

PL 2796-2021 NT 05.08.2022

versão ajustada em 05.08.2022

Resumo Executivo

PL 2.796/2021 | PLENÁRIO

AJUSTES

AUTOR: DEP. KIM KATAGUIRI
(DEM/SP)

RELATOR: DEP. DARCI DE
MATOS (PSD/SC)

TRAMITAÇÃO: CCULT • CCTCI •
CFT • CCJC • PLENÁRIO

EMENTA: Marco Legal dos Games

TAGS: Games

SE A PROPOSIÇÃO FOR APROVADA COM OS AJUSTES PROPOSTOS

- A proposta estará alinhada às demais previsões sobre o tema no ordenamento nacional.
- Não será adotado um conceito restritivo de games que possa limitar a inovação.
- Será garantida segurança jurídica para os players desse segmento, que é um dos que mais cresce atualmente.

O PL 2796/2021 cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, regulamenta a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento de jogos eletrônicos no

Brasil.

Considerando o crescente avanço da indústria de games, a proposta é muito bem-vinda. Contudo, a legislação precisa considerar as especificidades do setor e preocupar-se em não prever conceitos restritivos que possam limitar a inovação e gerar insegurança jurídicas aos players do setor.

CONCEITO RESTRITIVO E DESCOMPASSO COM A LEGISLAÇÃO NACIONAL

O PL pode limitar a inovação e gerar insegurança jurídica ao conceituar “jogos eletrônicos” de forma restritiva, com utilização de termos não alinhados às práticas de mercado: **(i)** prevê que só “consoles” seriam enquadrados como jogos eletrônicos, desconsiderando que este é apenas um dos muitos dispositivos comercializados pelo setor; e **(ii)** utiliza a palavra “software”, não prevista na legislação brasileira.

Além disso, o PL acaba desconsiderando várias normas: **(i)** a Portaria nº 502/2021 do Ministério da Justiça (MJSP), que define o jogo eletrônico como “obra audiovisual no formato programa ou software que permite ao usuário interagir para fruir a obra em si, sendo pré-instalado no aparelho, vendido ou distribuído gratuitamente no Brasil, por meio de download, streaming ou mídia física”; **(ii)** a Lei nº 9.609/1998, que já apresenta um regime de proteção próprio para programas de computador; **(iii)** a Lei nº 9.610/98, que prevê regramento específico para proteção e conceituação de obras audiovisuais; e **(iv)** a Lei nº 9.279/1996, que regula direitos e obrigações relacionados à propriedade industrial.

Com isso, os integrantes da cadeia de games terão **dificuldades técnicas quanto ao enquadramento de seus produtos**, gerando forte insegurança jurídica. Os games envolvem vários ativos imateriais (patentes, marcas, código-fonte, trilha sonora, roteiros, design gráfico, artes, etc.), por isso diversas normas de propriedade intelectual devem ser observadas.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

A previsão acerca da atribuição de classificação indicativa é desnecessária e viola a LC nº 95/1998. Essa matéria já é **competência do Ministério da Justiça (MJSP)**: **(i)** a Lei nº 8069/90 estabeleceu que o poder público, através do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada”; e **(ii)** a Portaria nº 502/2021 do MJSP define que jogos eletrônicos estão sujeitos à classificação indicativa.

TRATAMENTO TRIBUTÁRIO

O texto é **genérico**, contraria o princípio da tipicidade cerrada e pode gerar severa insegurança quanto à tipicidade da tributação, pois utiliza termos abrangentes como jogo eletrônico e produtos de informática, que podem englobar produtos que já gozam de tratamento tributário específico.

Inclusive, a Lei do IPI e o seu regulamento já conferem tratamento tributário individualizado a consoles, acessórios e jogos eletrônicos. Na prática, a definição trazida pelo PL dificulta a própria aplicação dessas disposições.

PROBLEMAS NA TÉCNICA LEGISLATIVA

Há algumas imprecisões técnicas: **(i)** músicas e obras de arte não são patenteáveis; **(ii)** eventuais marcas e possíveis patentes decorrentes dos jogos eletrônicos serão regidas pela Lei nº 9.279/1996; e **(iii)** os games não podem ser inteiramente regidos pela Lei nº 9.609/1998, apenas seus programas de computador.

