



O mundo dos games

Como o Brasil está jogando neste mercado bilionário

Entrevista
Rodrigo
Terra,
presidente da
ABRAGAMES



**INPI e as rotas
de exame
acelerado**

Conheça
as propostas
em jogo



Entrevista
Ricardo Remer e
Sandra Volasco
contam a história
do escritório





REMER VILLAÇA & NOGUEIRA

REVISTA RVN - DIREITO E INOVAÇÃO é uma publicação periódica editada por Remer Villaça & Nogueira. Coordenação Geral: Sandra Volasco. Edição: Sandra Volasco e Márcio Derbli (Jornalista responsável - MTb 55919/SP). Design editorial: Purim Comunicação Visual. As matérias assinadas são de responsabilidade dos autores. É permitida reprodução, desde que devidamente citados a fonte e os autores.

Endereço: Rua Padre João Manuel, 755, 9º andar - Jardins, São Paulo-SP. Tel. (11) 3087-8200

www.remer.com.br

© Copyright RVN 2024 todos os direitos reservados

revista

RVN

direito e inovação

Índice

Editorial

Is the game over? **05**
Simone Villaça

RVN Entrevista



06
Rodrigo Terra,
presidente da Associação
Brasileira das Desenvolvedoras
de Games (ABRAGAMES),
fala sobre o mercado de
games no Brasil e no mundo

RVN informa

Pharma Law Academy 2024 **10**

GAMESCOM LATAM 2024 **10**

Workshops RVN **11**

RVN Tendência



“Look and feel” - a proteção da essência
estética e sensorial de um game **12**
Simone Villaça e Julia Filgueira

As propostas de política do INPI para
rotas de exame acelerado **17**
Simone Villaça, Elza Kazue, Ricardo Remer

RVN Legis



Por que proteger o direito autoral de games **20**
Maysa Grassi Pereira

Nova Lei de Pesquisa Clínica **22**
Maria Victória Raposo Parron

RVN Debate

Pode isso, Mickey Mouse? **24**
Mariana Pinto de Magalhães

As idas e vindas do jogo no Brasil **26**
Simone Villaça

RVN Entrevista



Os sócios **Ricardo Remer** e **Sandra Volasco** contam a trajetória do escritório e a origem das suas marcas **28**

RVN Indica

GDLK (High Score) **34**
AIR: A História Por Trás do Logo (Air)
Uma viagem extraordinária
(The Young and Prodigious T.S. Spivet)
Blackberry (Blackberry)

Is the game over?

Bem-vindos ao nosso laboratório de ideias, debates e histórias, a nossa Revista “RVN”, que chega à sua 8ª edição. Construímos essa publicação como uma plataforma para falar sobre Propriedade Intelectual e Gestão da Inovação de forma colaborativa com nosso time, nossos clientes e amigos.

Nesta edição abordamos um assunto que, à primeira vista, pode parecer tema de crianças e adolescentes – o mundo dos games. A verdade, no entanto, é que este universo abrange todas as faixas etárias e, principalmente, um mercado global que alcança 184 bilhões de dólares. O naco do Brasil, nesta fase do jogo, é de cerca de dois bilhões de dólares e aproximadamente 1.100 empresas atuando direta ou indiretamente no setor.

Por isso, convidamos o presidente da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (ABRA-GAMES), Rodrigo Terra, para contar como o Marco Legal dos Games pode impactar este mercado e o que é necessário para o país passar de fase neste jogo.

Abordando outras camadas desse universo dos games, trazemos artigos da Maysa Grassi Pereira, e da Julia Filgueira com Simone Villaça, falando sobre as peculiaridades da propriedade industrial dos games, além da participação do nosso escritório em um importante evento do setor.

Desligando um pouco o console, esta edição traz também o comentário da Mariana Pinto de Magalhães sobre a pertinência dos contratos de adesão das plataformas de streaming num caso, no mínimo, curioso, protagonizado pela Disney. Por sua vez, a Maria Victória Raposo Parron disserta sobre as perspectivas que a nova lei brasileira de pesquisa clínica traz para a área e para o país.

Em outro texto, o trio de sócios Ricardo Remer, Elza Kazue Sawaguchi e Simone Villaça se dedicam a explorar a política do INPI para a aceleração de

“ Este universo abrange todas as faixas etárias e, principalmente, um mercado global que alcança 184 bilhões de dólares ”

rotas de exame de patentes. Numa aposta certa, Simone propõe um debate sobre um tema que está presente em todo o lugar ultimamente: as bets.

Finalmente, mas não menos importante, pedimos para o Ricardo Remer e Sandra Volasco contarem, numa entrevista sensacional, as origens do escritório e como surgiram as marcas da RVN. É imperdível!

Para nós é um imenso prazer realizar esta publicação porque nos estimula a produzir, em outro veículo, conteúdos voltados para nossa pequena comunidade de clientes, colaboradores e amigos visando a reflexão de temas importantes, mas também o entretenimento.

Por isso, não podemos deixar de agradecer o empenho e colaboração de todos os entrevistados citados, mas em especial a dedicação da Sandra Volasco e nossos articulistas, que tornam esta publicação uma realidade.

Em nosso escritório o game nunca acaba, mas agora é hora de dar um pause e apreciar a revista. Abraços e até a próxima! [RVN](#)



Simone Villaça
Advogada e Sócia de
Remer Villaça & Nogueira.

O Marco Legal dos Games e o futuro do setor

Márcio Derbli*



DIVULGAÇÃO

RODRIGO TERRA

Nesta entrevista para a revista RVN, Rodrigo Terra, presidente da ABRAGAMES fala sobre os 20 anos da associação, seu papel na promoção do mercado nacional de games, destacando o programa de exportação com a ApexBrasil. Terra fala do impacto do Marco Legal dos Games, a situação do mercado brasileiro (composto por mais de 1100 empresas e um faturamento acima de 2 bilhões de dólares), e os desafios relacionados à proteção da propriedade intelectual no setor, incluindo a complexidade do sistema de registros no Brasil e a necessidade de uma abordagem mais integrada. Terra, que também é desenvolvedor de games, comenta a perspectiva de crescimento futuro do setor, dependente de políticas públicas robustas, e a necessidade de desenvolvimento de um mercado jurídico especializado na área.

RVN – Para começarmos, conte um pouco da história da ABRAGAMES, como ela surgiu e qual o seu papel no mercado nacional de games.

Rodrigo Terra – A ABRAGAMES completa 20 anos em 2024. Sua atuação sempre foi a representação do mercado brasileiro de jogos digitais, incluindo desenvolvedores e todo o ecossistema. Ela atua nacionalmente, em conjunto com entidades estaduais que trabalham políticas locais, formando uma rede sem hierarquia entre elas. Há 12 anos, a ABRAGAMES mantém o programa Brasil Games, em parceria com a Apex Brasil, focado na exportação e promoção de jogos e empresas do setor no

* Márcio Derbli é jornalista.

mercado internacional, construindo pontes e diminuindo barreiras de contato com os grandes players do hemisfério norte. O mercado de games é altamente internacionalizado, com a possibilidade de distribuição digital global.

RVN – Como uma vitrine?

RT – O programa vai além de uma vitrine, criando áreas de negócios para que os estúdios brasileiros atuem internacionalmente através de eventos, feiras, e mecanismos inovadores a partir de 2025, com foco no desenvolvimento da gestão das empresas. A ABRAGAMES também se dedica à atuação em políticas públicas, fortalecendo o relacionamento com o governo em todas as esferas (federal, estadual e municipal) e com o legislativo e judiciário. Essa remodelagem na atuação de políticas públicas trouxe bons resultados, especialmente em relação ao Marco Legal dos Games. Nós já podemos dizer que existe um pré e um pós 2024 por conta do Marco Legal. Sua construção envolveu anos de trabalho e “brigas” para evitar “jabutis” inseridos no texto na Câmara. A atuação no Senado foi crucial para que o Marco saísse de forma favorável à indústria, diferenciando o videogame de outras formas de mídia.

RVN – Antes de falarmos mais do Marco Legal, conte um pouco do seu percurso pessoal, como desenvolvedor.

RT – Sou radialista de formação e trabalhei na área de comunicação por 10 anos. Há 7 anos, atuo no mercado de games como desenvolvedor e sou cofundador do **estúdio Árvore**, que trabalha com realidade virtual. Minha paixão por games e tecnologia vem desde a infância. Trabalhei com produção audiovisual buscando novas formas de contar histórias, e em 2014, vi na realidade virtual uma oportunidade de entrar no mercado de games de forma inovadora. Em 2017, fundamos, eu e meus sócios, nosso estúdio, Árvore, em um momento de crescimento e organização da indústria de games no Brasil.

RVN – Voltando ao marco legal, você disse que ele é histórico para o setor, mas que houve “brigas” e “jabutis” no processo. Na sua opinião e na opinião do setor, o Marco entregou todo o arcabouço legal que a indústria precisava?

RT – Após a remoção dos “jabutis”, a interlocução com empresas e entidades estaduais foi essencial para construir um texto que refletisse a realidade e as dores do setor. O Marco Legal é estruturante, definindo claramente o que é um jogo eletrônico e um videogame, trazendo segurança jurídica para investimentos e políticas públicas. A definição da atividade econômica dos estúdios de games também foi crucial, reconhecendo a singularidade da cadeia produtiva que mistura indústria criativa e tecnologia. A criação de um CNAE próprio para a indústria de games foi uma conquista importante, reconhecendo o setor como único e não apenas como parte da indústria de software. O Marco também reconhece a natureza transdisciplinar dos games, englobando pesquisa, inovação e cultura. Apesar de não abordar incentivos e fomento como a Lei do Audiovisual fez para o cinema, o Marco Legal é a base para a construção de políticas específicas para o setor.

