

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 26 de fevereiro de 2020 às 08h25
Seleção de Notícias

Jornal do Senado | DF

Propriedade Intelectual

Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado 3

Jornal do Brasil Online | RJ

Pirataria

Corrida por remédios e patentes na Antártida gera racha entre países 8

Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado



Feira de Games e Tecnologia em São Paulo. Visitante da feira experimenta óculos 3D de realidade aumentada para criação de mundos virtuais.



Feira de Games e Tecnologia em SP. Adultos e crianças testam novos jogos em rede de computadores.

Passar de fase, expressão comum para aqueles que jogam videogames, significa avançar mais uma etapa no jogo e se aproximar do objetivo final. Assim como nos games, os projetos precisam passar por etapas no Congresso para virarem leis. Polêmico, o projeto de lei do Senado (PLS) 383/2017, que regulamenta os esportes eletrônicos (e-Sports ou eSports), enfrentou resistência da comunidade gamer em 2019 e poderá ter um ano decisivo em 2020. Essa comunidade alega não ter participado do processo de construção do projeto e ainda questiona a necessidade de a atividade ser regulada no país.

A violência presente em alguns dos jogos utilizados em competições e a submissão a confederações criadas para organizar os esportes eletrônicos são os pontos mais sensíveis. Para a senadora Leila Barros (PSB-DF), é preciso aprofundar o debate antes que qualquer regulamentação do esporte eletrônico aconteça no Brasil.

- Em geral, a comunidade gamer desaprova qualquer tentativa de regulamentação. Eles entendem que o Estado quer interferir em uma atividade que está consolidada e funcionando muito bem. Não podemos criar algo que engesse o crescimento do setor. Ele gera empregos e aquece a economia - avaliou a senadora.

Leila, aliás, se tornou uma personagem importante no aprofundamento do diálogo sobre o projeto. Foi dela a iniciativa de agendar audiências públicas no ano passado na Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE) para ouvir representantes do setor.

- As audiências públicas mostraram que os principais interessados na proposta de regulamentação dos eSports não foram ouvidos. Esse é o dever do Parlamento. Clubes, pro-players, federações e os desenvolvedores de jogos eletrônicos apontaram diversos pontos de preocupação - afirmou.

Continuação: Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado



Team of Professional eSport Gamers Playing in Competitive MMORPG/ Strategy Video Game on a Cyber Games Tournament. They Talk to Each other into Microphones. Arena Looks Cool with Neon Lights. Close-up nas mãos do jogador em um teclado, ativamente empurrando botões, jogando MMO jogos online. Plano de fundo é iluminado com luzes de néon.



Indústria global de games, mais lucrativa que a cinematográfica e a musical, promove inclusive torneios internacionais



Feira de Games e Tecnologia em São Paulo. Visitante da Feira experimenta a cabine de avião que simula voos.

A senadora apresentou requerimento para que o texto passe por novo debate na Comissão de Assuntos Econômicos (CAE).

Mercado

Ex-atleta profissional de vôlei, Leila chegou a se envolver em uma polêmica com a comunidade gamer após criticar a equiparação dos eSports aos esportes tradicionais, durante a votação da proposta na CE. Leila reviu sua posição ao se dar conta da dimensão do mercado.

Em 2018, os games se tornaram mais lucrativos que a indústria cinematográfica e a indústria musical combinadas: foram US\$ 138 bilhões em receita ao redor do mundo naquele ano, segundo a Newzoo, instituto global de pesquisa focado em games e eSports. De acordo com esses dados, o cinema alcançou a marca de US\$ 42 bilhões, enquanto a indústria musical obteve uma receita de US\$ 19 bilhões no mesmo período.

