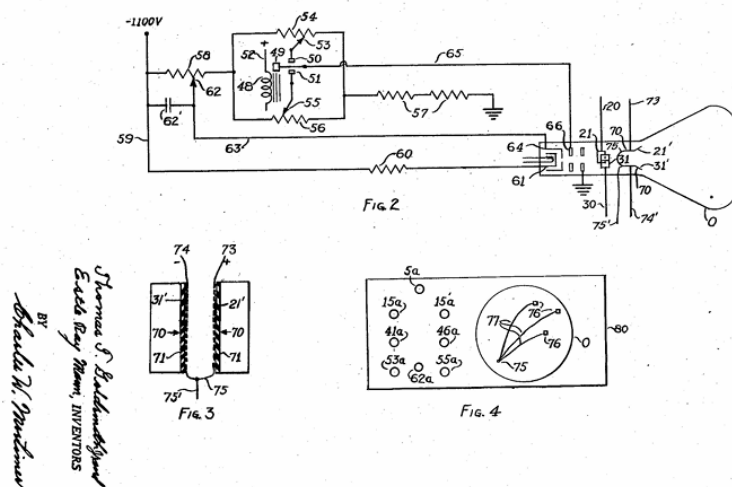


Pedidos de patentes para jogos eletrônicos no Brasil: por que depositá-los considerando o novo marco legal de jogos eletrônicos Brasileiro?

Os videogames têm sido um grande entretenimento recreativo para muitas crianças, jovens e até adultos ao longo das últimas décadas, se tornando parte do cotidiano de suas vidas. A história dos videogames tem suas raízes em algum momento por volta de 1947, quando um dos primeiros jogos interativos, ou seja, o “*dispositivo de entretenimento com tubo de raios catódicos*” foi inventado. No entanto, tal dispositivo não foi disponibilizado de fato ao público, pois os inventores não o fabricaram ou o colocaram à venda. A invenção tornaria possível o uso de um tubo de raios catódicos em um jogo, de forma a permitir ao jogador manipular botões com o intuito de acertar alvos na tela.



Fonte: Figuras 2, 3 e 4 da patente US 2,455,992.

As figuras acima mostram o tubo de raios catódicos, os controles apropriados utilizados na invenção e outros elementos. Tal invenção foi depositada perante o Escritório de Marcas e Patentes Americano (USPTO) em 25 de Janeiro de 1947, foi deferido pelo USPTO e teve sua patente concedida em 14 de Dezembro de 1948 (US 2,455,992).

No dia 3 de Maio de 2024, o atual presidente do Brasil sancionou a Lei Nº 14.852/24, criando, assim, o marco legal dos jogos eletrônicos que se relaciona amplamente com a indústria de jogos eletrônicos no país. Em vista disso, um princípio e diretriz extremamente importantes estabelecidos pela lei em questão que devem ser recitados é:

“Art. 6º São princípios e diretrizes desta Lei: [...] II – **fomento ao empreendedorismo inovador** como meio de promoção da produtividade **e da competitividade da economia brasileira e de geração de postos de trabalho** [...]” (grifos adicionados).

Assim, de acordo com o item II do Art. 6º da Lei Nº 14.852, o governo brasileiro incentivará negócios inovadores, nos quais o governo atual promoverá um ambiente favorável a investimentos nessa área da indústria no Brasil. Além disso, é muito relevante ressaltar que, juntamente com este cenário favorável, a nova Lei estabelece outros requisitos e benefícios.

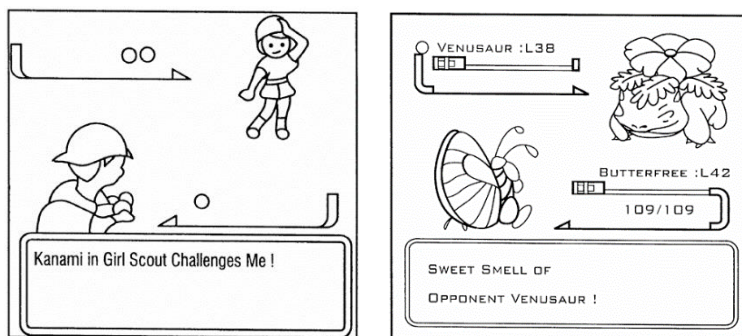
No entanto, a aprovação oficial do novo marco legal para jogos eletrônicos é uma decisão muito recente do governo brasileiro, quaisquer desenvolvimentos devem ser monitorados de perto e estudados com o objetivo de prever como esse cenário se desdobrará para as partes envolvidas na indústria de jogos eletrônicos e como a Propriedade Intelectual será capaz de fornecer os melhores *insights* e estratégias para aqueles envolvidos se destacarem no mercado brasileiro.

Além disso, é fundamental que a conscientização de como os jogos eletrônicos têm sido protegidos por patentes deve ser ampliada e discutida, porque ainda há algumas pessoas nesta indústria que não têm conhecimento sobre questões de PI e sua relevância a esse respeito.

As tecnologias evoluíram ao longo do tempo e grandes empresas no mercado entenderam que proteger suas invenções usando o sistema de patentes é um divisor de águas e uma estratégia-chave para conquistar neste campo.

Por exemplo, empresas como: **(i)** Nintendo Co., Ltd., Kyoto; **(ii)** GAME FREAK Inc., Tokyo; e **(iii)** Creatures, Inc., Tokyo, visualizaram a oportunidade de resolver um problema técnico enfrentado na época pelos jogos, melhorando um processo de jogo com dados de propriedade fornecidos a personagens, como monstros que aparecem nele.

