

**Os games na sociedade:
benefícios para quem joga e a devida proteção da propriedade intelectual**

Stanley Martins Frasão

Advogado Sócio de Homero Costa Advogados

Nathália Caixeta Pereira de Castro

Estagiária de Homero Costa Advogados

Estamos vivendo uma era híbrida, com a digital cada vez mais presente. Quase tudo, hoje em dia, pode ser feito por meio de um celular, de um computador ou de um tablet. Não se imagina mais um mundo em que a tecnologia não esteja presente. E com isso surgiram os analfabetos digitais e também preocupações e programas de democratização do acesso à Internet.

Diante de tanta tecnologia, até mesmo a criação e a forma de educação de crianças e adolescentes é diferente do que a existente há alguns anos. Nessa realidade, jogos digitais são utilizados não apenas como forma de distração e de divertimento, mas também como um meio para estimular a mente e para o aprendizado.

Diferentemente do que muitos pensam, jogos vão muito além da diversão. Ainda há grandes debates em relação aos resultados que games provocam nos jogadores, se são somente prejudiciais, como por muito tempo se imaginou, ou também benéficos.

Nesse sentido, estudos recentes, como apontado por pesquisadores da Universidade de Rochester, em Nova Iorque, mostram que, além de estimular o raciocínio lógico, os games também auxiliam na coordenação motora e até mesmo acrescentam na saúde psicológica dos jogadores, desenvolvendo maior tolerância às possíveis frustrações que podem ocorrer.

Uma vez que nos jogos há sempre a possibilidade de “perder”, isso gera um maior senso de realidade em quem joga, mostrando os inúmeros haveres também recorrentes na vida

real. Os games auxiliam na percepção sensorial do cérebro de diferentes formas, como na memória, audição, visão, fala, emoções, tomada de decisões e autocontrole.

No Brasil, não é diferente. Segundo a Pesquisa Game Brasil, mais de 70% da população brasileira joga algum tipo de game, sendo o 4º país com maior número de jogadores no ranking mundial.

Desde o início da Pandemia acusada pela COVID-19, os números relacionados à indústria dos games mostraram uma evolução histórica. De acordo com o levantamento da SuperData, enquanto tantos outros setores sofreram quedas relevantes em seus lucros, o mercado de jogos cresceu ainda mais, encerrando o ano de 2020 com uma receita de 126,6 bilhões de dólares, 12% maior que em 2019.

O Decreto nº 10.532, de 26 de outubro de 2020, reduziu as alíquotas do IPI de 40% para 30% sobre consoles e máquinas de jogos de vídeo e de 32% para 22% sobre partes e acessórios destes consoles e máquinas. Ainda reduziu de 16% para 6% a alíquota sobre máquinas de jogos de vídeo com tela incorporada, portáteis ou não, e suas partes. A nova legislação impacta na baixa de preços e diante do mercado em aumento do consumo. Não obstante, a Receita Federal previu um impacto de R\$ 5,4 milhões na arrecadação de 2020, com renúncia fiscal para os exercícios de 2021 e 2022 estimada, respectivamente, em R\$ 36,28 milhões e R\$ 39,07 milhões.

Por falar em games ..., os jogos de cassinos foram legalmente proibidos no Brasil na década de 1940. O coordenador da frente parlamentar dos jogos no Congresso Nacional, deputado Bacelar (Pode-BA) disse: "Esse conjunto de jogos pode gerar 600 mil empregos para o país e cerca de R\$ 15 bilhões anualmente de impostos". Estes 74 anos de perdas devem ser paralisados, o Brasil precisa seguir, saindo da clandestinidade para a legalidade dos jogos, principalmente neste momento peculiar da pandemia gerada pelo Covid-19, que trouxe e trará, ainda, reflexos negativos nos próximos anos. (*Cassinos no Brasil: uma proibição ultrapassada* - <https://rb.gy/hsowub>)

Diante de tamanha relevância dos games na nossa realidade, o Direito não poderia se isentar do assunto. Nesse mercado, torna-se ainda mais importante a movimentação das

companhias do setor de jogos para a proteção de sua propriedade intelectual. A propriedade intelectual é o ramo do Direito que garante proteção do intelecto a inventores ou responsáveis por alguma criação de cunho artístico, científico, industrial ou literário.

Isso significa que qualquer terceiro que se utilizar de alguma criação que seja protegida pela propriedade intelectual, dependerá de autorização do seu criador, ou do titular dos seus direitos, proibindo a indevida utilização da obra criada, inclusive sua exploração econômica e comercial.

No Brasil, tramita na Câmara dos Deputados o Projeto de Lei 1992/2020, que fixa regra específica para proteção da propriedade intelectual de séries de jogos digitais. Atualmente, os jogos se enquadram na Lei 9.609/1998, que garante proteção de propriedade intelectual para programas de computador em geral. Esse novo Projeto de Lei, apresentado pelo Deputado Pedro Uczai, do PT-SC, propõe a redução, pela metade, do prazo de proteção já estabelecido em 50 anos, com base no quanto esse setor se move e evolui de forma rápida e dinâmica.

A Constituição da República, em seu art. 5º, XXVII, dispõe que "aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar". Assim como outros produtos tecnológicos, os jogos dependem de inteligência de ponta e de conhecimento científico e, no Direito, também devem ser protegidos no que tange ao seu processo de criação e aos resultados comerciais e econômicos que produzirá.

Dessa forma, percebe-se que os jogos, além de importantes para o desenvolvimento cerebral e motor dos humanos, apresentando diversos benefícios a quem joga, são também protegidos pelo Direito no Brasil e no mundo, no que se refere aos direitos de quem os cria e os desenvolve. O Direito da propriedade intelectual é tema sempre atual e de suma necessidade para o anteparo artístico e comercial de tudo que envolve tecnologia e, nesse caso, primordialmente jogos.