



MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO, INDÚSTRIA, COMÉRCIO E SERVIÇOS
INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL

Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados
Rua Mayrink Veiga, 9 - Centro, Rio de Janeiro/RJ, CEP 20090-910
Telefone: (21) 3037-4000

NOTA TÉCNICA/SEI Nº 3/2026/ INPI /DIPTO /CPCTR/DIRPA/PR

Nº 52402.019778/2026-19

1. ASSUNTO

Realização de Tomada Pública de Subsídios sobre o registro de jogos eletrônicos no âmbito do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), em decorrência da inclusão do inciso VI no art. 2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, promovida pela Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024.

2. REFERÊNCIAS

- [Constituição da República Federativa do Brasil de 1988](#);
- [Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996](#). Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial;
- [Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998](#). Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências;
- [Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998](#). Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências;
- [Decreto nº 10.411 de 30 de junho de 2020](#). Regulamenta a análise de impacto regulatório, de que tratam o art. 5º da Lei nº 13.874, de 20 de setembro de 2019, e o art. 6º da Lei nº 13.848, de 25 de junho de 2019; e
- [Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024](#). 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.

3. SUMÁRIO EXECUTIVO

A presente Nota Técnica tem por finalidade fundamentar a realização de Tomada Pública de Subsídios destinada a colher contribuições da sociedade, da academia, do setor produtivo e dos demais interessados acerca da regulação do procedimento de registro de jogos eletrônicos no âmbito do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

A iniciativa decorre da necessidade de avaliar alternativas regulatórias para a proteção da propriedade intelectual relacionada aos jogos eletrônicos, considerando as competências atribuídas ao INPI pela Lei nº 14.852/2024, que alterou a Lei nº 9.279/1996.

Para subsidiar essa discussão, esta Nota Técnica apresenta a contextualização do problema regulatório, os objetivos da eventual atuação regulatória e duas alternativas identificadas, consistentes na adoção de procedimento de registro *sui generis* de natureza constitutiva ou de natureza declaratória.

Por fim, é apresentado o questionário da Tomada Pública de Subsídios, por meio do qual serão coletadas contribuições dos interessados, destinadas a subsidiar a futura Avaliação de Impacto Regulatório (AIR) e eventual proposta de regulação da matéria.

4. FUNDAMENTAÇÃO TÉCNICA

4.1 INTRODUÇÃO

A presente Nota Técnica tem por objetivo fundamentar a realização da Tomada Pública de Subsídios destinada à coleta de informações, dados, manifestações e contribuições da sociedade acerca da eventual regulação do procedimento de registro de jogos eletrônicos no âmbito do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), em decorrência da inclusão do inciso VI no art. 2º da Lei nº 9.279/1996 (LPI), promovida pela Lei nº 14.852/2024.

Considerando a relevância econômica, tecnológica e cultural da indústria de jogos eletrônicos, bem como a complexidade dos ativos intelectuais que compõem esses produtos, mostra-se necessária a obtenção de subsídios junto aos agentes públicos e privados potencialmente afetados pela futura regulação.

As contribuições recebidas na Tomada Pública de Subsídios subsidiarão a elaboração da Avaliação de Impacto Regulatório (AIR), que avaliará a necessidade, a adequação e os possíveis impactos da atuação regulatória, bem como as alternativas disponíveis para disciplinar a matéria.

Nesse contexto, esta Nota Técnica apresenta a contextualização do problema regulatório, os objetivos da eventual atuação regulatória e as alternativas preliminares atualmente identificadas, com a finalidade de orientar a participação dos interessados e ampliar a base de evidências que servirá de fundamento para a elaboração da AIR e de eventual proposta normativa, atendendo às boas práticas regulatórias estabelecidas pelo Decreto nº 11.243/2022 e pelo Decreto nº 10.411/2020.

4.2 COMPETÊNCIA DO INPI

Como mencionado, a Lei nº 14.852/2024 inseriu o registro de jogos eletrônicos no inciso VI no art. 2º da LPI. Dessa forma, cabe ao INPI, como entidade reguladora e executora em matéria de propriedade industrial, regular o registro de jogos eletrônicos no Brasil. Tal competência está prevista no artigo 2º da Lei nº 5.648/1970, que instituiu a Autarquia Federal, conforme adiante transcrito:

Art. 2º O INPI tem por finalidade principal executar, no âmbito nacional, as normas que regulam a propriedade industrial, tendo em vista a sua função social, econômica, jurídica e técnica, bem como pronunciar-se quanto à conveniência de assinatura, ratificação e denúncia de convenções, tratados, convênios e acordos sobre propriedade industrial (grifos nossos).

Além disso, o art. 1º do Decreto nº 11.207/2022, que define a estrutura da Autarquia, reiterou tais competências previstas em Lei.

