



## REGIME JURÍDICO DA CÓPIA PRIVADA

### PROJECTO DE LEI Nº 118/XII

#### 1. CONSIDERAÇÕES GERAIS:

- 1.1. O Projecto de Lei nº 118/XII sobre o Regime Jurídico da Cópia Privada, vem estipular o pagamento de uma compensação equitativa pela reprodução de obras intelectuais, prestações e produtos legalmente protegidos.
- 1.2. Tal objectivo concretizar-se-á fazendo incidir taxas sobre o preço de venda ao público dos equipamentos e suportes que permitem a reprodução de obras protegidas.
- 1.3. Este Projecto de Lei prevê um âmbito de aplicação demasiado abrangente, contrariando o conceito de "compensação equitativa" plasmado na alínea b) do nº 2 do art. 5º da Directiva 2001/29/CE<sup>1</sup>, uma vez que pretende incluir hardware com equipamento de gravação unicamente utilizado para reprodução de programas de computador interactivos (videojogos).
- 1.4. A aplicação indiscriminada de uma taxa a todos os aparelhos, equipamentos e materiais de reprodução digital, sem excluir expressamente aqueles que são utilizados pelo consumidor final para fins diversos do da reprodução privada, não é conciliável com a previsão normativa da Directiva 2001/29/CE.
- 1.5. O Projecto de Lei nº 118/XII deverá conter uma isenção expressa, em relação a todos os aparelhos, equipamentos e suportes que apenas permitam a reprodução de videojogos, que apesar de nos termos do disposto no nº 2 do art. 1º do Dec. Lei nº 121/2004 de 21 de Maio, serem considerados videogramas, a verdade é que os jogos de computador são um subproduto da tecnologia digital que proporcionam uma nova forma de entretenimento aos consumidores, isto é, são programas de computador interactivos.
- 1.6. Tais equipamentos, designados por consolas de jogos, devem estar expressamente isentos, por não estarem abrangidos pela excepção da cópia privada.

---

<sup>1</sup> Proc. C-467/08 Tribunal de Justiça da CE



## 2. ANÁLISE CONCRETA:

- 2.1. Os suportes existentes ou relacionados com as consolas, não são utilizados para a gravação de cópias abrangidas pela protecção da cópia privada, na realidade foram concebidos e desenvolvidos para gravar a sequência de jogos<sup>2</sup> e de resultados interactivos, não permitindo a gravação de filmes ou afins.
- 2.2. Os discos rígidos internos das consolas, não gravam directamente, gravando apenas os videojogos que estão disponíveis nos serviços online do fabricante.
- 2.3. O sistema operativo das consolas que têm disco rígido, só permite o acesso à internet para descarregamento de jogos exclusivos dos serviços online do fabricante.
- 2.4. Este tipo de aparelhos só permitem o streaming, ou seja, permitem a visualização de vídeos, mas não o seu armazenamento (gravação) no disco, funcionam como leitores.
- 2.5. A aplicação de uma taxa a título de compensação equitativa pela cópia privada a este tipo de equipamentos, para além de estar em desconformidade com este instituto (cópia privada), fará com que o seu preço de venda ao público em Portugal seja muito mais elevado do que nos restantes países europeus, uma vez que os preços de venda ao público são muito idênticos em toda a Europa.
- 2.6. Se a este facto acrescentarmos que as margens de lucro médias do retalho, neste tipo de equipamento, situam-se abaixo dos 10%, teremos que esta taxa provocará o esmagamento das margens, fazendo com que este mercado sofra grandes prejuízos.
- 2.7. Aplicando-se a proposta do Projecto de Lei (nº 118/XII) a uma consola com um disco rígido de 160 GB esta pagaria € 3,20 de taxa e outra com um disco de 300 GB pagaria € 6,00, esmagando a margem, já de si pequena.
- 2.8. Esta margem de lucro é o que permite a manutenção do emprego de muitas pessoas, que estão ligadas ao mercado dos videojogos.
- 2.9. O esmagamento da margem de lucro, pela aplicação da Lei, faria com que tais empregos se perdessem, uma vez que implicaria o fecho de várias unidades de negócio em Portugal.

---

<sup>2</sup> Alguns jogos podem demorar mais de 80 horas a instalar-se. Para poder haver continuidade de jogos têm de ser gravados para recomençar de novo, sem terem de ser instalados novamente.