RVN – Uma pesquisa no site da ABRAGAMES menciona um relatório que aponta um mercado global de 184 bilhões de dólares. Como é o mercado brasileiro nesse contexto? Quantas empresas, desenvolvedores e qual o tamanho do setor?

RT – O Brasil representa cerca de 2 bilhões de dólares desse mercado global, com a América Latina representando 5 bilhões. O mercado brasileiro

“ O Marco Legal é estruturante, definindo claramente o que é um jogo eletrônico e um videogame ”

ABRAGAMES



de desenvolvimento conta com mais de 1.100 empresas, um crescimento expressivo desde 2018, quando eram cerca de 400. A pandemia acelerou esse crescimento, e o modelo brasileiro é descentralizado, com empresas importantes em diversas regiões do país, apesar de ainda haver concentração no Sudeste.

RVN – É importante para o desenvolvimento nacional.

RT – Exatamente. O crescimento do setor nos próximos 10 anos depende da importância que o país dará a ele. Até o momento, o crescimento foi orgânico, com investimentos dos próprios empresários. Para o Brasil ser competitivo globalmente, são necessárias políticas públicas perenes e o reconhecimento do videogame como setor estratégico para a economia. Outros países, como Coreia do Sul, Polônia, Estados Unidos, Canadá e países da Europa, já investem em políticas de incentivo e fomento ao setor há anos, reconhecendo seu potencial econômico e cultural. O Marco Legal é um passo importante, mas a ação dos governos será crucial para impulsionar o setor.

RVN – Como as empresas brasileiras enxergam as marcas, patentes e a proteção intelectual como instrumentos de negociação, monetização e desenvolvimento?

RT – A proteção da propriedade intelectual ainda é pouco utilizada no Brasil devido à complexidade do sistema, que exige registros em diferentes órgãos. Muitas empresas optam por registrar suas marcas nos Estados Unidos, onde o sistema é mais simples e a proteção se estende ao Brasil. A falta de um sistema unificado e a cultura do mercado de games, mais focada no produto final do que na autoria, dificultam a proteção da propriedade intelectual no Brasil.

RVN – Você acha que a dificuldade se deve à estrutura do sistema ou à cultura dos desenvolvedores?

RT – Ambas as situações contribuem. A legislação brasileira não define claramente a autoria em jogos, diferentemente do sistema americano, onde a propriedade pertence a quem registra. A cultura global do mercado de games, influenciada pela indústria de software, prioriza o produto final em detrimento da autoria, dificultando a negociação e a proteção dos direitos.

“O mercado de games necessita de mais especialistas, como advogados especializados em propriedade intelectual”

RVN – Seria ótimo ter um sistema específico para a proteção de jogos no Brasil. A Sony, por exemplo, teve que recorrer à justiça para registrar a marca tridimensional do seu console, pois o INPI inicialmente negou o pedido por entender que se tratava de um elemento funcional.

RT – Exatamente. A proteção de um jogo no Brasil exige registros fragmentados: a marca no INPI, os personagens como direito autoral na Biblioteca Nacional, o design do jogo, que muitas vezes esbarra na questão de gênero, também como direito autoral. Nos Estados Unidos, é possível registrar o conjunto da obra, incluindo marca, personagens e código-fonte. O Marco Legal brasileiro prevê a categoria “videogame” para proteção, mas ainda não foi regulamentada. A criação de um sistema unificado de registro, que englobe todos os elementos do jogo, é um desafio a ser enfrentado.

RVN – Você tem conhecimento de como outros países, como Canadá, Estados Unidos e Coreia do Sul, que já possuem políticas estruturadas para o setor de games, lidam com a proteção da propriedade intelectual?

RT – Não tenho informações detalhadas sobre todos os países, mas a Europa, em geral, segue o modelo francês, similar ao brasileiro. O sistema americano de proteção do conjunto da obra, nascido com a indústria de games, é bastante difundido. No entanto, cada país possui suas particularidades. É importante destacar que, apesar de facilitar o registro para as empresas, o modelo americano pode

dificultar a preservação da história dos games, pois a propriedade intelectual fica concentrada nas mãos das empresas, limitando o acesso aos códigos-fonte e a possibilidade de trabalhos de preservação.

RVN – Como enfrentar esses desafios?

RT – O mercado de games necessita de mais especialistas, como advogados especializados em propriedade intelectual, para atender às demandas do setor, que ainda é composto majoritariamente por pequenas empresas. É preciso maior engajamento do mercado jurídico com a indústria de games, tanto para auxiliar as empresas quanto para defender os direitos dos consumidores. O crescimento do mercado exige o desenvolvimento de estruturas e serviços adequados às suas necessidades. **RVN**

DIVULGAÇÃO



Pharma Law Academy 2024



DIVULGAÇÃO

Downing College, Cambridge/Inglaterra

Há mais de 20 anos, a RVN assessora seus clientes da área farmacêutica na condução de negócios do setor e na gestão de ativos intangíveis, sendo reconhecida por sua expertise na área de Life Science.

Representando a RVN, a advogada Camila Pedalini participou, em setembro, do “Pharma Law Academy 2024”, realizado no Downing College, em Cambridge/Inglaterra.

Durante uma semana de atividades, reconhecidos juristas europeus, atuantes na área de saúde, debateram uma série de tópicos de extrema relevância para a indústria farmacêutica, incluindo propriedade intelectual, parcerias, pesquisas clínicas, P&D, uso de Inteligência Artificial em saúde, proteção de dados, medicina personalizada, terapias gênicas e direito concorrencial. [RVN](#)

GAMESCOM

A GAMESCOM LATAM 2024, maior evento de games da América Latina, reuniu os principais players da indústria do entretenimento em São Paulo entre os dias 26 e 30 de junho. O evento, que marca a união da GAMESCOM, maior evento global do setor, com o BIG Festival, trouxe as últimas tendências do mercado e ofereceu suporte negocial para empresas que atuam no Brasil e no exterior. O nosso escritório esteve presente no evento, representado pelos advogados João Pedro Leite e Maysa Grassi.

Além da exposição de jogos e tecnologias, a GAMESCOM LATAM 2024 promoveu debates sobre temas cruciais para o desenvolvimento do mercado de games. Questões como a proteção da propriedade intelectual, o processo de apro-



DIVULGAÇÃO

Palco da GAMESCOM

vação das *publishers*, a proteção de crianças e adolescentes, contratos internacionais, o metaverso, a inteligência artificial e o mercado de eSports no Brasil foram discutidas no evento. A participação de especialistas e profissionais do setor contribuiu para um debate rico e relevante sobre o futuro da indústria de games. [RVN](#)



Workshops RVN

Ao longo do ano, a RVN realiza diversos workshops que oferecem aos funcionários e colaboradores experiências únicas para aprofundar a compreensão da Propriedade Intelectual e adquirir conhecimentos práticos para aplicação em diversas áreas e cenários. Os temas abordados abrangem desde conceitos básicos, como o Tratado de Cooperação em Matéria de Patentes (PCT) no workshop “PCT *for dummies*”, até aspectos legais complexos, como os prazos e processos judiciais relacionados à Propriedade Intelectual, explorados em workshops como “Uma viagem no tempo ao prazo legal” e “Visão geral dos Processos Judiciais relacionados a Marcas e Patentes”. Essa variedade de temas permite que os nossos colaboradores passem por treinamentos que atendam às suas necessidades específicas, seja para obter uma visão geral do assunto ou para aprofundar seus conhecimentos em áreas específicas.

Além da amplitude de temas, os workshops da RVN se destacam pela aplicação prática dos conceitos de Propriedade Intelectual. Workshops como “Desenhos Industriais - Novas estratégias após adesão ao Acordo de Haia” e “Medidas antipirataria + gestão de Plataformas de E-com-

merce” fornecem ferramentas e estratégias para proteger e gerenciar ativos de Propriedade Intelectual em diferentes contextos, incluindo o digital. A abordagem prática é complementada por estudos de caso e exemplos reais, o que facilita a compreensão e a aplicação dos conceitos no dia a dia dos nossos colaboradores.

Além do foco no desenvolvimento das habilidades técnicas, os workshops também têm o escopo de aguçar as *soft skills* da equipe, como foi o caso do workshop “Uso estratégico de Propriedade Intelectual - Negociação de Intangíveis - Estudo de Casos” que trouxe como contraponto o outro lado da negociação e, por fim, como gerenciar os interesses das partes para obter o melhor resultado para nossos clientes.

Os workshops também focaram setores específicos e relevante no estudo da Propriedade Intelectual, como demonstrado pelos workshops “Propriedade Intelectual no Mercado de Música Digital” e “Sendo químico por um dia - Acompanhando um case de sucesso”. Essa diversidade de áreas de aplicação torna os workshops da RVN um momento de troca de experiências entre as áreas técnicas e jurídica e muito aprendizado para nossa equipe como um todo e que venham muitos mais em 2025! [RVN](#)

“Look and feel” - a proteção da essência estética e sensorial de um game

Simone Villaça
Julia Filgueira



PREMIUM FREEPIK

“Time was mathematically explicable; it was the heart-the part of the brain represented by the heart- that was the mystery.”

“O tempo era matematicamente explicável; era o coração - a parte do cérebro representada pelo coração - que era o mistério.”

(Tomorrow, Tomorrow and Tomorrow, por Gabrielle Zevin)

Na dinâmica e competitiva indústria dos videogames, a criação de um jogo de sucesso vai além da mera programação. Cada elemento visual, efeito técnico, música temática, roteiro e personagens criados contribuem para definir a identidade de um jogo, o que possui influência direta em sua atratividade junto aos jogadores.

Quanto mais envolvente se mostra a experiência imersiva, maior o potencial comercial do jogo.

