

Projeto de Lei nº , de 2024.**(Do Sr. Junior Mano)**

Dispõe sobre a proteção dos direitos de propriedade intelectual dos atletas, regulamentando o registro e a exploração de movimentos esportivos, marcas pessoais, o uso da imagem dos atletas para fins comerciais e o uso de Inteligência Artificial no contexto esportivo, e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei estabelece normas para a proteção dos direitos de propriedade intelectual dos atletas, regulamentando o registro de movimentos esportivos, marcas pessoais, o uso da imagem dos atletas para fins comerciais e o uso de Inteligência Artificial no contexto esportivo.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

I - Movimentos Esportivos Inéditos: Sequências técnicas, gestos ou manobras desenvolvidas por atletas, que sejam inovadoras e reconhecidas por sua originalidade por entidades esportivas nacionais ou internacionais competentes;

II - Marca Pessoal: Nome, apelido esportivo, imagem, voz, gestos característicos, símbolos e outras expressões distintivas associadas ao atleta, passíveis de registro como marca nos termos da legislação vigente;

III - Imagem do Atleta: Representações visuais, gráficas, audiovisuais ou qualquer outra forma de expressão que utilize a semelhança física do atleta.



Art. 3º Fica assegurado aos atletas o direito ao registro de movimentos esportivos inéditos como criações protegidas, conferindo ao atleta os direitos exclusivos sobre o uso e exploração comercial do movimento.

§ 1º O registro de movimentos esportivos deverá ser realizado junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), conforme regulamento específico a ser estabelecido por ato do Poder Executivo.

§ 2º O atleta menor de 18 anos poderá requerer o registro de movimentos esportivos em seu nome, sendo representado por seus responsáveis legais, ou, na ausência destes, por curador designado judicialmente para este fim.

§ 3º O registro de movimentos esportivos inéditos realizado no Brasil assegura a proteção internacional da criação, nos termos dos tratados e acordos internacionais de que o país seja signatário.

Art. 4º O nome, apelido esportivo, imagem, voz e qualquer outro símbolo ou expressão distintiva associada ao atleta constituem marca pessoal, podendo ser registrada como marca nos termos da legislação em vigor.

§ 1º O registro da marca pessoal deverá seguir os procedimentos estabelecidos pela Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, e pelo regulamento específico do INPI.

§ 2º O atleta, independentemente de sua idade, terá direito ao uso exclusivo de sua marca pessoal em todas as esferas comerciais, cabendo a ele autorizar ou negar o uso por terceiros.

§ 3º A utilização da marca pessoal em contextos comerciais deverá respeitar a integridade e valores do atleta, com o direito de vetar usos considerados prejudiciais à sua reputação ou imagem.

Art. 5º É proibido o uso da imagem, nome ou qualquer outra identificação associada ao atleta para fins comerciais sem autorização prévia e expressa do mesmo ou de seus representantes legais.



§ 1º A autorização de uso da imagem ou nome do atleta deve ser formalizada por contrato escrito, que especificará as condições de uso e os direitos e deveres das partes envolvidas.

§ 2º A infração ao disposto neste artigo sujeitará o infrator às sanções previstas na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, que dispõe sobre os direitos autorais, e na Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.

§ 3º O infrator será responsabilizado solidariamente com aqueles que promovam ou se beneficiem do uso indevido da imagem, marca pessoal ou movimentos esportivos do atleta, incluindo empresas patrocinadoras, veículos de mídia ou outras entidades.

Art. 6º A União, por meio do Ministério do Esporte, em parceria com o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), promoverá campanhas de conscientização e orientação voltadas aos atletas, a respeito de seus direitos de propriedade intelectual, incluindo a importância do registro e da proteção de suas criações e marcas pessoais.

§ 1º Serão promovidos programas de educação sobre direitos de propriedade intelectual para atletas de base e jovens promessas, a fim de garantir que conheçam e protejam seus direitos desde o início de suas carreiras.

§ 2º Empresas e entidades do setor privado poderão atuar como parceiras nessas campanhas e programas, colaborando na promoção, divulgação e apoio ao respeito aos direitos de propriedade intelectual dos atletas, sem prejuízo de suas obrigações fiscais.

