industrial.

Diante disso, o problema de pesquisa deste artigo pode ser formulado nos seguintes termos: em que medida a inserção dos jogos eletrônicos no rol de proteção da propriedade industrial pela Lei n.º 14.852/2024 é juridicamente compatível com a natureza autoral, audiovisual e computacional desses bens e quais riscos de insegurança decorrem da ausência de requisitos e procedimento próprios para esse novo registro?

O objetivo geral é analisar criticamente a compatibilidade entre a natureza jurídica dos jogos eletrônicos e sua inserção no campo da propriedade industrial pela Lei n.º 14.852/2024. Como objetivos específicos, pretende-se: examinar a estrutura normativa da lei brasileira; identificar os regimes de proteção aplicáveis ao código, aos elementos audiovisuais, às interfaces, às marcas, aos desenhos industriais e às soluções técnicas eventualmente incorporadas aos jogos; comparar a solução brasileira com experiências estrangeiras selecionadas; e avaliar se o novo registro previsto na LPI contribui para a segurança jurídica ou, ao contrário, cria uma categoria de difícil operacionalização.

A pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza básica, com os procedimentos bibliográfico, documental e comparativo. A análise documental concentra-se na Lei n.º 14.852/2024, na Lei n.º 9.279/1996, na Lei n.º 9.609/1998 e na Lei n.º 9.610/1998, com atenção especial à articulação entre direito autoral, *software* e propriedade industrial. A dimensão comparativa examina experiências dos Estados Unidos, da União Europeia e de mercados selecionados da Ásia e da África. A escolha desses blocos decorre de sua relevância econômica,

normativa ou regulatória para o setor: os Estados Unidos pela centralidade jurisprudencial e pelo uso estratégico de *copyright* e patentes; a União Europeia pela harmonização normativa e pela classificação dos jogos como obras complexas; a Ásia pela força econômica, tecnológica e regulatória de China e Coreia do Sul; e a África pelo crescimento do mercado *mobile* e pelos desafios de governança e *enforcement*.

A comparação não pretende esgotar a disciplina jurídica de cada jurisdição, mas identificar modelos úteis para avaliar a coerência, os limites e os riscos da solução brasileira. O artigo parte da hipótese de que a proteção eficaz dos jogos eletrônicos não depende necessariamente da criação de uma categoria unitária e autônoma de propriedade industrial, mas da articulação sistemática entre regimes jurídicos distintos, respeitados seus pressupostos, finalidades e procedimentos próprios.

2 A LEI N.º 14.852/2024 E A TENSÃO ENTRE FOMENTO SETORIAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL

A Lei n.º 14.852/2024 é predominantemente um instrumento de política pública voltado ao fomento da indústria de jogos eletrônicos. Sua estrutura contempla disposições preliminares, definições, princípios, enquadramento das empresas desenvolvedoras, requisitos para desenvolvimento, usos admitidos, apoio à pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura, formação de recursos humanos, proteção de crianças e adolescentes e alterações legislativas. Essa amplitude temática evidencia que o diploma não foi concebido apenas como norma de propriedade intelectual, mas como marco setorial destinado a organizar e estimular um mercado econômico e cultural em expansão.

A definição legal do jogo eletrônico ocupa posição central nesse debate. O art. 5º equipara o jogo eletrônico à obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme a Lei n.º 9.609/1998, em que imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface. Essa formulação explicita a natureza híbrida do objeto: há uma dimensão funcional e computacional, associada ao *software*, e uma dimensão estética, narrativa e audiovisual, tradicionalmente relacionada ao direito autoral.

A própria lei, contudo, não resolve todos os efeitos dessa qualificação. Embora mencione a obra audiovisual interativa e o programa de computador, não delimita como se articulam os direitos incidentes sobre código, roteiro, música, personagens, interfaces, elementos gráficos, marcas, desenhos industriais, bases de dados, ferramentas de desenvolvimento e eventuais soluções técnicas. A multiplicidade de profissionais listados pela lei, como artista visual, artista de áudio, *designer* de narrativa, *designer* de jogos, programador, testador e produtor, reforça a complexidade autoral e contratual envolvida na titularidade dos ativos intelectuais resultantes.

O ponto mais sensível, para os fins deste artigo, está no Capítulo IV, que altera a Lei n.º 9.279/1996 para inserir a concessão de registro para jogos eletrônicos no rol da propriedade industrial. Embora a medida possa ser compreendida como tentativa de conferir maior visibilidade econômica e institucional ao setor, ela desloca o debate para um campo jurídico marcado por requisitos formais, publicidade, procedimento administrativo e efeitos concorrenciais próprios.

Assim, embora a Lei n.º 14.852/2024 tenha vocação predominante de fomento, sua principal consequência dogmática em matéria de propriedade intelectual está na criação de uma previsão de registro cuja natureza, requisitos, procedimento e efeitos ainda não foram claramente delimitados. É a partir dessa tensão entre reconhecimento setorial, proteção autoral e formalização industrial que se desenvolve a análise crítica das seções seguintes.

3 DA PROTEÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO UM DOS TIPOS DE PROPRIEDADE INDUSTRIAL

A ascensão do jogo eletrônico a uma proeminente categoria da economia criativa impõe um intrincado desafio hermenêutico aos regimes de Propriedade Intelectual (PI), dada à sua natureza dual que obstaculiza a aplicação unificada e eficaz do *jus proprietatis* (direito de propriedade). Este artefato tecnológico transcende as classificações dicotômicas tradicionais, exigindo uma sobreposição de tutelas que se revela, frequentemente, insuficiente. A essencialidade jurídica do jogo eletrônico reside, *prima facie*, na sua constituição híbrida, que conjuga um alicerce funcional (o código-fonte e a lógica algorítmica) e um acervo estético e narrativo (gráficos, áudio, design e enredo) (Brasil, 2024).

