

## 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 2021<sup>1</sup>, em 2022, espera-se que movimente **US\$ 196,8 bilhões**<sup>2</sup>. 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.<sup>4</sup>

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.

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

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

<sup>4</sup><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](http://www.frentedigital.org)

Image1

Image not found or type unknown

[cidadaniadigital.in](http://cidadaniadigital.in)

Powered by  Wordable

**Category**

1. Conteúdo Restrito

**Date**

18/10/2024

**Date Created**

11/01/2024