



Frente Parlamentar Mista em
**Defesa da Propriedade
Intelectual e de Combate
à Pirataria**

A MOTIVAÇÃO DA FRENTE

Debater e contribuir com soluções concretas para o desenvolvimento e o crescimento do país, atacando fatores subjetivos do custo-Brasil, como a falta de inovação e a insegurança jurídica que afasta investimentos.

ASPECTOS CONTEMPORÂNEOS

1. O POTENCIAL:

O Brasil é reconhecidamente um país com povo criativo e dinâmico, com capacidade notável de se adaptar a dificuldades, como demonstram as trajetórias individuais de tantos executivos, personalidades e algumas empresas que prosperaram mundo afora. A INOVAÇÃO configurou um grande diferencial nesse sucesso. E alguns desses protagonistas só conseguiram se firmar no exterior.

Personalidades e marcas brasileiras que são ícones em termos de criatividade, produção intelectual, soluções inovadoras e marcas:

Carlos Saldanha, cineasta | Carlos Ghosn, executivo | Paulo Coelho, escritor
Embraer | Havaianas | Stefanini | Fanem (exportadora de incubadoras para mais de 90 países)
Vale dos Vinhedos | Inhotim | Irmãos Campana | Oscar Niemeyer

“Tenho vários colegas (brasileiros) que pesquisam e dão aulas nos Estados Unidos. Todos os meus colegas americanos, quando recebem colegas brasileiros, se impressionam. A reputação do cientista brasileiro é excelente lá fora”

MIGUEL NICOLELIS, NEUROCIENTISTA BRASILEIRO NA LISTA DOS VINTE MAIORES CIENTISTAS DO MUNDO, DA REVISTA “SCIENTIFIC AMERICAN”.

2. A MENTALIDADE AINDA POUCO INOVADORA:

Nem o Estado brasileiro, nem as empresas, nem a sociedade como um todo acompanharam a evolução econômica mundial em relação à transformação de ideias inovadoras e da produção intelectual em riquezas. O Brasil é internacionalmente descrito como uma nação de criatividade inata e destacada, mas inaproveitada. Pode-se dizer que o Brasil se restringe ao padrão de produção FÍSICA (bens materiais), apesar de continuamente prosperar, não entrou no clube das nações que exploram intensivamente a criação de tecnologias e bens intangíveis (processos produtivos, marcas e patentes) – como evidencia a onda das chamadas “indústrias criativas”.



Frente Parlamentar Mista em
**Defesa da Propriedade
Intelectual e de Combate
à Pirataria**

NA RABEIRA DA INOVAÇÃO

O Brasil, sétima economia do mundo, ocupou a 19ª posição do ranking mundial de patentes em 2013, com 41.453 registros – 211 a mais que o último lugar, ocupado pela Polônia. Os Estados Unidos ficaram em primeiro lugar, com 2,2 milhões de patentes, seguidos de Japão, China, Coreia do Sul, Alemanha, França e Reino Unido.

O registro de patentes de invenções/inoações é um termômetro mundial da capacidade de desenvolvimento de um país, assim como da competitividade de suas empresas e instituições (e da economia).

3. A EVOLUÇÃO MUNDIAL DA RIQUEZA E BEM-ESTAR:

A análise do PIB, da balança comercial e dos indicadores dos países mais ricos (com bem-estar social) demonstra como eles se aproveitam da produção de novas tecnologias e das indústrias criativas. Exemplo de conceituação: “Economias criativas são aquelas que têm sua origem na criatividade, habilidade e talento individuais e que apresentam um potencial para a criação de riqueza” (REIS, Ana Carla Fonseca). Os setores de design, moda, alimentícios diferenciados com denominação de origem (Ex: vinhos e queijos), softwares, games e da produção audiovisual (filmes, novelas, documentários) são algumas espécies entre tantas das indústrias criativas e do setor de informação e conhecimento, que geram expressivamente empregos e renda – desde que bem fomentadas pelo Estado, empresas e conjunto da sociedade.*

QUE SE TRANSFORMA PARA MELHORAR A REALIDADE CONCRETA

O Porto Digital é um dos pilares da nova economia do Estado de Pernambuco. Sua atuação se dá em duas atividades altamente intensivas em conhecimento e inovação, que são (a) software e serviços de tecnologias da informação e comunicação e (b) economia criativa, em especial os segmentos de games, multimídia, cine-vídeo-animação, música, design e fotografia. Atualmente, o Porto Digital abriga 230 empresas, entre elas o C.E.S.A.R – Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife, considerado por duas vezes a melhor instituição de C&T do país pela FINEP. As empresas do Porto Digital faturaram mais R\$ 1 bilhão. O PD emprega mais de 7,5 mil pessoas e possui 500 empreendedores.