O componente funcional é tipicamente protegido pelo Direito Autoral na vertente alusiva aos programas de computador, conforme preconiza a LS, sendo a proteção estritamente delimitada à expressão específica do código. Concomitantemente, o acervo estético é enquadrado como obra audiovisual ou obra artística, sob a égide da LDA, a exemplo da Lei n.º 9.610/1998 no sistema brasileiro. Contudo, o obstáculo capital reside na aplicação rigorosa da dicotomia ideia-expressão, que universalmente consagra a tutela da expressão criativa do autor, mas jamais da ideia, princípio ou funcionalidade subjacente (Brasil, 1998b).

Este vácuo legal fomenta a prática de clonagem (*cloning*), na qual concorrentes replicam a mecânica de jogo (a ideia não protegível) e o conceito funcional, mas se resguardam da ilicitude ao empregarem código-fonte e ativos artísticos ligeiramente distintos. Deste modo, o litígio torna-se uma tarefa probatória onerosa, centrada na demonstração da cópia da expressão não funcional e original, e não da funcionalidade em si.

Adicionalmente, a insuficiência dos instrumentos unilaterais agrava a vulnerabilidade. A proteção por patente seria o instrumento ideal para resguardar a funcionalidade e o mecanismo de *gameplay* inovador, mas a elegibilidade patentária de *software* puro ou de métodos de negócio é

restrita e controversa em muitas jurisdições, devido aos rigorosos critérios de novidade e atividade inventiva. As marcas registradas, por sua vez, resguardam apenas a identidade comercial (título e logo), não oferecendo imunidade contra a apropriação do conteúdo criativo. Por fim, a característica mais distintiva do jogo, a interatividade e a experiência dinâmica em tempo real, permanece como um objeto de difícil enquadramento nas categorias legais desenhadas para obras estáticas ou lineares, sublinhando a necessidade de uma readequação legislativa perante a tecnologia digital.

A propriedade industrial é regulada pela Lei n.º 9.279/1996 (LPI), conforme já observado. Nesta Lei, em seu art. 2º, compreende-se que, visando ao desenvolvimento tecnológico, econômico e social, poderão ser concedidas patentes, marcas e desenhos industriais entre outras disposições. Ao incorporarem-se os jogos eletrônicos no rol dos direitos de propriedade industrial, tipificam-se os mesmos como uma propriedade industrial, apesar de eles terem sido definidos, na Lei n.º 14.852/2024, como obra de audiovisual. Possivelmente, tal enquadramento no rol da LPI deveu-se ao fato de o INPI estar hoje responsável pela proteção ao programa de computador, que, importante esclarecer, está positivado em lei própria, qual seja, a LS. Contudo, mesmo tendo o INPI como instituição depositária dos programas de computador, estes possuem, em consonância ao disposto, legislação própria, tendo sido equacionados à criação literária e, portanto, abrigados no direito de autor.

Acompanhando as disposições de Otero Lastres (2009), diversa é a finalidade da proteção autoral diante daquela garantida pela propriedade industrial. O direito autoral tem sua justificativa na proteção ao autor, aquilo que Pedro Nunes Barbosa (2018) define como hipossuficientes. Portanto, a ideia central da proteção autoral é garantir ao criador intelectual alguma proteção sem que se imponha o ônus de ter o mesmo que atender a burocracias e dificuldades para garantir a propriedade de sua criação intelectual.

Diversa é a finalidade perseguida pela propriedade industrial. Entende-se que a concessão de marcas, patentes e demais pode vir a bloquear o jogo da livre concorrência, devendo o sistema ser operacionalizado da forma mais escorreita e com as maiores publicidade e transparência possíveis. Por conseguinte, Lastres (2009) destaca que, diferente do direito autoral, no qual a criação ao nascer já se encontra protegida, na propriedade industrial, o direito só é concedido àquele que primeiro o pleitear. O requerente deverá fazer sua solicitação em uma oficina pública que irá avaliar se o objeto solicitado atende a determinados requisitos que visam ao abastecimento do acervo das técnicas (patentes de invenção ou patentes de modelos de utilidade) ou ao acervo das formas estéticas (formas ornamentais protegidas como desenhos industriais) ou à capacidade de identificação e diferenciação (marcas e indicações geográficas) de produtos e serviços. Essa oficina deverá, por seu turno, dar publicidade a todos os seus atos e, principalmente, àqueles referentes à constituição ou reconhecimento de direitos sobre as criações intelectuais requeridas. Lastres (2009) informa ser o fato de dar publicidade ao direito constituído (ou reconhecido) ou a

ser constituído essencial ao sistema de propriedade industrial, pois permite a toda a sociedade reconhecer aquele direito e mesmo questioná-lo, assegurando maior transparência aos setores industriais e ao mercado concorrencial como um todo.

Ao inserir os jogos eletrônicos como uma espécie de propriedade industrial, o legislador obriga os mesmos a adequarem-se ao sistema da propriedade industrial. Sendo assim, há que se questionar, em relação ao diploma legal nº 14.852/2024, quais são os requisitos que deverão ser analisados com a finalidade de se conceder ou negar a proteção, bem como qual será o rito processual a ser seguido, de forma que todos tenham acesso ao conteúdo daquilo que se pretende constituir como uma propriedade industrial que possa vir a ser concedida. Não há preocupações na Lei n.º 14.852/2024 com questões essenciais ao sistema de propriedade industrial, o que dificulta a inserção dos jogos eletrônicos no rol dos direitos de propriedade industrial.