Diante de tantos elementos característicos importantes para consolidar a identidade única de um jogo, o mercado de games chamou de “look and feel” o que seria uma sensação intangível, porém única, que alguns jogos alcançam ao tecer um fe-

“**O “look and feel” é, portanto, a essência estética e sensorial de um videogame**”

liz conjunto de músicas e efeitos sonoros originais, design, roteiro e experiência interativa. O conceito, também chamado de “game feel” pelo game designer Steven Wink em seu livro *“Game Feel: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation”*², foi traduzido como *“uma espécie de “sensação virtual”*, sendo a mistura de sensações visuais, táteis e auditivas.

Podemos definir o *“look and Feel”* de jogos como a combinação de sensações e aspectos táteis, visuais, sonoros, olfativos² e interativos que definem a experiência única e interativa de um jogo. Podem ser considerados elementos integrantes do *“look and feel”* de um jogo os gráficos, animações, design de personagens, ambientes, trilha sonora, efeitos sonoros, interface do usuário e, inclusive, a própria maneira como o jogador interage com o jogo. Todos esses componentes trabalham juntos para imergir o jogador no universo do jogo, proporcionando uma experiência sensorial e emocional que vai além da simples “jogabilidade” (ou gameplay³).

O *“look and feel”* é fundamental para a experiência imersiva e o apelo comercial de um videogame e sua proteção legal é uma área em constante evolução, envolvendo direitos autorais, marcas registradas e patentes de design. O tema levanta questões legais significativas, especialmente no campo da propriedade intelectual.

Conforme a indústria de jogos cresce e se torna mais sofisticada, os desenvolvedores enfrentam desafios complexos para proteger seus trabalhos criativos contra cópias e plágios. No contexto legal, a proteção do *“look and feel”* de um jogo envolve desafios complexos, pois muitos desses elementos podem ser considerados funcionais ou comuns na indústria. No entanto, garantir que esses aspectos distintivos e originais sejam protegidos pode oferecer aos desenvolvedores a segurança necessária para explorar novas ideias e inovações sem o temor de imitações que possam diluir o valor intangível de um jogo e prejudicar seu valor comercial.

A evolução do *“look and feel”* está diretamente ligada aos avanços tecnológicos na indústria de jogos. Desde os gráficos simples e sons básicos dos jogos de arcade dos anos 70 até a alta definição e a realidade virtual dos dias atuais, a experiência sensorial dos videogames se transformou significativamente⁴. Jogos como *“Grand Theft Auto”* e *“Mario Kart”* são exemplos de títulos que alcançaram grande sucesso devido ao seu *“look and feel”* único e memorável⁵. Além disso, o rápido avanço técnico da realidade virtual e tecnologias afins está abrindo novas fronteiras ainda não exploradas para o *“look and feel”* dos jogos⁶, permitindo uma imersão sem precedentes, como verificamos no fenômeno *“Pokemon Go”*⁷.



DIVULGAÇÃO

RVN Tendência

A importância da proteção legal do “look and feel” é evidenciada em diversos casos judiciais. O caso “Atari, Inc. VS. North American Philips Consumer Electronics Corp.⁸⁹”, envolvendo os jogos “Pac-Man” e “K.C. Munchkin¹”, estabeleceu um precedente crucial ao proteger elementos expressivos específicos de um jogo por direitos autorais. Já no caso “Tetris Holding, LLC vs. Xio Interactive, Inc”, a similaridade visual e funcional entre “Tetris” e “Mino” resultou em uma decisão favorável à Tetris Holding, reforçando a proteção da experiência do usuário.



O desenvolvimento de videogames tem crescido significativamente nas últimas décadas. Apesar dos desafios econômicos e estruturais, o Brasil tem produzido jogos que se destacam não apenas pela sua jogabilidade, mas também pelo seu “look and feel” único, que muitas vezes incorpora elementos da rica cultura e história brasileira. Nesse contexto, “Dandara”, um jogo de plataforma desenvolvido pelo estúdio brasileiro Long Hat House, se destaca por sua rica incorporação da cultura e história do Brasil. O jogo é inspirado na figura histórica de Dandara dos Palmares, uma líder quilombola que lutou contra a escravidão no Brasil colonial.

Visualmente, “Dandara” adota um estilo artístico único que mistura *pixel art* com influências da arte e das tradições afro-brasileiras. As paisagens e personagens do jogo são elaborados com referências à cultura indígena e afro-brasileira, refletindo a diversidade e a espiritualidade de ambas. O design dos ambientes e das criaturas no jogo evoca elementos da natureza e da mitologia brasileira, criando uma experiência que celebra e homenageia a riqueza cultural do Brasil enquanto oferece um jogo inovador e envolvente. O futuro do “look and feel” nos videogames brasileiros é promissor, mas depende da capacidade dos desenvolvedores de proteger suas criações e de uma evolução contínua no marco regulatório.



(<https://store.epicgames.com/pt-BR/p/dandara>)

No Brasil, a Sony obteve sucesso em registrar a forma tridimensional de um console de videogame como marca, demonstrando a crescente importância da proteção do design na indústria. A decisão favorável à Sony não apenas reconheceu a originalidade e o valor estético do design, mas também assegurou à empresa os direitos exclusivos sobre essa configuração tridimensional no território nacional. Com isso, a Sony tornou-se titular da marca tridimensional, obtendo exclusividade sobre o design do console em todo o território nacional e podendo impedir que concorrentes utilizem um design similar⁹.



Marco legal no Brasil

A aprovação do marco legal dos jogos eletrônicos no Brasil representa um avanço significativo para a indústria, reconhecendo os jogos como obras audiovisuais e oferecendo incentivos fiscais para a produção nacional. A medida visa proteger os direitos autorais dos desenvolvedores e garantir a segurança dos consumidores.

A aprovação do marco legal dos jogos eletrônicos pelo Projeto de Lei nº 2.796/2021 na Câmara dos Deputados representa um avanço significativo para a indústria de games no Brasil. Esse marco visa regular as atividades de fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento de jogos eletrônicos no país, além de oferecer incentivos fiscais para estimular a produção nacional de games. O projeto também reconhece os jogos como obras audiovisuais e promove sua utilização em contextos educacionais e terapêuticos. A medida, que agora segue para sanção presidencial¹⁰,

é vista como um passo importante para fortalecer a economia criativa e apoiar a inovação tecnológica no Brasil.

Para proteger o “look and feel” de suas criações, os desenvolvedores de jogos devem adotar uma abordagem proativa, registrando direitos autorais sobre elementos visuais e sonoros, marcas comerciais para nomes de jogos e logotipos, e estabelecendo contratos claros com colaboradores.

No Brasil, o registro de direitos autorais pode ser feito na Biblioteca Nacional, enquanto o registro de marcas comerciais é realizado no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). Acordos de confi-



PREMIUM FREEPIK

“ Com uma estratégia abrangente, os desenvolvedores brasileiros podem proteger suas criações e fortalecer a posição do país como um importante polo de desenvolvimento de jogos no cenário global ”

dencialidade e contratos de trabalho são essenciais para proteger segredos comerciais e garantir a propriedade intelectual do jogo.

A proteção do “look and feel” não se limita apenas à estética, mas abrange a experiência completa do jogador, influenciando diretamente o sucesso comercial de um jogo. Contratos bem estruturados, direitos autorais e marcas registradas formam um escudo contra a cópia e o plágio, incentivando a inovação e a criatividade na indústria de videogames.

O registro de marcas e direitos autorais é crucial para que os desenvolvedores de jogos tomem medidas legais contra possíveis infratores. Com uma estratégia abrangente, os desenvolvedores brasileiros podem proteger suas criações e fortalecer a posição do país como um importante polo de desenvolvimento de jogos no cenário global.

A proteção do “look and feel” é fundamental para recompensar os esforços criativos dos desenvolvedores e preservar a integridade artística e comercial de seus jogos. Investir na proteção legal do “look and feel” garante um ambiente de inovação e criatividade, impulsionando o crescimento da indústria de videogames no Brasil e no mundo. **RVN**

REFERÊNCIAS E NOTAS

- 1 - Wink, S. “Game Feel: A Game Designer’s Guide to Virtual Sensation”
- 2 - Embora nenhuma definição ainda mencione isso, podemos vislumbrar a incorporação de experiências olfativas nos games, inclusive já existentes em salas de cinema.
- 3 - “A jogabilidade se refere à interação do jogador com o mundo e com as regras do jogo, seja através de ações diretas (apertar botões do controle) como das estratégias desenvolvidas por ele (usar as ações de forma combinada para atingir os objetivos do jogo).” In <https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/1/2/7#:~:text=A%20jogabilidade%20se%20refere%20%C3%A0,atingir%20os%20objetivos%20do%20jogo>.
- 4 - Wolf, M. J. P. (2021). “Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. ABC-CLIO.”
- 5 - McDonald, K. J. (2021). “The Evolution of Look and Feel in Video Games: Analyzing Aesthetic Trends and User Experience.” *Game Studies*, 21(1), 45-59. <https://gamestudies.org/2101/articles/mcdonald>
- 6 - Smith, A. (2020). “Visual and Aesthetic Design in Video Games: An Analysis of Trends and User Engagement.” (PhD thesis). University of California, Berkeley.
- 7 - Acesso em 29/08/2024, por SVA, vide link: <https://goo.su/lWyd>
- 8 - Atari, Inc. v. North American Philips Consumer Electronics Corp., 672 F.2d 607 (7th Cir. 1982)
- 9 - Acesso em 29/08/2024, por SVA, vide link: https://eproc.trf2.jus.br/eproc/controlador.php?acao=aces-sar_documento_publico&doc=21701721667016459318528214988&evento=21701721667016459318528221882&key=039a517b63c8186b308567112c7a-220befadc2197ee37566a3496394a9180679&hash=-30c4a2187a82e2a6ceaaff3eb5bff104
- 10 - Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/camara-aprova-marco-legal-dos-jogos-eletronicos-medida-segue-para-sancao-de-lula>



Simone Villaça

Advogada, Agente de PI, Sócia fundadora de Remer Villaça & Nogueira Assessoria e Consultoria de Propriedade Intelectual e de Villaça & Nogueira Sociedade de Advogados.



