

TozziniFreire.
ADVOGADOS

Boletim

Tecnologia e Inovação.

1ª Edição | 2024

Este boletim é um informativo das áreas de
Cybersecurity & Data Privacy e **Propriedade Intelectual**
de TozziniFreire Advogados.



Novo Marco Legal de Indústria dos Jogos Eletrônicos: um olhar de Propriedade Intelectual e Privacidade

Foi publicada, em 6 de maio de 2024, a Lei nº 14.852, que cria o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e altera as Leis nº 8.313/1991 (Programa Nacional de Apoio à Cultura), nº 8.685/1993 (Lei de Fomento da Atividade Audiovisual) e nº 9.279/1996 (Lei da Propriedade Industrial).

Com a ampliação da participação do Brasil na indústria de jogos eletrônicos, uma legislação específica que fomenta o desenvolvimento e inovação dentro do setor é necessária, e faz mais do que prever benefícios fiscais para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

De acordo com a nova lei, jogos eletrônicos são definidos como:

*I – a **obra audiovisual** interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na [Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998](#), em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;*

*II – o **dispositivo central e acessórios**, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a **executar jogos eletrônicos**;*

*III – o **software** para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, consumidos por **download** ou por **streaming**.*

A legislação vigente de propriedade intelectual, incluindo as Leis do Software e de Direitos Autorais (Leis nº 9.609/1998 e nº 9.610/1998, respectivamente), já previa a proteção dos games e de seus componentes, além dos direitos dos desenvolvedores e demais players envolvidos na criação dos jogos eletrônicos. No entanto, é muito importante ter uma lei específica que também corrobore essa proteção de forma mais clara e explícita.

Ainda sobre esse ponto, o Marco Legal de Games trouxe a alteração do artigo 2º da Lei da Propriedade Industrial, de modo a incluir a concessão de registro para jogos eletrônicos dentro das formas de proteção dos direitos relativos à propriedade industrial. Essa alteração, no entanto, veio desamparada de regulamentação específica a respeito do formato de

tal registro, como a criação de uma modalidade específica de registro e eventual papel do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), uma vez que os jogos eletrônicos e seus componentes já são passíveis de proteção por diversos institutos legais.

Além disso, a nova lei também inclui dentro seus princípios e diretrizes a “preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação informativa, nos termos da [Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018](#) (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais)”.

TozziniFreire está atento às legislações para proteção de jogos eletrônicos. Além de estar à disposição para sanar quaisquer dúvidas sobre essa nova lei e eventuais impactos para a sua empresa.





Sócias responsáveis pelo boletim

- ⑧ Marcela Waksman Ejnisman
- ⑧ Carla do Couto Hellu Battilana
- ⑧ Luiza Sato
- ⑧ Stephanie Consonni de Schryver