Ademais, os jogos eletrônicos podem ser objeto de uma criação de múltiplas obras com autorias, inclusive, diversas, como visto ao longo desta apreciação. Essas múltiplas autorias já vêm sendo abrigadas no atual sistema de propriedade intelectual. Pense-se naquele que se dedicou a fazer a música ou as composições sonoras do jogo. Para este, o abrigo estará na LDA. E sobre o *designer* responsável por toda a dinâmica visual, pelas interfaces gráficas (dinâmicas ou estáticas)? A proteção indicada será o desenho industrial, por certo, um título da LPI. Ainda há o nome do jogo que encontrará abrigo no sistema de marcas, este, também, compreendido como uma das espécies de propriedade industrial. E mesmo o programa de computador criado para tornar o jogo executável já possui a legislação de programa de computador para ampará-lo, sendo tal legislação equacionada e amparada pela legislação de direitos autorais. Dessa maneira, não se vê como pertinente equacionar uma obra que possui múltiplas criações como um dos tipos de propriedade industrial e, ao mesmo tempo, não fornecer o mínimo de instrumentalização legal para garantir sua apreciação, como no caso dos requisitos e do rito processual.

4 A DELIMITAÇÃO GEOECONÔMICA DA TUTELA DE PI: OS MERCADOS GLOBAIS HEGEMÔNICOS DE JOGOS ELETRÔNICOS

A análise dos regimes de Propriedade Intelectual (PI) aplicáveis aos jogos eletrônicos exige a prévia delimitação dos vetores geoeconômicos que concentram o maior volume de capital e desenvolvimento tecnológico. A relevância de um mercado transcende sua mera capacidade de consumo, abarcando, fundamentalmente, a sua potência normativa, a influência exercida sobre a jurisprudência e os padrões de *enforcement* global (Meneghetti, 2013). Sob esta ótica, o panorama mercadológico mundial é inequívoca e historicamente liderado por três blocos regionais.

O primeiro polo, a região Ásia-Pacífico (APAC), constitui o maior mercado global em termos de receita, notavelmente impulsionado pela alta penetração do *mobile gaming* (Newzoo, 2025). Este domínio gera um foco intenso no enfrentamento das violações de PI, caracterizado

pelo alto índice de pirataria e pela proliferação de clonagem (*cloning*) de jogos, o que tem impulsionado a evolução dos tribunais especializados na Ásia. Países como o Japão e a Coreia do Sul representam a vanguarda tecnológica, possuindo sistemas de patentes e direitos autorais de alta sofisticação, essenciais para a proteção de inovações algorítmicas e *game design*.

Em contraposição, a América do Norte, centralizada nos Estados Unidos da América (EUA), exerce uma hegemonia normativa inquestionável no setor. Os EUA não são apenas o epicentro de grandes editoras e *publishers* globais, como também o lócus de criação de precedentes jurídicos influentes, especialmente em matéria de Direitos Autorais e Patentes (Morais; Meneghetti, 2022). O vigor do mercado de consoles e *PC gaming* nos EUA catalisa discussões sobre a patenteabilidade de mecanismos de *gameplay* (*business methods*) e o desenvolvimento de doutrinas que buscam resguardar o *look and feel* (aparência e sensação) da experiência do usuário, influenciando as abordagens de litígio em diversas jurisdições (Meneghetti, 2013).

Por fim, a Europa Ocidental constitui o terceiro polo hegemônico, distinguindo-se pelo seu esforço em harmonização legislativa. Sob a égide da União Europeia (UE), a proteção de PI é regida por Diretivas que visam facilitar a circulação de bens e serviços digitais, garantindo uma aplicação uniforme da tutela autoral. O Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE) reconhece os jogos eletrônicos como obras criativas complexas, impondo um quadro jurídico que equilibra a inovação com a tutela dos direitos autorais e conexos em um vasto mercado único (União Europeia, 2014). A análise subsequente deste artigo se dedicará a dissecar a especificidade e a eficácia das salvaguardas de PI nesses três quadrantes geopolíticos.

4.1 O PARADIGMA AMERICANO: *COPYRIGHT*, PATENTES E A TUTELA DA EXPERIÊNCIA

A jurisdição dos Estados Unidos da América (EUA) figura como o principal laboratório de doutrinas de Propriedade Intelectual aplicáveis ao jogo eletrônico. Neste sistema, a proteção se articula em dois pilares principais, o *Copyright* e as Patentes, cujo balanço é crucial para determinar a extensão da exclusividade concedida aos desenvolvedores.

4.1.1 O Direito de Autor e a Doutrina do *Look and Feel*

O Direito de Autor (*Copyright*) é o mecanismo primário de proteção do jogo eletrônico. O código-fonte é categorizado como uma obra literária, enquanto os elementos gráficos, audiovisuais e narrativos são tutelados como obras audiovisuais ou obras pictóricas. No entanto, a contribuição mais notável da jurisprudência americana reside no esforço de estender a proteção para além da expressão literal do código, confrontando diretamente o desafio da clonagem.

O caso *Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc.* (1982) estabeleceu o precedente de que o jogo eletrônico é uma obra audiovisual fixada e, portanto, passível de *Copyright*, ainda que a interação do usuário gere imagens variáveis (Morais; Meneghetti, 2022).

