

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

PROJETO DE LEI Nº 1.992, DE 2020

Altera a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, que "Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País", e

dá outras providências

Autor: Deputado PEDRO UCZAI

Relatora: Deputada LUIZA ERUNDINA

I - RELATÓRIO

Vem a esta Comissão o Projeto de Lei nº 1.992, de 2020, oferecido pelo nobre Deputado PEDRO UCZAI, que altera a legislação de propriedade intelectual de programas de computador.

A proposta equipara a proteção a jogos digitais àquela conferida a programas de computador. Para tal, insere artigo na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, estabelecendo esse enquadramento e oferecendo uma definição do que seja "jogo eletrônico", entendendo-o como o programa de computador com atividade lúdica, formada por ações e decisões que resultam numa condição final".

Define, ainda, uma série de jogos como aquela cujos programas guardam ligação entre si, caso em que a proteção de 50 anos prevista da lei fica reduzida à metade para os jogos preexistentes, a cada novo jogo lançado.

Cumpre-nos, pois, examinar a matéria sob o enfoque do temário desta Comissão, conforme o art. 32, inciso III, do Regimento Interno. A



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Luiza Erundina
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD216144751400>

matéria tramitará, ainda, na Comissão de Cultura para exame do mérito e na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, que a apreciará quanto à constitucionalidade e juridicidade.

A proposição tramita em regime ordinário, sujeita à apreciação conclusiva nas Comissões. Decorrido o prazo regimental, não foram oferecidas emendas ao texto.

É o relatório.

II - VOTO DA RELATORA

O mercado de jogos eletrônicos tornou-se um segmento de grande importância nas últimas duas décadas, mobilizando um volume comercial expressivo. Estimativa da consultoria Statista aponta uma receita mundial de US\$ 159,2 bilhões em 2020. As receitas estão fortemente concentradas em produtos de sucesso, os best-sellers do mercado. Grifes populares, como Cross Fire, Minecraft ou Candy Crush, alcançam mais de 500 milhões de jogadores em escala mundial.

Durante a pandemia, por um lado, as exigências de confinamento estimularam sobretudo o consumo domiciliar de jogos on-line e o mercado apresentou taxas expressivas de crescimento. Os gamers elevaram em 45% o consumo de jogos em domicílio nos EUA, tendência também identificada na França (38%), Reino Unido (29%) e Alemanha (20%).

Por outro lado, jogos de esporte eletrônico, ou praticados em locais públicos, como lan-houses, casas de jogos, academias e parques de diversões, acumularam perdas de receitas devido às restrições impostas por lockdowns.

No Brasil, o mercado registra receitas anuais de US\$ 1,5 bilhão, colocando o país em 13º lugar entre os maiores consumidores, segundo dados da consultoria DFC Intelligence. A maior parte dessa receita destina-se a produtos internacionais, ou seja, aos best-sellers do mercado. A participação de títulos nacionais é modesta.



Levantamento do Ministério da Cultura em 2018 identificou no país cerca de 900 empresas e profissionais autônomos dedicados ao desenvolvimento de games. A presença de microempresas é predominante. As receitas desses desenvolvedores representaram cerca de 10% do mercado brasileiro. Uma parcela de 54% dos projetos desenvolvidos se caracterizavam como “games sérios”, voltados à educação, ao treinamento, à divulgação institucional de empresas e à publicidade interativa.

O nobre Deputado PEDRO URCZAI pretende, mediante redução à metade do tempo de proteção do programa de computador, de 50 para 25 anos, garantir ao projetista de games brasileiro a oportunidade de desenvolver subprodutos para uma grife de sucesso.

Tratar desse setor envolve, no entanto, vários desafios. O jogo eletrônico, ao contrário de outros projetos de software, envolve muitos elementos sujeitos a direitos autorais específicos, ou até a direitos de propriedade industrial: personagens, roteiros, músicas, cenários, modelos de movimentação e interação. Jogos que tenham uma qualidade aceitável demandam equipes de desenvolvimento que agregam pelo menos uma dezena de profissionais e chegam, em muitos casos, a mais de duzentos especialistas, entre projetistas e programadores de software, roteiristas, artistas gráficos, compositores e designers.

Por esse motivo, um produto desses não está sujeito apenas à proteção autoral do software, estabelecida em 50 anos após a divulgação pela Lei nº 9.609, de 1998, art. 2º, mas é alcançado também pela proteção de outros elementos autorais, garantida por 70 anos após a divulgação (caso de peças artísticas ou fotográficas) ou a morte do autor (caso de uma obra literária) pela Lei nº 9.610, de 1998, artigos 41 a 44. Assim, a redução da proteção ao software não assegura o acesso ao produto para cópia ou uso de seus elementos.

Agregue-se que vários elementos de um jogo eletrônico (por exemplo, os importantes conceitos de movimento e de impacto entre elementos) são sujeitos, em outros países, a proteções típicas de produtos industriais, caso por exemplo dos EUA e da China. Assim, uma redução da



proteção no Brasil não assegura o acesso de um programa derivado de um best-seller ao mercado exterior.

Ademais, no texto proposto, a redução do prazo de vigência do direito de propriedade será imposta não por características do bem em si, mas pela ocorrência posterior de algum produto que caracterize continuação na forma de uma série.

A pretensão é inversa ao que a lógica da propriedade intelectual preconiza. Se o autor ou os autores se esforçam por estender, inovar ou avançar na obra, isto deve ser objeto de aplauso, nunca de punição. Aqui, caso a proposta fosse aprovada, se estaria penalizando o esforço e o trabalho de equipes de profissionais dedicados, que se empenham, no Brasil e no exterior, para oferecer oportunidades de lazer e aprendizagem na forma de jogos.

Pelas razões expostas, e apesar de reconhecermos que o autor aponta um problema de acesso a mercado e de oportunidades de negócios que penaliza o pequeno desenvolvedor brasileiro, preferimos emitir o VOTO pela REJEIÇÃO do Projeto de Lei nº 1.992, de 2020.

Sala da Comissão, em de de 2021.

Deputada LUIZA ERUNDINA
Relatora

2021-5287



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Luiza Erundina
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD216144751400>