Julia Filgueira

Estagiária na área de Contratos e Direito Internacional em Aroeira Salles Advogados, estudante de Direito na PUC-Rio.

As propostas de política do INPI para rotas de exame acelerado

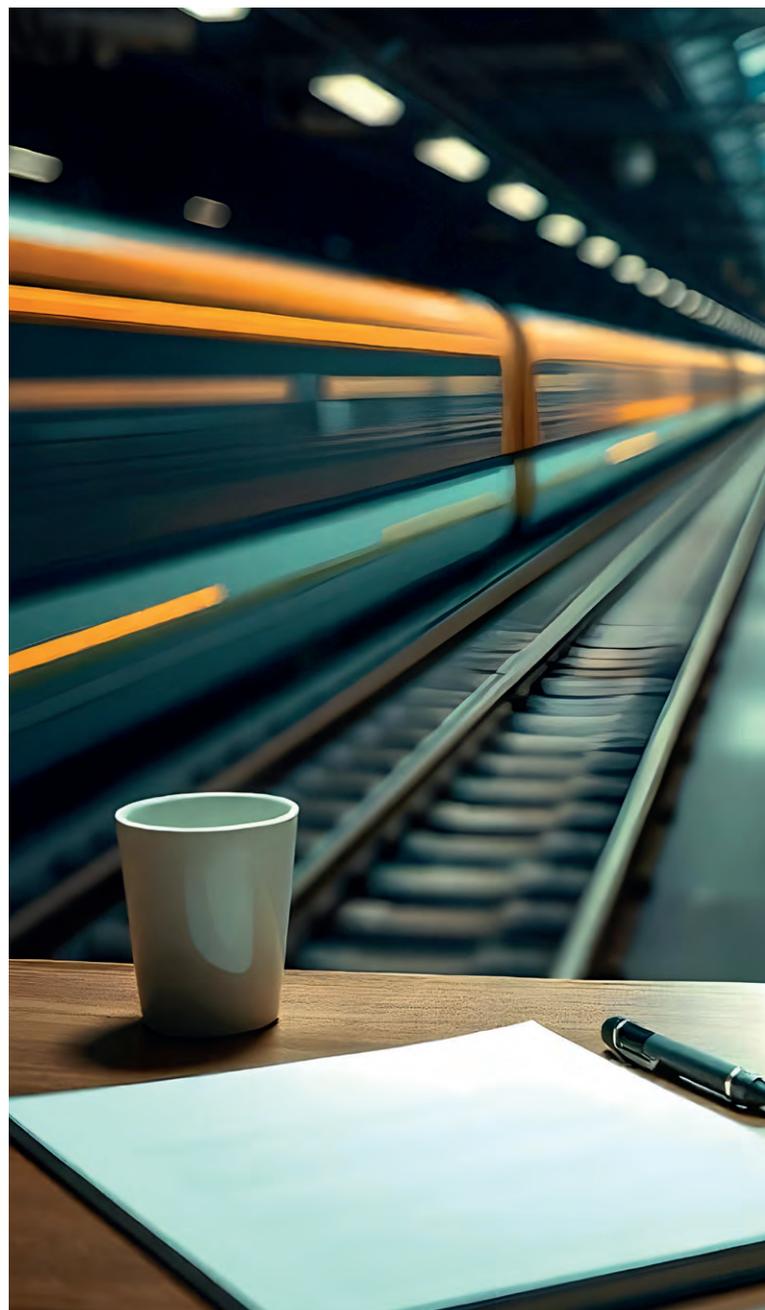
Simone Villaça
Elza Kazue
Ricardo Remer

Uma das reclamações mais relevantes que o governo brasileiro enfrenta em relação à política pública de inovação, especialmente em relação às patentes, é o enorme backlog de pedidos pendentes para exame perante o INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial), gerando processos que duram em torno de sete anos, atualmente.

Como alternativa, é importante chamar a atenção para o pedido de exame acelerado, uma via que permite reduzir consideravelmente a finalização da solicitação. Na experiência de nosso escritório, temos casos de exame de patente e até mesmo concessão realizadas em um ou dois anos.

“

Na experiência de nosso escritório, temos casos de exame de patente e até mesmo concessão realizadas em um ou dois anos ”



PREMIUM FREEPIK.AI



Embora teoricamente uma agência federal lucrativa, a soma dos impostos recebidos pelo INPI não reverte para o seu próprio benefício. Em vez disso, o governo federal aloca-o em outro lugar e o INPI é desafiado com recursos humanos e técnicos escassos e sem autogestão de seu próprio orçamento.

Diante dessas questões, a gestão do INPI buscou, ao longo dos anos, oferecer outras opções para fomentar a inovação no Brasil, evitando afastar nosso país do mapa global de proteção de patentes. Entre outras políticas, o INPI entendeu que seria vantajoso ter algumas rotas para exame acelerado.

Essas rotas especiais, entretanto, não estão livres de críticas. Por um lado, uma parte do setor argumenta que, ao criar muitas exceções, o INPI estaria postergando uma definição política ou a adoção de uma estratégia concreta para solucionar o problema do backlog. Por outro lado, há o entendimento que são tentativas justas do INPI de fazer alguma seleção do que é mais urgente, seja do ponto de vista do interesse público (como no caso de tecnologias verdes ou saúde pública), ou simplesmente para aumentar a competitividade e proteger aqueles que estão investindo em inovação, ou seja, patentes sob infração.

A despeito do debate, as rotas de exame acelerado são estrategicamente interessantes tanto para os interessados no sistema de patentes nacional, quanto para pesquisadores, empresas e empreendedores que precisam solicitar a análise de patentes. Vale ressaltar que em alguns casos nos quais essas rotas foram utilizadas, o período de exame foi reduzido em até um ano. Segundo dados do próprio INPI¹, o tempo médio entre o requerimento do pedido de patente prioritário e a decisão técnica do pedido é de 640 dias. **RVN**

“Diante dessas questões, a gestão do INPI buscou, ao longo dos anos, oferecer outras opções para fomentar a inovação no Brasil, evitando afastar nosso país do mapa global de proteção de patentes”

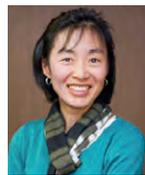
Caso você tenha interesse em receber informações adicionais sobre alguma das categorias de exames acelerados listadas acima, não hesite em nos contatar pelo email patentes@remer.com.br.

1 - INPI. Trâmite prioritário. Estatísticas gerais. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/patentes/tramite-prioritario/estatisticas-gerais> (Acesso em 28 de outubro de 2024)



Simone Villaça

Advogada, Agente de PI, Sócia fundadora de Remer Villaça & Nogueira Assessoria e Consultoria de Propriedade Intelectual e de Villaça & Nogueira Sociedade de Advogados.



Elza Kazue

Engenheira Química com pós-graduação em Administração Industrial, é sócia da Remer Villaça & Nogueira Assessoria e Consultoria de Propriedade Intelectual e atua nas áreas de Patentes e Desenhos Industriais.



Ricardo Remer

Engenheiro Químico, Agente de PI e sócio fundador de Remer Villaça & Nogueira Assessoria e Consultoria de PI e de Remer Consultores.

Atualmente temos no Brasil oito categorias de exame acelerado, cada uma com requisitos específicos. Essas categorias são:

1) Rotas de Exame Acelerado Tradicionais (Resolução INPI nº. 151/2015)	As categorias tradicionais são: i) requerente com idade igual ou superior a 60 anos; ii) objeto de pedido de patente está sob infração por terceiros; iii) concessão de patente é condição para o requerente receber recursos financeiros; iv) requerente é pessoa com deficiência física, mental ou doença grave.
2) Tecnologias Verdes (Resolução INPI nº. 175/2016)	Categoria destinada a pedidos de patente relacionados a tecnologias ambientalmente amigáveis e/ou com abordagem sustentável. As “Tecnologias Verdes” disponíveis para esta rota de exame são listadas de acordo com o “IPC Green Inventory”, publicado pela Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI).
3) Saúde Pública (Resoluções INPI nº. 80/2013 e 217/2018)	Categoria destinada a pedidos de patente relacionados a produtos ou processos farmacêuticos, equipamentos e materiais de interesse da saúde pública (por exemplo, uma patente envolvendo um processo de preparo de vacina para as doenças da dengue e covid19).
4) Prioridade Brasileira (Resolução INPI nº. 237/2019)	Categoria destinada a pedidos de patente que fazem parte de uma família de patentes iniciada no Brasil (pedido de prioridade brasileira) e sua contraparte está sendo processada, pelo menos, em um país estrangeiro.
5) Pequenas Empresas (Resolução INPI nº. 236/2019)	Categoria destinada a pedidos de patente em que pelo menos um dos requerentes é uma “pequena empresa”, conforme definido pela lei brasileira.
6) Institutos de Ciência e Tecnologia (ICT) (Resolução INPI nº. 238/2019)	Categoria destinada a pedidos de patente em que, pelo menos um dos requerentes, é um “Instituto de Ciência e Tecnologia”, conforme definido pela lei brasileira. Normalmente, as universidades são classificadas como tais.
7) STARTUP	Categoria destinada a pedidos de patente em que pelo menos um dos requerentes é organização empresarial ou corporativa, nascente ou recentemente operante, cuja atuação seja caracterizada pela inovação aplicada ao modelo de negócios ou produtos ou serviços oferecidos (Lei Complementar 182/2021 Artigo 4o).
8) <i>Patent Prosecution Highway</i> (PPH) (várias Resoluções INPI com países/organizações estrangeiras)	A Presidência do INPI está empenhada em celebrar uma série de acordos PPH com diversos países ao redor do mundo. Esses acordos promovem o compartilhamento de trabalho e permitem que os requerentes de patentes solicitem processamento acelerado nas solicitações nacionais, onde os examinadores de patentes podem utilizar os produtos de trabalho (como relatório de exame já realizado e respectivo estado da técnica citado) do outro Escritório de Patentes com o qual foi celebrado o acordo.
O INPI já celebrou acordos PPH como: Global Patent Prosecution Highway (Global PPH ou GPPH) que compreende países como: Alemanha, Austrália, Áustria, Canadá, Chile, Colômbia, Coreia do Sul, Dinamarca, Estônia, Espanha, Estados Unidos, Finlândia, Islândia, Israel, Hungria, Japão, Noruega, Nórdico, Nova Zelândia, Peru, Polônia, Portugal, Reino Unido, Rússia, Singapura e Suécia; Sistema de Cooperação sobre Aspectos de Informação Operacional e Propriedade Industrial – (PROSUL), que compreende países como; El Salvador, Equador, Paraguai, República Dominicana e Uruguai; Escritório Europeu de Patentes (EPO), que compreende 39 países europeus; e China.	