Posteriormente, a doutrina do *Look and Feel* (aparência e sensação) emergiu em casos como *Apple Computer, Inc. v. Microsoft Corp.* e *Lotus Development Corp. v. Borland International, Inc.* para determinar se a interface e a experiência de usuário podem ser protegidas. Embora esta doutrina tenha sido significativamente mitigada, ela influenciou a busca por proteção de elementos não-literais do *software*. A jurisprudência atual, notadamente no caso *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*, tem concedido proteção ao conjunto de elementos criativos não funcionais do jogo, como a aparência das peças, o *design* da grade e a interface específica, reforçando que a cópia de elementos estéticos ou do sentimento do jogo configura violação, mesmo que o código-fonte seja distinto.

4.1.2 O Papel Estratégico das Patentes

As Patentes assumem um papel estratégico nos EUA que é menos comum em outras jurisdições, devido à sua flexibilidade em tutelar invenções implementadas por computador (Patentes de *Software*). Enquanto o *Copyright* protege a expressão, a patente é o único instrumento que pode resguardar a funcionalidade em si.

Em face da dicotomia ideia-expressão, os desenvolvedores estadunidenses buscam ativamente a proteção por patentes para mecânicas de *gameplay* inovadoras: proteção de novos métodos de interação e sistemas de recompensa; tecnologias de *networking* e *multiplayer* (patentes que asseguram a exclusividade sobre a arquitetura de servidores e algoritmos de *matchmaking*); e inovações gráficas e algorítmicas (proteção de *engines* de renderização ou métodos de inteligência artificial exclusivos).

Contudo, esta proteção foi temperada pela decisão *Alice Corp. v. CLS Bank International* (Estados Unidos, 2014), que dificultou a patenteabilidade de ideias abstratas implementadas em computador, exigindo que a invenção incorpore um conceito inventivo adicional que a transforme em algo mais do que uma ideia abstrata.

Em suma, o regime de PI nos EUA é caracterizado pela tensão constante entre a ampla proteção do *Copyright* e a tentativa de patentes de resguardar a funcionalidade, o que estabelece um ambiente de litígio complexo, mas essencial para definir o escopo de proteção global dos jogos eletrônicos.

A experiência norte-americana evidencia que a proteção de jogos eletrônicos tende a operar pela sobreposição de instrumentos, sem a necessidade de transformar o jogo, como unidade complexa, em uma categoria autônoma de propriedade industrial. Para o caso brasileiro, esse modelo mostra que a proteção da funcionalidade, da interface, do código e dos elementos

audiovisuais exige instrumentos distintos, e não necessariamente um novo registro genérico de jogo eletrônico.

4.2 O IMPERATIVO DA HARMONIZAÇÃO: UNIÃO EUROPEIA E A CLASSIFICAÇÃO DE OBRA CRIATIVA COMPLEXA

O bloco da União Europeia (UE) constitui um quadrante regulatório fundamental, cuja contribuição ao arcabouço da propriedade intelectual reside, precipuamente, na harmonização normativa e na integração pan-europeia do Mercado Único Digital. Diferentemente da jurisprudência casuística americana, a abordagem europeia é eminentemente legislativa, visando a mitigar a fragmentação jurídica entre os estados-membros e assegurar a livre circulação de ativos digitais (Parlamento Europeu, 2025).

O cerne da tutela do jogo eletrônico na UE é ancorado na Diretiva 2009/24/CE (Diretiva do *Software*), que, seguindo a tradição internacional, estabelece o *software* enquanto obra literária, conferindo proteção ao seu código-fonte mediante o regime do Direito de Autor (*Copyright*). Todavia, a natureza intrinsecamente dual e multimídia do jogo impôs à jurisprudência comunitária o reconhecimento de que a mera proteção do código é insuficiente. O Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE), em sua atividade hermenêutica, reconheceu que o jogo eletrônico é uma obra criativa complexa, cuja proteção deve englobar o código (pela Diretiva do *Software*) e os elementos audiovisuais, gráficos e narrativos (pela Diretiva 2001/29/CE e, mais recentemente, pela Diretiva (UE) 2019/790 – Diretiva DSM) (União Europeia, 2014). Essa classificação pluralista é vital, pois assegura que o conjunto de ativos criativos do jogo goze de um alto nível de tutela autoral em todos os estados-membros.

A meta da harmonização assegura, portanto, que os direitos de exclusividade adquiridos em uma jurisdição sejam exequíveis nas demais, simplificando a gestão de PI para *publishers* e desenvolvedores transfronteiriços. Adicionalmente, o foco regulatório europeu tem se expandido para além da tutela autoral *stricto sensu*, abrangendo a integridade da experiência de jogo. Decisões recentes do TJUE têm abordado o *software* de trapaça (*cheating software*), que, embora não necessariamente configure violação direta dos direitos autorais (União Europeia, 2024), demonstram a preocupação do bloco em preservar a funcionalidade e a competitividade leal no ambiente de jogos *online*, o que se alinha com o objetivo mais amplo do Mercado Único Digital. Tais medidas confirmam a postura europeia de criar um ambiente regulatório abrangente, que protege o ativo criativo ao mesmo tempo que endereça os desafios impostos pela interatividade e pela massificação dos serviços digitais.

A experiência europeia é especialmente relevante para o Brasil porque parte de uma compreensão plural do jogo eletrônico como obra complexa, protegendo o *software* por regime específico e os demais elementos criativos pelo direito autoral. Essa aproximação reforça a

coerência da definição brasileira de jogo como obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, mas também torna mais problemática a posterior inserção do jogo no rol da propriedade industrial sem delimitação de objeto, requisitos e procedimento.