Justifica-se, portanto, que a tomada pública de subsídios – objeto desta nota técnica – e a AIR sejam executadas pelo INPI antes da proposição de eventuais atos normativos sobre o tema, dado o interesse geral de agentes econômicos do setor de jogos eletrônicos e de usuários dos serviços prestados pelo INPI, conforme estabelecem o art. 2º do Decreto nº 11.243/2022 e o art. 3º do Decreto nº 10.411/2020.

4.3 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA REGULATÓRIO

4.3.1 Contextualização

A Lei nº 14.852/2024, que institui o Marco Legal para a Indústria dos Jogos Eletrônicos, alterou a Lei nº 9.279/1996 (Lei da Propriedade Industrial), atribuindo ao INPI a competência para a concessão do registro de jogos eletrônicos.

Embora a legislação tenha ampliado as competências institucionais do INPI nesse tema, não definiu instrumento, procedimento administrativo ou critérios técnicos para regular essa proteção.

Os jogos eletrônicos apresentam natureza complexa e híbrida, reunindo diferentes ativos intelectuais, tais como programas de computador, obras musicais, artes gráficas, personagens, roteiros, desenhos industriais, marcas e, eventualmente, invenções patenteáveis. Esses elementos são atualmente protegidos por diferentes regimes jurídicos, administrados por órgãos distintos ou por procedimentos independentes, inexistindo mecanismo que permita sua identificação integrada.

Neste sentido, cita-se o mapeamento intitulado “*Oportunidades de Desenvolvimento após o Marco Legal de Games*”^[1], elaborado no âmbito da parceria entre o Ministério da Cultura (MINC) e a Organização de Estados Ibero-americanos, que destaca a natureza híbrida das atividades do setor e a necessidade de regulação pelos órgãos e entidades do Governo Federal:

[...] o marco avança na proteção da propriedade intelectual ao incluir os jogos eletrônicos entre os objetos de registro previstos na Lei de Propriedade Industrial, atribuindo ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), competência explícita para a concessão de registros nessa área. Ao reconhecer a natureza híbrida dos jogos – que combinam código-fonte, arte, música, narrativas e marcas –, a lei oferece base para uma abordagem mais integrada de proteção de ativos intangíveis, ainda que demande regulamentações complementares pelo INPI para organizar procedimentos específicos [...] em síntese, a Lei nº 14.852/2024 estabelece fundamentos jurídicos para que o setor de jogos eletrônicos seja tratado como política de Estado, integrando tecnologia, cultura e desenvolvimento econômico. Ao mesmo tempo, abre uma agenda robusta de regulamentações complementares – em temas como CNAE, importação de ferramentas, fomento audiovisual, educação digital e propriedade intelectual – que dependerão da atuação coordenada do Ministério da Cultura, de outras pastas do Governo Federal e de agências reguladoras para que se traduzam em instrumentos efetivos de desenvolvimento do setor. (ZAMBON; PESSOTTO, 2026, p. 10, grifos nossos).

Diante do exposto, faz-se necessário regular a previsão legal introduzida pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos de modo compatível com os demais instrumentos de propriedade intelectual atualmente disponíveis.

4.3.2 Problema Regulatório

A edição da Lei nº 14.852/2024 atribuiu ao INPI competência relacionada ao registro de jogos eletrônicos, mediante a inclusão do inciso VI no art. 2º da Lei nº 9.279/1996. Tal alteração suscitou a necessidade de avaliação de eventual implementação de procedimento administrativo específico com critérios técnicos definidos para operacionalizar essa atribuição legal.

Nesse contexto, o problema regulatório consiste na inexistência de instrumentos normativos e procedimentos administrativos capazes de viabilizar, de forma clara, previsível e juridicamente segura, a concessão do registro de jogos eletrônicos no âmbito do INPI.

Esta ausência de regulação poderá gerar assimetria de informações, com relação ao valor da criação intelectual e aspectos de sua transação, além de insegurança jurídica quanto à natureza e forma de reconhecimento, documentação e organização dos diferentes ativos intelectuais que compõem um jogo eletrônico, dificultando a demonstração da titularidade, a publicidade das informações essenciais e a atuação do Estado em matéria de propriedade intelectual aplicada ao setor. Dessa forma, verifica-se a existência de uma lacuna regulatória entre a atribuição legal conferida ao INPI e os mecanismos necessários para sua efetiva implementação.