Por que proteger o direito autoral de games

01001101 01100001 01111001 01110011 01100001 00100000 01000111
01110010 01100001 01110011 01110011 01101001 00100000 01010000
01100101 01110010 01100101 01101001 01110010 01100001 00100000*

*Maysa Grassi Pereira, escrito em código binário



PREMIUM FREEPIK

O universo dos games, em constante expansão, exige atenção especial à proteção da propriedade intelectual, em particular aos direitos autorais de softwares. O software, definido como um conjunto de instruções capazes de executar tarefas em dispositivos eletrônicos, é considerado uma obra intelectual e, portanto, protegido por direitos autorais.

Apesar de não ser obrigatório por lei, o registro de software no INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) garante uma série de vantagens para desenvolvedores e empresas do setor.

A lei nº 9.609, conhecida como Lei do Software, dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual

de programa de computador, sua comercialização, registro, entre outras disposições. Em seu artigo 1º determina que um programa de computador é um conjunto de instruções, em linguagem de programação, que transformado em linguagem de máquinas, é capaz de executar uma tarefa.

Os registros de software são feitos na DIPTO (Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados – DIPTO), setor que atua dentro do INPI, autarquia federal responsável por executar as normas que regulam a propriedade industrial, pelo registro de programas de computador, marcas, desenhos industriais, topografias e circuitos integrados, concessão de patentes, entre outros.

“Este tema deve ser abordado e registrado desde a estruturação do modelo de negócio”

Segundo o artigo 7º da Lei de Direito Autoral, os softwares são obras intelectuais, sendo protegidas as criações de espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, não sendo necessário o registro para sua proteção. Por isso o registro não é obrigatório para o reconhecimento do direito autoral.

Neste caso, por que devo registrar o meu game?

O registro do software no INPI é recomendado em algumas situações, por exemplo: para constituir prova de autoria (entre equipes e sócios), para provar titularidade do bem e proteção contra infrações, plágios e concorrência desleal em disputas judiciais, além de permitir a chancela de pagamentos por royalties que podem trazer a empresas vantagens tributárias. Por fim, o registro constitui documentação e prova que assegura ao seu titular a tutela dos direitos relativos ao programa de computador pelo prazo de 50 anos a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação, ou na falta desta, da sua criação (Art. 2º, parágrafo 2º da Lei do Software).

Para realizar o pedido de registro é necessário fornecer informações específicas, determinadas pelo artigo 3º da Lei do Software, como por exemplo, os dados referentes ao autor do programa (ou coautores, se mais de um); identificação e descrição funcional do software; e trechos que se considerem suficientes para identificá-lo e caracterizar sua originalidade, por meio da transformação do código-fonte do programa de computador em resumo *hash* (algoritmo utilizado para garantir a integridade de um documento eletrônico).

A existência de um registro tem se mostrado muito útil no mercado dos games principalmente no que se refere à proteção, não só dos direitos autorais dos envolvidos no processo de criação, mas também dos investidores ou produtores dos jogos, desde o momento em que a ideia é concebida até o jogo ser colocado no mercado. É possível, ainda, no caso dos jogos eletrônicos, juntamente com o código-fonte do programa de computador, o software em si, proteger e registrar o design do jogo (por exemplo, o *“look and feel”*¹ de elementos gráficos aplicados a obras audiovisuais), músicas originais ou mesmo os personagens de jogos, conferindo ainda mais segurança jurídica para seu ativo de negócio. Essa proteção jurídica abrangente é crucial para atrair investimentos, já que demonstra aos investidores a segurança e a seriedade do projeto.

Uma boa gestão de propriedade intelectual (dentre a qual se inserem os direitos autorais) é essencial em qualquer área, mas ainda mais importante naquelas em que o valor do intangível é mais relevante, como é o caso dos games. Este tema deve ser abordado e registrado desde a estruturação do modelo de negócio.

Ao contar com um robusto arcabouço jurídico para o game, o desenvolvedor terá maior segurança para seguir com as próximas etapas do seu lançamento, incluindo a captação de investimentos. Nesta seara, essa proteção é essencial e observada detalhadamente por todo e qualquer investidor na área. **RVN**

1 - Confira o artigo da Simone Villaça e Julia Filgueira sobre o “look and feel” nesta edição. Indicamos também a publicação “Software Look and Feel protection in the 1990s”, Jack Russo and Jamie Nafziger, *Software Look and Feel Protection in the 1990s*, 15 *Hastings Comm. & Ent. L.J.* 571 (1993). Available at: https://repository.uchastings.edu/hastings_comm_ent_law_journal/vol15/iss3/2

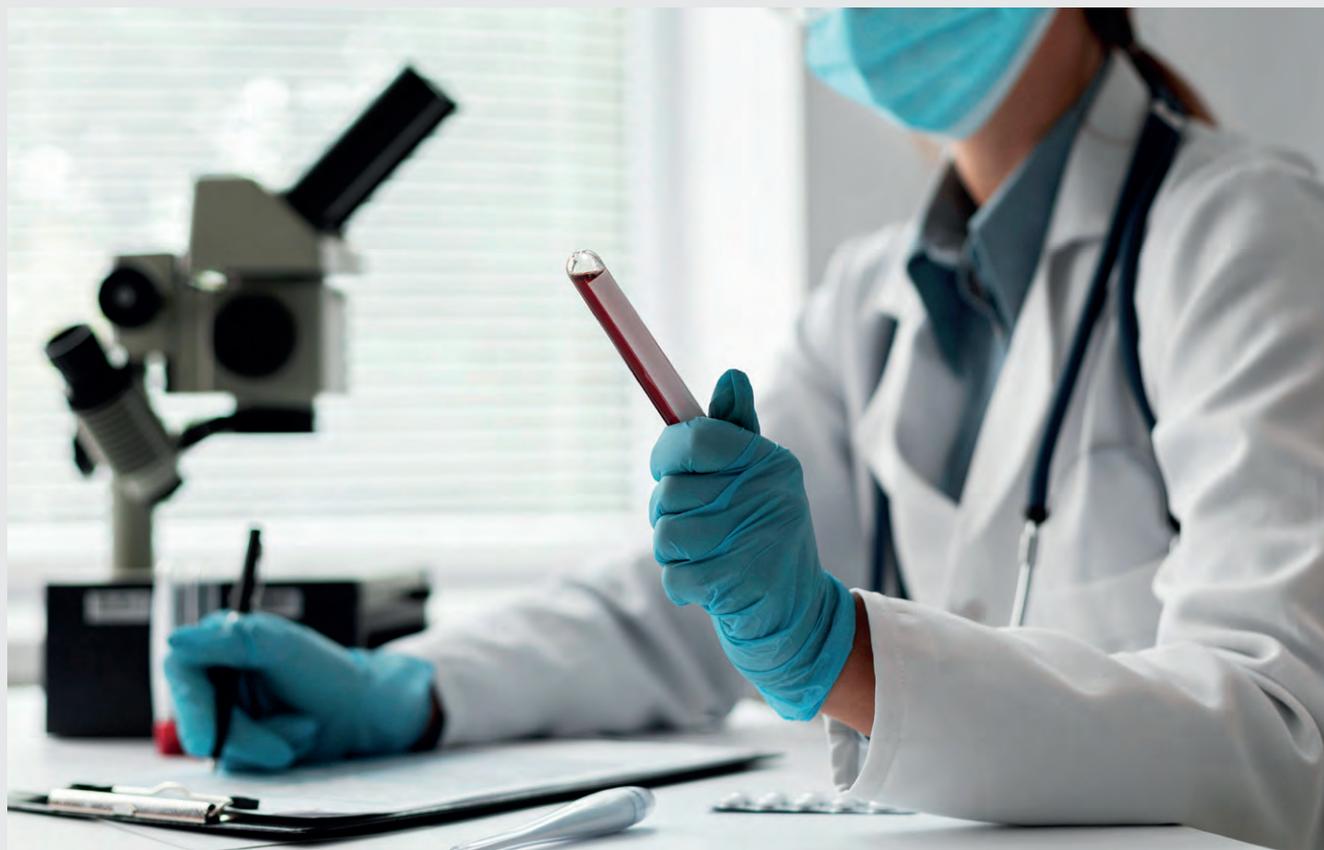


Maysa Grassi Pereira

Advogada, pós-graduação em Direito das Diversidades e Inclusão Social, atua na área de Contratos.