4.3 O EIXO ASIÁTICO: CHINA E COREIA DO SUL - INOVAÇÃO, GOVERNANÇA E *E-SPORTS*

O bloco Ásia-Pacífico (APAC), liderado pela China e pela Coreia do Sul, representa o maior e mais dinâmico mercado global de jogos eletrônicos, mas apresenta um paradigma de propriedade intelectual distinto, marcado pela inovação tecnológica massiva por um lado e, por outro, por desafios regulatórios singulares e um controle estatal rigoroso, notavelmente na China (Newzoo, 2025).

4.3.1 China: Territorialidade, Clonagem e Controle Estatal

A China é o epicentro do mercado de *games* em termos de receita e base de usuários. Seu sistema de PI, embora formalmente alinhado aos tratados internacionais (seguindo o princípio da territorialidade), historicamente enfrentou dificuldades no combate à pirataria e à clonagem de jogos (Mendes; Simone; Lage, 2023).

Recentemente, o foco do governo tem se deslocado para a proteção de ativos domésticos e o fomento à inovação tecnológica, como demonstrado pelo crescimento exponencial no registro de patentes de IA generativa (OMPI, 2024), que são cruciais para o desenvolvimento de novos *engines* e mecânicas de jogo.

No contexto dos jogos, a proteção do Direito de Autor (*Copyright*) e das patentes é crucial para as desenvolvedoras chinesas que buscam expansão global. Contudo, o acesso ao mercado interno é rigorosamente controlado pelo Estado, que impõe processos de licenciamento e monitora o conteúdo, impactando a forma como os elementos criativos são desenvolvidos e protegidos. A proteção mais eficaz para jogos ocidentais no território chinês frequentemente reside no registro alfandegário de marcas e direitos autorais, conforme previsto na legislação local (Mendes; Simone; Lage et al., 2023).

4.3.2 Coreia do Sul: O Ecossistema de *eSports* e a Tutela da Funcionalidade

A Coreia do Sul é o quarto maior mercado de *games* do mundo e um pioneiro global na institucionalização dos *eSports* (Agência Brasil, 2020). O país estabeleceu um ambiente regulatório favorável aos esportes eletrônicos, reconhecendo a importância de uma indústria que transcende o mero entretenimento.

Neste cenário, a propriedade intelectual assume um papel crucial na gestão dos direitos de transmissão (*broadcasting*) e na regulamentação da concorrência. O jogo eletrônico que serve de base para o *eSport* (o chamado *title*) é, por definição, uma propriedade intelectual da *publisher* (ex.: *Riot Games*, *Blizzard*). Isso gera a necessidade de um complexo sistema de licenciamento contratual que assegure a integridade competitiva: proteção do jogo contra *cheats* e modificações; e direitos de transmissão: negociação dos direitos de transmissão dos campeonatos, como evidenciado pelo histórico conflito entre a *Blizzard* e a *KeSPA* (Associação Coreana de *eSports*) sobre a transmissão de *Starcraft* (Rizzi; De Rugeriis, 2022).

Assim, a Coreia do Sul não apenas protege o jogo como obra criativa, mas também se concentra ativamente na governança do seu uso competitivo e comercial, através de entidades como a *KeSPA*, que atua na interface entre o governo, as desenvolvedoras e os cyberatletas, respeitando os direitos de PI das *publishers* (Rizzi; De Rugeriis, 2022).

A experiência asiática demonstra que mercados tecnologicamente relevantes podem combinar proteção de propriedade intelectual, política industrial, controle regulatório e estratégias de combate à clonagem. Para o Brasil, contudo, o ponto de comparação não é o controle estatal ou a governança dos *eSports* em si, mas a necessidade de definir com precisão quais ativos do jogo são protegidos, por qual via e com quais efeitos jurídicos.

4.4 ÁFRICA: O MERCADO *MOBILE*, INOVAÇÃO LOCAL E DESAFIO DA GOVERNANÇA DA PI

O continente africano, especialmente a África Subsaariana, representa um dos mercados de *games* de crescimento acelerado, impulsionado pelo aumento da conectividade móvel e por uma população jovem. Segundo a Mordor Intelligence, o mercado africano de jogos foi estimado em US\$ 2,29 bilhões em 2026, com projeção de US\$ 4,1 bilhões até 2031, em cenário fortemente associado ao uso de *smartphones* e à expansão do segmento *mobile* (Mordor Intelligence, 2026). No entanto, o cenário de propriedade intelectual e regulamentação para jogos eletrônicos permanece fragmentado e em grande parte apoiado na aplicação de leis tradicionais de PI.

Na ausência de um marco legal unificado e abrangente para a indústria de *games* (comparável aos modelos dos EUA ou Brasil), a proteção da PI em jogos eletrônicos nos principais mercados africanos (como África do Sul, Nigéria e Quênia) depende da aplicação de leis genéricas de Direito de Autor (*Copyright*) e Patentes.

O Direito de Autor é o principal mecanismo de proteção, cobrindo o código (*Software*) e os elementos criativos (música, arte, enredo, personagens) sob a forma de obras literárias e audiovisuais.

A Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) aponta que a proteção da PI na África é problemática, sendo a situação mais difícil em setores criativos em crescimento, onde a

execução das leis de combate à pirataria e à falsificação ainda é um desafio (Rizzi; De Rugeriis, 2022).

Os dois principais *hubs* do setor no continente, Nigéria e África do Sul, demonstram um foco crescente na governança dos *eSports* e na regulamentação de *iGaming* (apostas *online*), impulsionando a necessidade de maior clareza legal em torno da PI.