4.3.3 Evidências do Problema

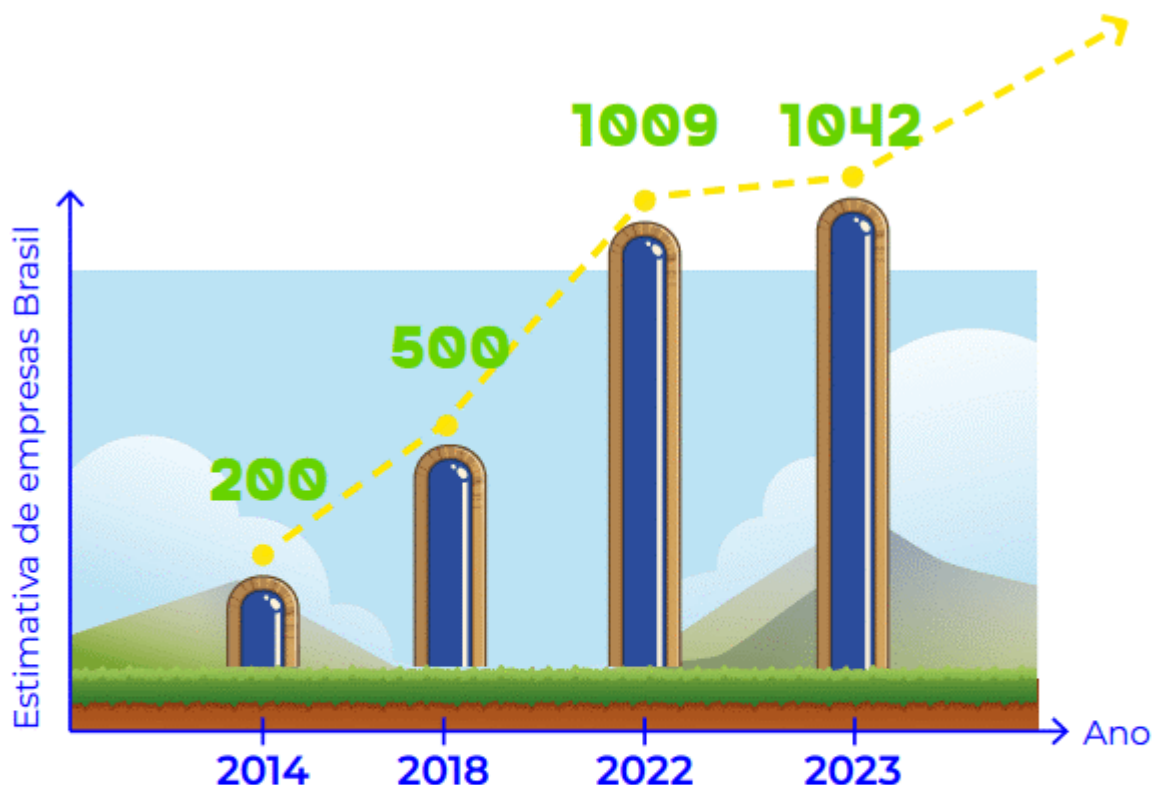
A existência do problema regulatório pode ser constatada a partir de diferentes evidências.

Primeiramente, a Lei nº 14.852/2024 atribuiu ao INPI competência relacionada à proteção e registro dos jogos eletrônicos, sem que tenha sido instituído procedimento correspondente. Sendo assim, para que se atenda ao comando legal, é necessário estabelecer o procedimento administrativo deste registro, além de construir uma estrutura operacional para tanto.

Em segundo lugar, os mecanismos de propriedade intelectual atualmente existentes tratam apenas de ativos isolados. O registro de programa de computador protege exclusivamente o código-fonte; o registro de marca identifica sinais distintivos; o desenho industrial protege aspectos ornamentais; as patentes incidem apenas sobre invenções que atendam aos requisitos legais; e os direitos autorais recaem sobre diferentes manifestações criativas incorporadas ao jogo. Embora relevantes, nenhum desses instrumentos permite representar o jogo eletrônico como um produto ou serviço complexo composto por diversos ativos intelectuais. Dessa forma, a ausência de regulação do dispositivo legal pode resultar em insegurança jurídica para o setor.

Em terceiro lugar, nos últimos anos observa-se crescimento contínuo da indústria brasileira de jogos eletrônicos, conforme demonstrado nos dados adiante apresentados em estudo^[2] da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (ABRAGAMES) de 2024:

Fig. 1 – Dados do Mapeamento da Indústria de Games feito pela ABRAGAMES



Hoje, temos 1.042 desenvolvedoras de jogos ativas no Brasil, **um salto de 521%** em menos de 10 anos.

Fonte: ABRAGAMES, 2024, p. 4.

Dados da pesquisa elaborada pela consultoria Newzoo[3], de 2025, destacam que o setor de jogos eletrônicos apresenta importância econômica global, com receita de US\$ 188,8 bilhões no ano de 2025 e crescimento de 3,4% em relação ao ano anterior. A previsão é de alcançar US\$ 206,5 bilhões até 2028, tendo a América Latina e o Brasil como impulsionadores deste crescimento.

Desse modo, o crescimento do setor no Brasil poderá ampliar a demanda por proteção de propriedade intelectual, mais especificamente em referência ao registro de jogo eletrônico, de modo que proporcione maior segurança jurídica e previsibilidade regulatória. Citam-se, ainda, dados levantados em outra pesquisa[4] da ABRAGAMES, de 2022, que demonstram o uso da Propriedade Intelectual pelas desenvolvedoras brasileiras:

Em relação à propriedade intelectual, dentre as 213 desenvolvedoras respondentes, 93% relataram desenvolver Propriedade Intelectual (PI) própria, 18% reportaram que fazem o licenciamento de PI de outras empresas e 17% afirmaram que participam de projetos transmídia (livros, HQs, shows dentro de jogos, cinema etc.). Mais da metade dos respondentes (59%) utiliza somente a própria PI, e 13% fazem seu licenciamento para terceiros” (FORTIM, 2022, p. 86).

