

PL 1992-2020 NT 19.08.2022

versão ajustada em 19.08.2022

Resumo Executivo

Image2 found or type unknown

PL 1.992/2020 | CCULT

REJEIÇÃO

AUTOR: DEP. PEDRO UCZAI (PT/SC)

RELATOR: DEP. ALICE PORTUGAL (PCdoB/BA)

TRAMITAÇÃO: CCTCI • CCULT • CCJC (TERMINATIVO)

EMENTA: Redução da Proteção da Propriedade Intelectual de Séries de Games.

TAGS: Copyright & remuneração de conteúdo.

SE A PROPOSIÇÃO FOR APROVADA

- Gerará insegurança jurídica e confusão na proteção da propriedade intelectual dos elementos que compõem os games.
- Punirá os bons desenvolvedores de games, dando tratamento desigual a um produto pelo simples fato de pertencer a uma série.
- Desestimulará a inovação, prejudicando um dos mercados mais relevantes da atualidade.

O PL 1992/2020 altera a Lei 9.609/1998 para reduzir pela metade o prazo de proteção da propriedade intelectual de séries de jogos digitais. O texto foi rejeitado pela CCTCI e aguarda parecer da relatora na CCULT.

A medida pretende possibilitar que os profissionais brasileiros possam desenvolver subprodutos derivados de séries de games. Contudo, não observa as particularidades dos

jogos digitais e estabelece um regime de proteção injusto, que pune os desenvolvedores de jogos de sucesso e desincentiva a inovação.

COMO É A PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS GAMES ATUALMENTE?

Os games possuem natureza multimídia e são resultado de muitos esforços criativos para a construção de um produto final que envolve **diversos ativos imateriais** (patentes, marcas, código-fonte, trilha sonora, roteiro, design gráfico, personagens, artes, etc.). Por isso, a sua proteção no âmbito da propriedade intelectual deve se dar em **diferentes**

categorias, garantindo um grau adequado de proteção a todos os elementos que o compõem.

Os softwares são regulados e protegidos pela Lei nº [9.609/1998, que estabelece um prazo de proteção de 50 anos](#). Outros elementos presentes nos games são protegidos nos termos da Lei de Direitos Autorais, que prevê prazo de proteção de 70 anos – **(i)** o enredo e os diálogos podem ser protegidos como obra literária; **(ii)** os personagens e sua aparência visual se encaixam na proteção como obra artística; **(iii)** elementos musicais também são objeto de proteção própria, etc.

INVIABILIDADE DO MODELO PROPOSTO

A proposta do PL de destinar a proteção da propriedade intelectual dos jogos digitais inteiramente à Lei 9.609/98 é inviável, pois não observa a complexidade desse produto, colocando em risco os direitos à propriedade intelectual de seus criadores.

O conceito trazido pelo PL é simplista e não

considera os inúmeros elementos que compõem um game e que merecem a devida proteção intelectual. Não se trata apenas do seu código-fonte, como assentado na Portaria nº 502/2021 do Ministério da Justiça (MJSP), que define o jogo eletrônico como “obra audiovisual no formato programa ou software que permite ao usuário interagir para fruir a obra em si, sendo pré-instalado no aparelho, vendido ou distribuído gratuitamente no Brasil, por meio de download, streaming ou mídia física”.

A proposta geraria forte **insegurança jurídica** e conflitos na aplicação das leis. Por exemplo, no caso da trilha sonora do game, estaria sujeita à proteção pelo prazo de 50 anos ou seria considerada um elemento separado, sujeita à proteção por 70 anos?

PUNE A BOA CRIAÇÃO

O PL busca conceder um tratamento diferenciado – e punitivo – às séries de jogos. Enquanto um game terá proteção integral, aquele que for parte de uma série terá sua proteção reduzida pela metade. Não há qualquer razoabilidade na imposição desse

tratamento desigual, ao contrário, se o game fez sucesso ao ponto de gerar uma série, significa que seus criadores inovaram e conseguiram cativar o público, merecendo o mesmo padrão de proteção intelectual concedido aos demais produtos do segmento.

DESESTIMULA A INOVAÇÃO

O mercado de games está em ascensão no Brasil e no mundo. A indústria global de games movimentou **US\$ 175,8 bilhões** em 2021¹, em 2022, espera-se que movimente **US\$ 196,8 bilhões**². Na América Latina, o faturamento do segmento deve chegar a **US\$ 8 bilhões até 2023**. No país, cerca de **70% dos brasileiros** são consumidores desse produto.⁴

É um setor de grande importância econômica e por isso a inovação nesse mercado deve ser estimulada. Contudo, o PL vai na direção contrária, pois **desincentiva a inovação** ao reduzir a proteção concedida a séries de jogos, prejudicando também todo o setor e o próprio consumidor.

¹<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>

^{2 3} <https://febrabantech.febraban.org.br/blog/mercado-de-games-e-numero-de-jogadores-crescem-10-na-america-latina>

⁴<https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>

PL 1.992/2020 | CONCLUSÃO

REJEIÇÃO

A proposta cria uma discrepância no sistema de proteção intelectual brasileiro, dando tratamento injusto e inadequado às séries de games. Na prática, a medida pune os bons desenvolvedores e desincentiva a inovação em um dos mercados que mais cresce e gera empregos na atualidade.

www.frentedigital.org

Image1

Image not found or type unknown

cidadaniadigital.in

Powered by  Wordable

Category

1. Conteúdo Restrito

Date

18/10/2024

Date Created

11/01/2024