

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 27 de setembro de 2021 às 08h13
Seleção de Notícias

Correio Braziliense | BR

Patentes

Inovação e parcerias para produção de medicamentos no Brasil	3
---	----------

OPINIÃO CORREIO BRAZILIENSE

Consultor Jurídico | BR

26 de setembro de 2021 | Marco regulatório | INPI

Chwartzmann: A propriedade intelectual no mercado de games	5
---	----------

CONSULTOR JURÍDICO

Inovação e parcerias para produção de medicamentos no Brasil

OPINIÃO CORREIO BRAZILIENSE

» ELIZABETH DE CARVALHAES

Presidente-executiva da **Interfarma**

Há quase dois anos, o mundo enfrenta a maior crise sanitária desde o início do século. Durante esses meses em que lutamos contra a pandemia do coronavírus, a indústria farmacêutica e os cientistas do mundo todo, como não poderia ser diferente, trabalham sem descanso para encontrar uma solução definitiva, seja preventiva, ou para remediar os efeitos da doença que atingiu quase 225 milhões de pessoas. As vacinas contra a covid-19 foram desenvolvidas em tempo recorde e já ajudam a diminuir o número de casos graves e de mortes globalmente. Isso só foi possível graças aos investimentos constantes realizados em Pesquisa e Desenvolvimento ao longo de décadas e à união entre diferentes stakeholders (centros de pesquisa, startups, laboratórios públicos e privados, universidades, hospitais, governos e entidades internacionais).

Laboratórios farmacêuticos, embora concorrentes, se uniram com aval de governos em uma ação inovadora e com um propósito comum. O Brasil se encontra em situação muito privilegiada frente a diversas nações porque oferece terreno fértil que permite produzir em seu território as vacinas de que necessita para sua população e para exportar a outros países que não têm a mesma capacidade. A parceria e consequente **transferência** de tecnologia realizada entre AstraZeneca/Fiocruz e Sinovac/Butantan e, recentemente, acordos como o da Pfizer/BioNTech com a Eurofarma (entidades privadas), demonstram o compromisso da indústria de pesquisa no combate à pandemia e confirmam o que já se argumenta internacionalmente. Voluntariamente os laboratórios de pesquisa de diferentes matrizes, detentores da tecnologia, estão assinando acordos para ampliar a produção e a equidade de acesso às vacinas no Brasil e no

mundo todo.

Tal movimento voluntário, que preserva a estabilidade dos sistemas jurídicos e garante segurança aos agentes, porém, é atingido por iniciativas repentinas. Entre elas, o Projeto de Lei 12/2021, recém-aprovado pelo Congresso Nacional brasileiro e que aguarda a sanção presidencial, que altera legislação sem necessidade, e efetivamente não trará nenhum benefício quanto à celeridade ou equidade na vacinação no Brasil.

O texto aprovado pelo Congresso prevê uma licença compulsória muito além da estabelecida pelos padrões adotados globalmente e delimitada por acordos internacionais, exigindo, por exemplo, a **transferência** de tecnologia e de segredos industriais dos titulares cujas **patentes** forem licenciadas, como o banco de células (master cell bank). Apesar de reconhecermos que o nobre intuito de deputados e senadores é solucionar a pandemia, mudar as regras do licenciamento compulsório, sem qualquer indicação de que esta medida seja eficaz, pelo contrário, poderá ser extremamente negativo para o Brasil e os brasileiros.

Além de não existirem benefícios imediatos para o combate à crise sanitária que vivemos, a aprovação e promulgação do PL 12/2021 prejudicam a economia e a saúde dos brasileiros. Isso porque o PL traz insegurança jurídica para o setor que investe em pesquisa e desenvolvimento, afugentando futuros acordos voluntários, como os já anunciados, investimentos, recursos para pesquisas e inovações. Para que novas parcerias, não só para a produção de vacinas para covid-19, mas também de outras tecnologias, sejam estabelecidas entre empresas globais de pesquisa e empresas ou institutos de pesquisa nacionais, é preciso que o Brasil sustente um sistema de **propriedade** intelectual confiável. É preciso que

as regras do jogo sejam mantidas em vez de alteradas sob toque de urgência. É preciso que o Estado entenda os compromissos internacionais assumidos e os cumpra à risca. Sem essas garantias, os recursos que poderiam beneficiar os brasileiros irão ser realocados para outros países. E os nossos melhores cérebros, técnicos e pesquisadores serão levados a buscar trabalho em outras nações.

O Brasil só tem a ganhar com parcerias voluntárias, como a recém-anunciada pela Pfizer/BioNTech com a Eurofarma. Com isso, será possível focar os investimentos em processos capazes de fomentar a pesquisa de inovações, o desenvolvimento da capacidade técnica local e a formação altamente especializada em território nacional. A **Interfarma** entende que essas parcerias são fundamentais para ampliar a base de plataformas tecnológicas no território nacional e inserir o Brasil no seleto grupo de países produtores de biotecnologia. Essas parcerias demonstram ainda o compromisso da indústria com a

Continuação: Inovação e parcerias para produção de medicamentos no Brasil

busca por soluções em saúde e melhoria da qualidade de vida das pessoas.