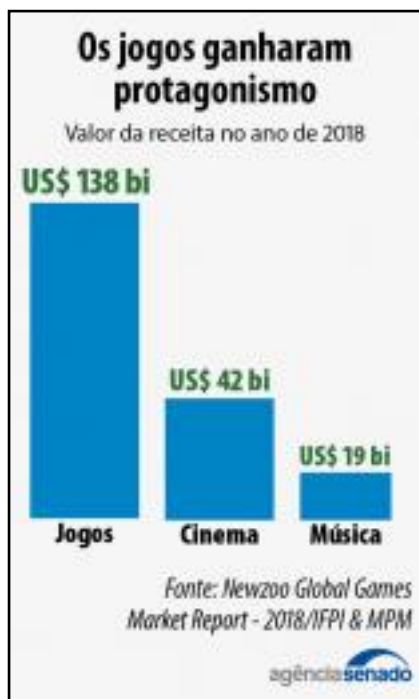
Estima-se que o mercado brasileiro de games movimente cerca de US\$ 1,5 bilhão por ano. Segundo a NewZoo, o Brasil teria 12 milhões de torcedores ocasionais e 9,2 milhões de integrantes do público entusiasta, sendo a terceira maior audiência cativa de esporte eletrônico no mundo (atrás de China e Estados Unidos).

Violência

Apresentado em 2017 pelo senador Roberto Rocha (PSDB-MA) para propor o reconhecimento, o fomento e a regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil, o PLS 383/2017 foi aprovado na Comissão de Ciência e Tecnologia (CCT) em 2018, sob a forma de um substitutivo apresentado pelo senador Davi Alcolumbre (DEM-AP), atual presidente do Senado - e seguiu para a próxima fase.

Em 2019, o texto ganhou nova redação pelas mãos do relator na Comissão de Educação, Cultura e Esporte

Continuação: Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado



games.jpg games.jpg

(CE), senador Eduardo Gomes (MDB-TO). Este último acatou sugestão de Eduardo Girão (Podemos-CE) para impedir que jogos violentos sejam considerados como eSport, o que acarretaria o não reconhecimento de atletas que disputam campeonatos de jogos populares como Rainbow Six e Counter-Strike: Global Offensive. Ambos são jogos táticos de tiro.

A medida desagradou a comunidade gamer e o ecossistema dos eSports, que abrangem, entre outros, os publishers (conhecidos por vezes como "publicadoras", "produtoras" ou "desenvolvedoras de jogos"), jogadores, times e organizadores de campeonatos.

Leo de Biase, diretor-executivo da empresa BBL e-S-SPORTS, ponderou que já existe classificação indicativa dos jogos e que as competições esportivas de Counter Strike, por exemplo, não incluem menores de 18 anos.

- Esportes eletrônicos como Counter Strike são praticados por maiores de idade. Crianças não são o nos-

so público - afirmou.

Além de Leo de Biase, outras figuras do mercado de esporte eletrônico brasileiro também participaram de audiências públicas em 2019, como o representante da Entertainment Software Association (ESA), Mario Marconini; o co-proprietário da INTZ, Lucas Almeida; a diretora-executiva da Black Dragons, Cherrygumms; e o presidente da Gamers Club, Yuri Uchiyama. Também foram ouvidos nessa audiência representantes de confederações criadas para organizar os esportes eletrônicos no país, como Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico (CBDEL), e Roberto Tavares, presidente da Confederação Brasileira de Games e e-Sports (CBGE).

Autor de emenda para excluir jogos violentos da classificação de esporte eletrônico, o senador Eduardo Girão ligou o massacre de Suzano (SP), ocorrido em março de 2019, a jogos do tipo. Na ocasião, dois ex-alunos entraram em uma escola portando diversos armamentos, mataram 11 jovens e deixaram outros 11 feridos.

- Hoje, milhares de crianças estão jogando isso. Há estudos que mostram o impacto disso na violência - afirmou.

Essa posição foi endossada pela médica psiquiatra Renata Figueiredo. Segundo ela, estudos evidenciam que esses jogos trazem malefícios como ansiedade e aumento da agressividade em curto prazo, e podem gerar sensações de abstinência e vício semelhantes ao uso de álcool e drogas.

- Os estudos convergem ao dizer que jogos violentos trazem riscos significativos relacionados a comportamentos violentos e agressivos - disse a psiquiatra.

