

## XII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA FACULDADE DE DIREITO DA FUNDAÇÃO ESCOLA SUPERIOR DO MINISTÉRIO PÚBLICO – FMP (2023)

### A PROPRIEDADE INTELECTUAL NOS JOGOS DE TABULEIRO E NOS JOGOS DIGITAIS: SEMELHANÇAS, LIMITES E FORMAS DE PROTEÇÃO

Autor: Diogo de Almeida Aragão

Orientadora: Lisiane Feiten Wingert Ody

Instituição: UFRGS

Linha 01: Tutelas à efetivação de direitos públicos incondicionados

A presente pesquisa tem por objetivo investigar as peculiaridades da proteção dos jogos digitais e de tabuleiro como propriedade intelectual e determinar quais aspectos dessas criações podem ser efetivamente protegidos, tendo em vista que uma de suas características mais relevantes, as regras do jogo, não recebe proteção, por expressa previsão do artigo 8º, II, da Lei dos Direitos Autorais e do artigo 10, VII, da Lei de Propriedade Industrial. Empregou-se o método indutivo, de forma qualitativa, com abordagem exploratória, por meio de pesquisa bibliográfica e estudo de casos, no Brasil e nos Estados Unidos. A análise do direito brasileiro tem como ponto de partida a emblemática disputa entre as empresas Estrela e Hasbro, abordando questões atinentes à propriedade intelectual de dezenas de jogos de tabuleiro, entre eles clássicos como Banco Imobiliário, Monopoly e Jogo da Vida. Ainda em desenvolvimento, o trabalho permite conclusões parciais no sentido de que a jurisprudência tem permitido que jogos de tabuleiro com regras idênticas coexistam no mercado, mas apenas se outros aspectos forem suficientemente distintivos, como o visual do jogo e o texto descritivo das regras, os quais podem ser protegidos como propriedade intelectual de diferentes formas. Além disso, a pesquisa bibliográfica e a fundamentação das decisões judiciais estudadas indicam que os mesmos princípios seriam aplicáveis aos jogos digitais. A relevância dessa pesquisa é evidenciada pelo próprio caso citado, que demonstra os altos prejuízos que podem advir da proteção inadequada dessas criações. Ademais, embora o mercado dos jogos de tabuleiro gire milhões de reais no país, tendo crescido exponencialmente após a pandemia do vírus Covid-19, o estudo e divulgação das especificidades da proteção desses jogos como propriedade intelectual é extremamente escasso no país, o que é prejudicial para empresas e criadores de jogos independentes, pois dificulta o acesso a informações relevantes para planejamento e comercialização de novos jogos, bem como para proteção de jogos já lançados. O mesmo se aplica aos jogos digitais, mercado que movimenta aproximadamente 2,5 bilhões de reais ao ano no Brasil, mas que ainda é pouco abordado na literatura jurídica. Este trabalho busca preencher esse vácuo, com a expectativa de proporcionar esclarecimentos sobre o tema.

**Palavras-chave:** Propriedade intelectual; Jogos de tabuleiro; Jogos digitais; Direito comparado.