

Brasília, 31 de agosto de 2026

Seleção

Sumário

Correio Braziliense

Segunda-feira, 31 de agosto de 2026 | Propriedade Intelectual

Brasil e EUA voltam hoje à mesa de negociação 3

Correio da Bahia 24 horas Online

Domingo, 30 de agosto de 2026 | Propriedade Intelectual

PlayStation: jogo comprado não é seu? Entenda como funciona a licença digital 5

Brasil e EUA voltam hoje à mesa de negociação



» ARMANDO HOLANDA

O governo brasileiro chega à nova rodada de negociações comerciais com os Estados Unidos, marcada para hoje, sem expectativa de um acordo imediato para reverter o tarifaço imposto pelo presidente Donald Trump. No Palácio do Planalto e no Itamaraty, a avaliação é de que o encontro entre o ministro do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (Mdic), Márcio Elias Rosa, e o representante comercial norte-americano, Jamieson Greer, terá caráter exploratório e servirá, principalmente, para medir até onde Washington está disposto a avançar.

À reunião ocorrerá virtualmente, às 14h30, e será a primeira entre Greer e o lado brasileiro desde que as novas sobretaxas entraram efetivamente em vigor. Além do Mdic, representantes do Ministério das Relações Exteriores devem acompanhar as discussões. O encontro foi articulado após a conversa telefônica entre Luiz Inácio Lula da Silva (PT) e Trump, no último dia 21, quando os dois presidentes concordaram em reabrir o canal de negociação comercial.

Nos bastidores, integrantes do governo dividem as tratativas em dois momentos. A primeira etapa, voltada a tentar impedir que Washington efetivasse as medidas, é considerada encerrada. Agora, Brasília trabalha diante de um novo cenário, com as

tarifas já em vigor, e busca rediscutir pontos da relação comercial, além de identificar quais concessões os norte-americanos estariam dispostos a colocar sobre a mesa.

Ponto de partida



Márcio Elias Rosa: orientação é conter expectativas sobre a conversa

A orientação é conter expectativas sobre a conversa. Fontes do Planalto e do Itamaraty avaliam que dificilmente Márcio Elias e Greer sairão do encontro com um entendimento fechado. Eventuais propostas deverão retornar aos respectivos governos antes de qualquer decisão. A expectativa, portanto, é de que a reunião funcione como ponto de partida para uma nova sequência de negociações.

A prioridade brasileira será ampliar a relação de produtos excluídos das sobretaxas. Uma discussão mais ampla sobre a reversão das medidas ficaria para uma etapa posterior.

As duas medidas adotadas por Washington em julho estabeleceram cobranças adicionais de 25% e 12,5% sobre parcelas das importações brasileiras. Quando incidem simultaneamente sobre uma mesma mercadoria, a sobretaxa chega a 37,5%. Dados do Mdic apontam que 23,1% das exportações brasileiras aos Estados Unidos estão alcançadas pelas novas medidas. Desse total, 16,5% estão sujeitos à alíquota acumulada de 37,5%, incluindo máquinas e equipamentos, madeira, calçados, móveis e confecções.

Antes do agravamento da disputa, Márcio Elias e Greer já haviam participado de cinco reuniões de alto nível desde maio, além de encontros entre equipes técnicas. As discussões envolviam pontos levantados por Washington no âmbito da Seção 301, como comércio digital, tarifas preferenciais, **propriedade intelectual**, etanol, desmatamento e combate à corrupção. À sequência de conversas,

porém, não impediu a adoção das sobretaxas.

Apesar de outros assuntos estratégicos permearem a relação bilateral, fontes do Itamaraty avaliam que a conversa deverá permanecer concentrada, inicialmente, no regime tarifário. Temas como minerais críticos, por exemplo, não são vistos neste momento como eixo central do encontro.

PlayStation: jogo comprado não é seu? Entenda como funciona a licença digital



Sony se tornou sinônimo de mãe megera, um ser desalmado, desprovido de coração. Este estrupício parece gostar de pisar nos gamers apaixonados pelo PlayStation. Não bastasse, de forma sumária, anunciar o fim das mídias físicas, agora ela veio com essa: você comprou o jogo, mas o jogo não é seu. Parece pegadinha de vendedor de loja, mas é mais ou menos isso que está escrito nos termos da PlayStation.