Em 2018, o MINC também elaborou o “*II Censo do Setor de Jogos Eletrônicos*”[5] demonstrando que, em termos de propriedade intelectual:

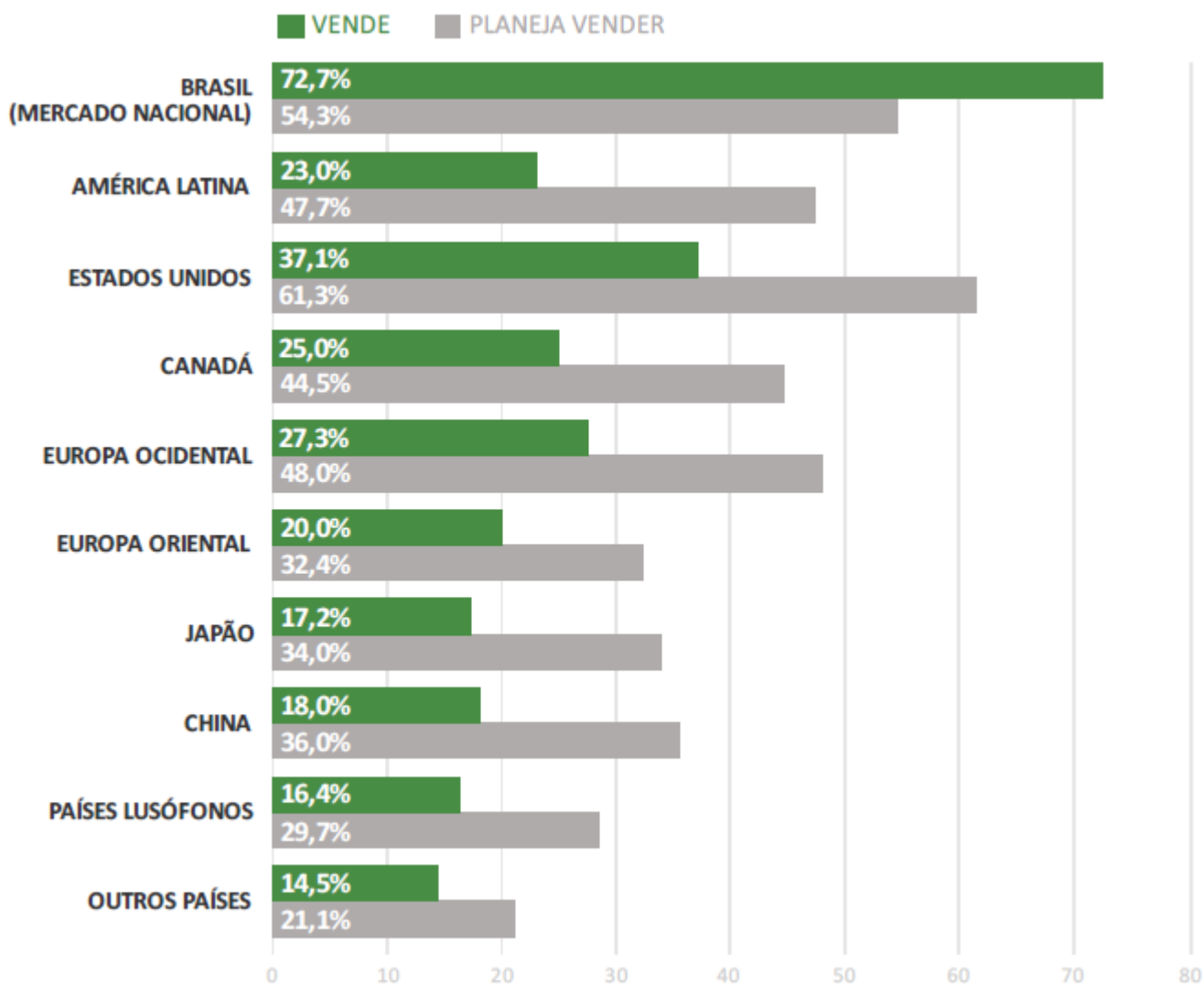
Somadas as opções de desenvolvimento de propriedade intelectual própria (exclusiva), em 2014 havia 87% de desenvolvedoras nesta categoria; em 2018 há 97,9%. O desenvolvimento de propriedade intelectual para terceiros diminuiu, sendo que passou de 14,7% (2014) para 9,7%. A utilização de propriedades intelectuais de outras empresas passou de 5,8% (2014) para 12,2% (2018), o que mostra um crescimento da indústria, uma vez que, além de desenvolverem jogos próprios, outras propriedades intelectuais que não desenvolviam jogos anteriormente podem ter começado a entrar neste segmento (SAKUDA; FORTIM, 2018, p. 64).