Nova lei de pesquisa clínica: um marco para a ciência e a ética no Brasil

Maria Victória Raposo Parron



Em um passo crucial para o avanço da ciência e da medicina no Brasil, uma nova lei que regulamenta pesquisas clínicas e experimentais em seres humanos foi sancionada em 2024. A Lei nº 14.874/2024, que vinha sendo debatida no Congresso Nacional há mais de nove anos, representa um marco histórico, estabelecendo diretrizes claras e rigorosas para garantir a segurança e o bem-estar dos participantes, ao mesmo tempo em que impulsiona a pesquisa e a inovação no país.

A importância da pesquisa clínica para o desenvolvimento de novos tratamentos, medicamentos e procedimentos médicos é inegável. Sem a condução de estudos em seres humanos, seria impossível determinar a eficácia e a segurança de novos medicamentos/tratamentos, impedindo o progresso na busca por soluções para doenças e aprimoramento da saúde da população.

Até a promulgação da nova lei, a regulamentação das pesquisas com seres humanos no Brasil

“ A regulamentação rigorosa e transparente das pesquisas é fundamental para fortalecer a confiança do público na ciência e seus benefícios para a sociedade ”

se baseava principalmente em resoluções do Conselho Nacional de Saúde (CNS), sendo a Resolução 466/02 a principal referência. Embora essas resoluções trouxessem importantes avanços éticos, a ausência de uma legislação específica deixava lacunas e gerava incertezas, especialmente em situações complexas ou emergências sanitárias.

A pandemia da covid-19 evidenciou a urgência de um sistema regulatório mais ágil e robusto. A necessidade de acelerar o desenvolvimento de vacinas e tratamentos contra o vírus, sem comprometer a segurança dos participantes, demonstrou a importância de uma legislação clara e abrangente para as pesquisas clínicas. A experiência da pandemia serviu como um catalisador para a aprovação da nova lei, impulsionando o debate e a necessidade de modernizar o marco regulatório brasileiro.

A nova lei estabelece princípios fundamentais que norteiam as pesquisas com seres humanos, priorizando as necessidades e os interesses dos participantes. O respeito aos direitos humanos, a dignidade, a segurança e o bem-estar dos voluntários são pilares centrais da legislação. O consentimento informado, um dos princípios mais importantes, deve ser obtido de forma clara e transparente, assegurando que os participantes compreendam os objetivos, métodos, riscos e benefícios da pesquisa.

Além de garantir a proteção dos participantes, a nova lei também busca promover a ética e a integridade na pesquisa científica. A regulamentação rigorosa e transparente das pesquisas é fundamental

PREMIUM FREEPIK



para fortalecer a confiança do público na ciência e seus benefícios para a sociedade. A legislação contribui para um ambiente de pesquisa mais confiável e ético, incentivando a participação em estudos clínicos e impulsionando o desenvolvimento de novas soluções para os desafios de saúde da população.

A aprovação da Lei nº 14.874/2024 marca um novo capítulo na história da pesquisa clínica no Brasil. A regulamentação clara e abrangente, alinhada aos padrões éticos internacionais, garante a proteção dos participantes e impulsiona o avanço científico e tecnológico do país. Com a nova legislação, o Brasil se posiciona como um ator importante no cenário global da pesquisa clínica, contribuindo para o desenvolvimento de novas terapias e a melhoria da saúde da população mundial.

A nova lei, um marco na proteção dos participantes de pesquisas e no avanço da ciência no Brasil, reforça o compromisso do país com a ética e a busca por soluções para os desafios de saúde que a sociedade enfrenta. **RVN**



Maria Victória Raposo Parron

Advogada atuante na área de Contratos em Villaça & Nogueira Sociedade de Advogados, Pós-graduanda em Direito Contratual pela PUC-SP.

Pode isso, Mickey Mouse?

Como um óbito em um parque da Disney revelou a abusividade da abrangência do contrato de adesão do streaming da empresa

Mariana Pinto de Magalhães



É uma prática comum e quase inevitável, infelizmente, que aceitemos sem uma avaliação atenta os termos de contrato e condições em várias plataformas e serviços da internet. Em alguns casos, porém, as cláusulas contidas em tais documentos podem ser abusivas e, em certos cenários, se tornarem muito prejudiciais aos clientes.

Um exemplo bem claro desse risco é o caso da morte da médica Kanokporn Tangsuan, de 42 anos, em um parque da Disney na Flórida/EUA, em outubro de 2023. A mulher morreu em decorrência de

uma anafilaxia causada por altos traços de laticínios e nozes na alimentação servida a ela, cuja alergia havia sido fortemente alertada para os funcionários do restaurante do parque. O viúvo, Jeffrey Piccolo, entrou com uma ação contra a Disney alegando negligência da empresa e exigiu uma indenização.

No entanto, a Disney argumentou judicialmente que não poderia ser processada pelo viúvo, pois ele concordou com uma cláusula constante nos termos de uso do Grupo Disney, que ele havia assinado anos antes, para criar uma conta de teste gratuita



“ **Embora houvesse audiência marcada para o dia 2 de outubro de 2024, nos Estados Unidos, a empresa decidiu abrir mão do “direito estabelecido pela cláusula arbitral” e seguir com o julgamento pela justiça comum** ”

do streaming Disney+. Deste modo, a casa do Mickey Mouse alegava que o viúvo, ao aceitar o teste de um mês do streaming, estava de acordo que qualquer ação contra a empresa seria resolvido em um processo de arbitragem - por sinal, muito mais custoso que um processo judicial.

O viúvo e sua defesa, por outro lado, alegaram que ele aceitou os termos em nome próprio e não da falecida esposa, além de que não aceitaria a arbitragem e que a disputa deveria ser resolvida na justiça comum. Seus advogados declararam que “a noção de que os termos acordados por um consumidor ao criar uma conta de teste gratuita da Disney impediriam para sempre o direito desse consumidor a um julgamento por júri em qualquer

disputa com qualquer afiliada ou subsidiária da Disney é tão absurdamente irracional e injusta a ponto de chocar a consciência judicial, e este tribunal não deve impor tal acordo”.

O caso ganhou repercussão mundial pela peculiaridade da estratégia da defesa Disney de utilizar cláusula do contrato. Talvez pela publicidade negativa, a empresa reverteu sua posição, concordando que o caso fosse levado à justiça comum. Segundo Josh D’Amaro, presidente do Conselho da Disney, a situação apresenta “circunstâncias únicas” e, por isso, necessita de uma abordagem mais sensível para que a resolução se dê de forma acelerada para uma família que sofreu “uma perda tão dolorosa”. Embora houvesse audiência marcada para o dia 2 de outubro de 2024, nos Estados Unidos, a empresa decidiu abrir mão do “direito estabelecido pela cláusula arbitral” e seguir com o julgamento pela justiça comum. [RVN](#)



Mariana Pinto de Magalhães

Advogada com pós-graduação em Processo Civil pela Fundação Getúlio Vargas e atua na área de contratos.

As idas e vindas do jogo no Brasil

Simone Villaça



PREMIUM FREEPIK

A história do jogo no Brasil sempre foi muito rica e interessante. Inicia-se quase que como com uma anedota, visto que um dos principais empresários de cassinos do país, Joaquim Rolla, ganhou o Cassino da Urca em um jogo de cartas. Daí seguimos para o glamour dos anos 30 e início dos anos 40, quando tivemos shows de Bing Crosby, Josephine Baker, e visitas ilustres como Walt Disney, Albert Einstein, Rita Hayworth e Frank Sinatra.

A festa acabou em abril de 1946 com a proibição, pelo General Eurico Gaspar Dutra, com a edição de um decreto-lei que, segundo a crônica da época, teria sido sugerido pela esposa do então presidente, muito devota à igreja católica. A proibição, justificada pela “decorrência de abusos nocivos

à moral e aos bons costumes”¹ ou, no mínimo, por argumentos paternalistas, segue restringindo a prática até os dias de hoje.

A partir do decreto, desfez-se toda a estrutura e logística do País, numa época em que existiam 71 cassinos, que empregavam, direta ou indiretamente, cerca de 60 mil pessoas². Em paralelo, e não por acaso, cresceu enormemente o poder do jogo ilegal, destacando-se o “jogo do bicho”, os caça níqueis e cassinos clandestinos. Tudo isso movimentando milhares de dólares e ao largo do alcance dos governos, sem tributação ou qualquer controle.

Ocorre que, como de costume, os fatos atropelaram as leis. A Internet trouxe um acesso antes inimaginável à população brasileira em todas suas

camadas. A proliferação de sites e aplicativos de apostas online criou um cenário no qual cada brasileiro pode carregar um (ou vários) cassino em seu bolso. Neste contexto, era crucial que a legislação acompanhasse a tendência já estabelecida.

Recentemente, tivemos a aprovação da Lei 13 756/2018 e da Lei 14.790 de 2023, também conhecida como “Lei das Bets”. O propósito das leis foi regular uma situação fática incontornável- o brasileiro joga, sempre jogou e sempre jogará.

Ao menos agora, segundo os defensores da lei, haverá regulamentação quanto à proteção dos consumidores/jogadores, notadamente quanto à sua privacidade, prazo de recebimento do prêmio e proteção a favor de incapazes, como menores de idade e adolescentes. Há, também, normas que previnem a lavagem de dinheiro, tais como identificação dos cidadãos com mínimo compliance e vinculação de contas bancárias aos CPF dos jogadores.

Por sua vez, a Procuradoria Geral da República (PGR) pediu a suspensão das leis e há uma CPI (Comissão Parlamentar de Inquérito) cujo principal objetivo é analisar o impacto das apostas no orçamento das famílias brasileiras. A PGR alega que as leis são inconstitucionais “por não atenderem a requisitos mínimos de preservação de bens e valores da Constituição Federal”³ e considera que as leis não são suficientes para garantir “princípios da ordem econômica e do mercado interno e com o dever do Estado de proteção da unidade familiar”³, além de não propiciarem o devido controle das empresas pelo Estado brasileiro.