O roteiro é simples. Você comprou o jogo. Pagou caro, baixou, instalou, jogou até zerar e, se for daqueles que gostam de platinar, explorando tudo o que o jogo oferece, passou horas atrás de cada troféu. Só tem um detalhe: juridicamente, o jogo não é seu. E, teoricamente, antes que você consiga explorar tudo o que quer no game, a Sony pode simplesmente dizer para você que o jogo não está mais disponível. Deita na BR e chore, compre outro jogo.

Pelo menos é isso que diz a própria PlayStation. Nos termos de serviço da plataforma, ao comprar um produto na PlayStation Store, o consumidor adquire uma licença pessoal para utilizá-lo, e não a propriedade do conteúdo. A Sony deixa claro ainda que expressões como "compra" e "possuir" não significam transferência da **propriedade intelectual** do jogo.

A discussão ganhou uma nova fase depois que a empresa anunciou que, a partir de janeiro de 2028, deixará de produzir discos físicos para novos jogos lançados nos consoles. Na verdade, já começou. O tão esperado GTA VI só terá versão online. Depois da mudança, os lançamentos serão disponibilizados

em formato digital pela PlayStation Store e por revendedores.

O disco não é apenas uma forma de instalar um game. É um objeto que pode ser guardado, emprestado, trocado ou vendido. O jogador pode terminar um título e recuperar parte do dinheiro revendendo-o. Pode emprestar para um amigo. Pode colocar a coleção na estante e continuar tendo aquele jogo décadas depois. No digital, a história muda. O acesso está ligado à conta, à licença e à própria plataforma. E nada é seu.

"Na mídia física, o consumidor adquire um exemplar material que, respeitados os limites legais, pode conservar, emprestar ou vender. No modelo digital, ele não recebe o mesmo conjunto de poderes sobre o conteúdo", explica Angelo Boreggio, professor do curso de Direito da Unijorge. Isso não significa, porém, que a Sony possa fazer o que quiser com aquilo que o consumidor comprou. A licença de uso existe, mas também existe o Código de Defesa do Consumidor (chupa, Sony!). E é justamente aí que mora a treta.

"O consumidor não é proprietário do software, mas é titular de um direito de uso pelo qual pagou. A empresa mantém a **propriedade intelectual** do jogo, mas isso não significa que possa retirar arbitrariamente o acesso ao conteúdo já adquirido (pelo consumidor)", afirma Boreggio. Em outras palavras, a palavra "licença" não encerra a discussão. Ela, na verdade, abre outra.

Se a empresa vende determinado conteúdo ao consumidor, a oferta precisa ser respeitada. O contrato também não pode simplesmente colocar o jogador em uma situação de desvantagem exagerada. É por isso que, para o professor, a pergunta mais importante não é "o jogo é meu?", mas até onde vai o direito de uso que foi comprado.

"A questão jurídica mais importante não é simplesmente saber se 'o jogo pertence ao jogador'. A **propriedade intelectual** continua sendo da empresa ou de seus licenciadores. A questão é saber quais direitos o consumidor adquiriu ao pagar pela licença e

até onde o fornecedor pode restringir, modificar ou extinguir esses direitos". Isso deve estar bem esclarecido naquele contrato de compra que ninguém lê.

E o fim da mídia física torna essa discussão ainda mais importante. "O fim da mídia física não viola automaticamente o Código de Defesa do Consumidor, mas pode representar uma redução concreta do conjunto de faculdades que tradicionalmente acompanhavam a aquisição de um jogo", diz Boreggio.

A diferença fica clara. Na mídia física, existe algo concreto entre o jogador e o jogo. No digital, existe uma relação contratual. Você não tem exatamente o game, mas um direito de utilizá-lo conforme determinadas regras. E essas regras podem depender da sua conta, da plataforma e da infraestrutura necessária para manter aquele conteúdo disponível.

É por isso que o debate sobre preservação também entra em campo. O que acontece com um jogo quando ele deixa de ser vendido? E quando uma

loja digital é encerrada? E se uma conta for suspensa? Quanto tempo um conteúdo comprado continuará disponível para você, por exemplo, voltar a jogar depois de um tempo esquecido?

Os termos de uso da PlayStation são contratos e devem ser respeitados, mas não estão acima da lei. Ela não pode utilizar essa cláusula para afastar direitos garantidos pelo Código de Defesa do Consumidor. "Se houver conflito entre uma cláusula contratual e uma norma de proteção do consumidor, especialmente diante de abusividade, desvantagem exagerada ou falta de informação adequada, a cláusula poderá ser afastada. A palavra 'licença', portanto, não é um salvo-conduto para limitar ilimitadamente os direitos do consumidor", completa Boreggio.

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual	1,2,3,4
-------------------------------	---------