Por outro lado, o professor de educação física e presidente da Federação de Esportes Eletrônicos do Distrito Federal, David Leonardo Teixeira, ressalta que

Continuação: Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado

há pesquisas com conclusões diferentes sobre o impacto dos games nas pessoas. Ele afirmou que há estudos rechaçando a possibilidade de influência dos jogos considerados violentos na agressividade de indivíduos.

- Vários estudos apontam que a dita influência dos jogos 'violentos' na agressividade não se sustenta, sendo apenas uma percepção do imaginário social para a qual faltam comprovação e estudo científico - argumentou.

Relator do projeto na Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE), o senador Eduardo Gomes (MDB-TO) defendeu os jogadores profissionais de esportes eletrônicos (pro-players) e descartou relação entre os episódios.

- O cidadão que cometeu a chacina de Suzano, como tantas outras atrocidades que acontecem no dia a dia no mundo, provavelmente, com certeza, não era um jogador profissional desse esporte. Isso é uma outra coisa. O esporte eletrônico é hoje fonte de renda para milhares de atletas no mundo - defendeu o senador.

Propriedade intelectual

Mesmo os termos originais do projeto de lei estão longe de consenso. A comunidade gamer questiona a necessidade de os esportes eletrônicos serem regulamentados no Brasil e manifesta o temor de que o projeto trave o crescimento do setor, isolando o país das competições internacionais.

Empresas desenvolvedoras de jogos, publicadoras, times e organizadores de campeonatos sustentam que, diferentemente do que ocorre com os esportes tradicionais, os eletrônicos são jogados numa plataforma que é um produto cuja **propriedade** intelectual pertence a empresas. Eles também contestam a legitimidade das confederações e federações existentes no Brasil, que se dizem representantes do eSport brasileiro. O grupo entregou uma carta à senadora Leila Barros listando

críticas ao projeto de lei e reforçando que os esportes eletrônicos não têm paralelo com os esportes tradicionais.

- O eSport é baseado em direitos de propriedade intelectual. Quem desenvolve aquilo tem o direito. É a forma de desenvolver e inovar. Não precisa de uma federação. Por que inseri-lo em um sistema nacional de esporte que todo mundo sabe que tem seus problemas? - questionou Mario Marconino, da Entertainment Software Association (ESA), organização que representa algumas das maiores empresas de videogames do mundo.

Mas, para Daniel Cossi, presidente da Confederação Brasileira do Desporto Eletrônico (CBDEL), o esporte eletrônico é um esporte como qualquer outro. Segundo ele, a intenção da proposta não é interferir no mercado privado:

- O esporte eletrônico é uma ferramenta como qualquer outro esporte de formação do cidadão. E não só aqui no Brasil, mas no mundo. Do meu ponto de vista, o projeto fala sobre duas premissas básicas: esporte eletrônico é esporte; quem pratica é atleta. Une-se ao meio institucional quem deseja; é de livre associação - argumentou.

Regulamentação em São Paulo

Uma tentativa de regulamentar a prática esportiva eletrônica chegou a avançar em São Paulo, mas foi vetada em janeiro deste ano pelo governador João Dória. A Assembleia Legislativa do Estado aprovou no ano passado um projeto de lei para reconhecer como fomentadoras dessa atividade as confederações e federações criadas nos moldes das instituições que cuidam dos esportes tradicionais. O assunto se tornou alvo de crítica de parte da comunidade gamer, que considera esse modelo inadequado para os esportes eletrônicos.

A senadora Leila Barros aponta que o debate na Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) pode ajudar

Continuação: Controversa, regulamentação dos e-Sports pode ter ano decisivo no Senado

a avaliar se é de fato necessário regulamentar o setor.

- Não dá para comparar os dois segmentos [esportes tradicionais e eletrônicos]. A começar pelo fato de que os eSports têm 'um dono da bola', pois envolvem o direito de propriedade intelectual das empresas que desenvolvem os games. Se houver consenso no sentido de que é melhor deixar as coisas como estão, para que inventar uma regulamentação? - ponderou.

