



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 1.992-A, DE 2020

(Do Sr. Pedro Uczai)

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; tendo parecer da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, pela rejeição (relatora: DEP. LUIZA ERUNDINA).

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA;

CULTURA E

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática:

- Parecer da relatora
- Parecer da Comissão

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de jogos digitais.

Art. 2º A Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:

“Art. 2º-A O regime de proteção à propriedade intelectual de jogos digitais é o conferido aos programas de computador, observado o disposto neste artigo.

§1º Para fins desta lei, consideram-se as seguintes definições:

I - jogo eletrônico: programa de computador com atividade lúdica, formada por ações e decisões que resultam numa condição final.

II – série de jogos digitais: conjunto de jogos digitais que guardam ligação entre si, nos termos da regulamentação.

§2º No caso de lançamento de novo jogo digital parte de uma mesma série de jogos, o prazo de proteção dos jogos digitais anteriores, previsto no §2º do art. 2º desta Lei, fica reduzido pela metade. ”

Art. 3º Esta lei entra em vigor 180 dias após a sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Os jogos digitais representam um mercado em franca expansão no Brasil. Grande parte das maiores sequências de jogos digitais, algumas que perduram já desde as décadas de 1970 e 1980, foi desenvolvida fora de nosso país, o que nos torna meros consumidores de tais produtos. Essa assimetria no mercado brasileiro tem diversas causas, mas destacamos a proteção que essas obras têm para sua reutilização.

Como há grande fidelidade às séries de jogos, aqueles lançados há algum tempo e que já são consagrados saem na frente dos novos entrantes. De modo a equilibrar essa competição, é necessário que existam medidas que possibilitem à indústria nacional competir em melhores condições.

Para isso, seria importante que os desenvolvedores nacionais pudessem também produzir jogos correlatos a uma série de jogos já consagrada. A atual legislação para proteção da propriedade intelectual para software, no qual os jogos digitais se enquadram, confere aos produtores proteção por 50 anos, o que é uma eternidade quando se considera a dinâmica desse mercado.

A proposta é que, quando lançada uma nova versão de uma determinada série de jogos, a versão anterior possa entrar em domínio público em tempo acelerado. Com isso, um novo desenvolvedor pode entrar no mercado hoje dominado pelas gigantes internacionais.

Para tanto, foi preciso atualizar a Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, de modo que ela pudesse tratar especificamente de jogos digitais, cuja definição foi baseada no livro “Design de games: uma abordagem prática”, de Paul Schuytema. Série de games, por sua vez, foi definida como o conjunto de jogos digitais que guardam ligação entre si, nos termos da regulamentação, a qual deverá dispor, por exemplo, de características como enredo, personagens, temas e publicadora. Como tais características são dinâmicas, elas poderão ser mais bem captadas por instrumentos infralegais, com ciclos de revisão mais rápidos que uma lei federal.

Assim, certos do benefício das modificações sugeridas, exortamos os nobres pares para aprovação do presente projeto de lei.

Sala das Sessões, em 17 de abril de 2020.

Deputado PEDRO UCZAI

LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA

Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG
Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL
Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998

Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

CAPÍTULO II
DA PROTEÇÃO AOS DIREITOS DE AUTOR E DO REGISTRO

Art. 2º. O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação.

§ 2º Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.

§ 3º A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro.

§ 4º Os direitos atribuídos por esta Lei ficam assegurados aos estrangeiros domiciliados no exterior, desde que o país de origem do programa conceda, aos brasileiros e estrangeiros domiciliados no Brasil, direitos equivalentes.

§ 5º Inclui-se dentre os direitos assegurados por esta Lei e pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País aquele direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel comercial, não sendo esse direito exaurível pela venda, licença ou outra forma de transferência da cópia do programa.

§ 6º O disposto no parágrafo anterior não se aplica aos casos em que o programa em si não seja objeto essencial do aluguel.

Art. 3º. Os programas de computador poderão, a critério do titular, ser registrados em órgão ou entidade a ser designado por ato do Poder Executivo, por iniciativa do Ministério responsável pela política de ciência e tecnologia.

§ 1º O pedido de registro estabelecido neste artigo deverá conter, pelo menos, as seguintes informações:

I - os dados referentes ao autor do programa de computador e ao titular, se distinto do autor, sejam pessoas físicas ou jurídicas;

II - a identificação e descrição funcional do programa de computador; e

III - os trechos do programa e outros dados que se considerar suficientes para identificá-lo e caracterizar sua originalidade, ressalvando-se os direitos de terceiros e a responsabilidade do Governo.

§ 2º As informações referidas no inciso III do parágrafo anterior são de caráter sigiloso, não podendo ser reveladas, salvo por ordem judicial ou a requerimento do próprio titular.

.....

.....

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>





CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

PROJETO DE LEI Nº 1.992, DE 2020

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela rejeição do Projeto de Lei nº 1.992/2020, nos termos do Parecer da Relatora, Deputada Luiza Erundina.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Milton Coelho - Presidente, Gustavo Fruet, Denis Bezerra e Angela Amin - Vice-Presidentes, Amaro Neto, Bibi Nunes, Capitão Fábio Abreu, Cezinha de Madureira, Jefferson Campos, Julio Cesar Ribeiro, Leonardo Gadelha, Luiza Erundina, Márcio Jerry, Merlong Solano, Ney Leprevost, Nilto Tatto, Perpétua Almeida, Roberto Alves, Vander Loubet, Vinicius Poit, Vitor Lippi, André Figueiredo, Bilac Pinto, Bira do Pindaré, Carla Dickson, Carlos Jordy, Coronel Chrisóstomo, Dr. Zacharias Calil, Eduardo Cury, Félix Mendonça Júnior, Hélio Leite, Leo de Brito, Liziane Bayer, Luis Miranda, Nilson Pinto, Paulo Foletto, Rodrigo Coelho, Renato Queiroz, Sandro Alex e Victor Mendes.

Sala da Comissão, em 18 de maio de 2022.

Deputado MILTON COELHO
Presidente



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Milton Coelho
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD225924746900>