4. A DIMENSÃO (MAIS) HUMANA DA PROPRIEDADE INTELECTUAL :

O respeito à Propriedade Intelectual (PI) é o fator fundamental para que ideias e tecnologias gerem empregos, cultura, renda e bem-estar. Valorizar e proteger o uso comercial de ideias e tecnologias aumenta a AUTONOMIA das pessoas empreendedoras em relação a grandes e médias corporações. Há um ganho INTELLECTUAL de quem gera valor com inovações, e elas passam a depender menos dos moldes tradicionais de “emprego” e da infraestrutura de terceiros. O detentor de boas ideias precisa ter seus direitos intelectuais respeitados, porque assim pode ser remunerado por inovações e marcas/patentes, e irá gerar mais empregos em torno de seu negócio. Em sentido contrário, o desrespeito à PI não afeta somente a pessoa ou instituição detentora da ideia (inovação) e da marca, mas todas as pessoas e empresas que atuam ao longo da cadeia produtiva. No caso de um filme, por exemplo, estamos a falar do carpinteiro, do técnico de luz, do técnico de som, do pintor, do taxista, do garçom, do funcionário do hotel, da locadora de carros – enfim, toda a cadeia que se beneficia da produção de um filme.

BAIXA PROTEÇÃO DO GÊNIO CRIADOR BRASILEIRO

EM 2013, DEMORAVA-SE 11 ANOS PARA A APROVAÇÃO DE UMA PATENTE NO BRASIL

O Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) é o coração da proteção à propriedade intelectual no Brasil. Em 2013, havia 192 examinadores de patentes para analisar 184 mil pedidos (média de 980 pedidos por examinador). Nos Estados Unidos, esta relação é de 77 pedidos por examinador. O INPI deve ser fortalecido para o nosso salto no desenvolvimento.

PIRATARIA COMO SINTOMA DO ATRASO

Estudos do Fórum Nacional de Combate à Pirataria com 13 setores da economia dão conta de que o mercado ilegal da indústria brasileira movimentou R\$ 30 bilhões em 2013 devido ao comércio de produtos piratas. No mesmo ano, o de perfumes ilegais movimentou R\$ 2,3 bilhões; o de óculos, R\$ 8 bilhões; e o de produtos de beleza, R\$ 2,2 bilhões. As ligações piratas de TV por assinatura movimentaram mais R\$ 4,1 bilhão, a pirataria de software atingiu R\$ 7,6 bilhões, a do setor de audiovisual chegou a R\$ 3,6 bilhões. No caso dos videogames, o movimento foi de R\$ 816,7 milhões.

O brasileiro é um dos povos que mais consome produtos falsificados. Estudo conjunto da IPSOS e da Oxford Economics (2010) mostrou que “mais da metade (55%) da população urbana brasileira é ativa em alguma forma de pirataria de filmes”. O Estado tem boa parte da responsabilidade, pois são tímidas as políticas públicas de educação, instrução e também de repressão a essa prática – que fragiliza a geração de empregos e renda.

Segundo a pesquisa IPSOS/Oxford, “as perdas para a indústria do cinema (exibidores, distribuidores locais, produtores e varejistas) com a ausência de consumo formal foram de R\$ 4 bilhões”. Também significaram a perda de 92 mil postos de trabalhos.

Muitas pessoas consomem produtos piratas sem saber que isso dificulta a profissionalização e o fortalecimento de toda a cadeia produtiva. Antes de afetar os artistas consagrados, a pirataria encolhe o mercado para milhares de profissionais anônimos que atuam na produção, na indústria e no comércio.

5. INTERNACIONALIZAÇÃO:

O nível de inovação de um país influencia diretamente sua participação nas cadeias globais de valor – com maior ou menor influência no comércio internacional. O protagonismo comercial de um país está relacionado ao ciclo de criatividade que gera inovação, que gera valor agregado a produtos industrializados, que gera patentes e que, no fim, gera riquezas e produção industrial robusta. Só assim teremos uma balança comercial menos dependente da cotação das commodities, e ainda um alto índice de atração de investimentos estrangeiros diretos (IED).