Se depender do engajamento nas redes sociais, o projeto não passa de fase. No Portal e-Cidadania do Senado, onde é possível opinar sobre a proposta, aumentou a diferença entre os internautas que reprovam e os que apoiam a proposta. Em novembro, quando ocorreu o primeiro debate sobre o projeto, o placar marcava cerca de 8 mil votos "Não" - ou seja, contrários ao projeto - contra cerca de 6 mil favoráveis à regulamentação nos atuais termos do pro-

jeto. Conforme os votos apurados até 18 de fevereiro de 2020, mais de 43 mil pessoas registaram seu descontentamento em relação ao PLS 383/2017, enquanto o número de apoios chegou a 6.300.

Tramitação

Além do pedido de audiência na CAE, que depende de aprovação do respectivo requerimento no Plenário, o projeto passará novamente pela CCT e pela CE, que precisam analisar uma emenda de redação do senador Marcos Rogério (DEM-RO).

Agência Senado (Reprodução autorizada mediante citação da Agência Senado)

Corrida por remédios e patentes na Antártida gera racha entre países



A busca por novos fármacos e produtos a partir da fauna e flora da Antártida tem provocado um racha entre os 29 países com poder de veto e voto no tratado que rege o continente gelado.

O acordo internacional vigente veta a exploração de recursos não renováveis, como petróleo, gás e minerais até 2048, quando o tratado será revisto. Mas não prevê regras claras sobre a prospecção biológica.

Países como o Brasil, Chile e Argentina defendem a regulação do tema, mas os Estados Unidos e o Japão têm bloqueado qualquer discussão sobre bioprospecção nas reuniões sobre o tratado.

No vácuo regulatório, há uma corrida de empresas de vários países por patentes de organismos antárticos. O escritório de patentes dos EUA, por exemplo, conta com 1.689 referências à Antártida, enquanto o equivalente o europeu, com 7.514 pedidos, segundo levantamento da reportagem nos sites desses órgãos.

O Ministério de Ciência e Tecnologia brasileiro está elaborando um relatório sobre o assunto. A ideia é levá-lo à próxima reunião dos países latino-americanos que fazem parte do tratado antártico, que acontece em setembro na Argentina, e tentar fechar um posicionamento conjunto.

"O Brasil quer liderar essa discussão na América Latina para gerar uma normativa. A gente quer saber o seguinte: se o país investe seu dinheiro para desenvolver pesquisas na Antártida e obtém um bio-

produto, patenteá-lo, como será a distribuição dos royalties, do dinheiro? Não tem uma normativa ainda", diz o microbiologista Luiz Rosa, que atua na elaboração do documento.

O grupo coordenado por Rosa reúne a maior coleção de fungos antárticos do mundo, muitos deles com potencial biotecnológico. O pesquisador foi responsável pelo primeiro experimento realizado na nova base científica do Brasil na Antártida, com fungos produtores de penicilina coletados do ar da região.

"Existem várias colônias, linhagens selvagens, espécies novas que podem produzir novas penicilinas. As bactérias vêm demonstrando resistência aos antibióticos atuais, então é muito importante estudar e buscar novos remédios", disse.

Segundo Rosa, embora o potencial da bioprospecção na Antártida seja grande, não há consenso sobre o assunto.

"Como todos os países têm direito de veto e voto, um só vetando encerra a discussão", afirma.

Não existe uma explicação oficial para a resistência de países como os EUA e o Japão. Nos bastidores, comenta-se sobre interesses comerciais, mas não há posicionamento oficial desses países.

Para Rosa, a regulação é fundamental. "Os chilenos, por exemplo, estão fazendo pedido de patentes internacionalmente, e eu acho que a gente tem que fazer o mesmo. Pode ser que com a regulação se decida que não será nada disso, mas pode ser que passe a valer, e quem fez antes estará na frente."