Ademais, infere-se do documento “*Oportunidades de Desenvolvimento após o Marco Legal de Games*” que a expectativa do setor é que, “com maior clareza normativa e incentivos à formalização, aumente a taxa de registro de marcas, obras e tecnologias por parte de estúdios brasileiros, reduzindo vulnerabilidades históricas relacionadas a apropriação indevida, perda de exclusividade comercial e fragilidades contratuais” (ZAMBON; PESSOTO, 2026, p. 10). Diante disso, observa-se a assimetria de informações, em especial, a insegurança gerada pela ausência de um mecanismo específico de proteção para jogos, que contemple o todo da obra e permita uma negociação de valor e licenciamento mais adequados à realidade do setor e à lealdade concorrencial.

Em quarto lugar, de acordo com pesquisa elaborada pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual, não consta uma proteção específica para jogos e eletrônicos em tratados ou acordos internacionais ou na legislação de outros países[6]. O documento destaca que existem três abordagens em termos de proteção jurídica de jogos eletrônicos: a) proteção predominantemente como software, devido à sua dependência do código para execução; b) proteção fragmentada, por diversos ativos de propriedade intelectual; e c) proteção por audiovisual, devido à predominância deste elemento (OMPI, 2013). Logo, o registro de jogos eletrônicos é uma criação exclusiva da Lei brasileira.

Este aspecto tem relevância quando se trata de internacionalização de negócios. No “*II Censo do Setor de Jogos Eletrônicos*”, demonstra-se a relação e os planos das desenvolvedoras brasileiras com o mercado internacional, conforme gráfico adiante apresentado – um dos principais pontos a se considerar na análise de impacto regulatório.

Fig. 2. Participação no mercado internacional e planos para os próximos três anos.



Fonte: II Censo da IBJD (2018, p. 66).

Dessa maneira, há que se avaliar como poderá ser mitigada esta falta de correspondência com a legislação internacional, de modo a não criar barreiras às exportações do setor.

Por fim, outra evidência diz respeito aos potenciais custos para implementação de estrutura com o fim de operacionalizar o registro de jogos eletrônicos junto ao INPI.

4.3.4 Consequências

Inicialmente, vislumbram-se potenciais consequências em relação à manutenção do cenário atual e em relação à adoção de eventuais medidas regulatórias. Há que se ressaltar que o aprofundamento deste item constará do relatório da AIR.

A manutenção do cenário atual poderá produzir impactos relevantes para os agentes econômicos e para a Administração Pública.

Do ponto de vista jurídico, permanecer sem qualquer regulação sobre o registro de jogos eletrônicos poderá gerar insegurança quanto à natureza, forma de documentação e organização dos ativos intelectuais integrantes dos jogos eletrônicos.

Sob a perspectiva econômica, a inexistência de mecanismos claros de proteção pode aumentar os custos de transação para desenvolvedores, investidores, licenciadores e demais agentes do mercado, que precisam

recorrer a múltiplos procedimentos para reunir informações sobre os direitos incidentes sobre determinado jogo. Em um setor intensivo em ativos intangíveis, a redução da segurança jurídica pode desestimular investimentos, dificultar a exploração econômica desses ativos e comprometer a eficiência das relações negociais.

Sob o aspecto institucional e setorial, podem surgir dificuldades para a formulação de políticas públicas, produção de estatísticas setoriais e desenvolvimento de estudos relacionados à indústria nacional de jogos eletrônicos, além de limitar a capacidade de acompanhamento da evolução do mercado e de seus ativos intelectuais por parte da Administração Pública.

Sendo assim, a permanência da atual lacuna regulatória tende a ampliar a distância entre a previsão legal introduzida pelo Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e sua efetiva implementação prática, reduzindo a efetividade da política pública estabelecida pelo legislador e postergando a disponibilização de instrumentos compatíveis com as competências conferidas ao INPI.

Por outro lado, em relação à adoção de eventuais medidas regulatórias *sui generis*, tal regulação poderá resultar em dificuldades de compatibilização com a legislação internacional e com legislações estrangeiras e, por consequência, incorrer em barreiras às exportações do setor.

Além disso, poderá resultar em dificuldades iniciais de compreensão pelos operadores do direito e ocasionar diferenças de interpretação sobre a sua natureza jurídica, finalidade, entre outros. Logo, há custos relacionados à divulgação de informação adequada à sociedade, em especial para os operadores do direito, de forma a não haver confusão com a natureza e finalidade dos demais ativos intangíveis ou problemas relacionados à sobreposição de direitos.

Por fim, outra consequência imediata é o aumento de custos para operacionalização do novo registro, desde a implementação de sistemas informáticos adequados e de estrutura física até a alocação de pessoal, a serem suportados pelo INPI.