Embora o governo nigeriano esteja começando a prestar atenção à indústria de *eSports* como fonte de receita, o regime legal para a atividade se baseia em leis tradicionais de Propriedade Intelectual, Contrato, Trabalho e Concorrência. A proteção do *software* e da criação intelectual do jogo é, portanto, o cerne da tutela jurídica (Jattu, 2021).

A África do Sul possui um ambiente de *iGaming* mais regulamentado (embora complexo, devido à regulação provincial), o que impulsiona a necessidade de estruturas contratuais robustas para o licenciamento de conteúdo e a proteção dos ativos das *publishers* (Oluwafemi, 2026).

A tendência geral na África é de um crescimento orgânico e regulamentação pontual, onde as desenvolvedoras locais e internacionais devem confiar em um sistema contratual rigoroso para proteger seus direitos, dada a falta de um regime abrangente para jogos eletrônicos na maioria das jurisdições.

A experiência africana funciona como contraste: em mercados nos quais a disciplina específica ainda é limitada, a proteção depende de direito autoral, contratos e *enforcement* tradicional. O Brasil, ao criar previsão expressa na LPI, avança em formalização, mas corre o risco oposto: instituir uma categoria formal sem procedimento suficiente para produzir segurança jurídica.

5 COMPARATIVO DO MARCO LEGAL BRASILEIRO (LEI N.º 14.852/2024) SOB A ÓTICA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos brasileiro (Lei n.º 14.852/2024) estabelece um sistema de Propriedade Intelectual (PI) para *games* que é mais bem definido como Modelo Híbrido Formalizado. Em vez de criar um regime *sui generis* totalmente novo, a lei optou por formalizar e reforçar a proteção já existente nas leis brasileiras, inserindo o jogo eletrônico no escopo da propriedade industrial, o que diferencia o escopo protetivo brasileiro dos demais blocos globais abordados.

O Quadro 1 compara os principais eixos de proteção de PI dos jogos eletrônicos em cada bloco abordado, com foco nos mecanismos de tutela formal e legal.

Quadro 1 – Comparação dos modelos de proteção de PI aplicáveis aos jogos eletrônicos.

Eixo de PI	Estados Unidos (EUA)	União Europeia (UE)	APAC (China/Coreia do Sul)	África	Brasil (Lei n.º 14.852/2024)
Conteúdo criativo	Via Direito Autoral e doutrina do " <i>Look and Feel</i> " (jurisprudência).	Via Direito Autoral (TJUE: "obra criativa complexa").	Via Direito Autoral e proteção de <i>design</i> (regimes nacionais).	Via Direito Autoral Tradicional (leis gerais).	Via Lei n.º 9.610/1998 (LDA), reforçada pela definição de "obra audiovisual interativa".
Código (software)	Via Segredo de Negócio (<i>Trade Secret</i>) e, subsidiariamente, Direito Autoral.	Via Diretiva do <i>Software</i> (2009/24/CE), como "obra literária".	Via Leis de <i>Software</i> e Direito de Autor nacionais.	Via Leis de <i>Software</i> e Direito de Autor nacionais.	Via Lei n.º 9.609/1998 (Lei do <i>Software</i>), reforçando a tutela já existente.
Inovação	Patentes (para tecnologias e processos); proteção contratual.	Foco na harmonização regulatória de PI.	Patentes Nacionais (ex.: IA na China) e forte controle sobre licenciamento.	Contrato e Direito Autoral.	Registro Formal Específico (Alteração da LPI para "concessão de registro para jogos eletrônicos").
Modelo	Jurisprudencial/Contratual.	Legislativo Dualista/Harmonizado.	Territorialista/Fomento ao Ativo Doméstico.	Legal Genérico (Em desenvolvimento).	Híbrido Formalizado/Dualista.

Fonte: elaboração própria.

O Marco Legal brasileiro adota o mesmo princípio estrutural de PI da União Europeia: a Dupla Proteção Legal. O primeiro aspecto é a proteção criativa. O Brasil, ao definir o jogo como uma "obra audiovisual interativa" (Lei n.º 14.852/2024), alinha-se ao entendimento do Tribunal de Justiça da UE (TJUE) no qual o jogo é uma "obra criativa complexa" e, portanto, tutelável pelo Direito Autoral (LDA) (União Europeia, 2014). O outro aspecto é a proteção do Código. O código continua protegido pela LS, assim como o código-fonte na UE é protegido pela Diretiva do *Software* como obra literária.

Essa abordagem Dualista Legal contrasta com o foco Jurisprudencial dos EUA, que historicamente priorizou a proteção da expressão do jogo (*Look and Feel*) através da jurisprudência de *Copyright*, e do segredo de negócio para o código.

A maior novidade do Marco Legal brasileiro, estritamente no campo da PI, é a alteração da LPI. O art. 20 da Lei n.º 14.852/2024 adiciona o inciso VI ao art. 2º da LPI, prevendo a concessão de registro para jogos eletrônicos.

Este movimento é único entre os modelos ocidentais analisados. Enquanto EUA e UE dependem principalmente do Direito Autoral, o Brasil insere o jogo eletrônico no domínio da propriedade industrial. A regulamentação futura definirá o escopo desse registro (se para *design* de interface, aspectos técnicos passíveis de patente, ou elementos de marca), mas o ato legal de incluir essa possibilidade na LPI confere ao jogo um *status* formal de ativo industrial que os modelos ocidentais geralmente evitam.

Em comparação com os modelos de APAC e da África, a Lei brasileira se distingue pela sua abordagem de fomento via PI. O foco chinês reside no controle estatal via licenciamento e no combate à pirataria/clonagem (territorialidade), além do fomento à base tecnológica (ex.: patentes de inteligência artificial). A Lei brasileira, por sua vez, não se foca no controle, mas sim na proteção e no incentivo.