Particularmente, conforme divulgado na patente US 6,595,858 B1 de titularidade dessas empresas, naquela época, os jogadores perderiam o interesse no jogo “*pocket monsters*” se fosse apenas permitido a troca de monstros entre os jogadores como ocorria usualmente. Além disso, para um jogador, se o personagem dele no jogo está vagando e, de repente, surge um oponente querendo batalhar com ele. O que ele deveria fazer? Ele deveria ter pelo menos treinado a sua *Butterfree* o suficiente para vencer o *Venusaur* do oponente – pelo menos é este o cenário que as figuras dezenove e vinte da patente US 6,595,858 B1 retratam.



Fonte: Figuras 19 and 20 da patente US 6,595,858 B1.

Nesse sentido, essas três empresas forneceram uma solução para o problema enfrentado ao introduzir “infecções por vírus” no jogo - que visava lidar com a falta de diversão causada pelos jogadores poderem apenas trocar monstros de bolso (“*pokémons*”) sem outros recursos – assim, mudando, aprimorando e surpreendendo os jogadores com uma nova experiência de jogo de várias maneiras.

Tomando como o exemplo, o algoritmo, conforme divulgado e reivindicado de forma patenteável pelo USPTO, permitiria que “*pokémons*” infectados por vírus fossem emprestados a outros jogadores com os quais os principais jogadores estavam interagindo, de modo que os “*pokémons*” dos outros jogadores também pudessem ser infectados - à primeira vista, parece estranho, mas os que tinham os “vírus” eram superiores aos não

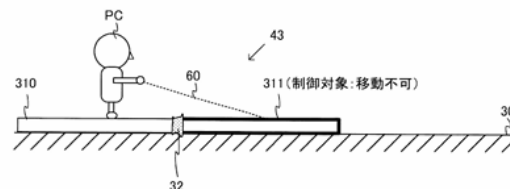
infectados. O exemplo acima dos “pokémons” é apenas uma das muitas formas de como as invenções podem se beneficiar a partir do sistema de patentes trabalhando a favor dos titulares para excluir terceiros de explorar os processos, equipamentos, aparelhos etc. patenteados pelo titular (dono) da patente.

Outro exemplo de um jogo eletrônico notavelmente bem-sucedido é o “Zelda” da Nintendo. Mais especificamente, “The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom”, que possui mecanismos inovadores - como as habilidades “Ultrahand e Fuse de Link”. Em particular, o pedido pendente JP2023103274A parece descrever uma forma de mecanismo que restringe o personagem de agarrar um objeto que já está em cima dele por meio do “Ultrahand de Link” (que não é confirmado, mas foi depositado pela Nintendo Co e seu relatório descritivo menciona um *website* de outro jogo Zelda como anterioridade).

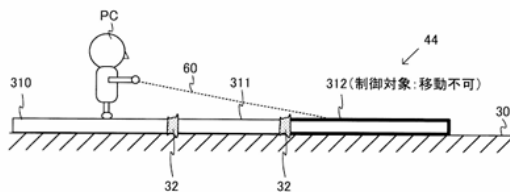
【 図 1 5 】

図15

<ケース1>310及び311は接続されている



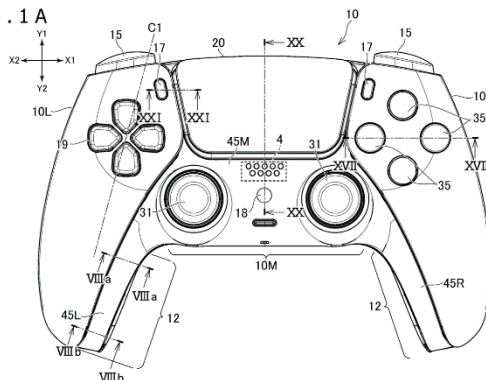
<ケース2>310及び311は接続されている



Fonte: Figura 15 do pedido de patente JP2023103274A.

Além disso, considerando que um jogo não funciona por si só, o que pode incluir um console juntamente com outros dispositivos, as empresas podem buscar proteção para esses tipos de produtos também. Um exemplo de empresa que utiliza o sistema de PI no Brasil neste campo, buscando proteção para o dispositivo físico, é a Sony. Por exemplo, a empresa depositou o pedido de patente pendente BR102021006109-0 A2 que se refere a um dispositivo de entrada usado para controlar jogos.

FIG. 1 A



Fonte: Figura 1A do pedido de patente BR102021006109-0 A2.

Adicionalmente, é necessário saber como buscar a forma correta de proteção perante o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) para obter sucesso, considerando as disposições da Portaria Nº 411/2020 do INPI, que estabelece as diretrizes para o exame de pedidos de patente envolvendo invenções implementadas por computador (IIC).

Em vista do exposto, a razão para depositar pedidos de patente no Brasil é porque o sistema de PI no país provavelmente será um mercado em ascensão, a partir de agora, na indústria dos jogos eletrônicos, atraindo jogadores estrangeiros da indústria de jogos e investidores, o que provavelmente resultará em ativos atraentes para diferentes clientes em todo o mundo.

Finalmente, caso uma possível invenção neste campo não cumpra os requisitos de patenteabilidade e/ou a Portaria Nº 411/2020 do INPI, que é a interpretação do INPI do Artigo 10 da Lei da Propriedade Industrial Nº 9279/96, há também outras grandes possibilidades, tais como: *(i)* solicitar registros de softwares; *(ii)* solicitar registros de desenhos industriais; *(iii)* e/ou solicitar registros de marcas para àquelas marcas relacionadas que não possuem registro.

Gabriel do Amaral Siqueira, sócio, Montaury Pimenta, Machado & Vieira de Mello