- 2.10. Na realidade e ainda antes da aplicação de tais taxas, as maiores multinacionais de jogos a operar em Portugal, já estão ou a fechar lojas ou até, a fechar todas as lojas no mercado nacional. A título de exemplo refira-se que a GameStop fecha as suas 13 lojas em Portugal no dia 7 de Fevereiro de 2012.
- 2.11. Nos últimos anos o número de clientes de alguns dos principais operadores deste mercado, passaram de uma carteira de cerca de 250 clientes para 80.
- 2.12. A aplicação de mais custos para este mercado, fará com que o mesmo possa deixar de existir no nosso país, até porque dada a nossa reduzida dimensão e no que ao retalho diz respeito, é bastante fácil fazer este mercado a partir de Espanha. No que concerne aos consumidores finais, ainda se torna mais fácil, recorrendo a lojas digitais, como por exemplo a Amazon, entre outras.

### 3. ENQUADRAMENTO JURÍDICO:

- 3.1. O Projecto de Lei nº 118/XII utiliza a Directiva 2001/29/CE de 22 de Maio como base para a formulação quer de conceitos, quer de critérios, que aí são enumerados.
- 3.2. O artigo 1º, nº 2, alínea a) da referida Directiva estipula que: "*(...) a presente directiva não afecta de modo algum as disposições comunitárias existentes em matéria de : a) Protecção jurídica dos programas de computador.*"
- 3.3. Em Portugal a protecção jurídica de programas de computador está regulada no Dec. Lei nº 252/94 de 20 de Outubro que no seu artigo 6º, nº 1, alínea a) prevê que "*todo o utente legítimo pode, sem autorização do titular do programa: a) providenciar uma cópia de apoio no âmbito dessa utilização.*"
- 3.4. Os programas de computador incluem os jogos de computador ou videojogos, que por sua vez, nos termos do disposto no art. 1º, nº 2 do Dec. Lei nº 121/2004 de 21 de Maio, são considerados videogramas.



3.5. Assim, face à previsão normativa sobre videojogos, devem os aparelhos, equipamentos e suportes digitais utilizados para a sua reprodução, constituir uma excepção da cópia privada, como a AGECOP reconhece no Memorando que elaborou sobre a Proposta de Alteração à Lei da Cópia Privada.<sup>3</sup>

3.6. O acórdão do Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE) no processo C-467/08, Terceira Secção, de 21 de Outubro de 2010), estipulou que nos termos da alínea b) do n.º 2 do art. 5º da Directiva 2001/29/CE de 22 de Maio, a implementação nos Estados Membros de um sistema de taxa para compensação de cópias privadas sobre equipamentos, aparelhos e suportes de reprodução digital, deve estar necessariamente relacionada, com o presumível uso dos equipamentos e suportes para a realização de reproduções abrangidas pela excepção da cópia privada. O que conforme supra expusemos, não ocorre no caso dos videojogos.

3.7. Tal acórdão plasmou ainda que: *"A aplicação indiscriminada de uma taxa com base numa regulamentação de cópia privada a empresas e profissionais independentes que manifestamente compram os aparelhos e suportes de reprodução digital para fins diversos do da reprodução privada, não corresponde ao conceito de «compensação equitativa» do artigo 5.º, n.º 2, alínea b) da Directiva 2001/29/CE."*

3.8. O citado acórdão afirma por último que: *"Um sistema nacional que prevê indiscriminadamente uma taxa para compensação de cópia privada sobre todos os equipamentos, aparelhos e suportes de reprodução não é conciliável com o artigo 5.º, n.º 2, alínea b) da Directiva 2001/29/CE, se tiver deixado de existir uma relação adequada entre a compensação equitativa e a limitação do direito de fabrico de cópia privada que a justifica, por não se poder supor que estes equipamentos, aparelhos e materiais de reprodução sejam utilizados para o fabrico de cópias privadas."*

#### 4. CONCLUSÃO:

4.1. O jogo de computador é um software interactivo que contém dados audiovisuais e é usado para criar uma relação interactiva com e/ou entre utilizadores do programa, através da apresentação de elementos como imagens, texto e som, todos sujeitos a protecção de copyright independente.

---

<sup>3</sup> Página 11, nota de rodapé nº 11



4.2. Na realidade estes os jogos são programas informáticos desenvolvidos como um subproduto da tecnologia digital que proporcionam uma nova forma de entretenimento aos consumidores, ao mesmo tempo digital e interactiva.

4.3. Tal como já ficou expresso, parece-nos claro que os videojogos e os jogos de computador, por se tratarem de programas de computador, não estão na ração ou no âmbito de aplicação do conceito dos bens que se pretendem salvaguardar com o instituto da cópia privada. Isto é, não podem, como tal, ser considerados para o âmbito de aplicação do presente projecto de lei, apenas pelo facto de serem definidos de forma muito abrangente como um videograma, para os efeitos e nos termos do decreto Lei nº 121/2004 de 21 de Maio – que veio apenas e tão só instituir o pagamento de uma vinheta de autenticação com vista a uma maior protecção no combate à pirataria desenvolvido pela IGAC.

Paulo Santos  
Fev2012