O modelo sul-coreano se desenvolveu com ênfase na governança de *eSports* (direitos de transmissão), um aspecto de PI que não é o foco principal do Marco Legal brasileiro.

Por seu turno, a maioria dos países africanos ainda está na fase de aplicar leis de PI gerais e tradicionais com desafios de *enforcement*. O Brasil já possui um arcabouço de PI robusto e o Marco Legal veio para refinar esse arcabouço com fins de fomento.

6 CONCLUSÃO

A análise permite concluir que a Lei n.º 14.852/2024 avança ao reconhecer a relevância econômica e cultural dos jogos eletrônicos e ao reforçar sua natureza complexa, situada entre o programa de computador, a obra audiovisual e outros ativos intelectuais associados. Nesse ponto, o modelo brasileiro aproxima-se da lógica dual observada na União Europeia, ao admitir que diferentes dimensões do jogo podem ser protegidas por regimes distintos, especialmente pela Lei de *Software* e pela Lei de Direitos Autorais.

A principal dificuldade, contudo, reside na opção legislativa de inserir os jogos eletrônicos no campo da propriedade industrial por meio da alteração da Lei n.º 9.279/1996. A previsão de concessão de registro para jogos eletrônicos não veio acompanhada de definição quanto ao objeto registrável, aos requisitos de proteção, ao procedimento administrativo, aos efeitos jurídicos do registro nem à sua relação com direitos autorais, *software*, marcas, desenhos industriais e patentes. Com isso, a lei cria uma categoria formalmente inovadora, mas ainda dependente de regulamentação para evitar insegurança jurídica.

A comparação internacional reforça esse diagnóstico. Nos Estados Unidos, a tutela dos jogos se desenvolve pela combinação entre *copyright*, patentes, segredo de negócio e contratos, com forte mediação jurisprudencial. Na União Europeia, prevalece a compreensão do jogo como obra complexa, protegida por camadas normativas distintas. Nos mercados asiáticos, a proteção de PI se articula com política industrial, controle regulatório, *eSports* e combate à clonagem. Em

mercados africanos, a proteção ainda depende em grande medida de regimes gerais de direito autoral, contratos e *enforcement*. Nenhum desses modelos elimina a necessidade de articulação entre instrumentos jurídicos diversos.

A contribuição do artigo está em demonstrar que o problema brasileiro não está no reconhecimento dos jogos eletrônicos como ativos de propriedade intelectual, mas na forma como sua inserção na propriedade industrial foi realizada. A proteção eficaz dos jogos não exige necessariamente a criação de uma categoria única e autônoma, mas a coordenação coerente entre regimes jurídicos que possuem fundamentos, finalidades e procedimentos próprios.

Assim, até que haja regulamentação específica, a previsão inserida na LPI deve ser interpretada de maneira restritiva e sistemática, evitando-se que o novo registro produza sobreposição indevida, incerteza concorrencial ou falsa expectativa de exclusividade sobre elementos que permanecem sujeitos aos limites próprios do direito autoral, da proteção ao *software* e dos demais direitos de propriedade industrial.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. Coluna: sucesso no Oscar, Coreia do Sul também manda bem nos games. **Agência Brasil**, Brasília, 13 fev. 2020. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/esportes/noticia/2020-02/coluna-sucesso-no-oscar-coreia-do-sul-tambem-manda-bem-nos-games>. Acesso em: 28 maio 2026.

BARBOSA, Pedro Marcos Nunes. Originalidade em crise. **Revista Brasileira de Direito Civil - RBDCivil**, Belo Horizonte, v. 15, n. 1, p. 33-48, jan./mar. 2018. Disponível em: <https://rbdcivil.ibdcivil.org.br/rbdc/article/view/204>. Acesso em: 28 maio 2026.

BRASIL. Lei n.º 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 15 maio 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19279.htm. Acesso em: 28 maio 2026.

BRASIL. Lei n.º 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 20 fev. 1998a. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19609.htm. Acesso em: 28 maio 2026.

BRASIL. Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 20 fev. 1998b. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso em: 28 maio 2026.

BRASIL. Lei n.º 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis n.º 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. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 6 maio 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/114852.htm. Acesso em: 28 maio 2026.

ESTADOS UNIDOS. Supreme Court of the United States. Alice Corp. Pty. Ltd. v. CLS Bank International, 573 U.S. 208. Washington, DC, 19 jun. 2014. Disponível em: <https://supreme.justia.com/cases/federal/us/573/208/>. Acesso em: 28 maio 2026.

ESTADOS UNIDOS. United States Court of Appeals for the Seventh Circuit. Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc., 704 F.2d 1009. Chicago, 11 abr. 1983. Disponível em: <https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/F2/704/1009/107395/>. Acesso em: 28 maio 2026.

ESTADOS UNIDOS. United States District Court for the District of New Jersey. Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F. Supp. 2d 394. New Jersey, 30 maio 2012. Disponível em: <https://law.justia.com/cases/federal/district-courts/new-jersey/njdce/3:2009cv06115/235418/61/>. Acesso em: 28 maio 2026.

JATTU, S. The Nigerian legal regime on e-sports. **Jattu Juristic**, 2021. Disponível em: <https://www.jattujuristic.com/the-nigerian-legal-regime-on-e-sports/>. Acesso em: 28 maio 2026.

LASTRES, José Manuel Otero et al. **Tratado de derecho mercantil**. Madrid: Marcial Pons, 2009.