Os ministérios de Ciência e Tecnologia e de Relações Exteriores dizem que vão esperar a conclusão do relatório para emitir uma opinião sobre o po-

Continuação: Corrida por remédios e patentes na Antártida gera racha entre países

sicionamento brasileiro.

O Scar (Scientific Committee on Antarctic Research), órgão consultivo sobre pesquisas científicas e ambientais antárticas, também entrou na discussão.

A pedido dele, Jefferson Cardia Simões, pesquisador antártico brasileiro e vice-presidente do comitê, está fazendo uma avaliação do potencial da bio-prospecção e deve apresentá-la em reunião em agosto na Austrália.

"Esse é atualmente um dos principais pontos estressantes do tratado antártico. Enquanto os recursos não renováveis têm regras claras, ninguém esperava que o desenvolvimento científico [com novas tecnologias genéticas] trouxesse novos potenciais de recursos biológicos. Cedo ou tarde, o tratado tem que se posicionar sobre isso. Pode surgir de tudo nesse vácuo, até **biopirataria**", afirma.

Os produtos em estudo derivados da Antártida incluem suplementos alimentares, proteínas anticongelantes, medicamentos contra câncer e cremes cosméticos.

A Unilever, por exemplo, possui uma patente baseada em uma proteína anticongelante em bactérias encontradas em um lago antártico que podem ajudar a manter o sorvete suave.

O Aker Biomarine, da Noruega, que produz um suplemento alimentar feito de krill, possui **patentes** que cobrem a tecnologia para processar crustáceos que podem apodrecer rapidamente, como o camarão.

"Como não há uma regulamentação, está tudo muito no limbo. Alguém pode ir lá, pegar uma amostra, estudar e explorar economicamente", diz Cardia. Ele

desconhece, no entanto, a existência de algum registro de produtos brasileiros derivados da Antártida. "Mas é preciso explorar melhor isso."

No Brasil, um projeto que reúne 25 grupos de pesquisas coordenado pelo químico Pio Colepicolo, do Instituto de Química da USP (Universidade de São Paulo), registrou cinco patentes resultantes da bio-prospecção de moléculas extraídas de macroalgas marinhas da Antártida.

As patentes se referem à síntese de substâncias químicas extraídas dessas plantas (não de produtos propriamente ditos) e à aplicação delas no tratamento de doenças. Essas algas demonstraram atividade biológica para vários fins --bactericida, fungicida, antiviral e anticancerígeno.

"Não queremos recorrer aos bancos naturais da Antártida e retirar dali toneladas de algas por ano. A gente está trabalhando para fornecer a substância química. Essas patentes são importantes porque protegem a substância química, não o organismo vivo", diz Colepicolo.

Segundo ele, uma das substâncias químicas tem atividade biológica contra a leishmaniose, protozoário causador da leishmaniose, e já despertou interesse de uma indústria farmacêutica, que consultou o grupo sobre o grau de desenvolvimento da patente. Ela está sendo estudada na Unesp (Universidade Estadual Paulista) de Araraquara.

Outra substância tem potencial para tratar câncer colorretal e de mama e é pesquisada por um grupo da Universidade de Caxias do Sul (RS).

Para o professor, existe a necessidade de uma discussão mais ampla sobre as patentes que podem vir a

Continuação: Corrida por remédios e patentes na Antártida gera racha entre países

ser geradas a partir da bioprospecção na Antártida para que os conhecimentos adquiridos no continente sejam aplicados e para que seja devolvido à sociedade um pouco do dinheiro gasto em pesquisas.

Depois de dez anos de estudos na Antártida, o grupo coordenado por Colepicolo não foi contemplado pelo último edital do Proantar (Programa Antártico Brasileiro), lançado em 2018 e que beneficiou 19 projetos de pesquisa.

Contudo, o grupo segue com as pesquisas por meio de um projeto temático financiado pela Fapesp (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), que aborda tanto algas tropicais quanto as antárticas. (Cláudia Collucci/FolhaPressSNG)

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Pirataria
8

Patentes
8