



## XXXV SALÃO de INICIAÇÃO CIENTÍFICA

6 a 10 de novembro

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2023: SIC - XXXV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
<b>Ano</b>	2023
<b>Local</b>	Campus Centro - UFRGS
<b>Título</b>	Jogos de tabuleiro como propriedade intelectual: limites e formas de proteção
<b>Autor</b>	DIOGO DE ALMEIDA ARAGÃO
<b>Orientador</b>	LISIANE FEITEN WINGERT ODY

A presente pesquisa tem por objetivo investigar eventuais peculiaridades da proteção dos jogos de tabuleiro como propriedade intelectual e determinar quais aspectos dessas criações podem ser efetivamente protegidos, tendo em vista que sua característica mais relevante, as regras do jogo, não são passíveis de proteção, por expressa previsão do artigo 8º, II, da Lei dos Direitos Autorais e do artigo 10, VII, da Lei de Propriedade Industrial. O método empregado é o de estudo de caso, no Brasil e nos Estados Unidos, bem como de revisão bibliográfica. 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, entre eles clássicos como o Banco Imobiliário, Monopoly e o Jogo da Vida. Ainda em desenvolvimento, o trabalho permite conclusões parciais, no sentido de que a jurisprudência tem permitido que jogos 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. 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. Este trabalho busca preencher esse vácuo, com a expectativa de proporcionar esclarecimentos sobre o tema.