4.3.5 Agentes Afetados

O problema regulatório afeta diretamente diversos grupos de interesse:

- desenvolvedores independentes de jogos eletrônicos nacionais e estrangeiros;
- estúdios de desenvolvimento nacionais e estrangeiros;
- empresas publicadoras (*publishers*) nacionais e estrangeiras;
- investidores nacionais e estrangeiros;
- associações representativas do setor;
- advogados e agentes da propriedade industrial;
- instituições de ensino e centros de pesquisa;
- órgãos da Administração Pública envolvidos com políticas de inovação e economia criativa;
- Poder Judiciário, em demandas envolvendo titularidade ou exploração econômica dos ativos intelectuais; e
- o próprio INPI, responsável pela regulação e concessão de registro de jogos eletrônicos.

4.4 OBJETIVOS DA ATUAÇÃO REGULATÓRIA

A atuação regulatória objetiva avaliar a necessidade de normatização, de forma adequada, proporcional e juridicamente segura, dada a competência atribuída ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) para a concessão de registro de jogos eletrônicos, nos termos da Lei nº 14.852/2024 e da Lei nº 9.279/1996.

Por essa razão, pretende-se que a solução adotada seja capaz de promover maior segurança jurídica aos atores envolvidos, conferir previsibilidade aos procedimentos administrativos e assegurar maior eficiência na identificação e organização das informações relativas aos jogos eletrônicos.

Como objetivos específicos, destacam-se:

- avaliar a adequação dos instrumentos atualmente disponíveis para atender às demandas decorrentes do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos;
- identificar alternativas regulatórias compatíveis com o ordenamento jurídico vigente;
- estabelecer procedimentos administrativos claros, transparentes e previsíveis para os usuários do sistema;
- promover maior eficiência administrativa na atuação do INPI, observados os princípios da legalidade, proporcionalidade e segurança jurídica; e
- estimular um ambiente regulatório favorável à inovação e ao desenvolvimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

4.5 ALTERNATIVAS REGULATÓRIAS

4.5.1 Instituição de registro *sui generis* de natureza constitutiva

Essa alternativa consiste na criação de um regime jurídico *sui generis* para a concessão de registro do jogo eletrônico como ativo autônomo. Para esse fim, o jogo eletrônico é definido como a integração entre o programa de computador e o *Game Design Document* (GDD), compreendido como uma unidade funcional resultante da combinação estruturada de seus elementos técnicos, narrativos, artísticos e interativos. Nesse modelo, o jogo eletrônico deixa de ser analisado apenas como um conjunto de ativos isolados e passa a ser considerado um único bem jurídico, cuja identidade decorre da articulação desses elementos.

O GDD constitui o elemento estruturante dessa unidade, uma vez que nele são descritos os aspectos essenciais do jogo, tais como sua arquitetura funcional, sistemas de interação, narrativa, personagens, ambientação, progressão, objetivos, interfaces e demais elementos que caracterizam sua identidade. O programa de computador, por sua vez, representa a implementação computacional dessa estrutura. A combinação de programa de computador e GDD define o objeto submetido ao procedimento de registro.

Nesse modelo, o procedimento administrativo poderá compreender duas ou mais etapas de análise. A primeira consiste na verificação dos requisitos formais do pedido, incluindo a documentação exigida e a identificação dos elementos mínimos necessários à caracterização do jogo eletrônico. As demais correspondem à análise substantiva, destinada a verificar o atendimento dos requisitos técnicos estabelecidos em normativo próprio, especialmente quanto à caracterização do objeto e à sua conformidade com os critérios definidos pelo INPI. Para tanto, além do exame substantivo em si, poderão ser previstos procedimentos como oposição ou subsídios ao pedido, recurso contra indeferimento e nulidade administrativa.

Uma vez deferido o pedido, a emissão do certificado de registro constituirá o direito *sui generis* sobre o jogo eletrônico. O nascimento desse direito estará condicionado ao ato administrativo de concessão, razão

pela qual o registro possuirá natureza constitutiva. O certificado representará o marco jurídico de existência do direito, produzindo os efeitos previstos na regulamentação.

Esse modelo não substituiria nem interferiria nos regimes jurídicos aplicáveis aos ativos intelectuais individualmente considerados. Marcas, patentes, desenhos industriais, obras autorais continuariam submetidos às respectivas legislações específicas. O direito *sui generis* incidirá exclusivamente sobre o jogo eletrônico em sua unicidade, preservando a autonomia dos demais instrumentos de propriedade intelectual.

Dada a possibilidade de haver exame substantivo e de originalidade, a adoção dessa alternativa regulatória poderá proporcionar maior segurança jurídica quanto à identificação do objeto protegido e ampliar a previsibilidade para desenvolvedores, investidores e parceiros comerciais.