CUSTO-BRASIL COMO DIFICULTADOR DA INTERNACIONALIZAÇÃO DAS EMPRESAS E DO PAÍS

Hoje, se uma empresa brasileira tiver planos de registrar uma patente no exterior, será taxada pela Receita Federal em 28%, com pagamento de IRRF e CIDE-Royalties sobre remessas para pagamento de serviços de obtenção e manutenção de patentes de pessoas físicas e jurídicas no exterior. Isso aumenta significativamente o custo para quem inova. Soma-se a isso a convivência com a pirataria cotidiana, sem combate efetivo. O Brasil aparece em listas internacionais de países que mais desrespeitam a propriedade intelectual, fator dificultador de trocas comerciais.



Frente Parlamentar Mista em
**Defesa da Propriedade
Intelectual e de Combate
à Pirataria**

**“Sem proteção da Propriedade Intelectual não há segurança jurídica;
sem segurança jurídica não há investimento;
sem investimento não há inovação;
e sem inovação não há desenvolvimento”.**

A FRENTE PARLAMENTAR NA CRIAÇÃO DE UMA NOVA HISTÓRIA PARA O PAÍS

São dois tipos de contribuições que a Frente Parlamentar dará à cultura da Propriedade Intelectual (PI) e ao combate à pirataria, e conseqüentemente ao desenvolvimento sustentável do país: debates qualificados com a produção/divulgação de dados, e sobretudo ações concretas para dotar o Brasil de melhores mecanismos de promoção da PI e do combate à pirataria.

DEBATES E PRODUÇÃO DE DADOS: *a Frente vai articular com Comissões Permanentes do Senado e Câmara dos Deputados audiências públicas sobre o tema no Congresso; provocar o Poder Executivo para o envio de dados sobre programas e iniciativas dos ministérios e autarquias nessa área; organizar missões parlamentares para conhecimento de realidades regionais específicas positivas e negativas.*

SOLUÇÕES CONCRETAS: *a Frente pode sistematizar e promover projetos de lei que estimulem um ambiente melhor no país para investimentos e para a inovação. Merecem destaque a revisão do Marco Regulatório da Propriedade Intelectual e as propostas de revisão da Lei de Direito Autoral e do Código Penal, para garantir direitos intelectuais dos criadores dos setores de audiovisual, editorial, fonográfico e cultura – ainda em discussão no Executivo e Legislativo, respectivamente. Assim como o intenso debate sobre propostas legislativas que estimulem ou tenham como consequência indireta o retrocesso e a desindustrialização do parque inovador brasileiro. A Frente Parlamentar também poderá agir em parceria com organizações da sociedade civil, com o setor privado e com universidades.*

Outros tipos de trabalho:

- *Catalogar práticas internacionais que tenham resultado em ações governamentais positivas e eficazes;*
- *Elaborar materiais de divulgação e peças afins, no sentido de educar e sensibilizar o Parlamento sobre o tema;*
- *Manter os parlamentares signatários sempre atualizados sobre quaisquer assuntos que possam ter alcance direto às matérias de interesse.*

- O primeiro trabalho da Frente será o levantamento de todos os projetos de lei que tenham interface com o tema; mapear e estabelecer contato com interlocutores governamentais e privados, para discussão e encaminhamento do tema.
- A criação da Frente Parlamentar Mista em Defesa da Propriedade Intelectual e de Combate à Pirataria conta com o apoio das seguintes organizações:

ABES – Associação Brasileira das Empresas de Software

ABIFUMO – Associação Brasileira da Indústria do Fumo

ABIVIDRO – Associação Técnica Brasileira das Indústrias Automáticas de Vidro

ABPI – Associação Brasileira da Propriedade Intelectual

ABPI-TV – Associação Brasileira de Produtoras Independentes de Televisão

ABTA – Associação Brasileira de Televisão por Assinatura

ACI-NH/CB/EV – Comissão Antipirataria: Associação Comercial, Industrial e de Serviços de Novo Hamburgo, Campo Bom e Estância Velha

APRO – Associação Brasileira da Produção de Obras Audiovisuais

CNI – Confederação Nacional da Indústria

ETCO – Instituto Brasileiro de Ética Concorrencial

FNCP – Fórum Nacional Contra a Pirataria e a Ilegalidade

GS1 Brasil – Associação Brasileira de Automação

Instituto Palavra Aberta

MPA – Motion Picture Association – América Latina

SICAV – Sindicato Interestadual da Indústria Audiovisual

UBV&G – União Brasileira de Video e Games