Por todas essas razões, o veto presidencial de alguns dispositivos do Projeto 12 foi uma mensagem importante do Estado brasileiro ao setor farmacêutico e ao mundo. Revela que temos interesse em nos colocar dentre os países que querem soluções para a pandemia, mas que anteveem que a solução não virá de movimentos abruptos e alheios à colaboração entre empresas e nações, muito menos da ruptura de leis que protegem as inovações e o inventor. É fundamental que o Congresso Nacional reconheça os riscos que foram mitigados com o veto desses dispositivos e que o Brasil está no caminho certo de ter em seu território empresas inovadoras capazes de responder, com segurança e responsabilidade, às emergências que estão por vir. Esperamos que o Congresso mantenha a decisão do executivo, pelo bem da ciência e da população brasileira.

Chwartzmann: A propriedade intelectual no mercado de games

Por Alexandre Chwartzmann

O mercado de games tem crescido muito no Brasil. Em 2020, o aumento no faturamento foi de 140%, segundo pesquisa da Visa Consulting & Analytics. Com a expansão desse mercado e o grande potencial de investimento na área - seja para quem está abrindo ou investindo em uma empresa desse segmento - , é fundamental a atenção com os principais ativos que devem ser protegidos.

A propriedade intelectual é um ramo do Direito que abrange softwares, marcas, **direitos** autorais, patentes, entre outros. E o primeiro ponto de atenção deve ser sobre a definição sobre quem será o titular dos direitos patrimoniais ligados ao programa - direito de uso, distribuição, venda, entre outros.

O artigo 4º Lei nº 9.609/98 (Lei do Software) deixa claro que os direitos pertencerão ao empregador ou contratante, quando o software for desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário. Ainda que haja essa presunção legal, costumamos recomendar que seja formalizado por escrito, por meio de termo ou contrato, a cessão de direitos com todos os envolvidos na produção, pois além de evitar disputas torna o jogo mais atrativo para investimentos. Em paralelo, é possível realizar o registro do game como programa de computador no Instituto Nacional da Propriedade Industrial (**Inpi**). Mesmo não sendo obrigatório - por se tratar de **direito** autoral - serve como uma comprovação do estado em que o game se encontrava no momento do lançamento.

Já a marca, que recebe proteção total apenas após o seu registro formal, deve ser registrada no **Inpi** (reforçando o valor do jogo pela forma como ele será conhecido pelo público e evitando que seja registrada uma marca parecida ou mesmo idêntica) antes que as informações sobre o jogo sejam divulgadas para o pú-

blico. Segundo o artigo 122 da Lei de Propriedade Industrial, podem ser registrados todos os sinais "visualmente perceptíveis": nome da empresa que produz, do jogo, eventualmente até de personagens ou itens do universo dos games. Isso também é importante porque futuramente estes podem ser utilizados para exploração de outros produtos derivados.

Outra forma de proteção importante é pelos **direitos** autorais, previstos na Lei nº 9.610/1998, que podem proteger as histórias, personagens, cenários, músicas, gráficos e até mesmo o próprio código-fonte, concedendo ao titular o direito de impedir exploração da sua obra sem autorização. Porém, a proteção sempre será para a expressão das ideias, não das ideias em si. Isso gera duas consequências: nenhuma ideia de jogo é protegida por **direitos** autorais até que sejam fixadas em algum meio como código-fonte ou mesmo em um arquivo de Word; as ideias semelhantes adotadas em diferentes jogos e formatos não necessariamente infringem os **direitos** autorais de terceiros. Os desenvolvedores devem ter cuidado para não infringir o trabalho de terceiros ao desenvolver o seu conteúdo, porque dependendo da situação várias obras protegidas por **direitos** autorais diferentes podem servir de base e para cada uma delas diferentes licenças eventualmente deveriam ser adquiridas.

Já as patentes não são popularmente aplicadas nesse meio, ao menos no Brasil, mas a cada ano surgem grandes litígios envolvendo patentes na indústria de games e são uma das formas mais fortes de proteger um direito intelectual, oferecendo direito exclusivo ao titular de explorar a sua invenção. O pedido deve ser realizado junto ao **Inpi** e deve preencher às seguintes condições: deve ser nova, com características que não sejam conhecidas pela sociedade no seu campo técnico; não pode ser evidente ou envolver algo que possa ser deduzido por

uma pessoa com conhecimento "médio" naquele campo técnico e precisa ter um uso prático ou capacidade de aplicação industrial.

Além disso, é fundamental tomar cuidados com a divulgação de informações ao público ou para possíveis concorrentes. Para tanto, é necessário que a empresa assine contrato ou termo individual com os colaboradores e/ou empresas que terão acesso às informações sobre o programa, além de garantir que todos os sistemas e equipamentos que forem utilizados para desenvolver e armazenar os jogos tenham níveis mínimos de segurança. Isso inclui não apenas a proteção contra ataques, como vírus e hackers, como

Continuação: Chwartzmann: A propriedade intelectual no mercado de games

também a implementação de mecanismos de governança na própria empresa, realizando treinamento com colaboradores, limitando e controlando acesso a materiais sensíveis etc.

Em um mercado que só tende a crescer, seja para um desenvolvedor de um novo game, para um empreendedor ou para um interessado em investir em empresas desse setor, as questões de propriedade intelectual precisam ser observadas, além, claro, dos demais aspectos tributários, comerciais e trabalhistas, entre outros.

Índice remissivo de assuntos

Propriedade Intelectual
3

Inovação
3

Patentes
3

Direitos Autorais
5

Marco regulatório | INPI
5