MENDES, Paulo Parente Marques; SIMONE, Joseph; LAGE, Ana Beatriz Caldeira. Proteção de PI na China e no Brasil: comparações, contrastes e melhores práticas para as empresas. **Migalhas**, 15 fev. 2023. Disponível em: <https://www.migalhas.com.br/depeso/381602/protecao-de-pi-na-china-e-no-brasil>. Acesso em: 28 maio 2026.

MENEGHETTI, Tarcisio Vilton. **Autoria e titularidade em jogos eletrônicos**. 2013. Dissertação (Mestrado em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/122912/323752.pdf>. Acesso em: 28 maio 2026.

MORAIS, Gabriela; MENEGHETTI, Tarcisio Vilton. A propriedade intelectual e os jogos eletrônicos: os mundos virtuais e os jogos eletrônicos na jurisprudência nacional e internacional. In: SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNIVALI, 21., 2022, Itajaí. **Anais** [...]. Itajaí: UNIVALI, 2022. Disponível em: <https://siaiap37.univali.br/elis4/anais/createrPdfAnais/5569/160/57877>. Acesso em: 28 maio 2026.

MORDOR INTELLIGENCE. Africa gaming market size & share analysis - growth trends and forecast (2026-2031). **Mordor Intelligence**, 7 jan. 2026. Disponível em: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/africa-gaming-market>. Acesso em: 28 maio 2026.

NEWZOO. Newzoo's Global Games Market Report 2025: free version. Amsterdam: Newzoo, 9 set. 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025>. Acesso em: 28 maio 2026.

OLUWAFEMI, Emmanuella. **How is iGaming regulated around the world?** Blockchain-Ads, 25 mar. 2026. Disponível em: <https://www.blockchain-ads.com/post/igaming-regulations>. Acesso em: 28 maio 2026.

OMPI. **Patent Landscape Report: Generative Artificial Intelligence**. Genebra: Organização Mundial da Propriedade Intelectual, 2024. Disponível em: <https://www.wipo.int/web-publications/patent-landscape-report-generative-artificial-intelligence-genai/index.html>. Acesso em: 28 maio 2026.

PARLAMENTO EUROPEU. Resolução do Parlamento Europeu, de 18 de janeiro de 2023, sobre a proteção dos consumidores em matéria de jogos de vídeo em linha: uma abordagem do mercado único europeu. Bruxelas: Parlamento Europeu, 2023. Disponível em: https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0008_PT.html. Acesso em: 28 maio 2026.

PARLAMENTO EUROPEU. Propriedade intelectual, industrial e comercial. Fichas temáticas sobre a União Europeia. Bruxelas: Parlamento Europeu, 2025. Disponível em: <https://www.europarl.europa.eu/factsheets/pt/sheet/36/propriedade-intelectual-industrial-e-comercial>. Acesso em: 28 maio 2026.

PIMENTEL, Isabella. **Registro de marcas e desenhos industriais por desenvolvedores de videogames no Brasil**. 2023. Dissertação (Mestrado em Propriedade Intelectual e Inovação) – Academia de Propriedade Intelectual, Inovação e Desenvolvimento, Instituto Nacional da Propriedade Industrial, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: https://gedai.ufpr.br/wp-content/uploads/2023/10/Pimentel-dissertacao_Videogames_2023-Isabella-Pimentel.pdf. Acesso em: 28 maio 2026.

RIZZI, Andrea; DE RUGERIIS, Francesco. eSports: panorama de uma (não tão) nova fronteira do entretenimento digital. **Revista da OMPI**, Genebra, n. 3, set. 2022. DOI: <https://doi.org/10.34667/tind.47519>. Disponível em: <https://www.wipo.int/pt/web/wipo-magazine/articles/esports-an-overview-of-a-newish-frontier-in-digital-entertainment-42756>. Acesso em: 28 maio 2026.

UNIÃO EUROPEIA. Tribunal de Justiça da União Europeia. Nintendo Co. Ltd e outros contra PC Box Srl e 9Net Srl. Processo C-355/12. Luxemburgo, 23 jan. 2014. Disponível em: <https://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-355/12>. Acesso em: 28 maio 2026.

UNIÃO EUROPEIA. Tribunal de Justiça da União Europeia. Sony Computer Entertainment Europe Ltd contra Datel Design and Development Ltd e outros. Processo C-159/23. Luxemburgo, 17 out. 2024. Disponível em: <https://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?docid=291248&doclang=EN>. Acesso em: 28 maio 2026.

UNIÃO EUROPEIA. Diretiva 2001/29/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 22 de maio de 2001, relativa à harmonização de certos aspectos do direito de autor e dos direitos conexos na sociedade da informação. Jornal Oficial das Comunidades Europeias, Luxemburgo, L 167, p. 10-19, 22 jun. 2001. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2001/29/oj>. Acesso em: 28 maio 2026.

UNIÃO EUROPEIA. Diretiva 2009/24/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 23 de abril de 2009, relativa à proteção jurídica dos programas de computador. Jornal Oficial da União Europeia, Luxemburgo, L 111, p. 16-22, 5 maio 2009. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2009/24/oj>. Acesso em: 28 maio 2026.

UNIÃO EUROPEIA. Diretiva (UE) 2019/790 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 17 de abril de 2019, relativa aos direitos de autor e direitos conexos no mercado único digital e que

altera as Diretivas 96/9/CE e 2001/29/CE. Jornal Oficial da União Europeia, Luxemburgo, L 130, p. 92-125, 17 maio 2019. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>. Acesso em: 28 maio 2026.

Artigo recebido em: 01/12/2025.

Aprovado em: 01/06/2026.