O PL EM NÚMEROS

A indústria global de games movimentou **US\$ 175,8 bilhões** em 2021¹, em 2022, espera-se que movimente US\$ 196,8 bilhões². Na América Latina, o faturamento do segmento deve chegar a US\$ 8 bilhões até 2023.³

¹ <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>

² <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>

³ <https://noomis.febraban.org.br/blog/mercado-de-games-e-numero-de-jogadores-crescem-10-na-america-latina>

PL 2.796/2021 | CONCLUSÃO**AJUSTES**

Os esforços legislativos devem buscar fomentar o desenvolvimento tecnológico e da indústria de games, que tem ganhado cada vez mais espaço, tanto socialmente quanto economicamente. Por isso, a proposta é bem-vinda, mas são necessários ajustes para garantir segurança jurídica aos players do setor.

Este resumo executivo foi elaborado pela equipe técnica do Instituto Cidadania Digital no cumprimento de sua função de secretariado-executivo da Frente Parlamentar da Economia e Cidadania Digital. Para maiores informações consulte nossa equipe. Para assessores e parlamentares receberem os resumos executivos, por favor se cadastrem em nossa lista de transmissão através do contato com nossa equipe.

Felipe Melo França franca@cidadaniadigital.in
..... 11 974.170.905

Beatriz Nóbrega bia@cidadaniadigital.in
..... 61 983.630.907

Rebeca Mota rebeca@cidadaniadigital.in
..... 61 981.008.822

Thalis Nascimento thalis@cidadaniadigital.in
..... 61 994.323.789

Walysson Barros barros@cidadaniadigital.in
..... 61 995.544.932

Yngrid Nascimento yngrid@cidadaniadigital.in
..... 61 994.192.264

versão ajustada em 23.08.2022

ANEXO 1 – Sugestões de Ajustes

PL 2.796/2021 | Plenário

AJUSTES

AUTOR: DEP. KIM KATAGUIRI
(DEM/SP)

RELATOR: DEP. DARCI DE
MATOS (PSD/SC)

TRAMITAÇÃO: CCULT • CCTCI •
CFT • CCJC • PLENÁRIO

TEXTO DO PL

NOSSAS SUGESTÕES

Art. 1º. A fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos são reguladas pela presente Lei.

§1º. Considera-se jogo eletrônico:

I – o software executável em microcomputadores ou consoles dedicados, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II – o console, para uso privado ou comercial (flipperama), dedicado a executar o software, independentemente de ter ou não capacidade de acessar a internet ou outras redes;

III – Os acessórios necessários para a operação do console.

§2º. Não se considera jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas de caça-níquel ou outros jogos de azar semelhantes.

Art. 2º. É livre a fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos.

Parágrafo único. O Estado poderá impor somente classificação etária indicativa.

(...)

Art. 6º. Os jogos eletrônicos terão o mesmo tratamento dado aos microcomputadores e outros produtos de informática no que tange à sua importação, comercialização e trâmite aduaneiro.

Parágrafo único. A tributação dos jogos eletrônicos será a mesma dos produtos de informática.

Page 6
(...)

Art. 8º. A patente das músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos seguirão as regras do direito autoral.

Parágrafo único. O registro da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos observará o mesmo regime

Art. 1º. A fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos são regulados pela presente Lei, **observado o disposto nas demais leis aplicáveis.**

§1º. Considera-se jogo eletrônico:

I – o **programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609/1998, com fins lúdicos** software executável em microcomputadores ou consoles dedicados, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II – **os dispositivos central e acessórios** console, para uso privado ou comercial (flipperama), **especialmente** dedicados a executar **jogos eletrônicos** o software, independentemente de ter ou não capacidade de acessar a internet ou outras redes;

III – Os acessórios necessários para a operação do console.

§2º. Não se considera jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas de caça-níquel ou outros jogos de azar semelhantes.

Art. 2º. É livre a fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos.

Parágrafo único. O Estado poderá impor somente classificação etária indicativa.

(...)

Art. 6º. Os jogos eletrônicos terão o mesmo tratamento dado aos microcomputadores e outros produtos de informática no que tange à sua importação, comercialização e trâmite aduaneiro.

Parágrafo único. A tributação dos jogos eletrônicos será a mesma dos produtos de informática.

(...)

Art. 8º. A patente das músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos seguirão as regras do direito autoral.

Parágrafo único. O registro da propriedade

Powered by  Wordable

Category

1. Conteúdo Restrito

Date

18/10/2024

Date Created

09/01/2024