Art. 7º O uso de tecnologias de Inteligência Artificial para replicar, simular ou criar movimentos esportivos, imagens, voz ou qualquer outra característica pessoal de um atleta, para fins comerciais ou de divulgação pública, deverá ser previamente autorizado pelo atleta ou por seus representantes legais.



§ 1º A autorização deverá ser formalizada por meio de contrato escrito, que especifique as condições de uso e os direitos e deveres das partes envolvidas.

§ 2º O uso não autorizado de IA para a criação de conteúdos que envolvam a imagem, voz, movimentos esportivos ou qualquer outro atributo pessoal do atleta será considerado uma violação dos direitos de propriedade intelectual e da imagem do atleta, sujeitando o infrator às sanções previstas nesta Lei e na legislação aplicável.

§ 3º A União, em conjunto com o Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e o Ministério do Esporte, promoverá o desenvolvimento de diretrizes e normas para o uso ético de IA no contexto esportivo, garantindo a proteção dos direitos dos atletas.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Justificação

O presente Projeto de Lei, apresentado, visa preencher lacunas significativas na legislação brasileira ao proporcionar uma proteção robusta e específica aos direitos de propriedade intelectual dos atletas. No contexto esportivo, os atletas são frequentemente inovadores, criando movimentos únicos e desenvolvendo marcas pessoais de grande valor cultural e econômico. Contudo, a legislação atual não aborda de maneira adequada essas criações, deixando os atletas, especialmente os mais jovens, vulneráveis ao uso indevido de suas inovações.

A proposta legislativa permite o registro de movimentos esportivos inéditos, protegendo-os como criações de propriedade intelectual, e assegura que atletas possam registrar e explorar comercialmente suas marcas pessoais desde o início de suas carreiras, independentemente de sua idade. Além disso,



o projeto reforça a proteção da imagem dos atletas, exigindo que qualquer uso comercial seja formalmente autorizado.

Com o avanço das tecnologias de Inteligência Artificial, torna-se ainda mais urgente regulamentar o uso dessas ferramentas em relação aos direitos dos atletas. A IA pode ser utilizada para replicar, simular ou criar movimentos esportivos, imagens ou até mesmo a voz dos atletas, levantando questões sobre quem detém os direitos sobre esses conteúdos e como eles podem ser protegidos. O projeto, ao incluir disposições específicas sobre o uso de IA, visa garantir que essas tecnologias sejam utilizadas de maneira ética, protegendo os atletas contra usos não autorizados de sua imagem, movimentos esportivos e outras características pessoais.

A legislação brasileira deve se alinhar às melhores práticas internacionais para garantir que os direitos dos atletas sejam plenamente protegidos em um contexto global. Nesse sentido, o projeto de lei se inspira em marcos internacionais de proteção de propriedade intelectual, tais como:

- a) Convenção de Paris para a Proteção da Propriedade Industrial (1883): Que estabelece os princípios de igualdade de tratamento no registro de marcas e patentes, aplicáveis às marcas pessoais dos atletas.
- b) Acordo sobre os Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (TRIPS - 1994): Que define padrões mínimos para a proteção de várias formas de propriedade intelectual, incluindo marcas registradas, que podem ser aplicadas às marcas pessoais dos atletas.
- c) Protocolo de Madri Relativo ao Registro Internacional de Marcas (1989): Que facilita o registro internacional de marcas, permitindo que atletas protejam suas marcas pessoais em múltiplas jurisdições.
- d) WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT - 1996): Que, embora focado em performances artísticas, oferece um precedente para a proteção de interpretações específicas, que podem incluir movimentos esportivos.



Esses tratados e convenções internacionais proporcionam um ambiente normativo que reconhece e protege a inovação, e o presente projeto de lei busca complementar essa proteção, focando nas especificidades do contexto esportivo brasileiro.

A implementação dessas medidas contribuirá para o reconhecimento e valorização das inovações esportivas brasileiras, garantindo que os atletas possam usufruir plenamente dos benefícios de suas criações, promovendo a ética e a transparência no uso comercial dessas inovações. Com essas disposições, o projeto de lei se alinha às melhores práticas internacionais e responde às necessidades emergentes do cenário esportivo nacional.

Pelas razões expostas, conto com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em de 2024.

Deputado JÚNIOR MANO