4.5.2 Instituição de registro *sui generis* de natureza declaratória

Essa alternativa também parte do reconhecimento do jogo eletrônico como ativo autônomo, concebido como a integração entre o programa de computador e o *Game Design Document* (GDD). Assim como na alternativa anterior, o objeto protegido corresponde ao conjunto organizado de elementos que conferem identidade própria ao jogo eletrônico.

A diferença fundamental reside no modo de proteção do direito. Nesse modelo, o direito *sui generis* não nasce com a emissão do certificado pelo INPI, mas decorre da própria criação do jogo eletrônico. O registro possui função declaratória, destinando-se a reconhecer e conferir publicidade a um direito que já existe independentemente da atuação administrativa. Sob essa configuração, o procedimento administrativo compreenderá a etapa de exame formal.

Nessa hipótese, o procedimento de registro teria por finalidade documentar a existência do jogo eletrônico, organizar as informações técnicas relevantes e tornar pública a identificação do objeto protegido, facilitando sua utilização como elemento probatório em relações negociais e em eventuais litígios.

O certificado eventualmente emitido pelo INPI não constituirá o direito em si, mas servirá como instrumento de comprovação da existência, da identificação e das informações declaradas pelo titular em relação ao jogo eletrônico objeto do registro. A proteção decorrerá da criação do jogo eletrônico, cabendo ao registro apenas formalizar essa situação jurídica perante terceiros.

Assim como no modelo constitutivo, a existência do direito *sui generis* não substituirá os mecanismos de proteção já existentes para os ativos intelectuais individualmente considerados, que permanecerão disciplinados pelas respectivas legislações específicas.

Esta hipótese, poderá promover mais agilidade no registro e menor custo de estruturação e operação dos serviços pelo INPI.

5. CONCLUSÕES

Diante do exposto, submete-se o presente questionário à participação dos interessados, com o objetivo de coletar contribuições e subsídios para o aprimoramento da análise das alternativas regulatórias identificadas no âmbito do processo de elaboração da Avaliação de Impacto Regulatório. Propõe-se que a tomada pública de subsídios permaneça aberta pelo prazo de 60 (sessenta) dias, contado da data de sua abertura, conforme ato específico a ser publicado para esse fim.

[1] ZAMBON, P.S.; PESSOTTO, A.H.V. Oportunidades de Desenvolvimento após o Marco Legal de Games. Ministério da Cultura: Brasil, 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/game-e-cultura-2013-oportunidades/Oportunidadesdedesenvolvimento.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2026.

[2] ABRAGAMES. Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games. O jogo muito além dos games. Como a indústria de games coloca o Brasil no jogo da economia criativa mundial. E como o Marco Legal ajuda a fazer isso acontecer, 2024. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames_o_jogo_muito_al%C3%A9m_dos_games_rgb.pdf. Acesso em: 30 jul. 2026.

[3] NewZoo. Global Games Market Report. Updated November 2025. Disponível em: <https://newzoo.com/reports/global-games-market-report>. Acesso em: 04 ago. 2026.

[4] FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. ABRAGAMES: São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>. Acesso em: 04 ago 2026.

[5] SAKUDA, Luiz Ojima.; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018.

[6] RAMOS, Andy et al. **The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches** prepared by Mr. Andy Ramos, Ms. Laura López, Mr. Anxo Rodríguez, Mr. Tim Meng and Mr. Stan Abrams, 2013. Disponível em: https://www.wipo.int/documents/758912/3280102/video_games.pdf/3d10ddbb-fb87-ccff-8ade-5f5eff11280b?version=1.1&t=1712746033369. Acesso em 30 jan 2026.

ANEXO I: QUESTIONÁRIO PARA A TOMADA PÚBLICA DE SUBSÍDIOS

BLOCO 1 – PERFIL DO RESPONDENTE

1. Você atua predominantemente como:

- ☐ Desenvolvedor independente
- ☐ Estúdio de desenvolvimento
- ☐ Publicadora (*publisher*)
- ☐ Advogado(a) ou escritório especializado
- ☐ Associação representativa do setor
- ☐ Instituição de ensino ou pesquisa
- ☐ Investidor ou aceleradora

- ☐ Agente de inovação e/ou economia criativa da Administração Pública

- ☐ Agente público do Poder Judiciário

- ☐ Agente Público do Poder Legislativo
- ☐ Outro

2. Sua organização atua:

- ☐ Apenas no Brasil
- ☐ Brasil e exterior
- ☐ Predominantemente no exterior

BLOCO 2 – REGIME DE PROTEÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

3. O atual sistema de proteção jurídica é suficiente para proteger os jogos eletrônicos?

☐ Sim

☐ Não

☐ Parcialmente _____

4. Você considera necessária a criação de mecanismos específicos de proteção para jogos eletrônicos?

☐ Sim

☐ Não

☐ Não tenho opinião formada

5. Caso seja criado um direito *sui generis* para jogos eletrônicos, você concorda que a proteção dependa de registro?

☐ Sim

☐ Não

☐ Não tenho opinião formada

6. Considerando a adoção de um modelo de proteção *sui generis* para jogos eletrônicos, qual você avalia ser o mais adequado?