Por outro lado, os defensores da legislação e da manutenção do estabelecimento das empresas, como diversos clubes de futebol e a Associação Brasileira dos Advogados Criminalistas (Abracrim), entre outros, postulam que regulamentação e melhora da fiscalização serão suficientes para garantir a segurança jurídica para todos os setores da sociedade. Além disso, apontam para o evidente risco de gerar um gigantesco mercado irregular, no contexto da proibição total das empresas.



A despeito dos perigos decorrentes do abuso de jogos – que também demandam ações propositivas de toda a coletividade social – a falta de regulamentação deste mercado pode representar um risco ainda maior para a sociedade. O debate é importante para que se encontre a melhor solução possível para o país. [RVN](#)

1 - DECRETO-LEI Nº 9.215, DE 30 DE ABRIL DE 1946. Proíbe a prática ou exploração de jogos de azar em todo o território nacional. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del9215.htm

2 - PAIXÃO, Dario Luiz Dias. *Thermae et Ludus: o início do turismo de saúde no Brasil e no mundo. Revista Turismo em Análise*, São Paulo, Brasil, v. 18, n. 2, p. 133–147, 2007. DOI: 10.11606/issn.1984-4867.v18i2p133-147. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rta/article/view/62594>. Acesso em: 25 nov. 2024.

3 - BRASIL. MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL. PGR questiona constitucionalidade de leis que autorizam as bets. Disponível em: <https://www.mpf.mp.br/pgr/noticias-pgr2/2024/pgr-questiona-constitucionalidade-de-leis-que-autorizam-as-bets>. Acesso em: 25 nov. 2024.



Simone Villaça

Advogada, Agente de PI, Sócia fundadora de Remer Villaça & Nogueira Assessoria e Consultoria de Propriedade Intelectual e de Villaça & Nogueira Sociedade de Advogados.

Uma jornada marcada pela criação de valor e Propriedade Intelectual

A trajetória inovadora do Escritório Remer Villaça & Nogueira

Márcio Derbli*



DIVULGAÇÃO

RICARDO REMER

Nesta entrevista para a **Revista RVN 2024**, Ricardo Remer e Sandra Volasco Carvalho, sócios do escritório Remer Villaça & Nogueira (RVN) compartilharam alguns bastidores da trajetória da empresa, revelando a gênese de suas marcas e a paixão por impulsionar a inovação no campo da Propriedade Intelectual.

O escritório, fundado em 2002, se destaca por sua abordagem multidisciplinar e pela criação de marcas que encapsulam conceitos e produtos inovadores. Mais do que um escritório de gestão de propriedade industrial, RVN se revela como um celeiro de ideias, um laboratório de inovação onde a expertise jurídica se funde à criatividade e à visão estratégica, moldando um futuro no qual o conhecimento se transforma em valor.

Os encontros com os temas da Propriedade Intelectual

A paixão de Remer pela Propriedade Intelectual não nasceu de um lampejo repentino, mas sim de uma necessidade. Durante sua atuação em um centro de biotecnologia em Santa Catarina, ele percebeu que a falta de conhecimento sobre proteção e comercialização de tecnologias impedia a instituição de alcançar a sustentabilidade financeira. “Eu, como engenheiro, refleti: eu

* Márcio Derbli é jornalista.

sei fabricar o insumo, que é o conhecimento, mas não sei vender nem proteger. Vou estudar Propriedade Intelectual”, lembra Remer.

Essa busca por conhecimento o levou a uma pós-graduação em Direito na FGV, onde identificou um mercado carente de profissionais com formação técnica na área de Propriedade Intelectual. “Identifiquei que era um mercado muito interessante para profissionais com a história pregressa técnica como a minha - e percebi a falta de gente técnica no segmento, mesmo de profissionais em geral. Somando todos no Brasil, é ainda uma área pequena, mesmo incluindo todos os advogados”, observa Remer.

A trajetória de Sandra, por sua vez, é um testemunho de como o destino, muitas vezes, nos conduz por caminhos inesperados na construção de uma carreira. “Eu me formei em 2001 e eu trabalhava em banco, na área de câmbio”, conta Sandra. Sua entrada no mundo da Propriedade Intelectual se deu por meio de um contato fortuito com o INPI durante sua experiência no banco. A partir desse momento, a curiosidade se acendeu, e o destino a conduziu ao RVN, onde se tornou sócia.

Sandra destaca a importância social da Propriedade Intelectual, reconhecendo seu papel crucial no desenvolvimento econômico e social do País. “Eu tenho muito orgulho de trabalhar com Propriedade Intelectual. É bacana poder perceber o quanto você está contribuindo com o País”, reflete. Essa visão humanista permeia a cultura de RVN, conferindo um significado mais profundo à sua atuação no mercado.

“ Eu tenho muito orgulho de trabalhar com Propriedade Intelectual. É bacana poder perceber o quanto você está contribuindo com o País ”
Sandra Volasco

DIVULGAÇÃO



SANDRA VOLASCO CARVALHO

Do encontro casual à consolidação de uma potência intelectual

Remer conta que a história de RVN remonta a um encontro casual em um escritório (Veirano) onde ele, engenheiro químico por formação, e Simone Villaça, advogada, cruzaram seus caminhos, iniciando uma parceria que se solidificaria anos mais tarde. “Eu saí do junto com alguns outros advogados no Rio de Janeiro. Nós montamos um escritório originalmente no Rio. A Simone ainda trabalhava naquele escritório, em São Paulo - e alguns anos depois, ela se juntou a nós”, relembra Remer.

A partir dessa união, o escritório se expandiu, incorporando novos sócios e consolidando sua es-

trutura. Em 2012 adotou a formação atual com o nome Remer Villaça & Nogueira, com a entrada do Dr. Jorge Nogueira, processualista egresso da Escola de Magistratura do Rio de Janeiro. Consciente da natureza multifacetada da Propriedade Intelectual, RVN se estruturou em três Pessoas Jurídicas distintas, cada uma com um foco específico, mas interligadas por uma visão unificada e colaborativa.

Remer Villaça & Nogueira concentra sua energia na proteção e gestão da Propriedade Intelectual, atuando na agregação de valor e proteção de bens intangíveis de seus clientes, o que inclui criações, inovações entre outros. Villaça e Nogueira Advogados atua no suporte jurídico empresarial, incluindo contratos e ações judiciais, defendendo os direitos de seus clientes. Por fim, Remer Consultores, atua como um farol para empresas e instituições que buscam navegar no complexo mar da inovação, oferecendo consultoria técnica especializada para transformar ideias em realidade.

Inovação como marca registrada

RVN se destaca não apenas pela expertise de seus profissionais, mas também pela cultura de inovação que permeia o escritório. Esta cultura se materializa, dentre outras formas, na criação de marcas que encapsulam conceitos e produtos inovadores, verdadeiras extensões da filosofia do escritório.

“**Remer Villaça & Nogueira concentra sua energia na proteção e gestão da Propriedade Intelectual, atuando na agregação de valor e proteção de bens intangíveis de seus clientes, o que inclui criações, inovações entre outros**”

A primeira marca criada pelo escritório foi a **MIND ASSETS®**, que representa a essência da filosofia do escritório, ou seja, busca gerenciar os ativos intangíveis da mente, transformando-os em patrimônio. “Ela é a pedra angular das outras marcas. Existem várias gestoras de patrimônio que são *asset managers*. Entendemos que a mente, antes até do intelecto, pode ser considerada sob a perspectiva da gestão de ativos, ou seja, ajudar a construir valor e ativos a partir da mente”, explica Remer.

Outra marca criada no início da trajetória do escritório foi o **INVENTÔMETRO®**, que é uma ferramenta e uma metodologia para reduzir a subjetividade da análise de atividade inventiva em patentes. Ao prover parâmetros objetivos para a análise da atividade inventiva, o **INVENTÔMETRO®** traz mais qualidade ao exame e proporciona aos clientes de RVN argumentos sólidos e embasados em dados. A ferramenta também é muito útil para auxiliar: na tomada de decisão por empresários/inventores; nos processos de avaliação de atividade inventiva de patentes durante o procedimento administrativo; nas disputas judiciais envolvendo a validade de patentes.

A **CLÍNICA DA INOVAÇÃO®** é uma marca que nasceu da percepção do escritório de que *startups*, universidades, incubadoras de empresas e parques tecnológicos compartilham de necessidades e desafios comuns em temas jurídicos, de inovação e da Propriedade intelectual. Para atender este público, foi criado um modelo de negócio inovador que inclui pacotes de serviços personalizados, como um verdadeiro centro de diagnóstico e tratamento para as dores mais comuns nesse ecossistema.

Em um mundo cada vez mais competitivo e orientado por dados, a inteligência competitiva se torna um diferencial crucial para o sucesso. Consciente dessa realidade, RVN desenvolveu o conceito de **PATENT INTELLIGENCE FOR INNOVATION (PI²)®** que utiliza a análise de dados de patentes para fornecer relatórios de inteligência competitiva. Essa abordagem auxilia empresas/instituições



DIVULGAÇÃO

a tomar decisões estratégicas em seus projetos de PD&I, evitando investimentos em tecnologias já conhecidas ou mesmo patenteadas e identificando áreas promissoras para inovação.

Outra marca do escritório, **SEGREDO REGISTRADO®**, ou simplesmente **(S)**, por sua vez, desafia a noção de que o registro e o segredo seriam mutuamente excludentes. Explorando uma característica peculiar do sistema de patentes, RVN desenvolveu um método para documentar segredos com fé pública, sem comprometer seu status de confidencialidade. “Criamos, aproveitando uma característica do próprio sistema, um instrumento diferente que resolveu o aparente paradoxo, daquilo que seria ‘mutuamente excludente’, explica Remer.