☐ Proteção por direito *sui generis* dependente de registro com natureza constitutiva (atributiva)

☐ Proteção por direito *sui generis* dependente de registro com natureza declaratória

☐ Outro modelo _____

7. Em sua opinião, quais elementos devem compor o objeto de proteção *sui generis*, de jogos eletrônicos? (Marque todas as opções que considerar aplicáveis).

☐ Programa de computador (*software*)

☐ *Game Design Document* (GDD)

☐ Elementos audiovisuais do jogo

☐ Narrativa, roteiro (*storytelling*)

☐ Personagens

☐ Trilha sonora e demais elementos sonoros

☐ Documentação técnica de desenvolvimento

☐ Outro elemento _____

☐ Não tenho opinião formada

8. Qual modelo de delimitação do objeto protegido parece mais adequado para a proteção *sui generis* do jogo eletrônico?

- ☐ Proteção de um conjunto integrado de elementos que caracterizam o jogo eletrônico como obra única
- ☐ Proteção apenas dos elementos expressamente indicados pelo titular no pedido de registro
- ☐ Proteção restrita ao programa de computador e à documentação técnica de desenvolvimento
- ☐ Outro modelo _____
- ☐ Não tenho opinião formada

9. Considerando a proteção por direito *sui generis* para jogos eletrônicos, qual prazo de vigência seria mais adequado?

- ☐ Mesmo prazo dos programas de computador (50 anos)
- ☐ Mesmo prazo dos direitos autorais (70 anos após falecimento do autor)
- ☐ Prazo próprio para jogos eletrônicos
- ☐ Não tenho opinião formada

BLOCO 3 –PROCEDIMENTO ADMINISTRATIVO

10. No caso de proteção por direito *sui generis*, qual procedimento administrativo parece mais adequado?

- ☐ Registro automático, sem exame formal ou substantivo.
- ☐ Exame formal com possibilidade de nulidade administrativa.
- ☐ Exame formal e posterior análise substantiva de ofício, com possibilidade de recurso e nulidade administrativa.
- ☐ Exame formal, publicação para oposição e posterior análise substantiva, com possibilidade de recurso e nulidade administrativa.
- ☐ Exame formal e posterior análise substantiva **APENAS** a pedido do requerente e possibilidade de recurso e nulidade administrativa.
- ☐ Outros. _____
- ☐ Não tenho opinião formada

11. Considerando eventual requisito de originalidade para proteção de jogos eletrônicos, em qual momento esta análise deve ser realizada? (Marque todas as opções que considerar aplicáveis).

- ☐ Análise do requisito de originalidade em fase de análise substantiva e em nulidade administrativa
- ☐ Análise do requisito da originalidade **APENAS** em eventual nulidade administrativa

☐ Análise do requisito de originalidade **APENAS** quando questionada mediante petição de impugnação de terceiros (oposição e nulidade administrativa)

☐ Análise do requisito de originalidade **APENAS** quando solicitado análise pelo requerente do pedido de registro de jogo eletrônico e posteriormente em nulidade administrativa

☐ Outros _____

☐ Não tenho opinião formada

12. Caso exista análise substantiva para aferição do requisito de originalidade, você considera razoável que o INPI exija a apresentação de subsídios técnicos de especialista externo e/ou perito ?

☐ Sim, apresentação de subsídios de especialista externo

☐ Sim, apresentação de subsídios de perito

☐ Não

☐ Não tenho opinião formada

13. No caso de ser obrigatória a apresentação de subsídios técnicos para aferição da originalidade do jogo eletrônico, quem deveria suportar os custos?

☐ O requerente do registro.

☐ A parte que suscitar a controvérsia (oposição ou nulidade)

☐ Não tenho opinião formada

14. Qual tipo de documentação parece mais adequada para apresentar ao INPI? (Marque todas as opções que considerar aplicáveis).

☐ Apresentação integral do GDD (*Game Design Document*)

☐ Arquivos multimídia em formato específico _____

☐ Capturas de tela

☐ Arquivo criptografado em formato _____

☐ Outro modelo de documentação _____

☐ Não tenho opinião formada

15. A apresentação integral do GDD pode representar risco para informações estratégicas ou sigilosas?

☐ Sim

☐ Não

☐ Parcialmente _____

() Não tenho opinião formada



Documento assinado eletronicamente por **ERICA GUIMARAES CORREA, Chefe de Divisão**, em 10/08/2026, às 17:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **RENATA RIBEIRO PEREIRA, Coordenador(a) Geral**, em 10/08/2026, às 17:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **JOSE HENRIQUE DE MELO LUNA, Pesquisador em Propriedade Industrial**, em 10/08/2026, às 18:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.inpi.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1555267** e o código CRC **BEC41C59**.