A marca **INTANGINEERING®** reflete a visão abrangente do escritório sobre a Gestão de Intangíveis, que vai além dos instrumentos tradicionais

de proteção via Propriedade Intelectual. “A Propriedade intelectual é um conjunto de ferramentas para a criação de valor sobre bens intangíveis, o que inclui, mas não se limita, à proteção legal”, define Remer. **INTANGINEERING®** se traduz em uma abordagem ou processo de criação de valor sobre bens intangíveis usando uma perspectiva de projeto (de criação de valor), e inclui o desenho de estratégias de monetização e/ou modelos de negócio que maximizem o valor dos ativos intangíveis de seus clientes.

A marca **IPOPTIONS®** introduz um novo repertório de possibilidades para a negociação e comercialização de direitos de Propriedade Intelectual. Inspirada tanto no conceito de IPO (Oferta Pública Inicial) quanto em options de IP, a marca visa distinguir a criação de um mercado de opções em “IP” (*Intellectual Property*, em inglês, na composição da

marca), permitindo a venda de frações de direitos ou de *royalties* sem a necessidade de venda da empresa ou do ativo em sua totalidade. “Significa trazer para os direitos de Propriedade Intelectual um repertório de opções similar ao repertório de opções disponíveis hoje em questões societárias de empresas”, resume Sandra. Essa inovação abre portas para novas formas de investimento e monetização de ativos intangíveis, democratizando o acesso ao capital e impulsionando a inovação.

Pensando o futuro

A marca **RESPONSIVA®** foi concebida por RVN para introduzir o conceito de marca pentadimensional, um salto quântico no universo da comunicação que transcende os limites da mídia tradicional. “A **RESPONSIVA®** é uma ferramenta e também uma

“A trajetória do escritório Remer Villaça & Nogueira (RVN) é marcada por uma combinação singular de expertise técnica, visão estratégica e criatividade. As marcas criadas por RVN demonstram a busca constante por inovação e a crença de que a Propriedade Intelectual pode e deve ser reinventada continuamente”





tecnologia. Também é uma classe de marcas que ousamos inventar. São conhecidas as marcas nominativas, figurativas, mistas, de posição, tridimensional e quadridimensional (que é a marca em movimento). A pentadimensional é responsiva, ou seja, responde ao seu olhar”, explica Remer.

A marca pentadimensional, que responde ao olhar do usuário, é aplicável a ambientes digitais, requerendo o uso de um instrumento que analisa o olho, utilizando tecnologias como as de *eye tracking*. A marca **RESPONSIVA®** pode mudar de cor, se movimentar ou até mesmo apresentar ofertas personalizadas, respondendo em tempo real à sua observação pelo usuário, proporcionando uma experiência interativa e inovadora.

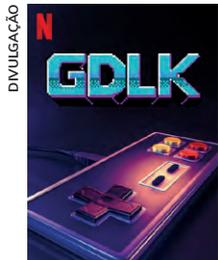
Por fim, em um mundo onde a disrupção se tornou a norma, RVN concebeu também a marca **ONECENT®**, que distingue um modelo de negócio baseado na cobrança de um centavo ou 1% por transação, aproveitando a tendência de redução de preços e aumento de volume no mercado digital, ao mesmo tempo em que gera receita para os criadores e detentores de direitos.



A essência de RVN

A trajetória do escritório Remer Villaça & Nogueira (RVN) é marcada por uma combinação singular de expertise técnica, visão estratégica e criatividade. As marcas criadas por RVN demonstram a busca constante por inovação e a crença de que a Propriedade Intelectual pode e deve ser reinventada continuamente. “Nós somos uma empresa, um escritório, que se orgulha muito de empurrar a fronteira do conhecimento na nossa área. Desenvolvemos teses, produtos, conhecimento – e as várias marcas que representam essas abordagens inovadoras em Propriedade intelectual são provas disso, conclui Remer.

“Pensamos sempre em sermos reconhecidos como um escritório que busca ir além da mera proteção, criando soluções inovadoras que agregam valor aos ativos e negócios dos nossos clientes”, resume Sandra. Essa postura disruptiva, aliada à expertise técnica e à visão estratégica de seus fundadores, consolida RVN como um interessante parceiro para empresas que buscam capturar valor de bens intangíveis, patrimonializá-los e impulsionar seu crescimento no mercado. **RVN**



GDLK (High Score) EUA, 2020

Onde: Netflix
Criação: France Costrel
Elenco: Nolan Bushnel,
Tom Kalinske, Rob Macaulay

Série documental que aborda a história dos video-games focando em figuras icônicas do setor, como criadores, jogadores e desenvolvedores. Proporciona uma perspectiva relevante sobre a indústria dos games, humanizando-a e destacando histórias muitas vezes ignoradas.



AIR: A História Por Trás do Logo (Air) EUA, 2023

Onde: Prime Video
Direção: Ben Affleck
Elenco: Matt Damon,
Viola Davis, Ben Affleck

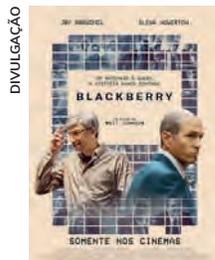
O longa conta a história real do fundador da Nike, Phil Knight e do chefe da marca, Sonny Vaccaro, quando procuravam estabelecer a empresa no mundo do basquete e precisavam convencer Michael Jordan a endossar seus produtos.



Uma viagem extraordinária (The Young and Prodigious T.S. Spivet) França, 2013

Onde: Prime Video
Direção: Jean-Pierre Jeunet
Elenco: Helena Bonham Carter,
Robert Maillet,
Callum Keith Rennie

T.S. Spivet, um prodígio da cartografia com apenas doze anos, embarca em uma jornada épica pelos Estados Unidos após conquistar um importante prêmio científico. Apaixonado por mapas e com uma mente inquieta, o garoto decide deixar sua casa em Montana e viajar sozinho até Washington para receber a honraria. No entanto, essa aventura guarda um segredo: o júri não tem ideia de que o brilhante vencedor é apenas uma criança.



Blackberry (Blackberry) EUA, 2020

Onde: Prime Video
Criação: Matt Johnson (III)
Elenco: Jay Baruchel,
Glenn Howerton,
Michael Ironside

O filme narra a meteórica ascensão e queda da empresa canadense Research in Motion (RIM) e seus icônicos BlackBerry. Com a chegada do iPhone, em 2007, a empresa não resistiu às telas sensíveis ao toque. Após anos de batalhas legais e perda de mercado, abandonou a produção de hardware e se reinventou como uma companhia de software de cibersegurança. **RVN**



Legal

Serviços de estratégia jurídica, com destaque para as áreas: Comercial/Empresarial, Propriedade industrial (patentes, marcas, desenhos industriais, cultivares), direito autoral, design, Publicidade, Fashion Law, estratégia jurídica de negociação de intangíveis, consultivo contratual e compliance. Suporte à aquisição, licenciamento ou venda de intangíveis, seu enforcement e/ou negociação. Desenho de estratégias de proteção e/ou condução de litígios envolvendo intangíveis e causas comerciais complexas. Nas áreas da Saúde e Biociências, temos grande expertise e equipe especializada há mais de 15 anos, prestando serviços de Business Support para grandes players desta indústria (Multinacionais e Nacionais), bem como suporte à gestão da Inovação para Universidades, ICTs, incluindo a estruturação de políticas, elaboração de contratos e outras ferramentas relevantes.



Consult

Serviços de suporte a P,D&I: departamentos de criação, design, pesquisa, engenharia e/ou desenvolvimento. Suporte em Engenharia de Patentes. Serviços consultivos relacionados a marcas, patentes, cultivares, desenhos industriais, softwares, bem como sua preparação, depósito e processamento no Brasil e no exterior. Gerenciamento proativo de portfólio de PI, pareceres técnicos e exigências. Análise técnica de produtos ou processos de terceiros. Elaboração de pareceres sobre validade (validity) e oponibilidade (enforceability) de direitos de propriedade intelectual; relatórios de liberdade de uso de comercialização (FTO ou market clearance). Valoração e precificação de marcas e patentes, suporte em negociação.



Intel

Engenharia de Patentes. Mapeamento tecnológico e projeção tecnológica. Estudos de Mercado. Modelagem de negócios com base em instrumentos de Inteligência Competitiva e de monetização de intangíveis. Suporte para o alinhamento das capacidades de desenvolvimento com oportunidades de mercado. Suporte estratégico em gestão de projetos. Desenvolvimento de capacidade de Inovação. Treinamento de Times de Inovação.



DIVULGAÇÃO

Conheça nossas marcas

Para serviços de consultoria em propriedade intelectual, consultoria empresarial:

IPOptions®



Segredo®
Registrado

PI²®

Patent Intelligence
for Innovation

MIND ASSETS®

ONECENT®

INTANGINEERING®

CLÍNICA DA INOVAÇÃO®

Para estudos técnicos, desenvolvimento de projetos técnicos, assessoria e consultoria em proteção ambiental, consultoria na área de economia de energia:

CRÉDITOS DE CONSERVAÇÃO®

Nossas ferramentas:

Para medição de parâmetros de pesquisa e análise de criações:

INVENTÔMETRO®

Nosso sistema para avaliação de interesse, ferramenta de buscas e pesquisas:

RESPONSIVA®



REMER VILLAÇA & NOGUEIRA

remer.com.br

São Paulo

Rua Pe. João Manuel, 755, 9º andar / cj 92
Jardins 01411-001 - SP
T +55 11 3087 8200

Rio de Janeiro

Rua da Assembléia, 10, 26º andar / cj 2604
Centro 20011-901 - RJ
T +55 21 3231 9062