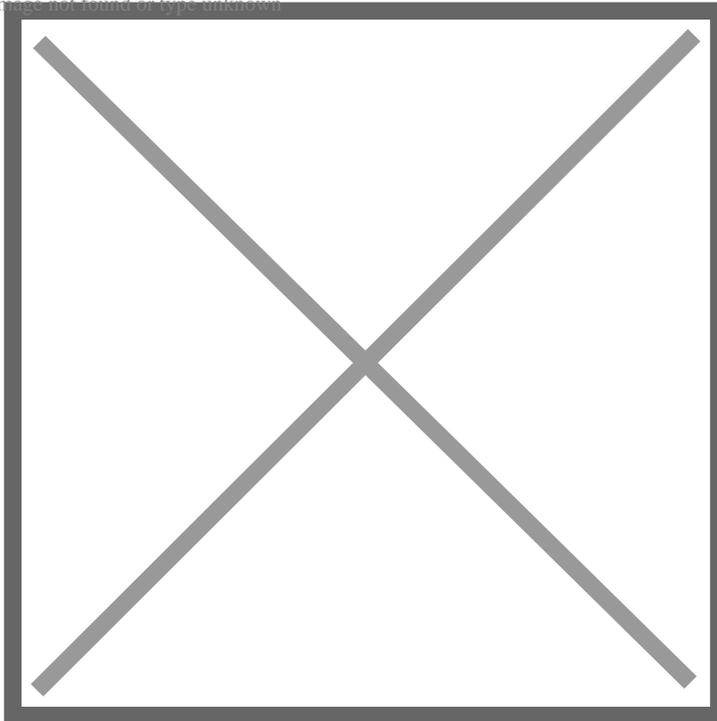


PL 2796-2021 NT 25.01.2023

versão ajustada em 25.01.2023

Image not found or type unknown



Resumo Executivo

PL 2.796/2021 | CAE

APROVAÇÃO

AUTOR: DEP. KIM
KATAGUIRI (DEM/SP)

RELATOR: SEN. IRAJÁ
(PSD/TO)

TRAMITAÇÃO: CAE
(TERMINATIVO)

EMENTA: Marco Legal dos Games

TAGS: Games

SE A PROPOSIÇÃO FOR APROVADA

- Estará alinhada às demais previsões sobre o tema no ordenamento nacional.
- Criará um conceito adequado de games, sem limitar a inovação.
- Garantirá segurança jurídica para os players desse segmento, que é um dos que mais cresce atualmente.
- Estabelecerá incentivos fiscais para investimentos no setor.

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. A redação final do texto traz importantes incentivos para investimento no setor, reduzindo a alta tributação incidente sobre os games, além de trazer segurança jurídica para os players.

CONCEITO ADEQUADO ÀS MELHORES PRÁTICAS

Com os ajustes da redação final, o PL traz segurança jurídica ao prever um conceito adequado para “jogos eletrônicos”, alinhando-se às melhores práticas de mercado.

Com isso, os integrantes da cadeia de games terão **mais clareza quanto ao enquadramento de seus produtos**, em especial considerando que os games envolvem vários ativos imateriais (patentes, marcas, código-fonte, trilha sonora, roteiros, design gráfico, artes, etc.).

REDUZ A TRIBUTAÇÃO DOS GAMES

O texto reduz a tributação para desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil – hoje as empresas são taxadas em mais de 70%¹. Com as modificações trazidas pelo texto, a partir de 2024, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos será considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação, de modo que **(i)** as empresas que desenvolverem games farão jus, até 2029, a crédito financeiro decorrente do dispêndio mínimo efetivamente aplicado nessas atividades; e **(ii)** o desenvolvimento de games será considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos à inovação previstos na Lei 11.196/2005.

Com isso, a proposta estimulará o desenvolvimento da indústria de games no país, gerando

postos de trabalho e renda para os brasileiros.

ESTIMULA À LIBERDADE NO SETOR E A FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS CAPACITADOS

A proposta acertadamente assegura liberdade na fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento de jogos eletrônicos, assim como para prestação de serviços de entretenimento vinculados aos fantasy games e para promoção de torneios com distribuição de premiações de qualquer espécie.

Também permite a utilização dos games **(i)** em ambiente escolar, para fins didáticos e de recreação; **(ii)** para fins terapêuticos; e **(iii)** para fins de treinamento e de simulações de condução de veículos, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e de equipamentos.

Ainda, prevê que o Estado deve apoiar a formação de recursos humanos para o setor, inclusive, por meio de incentivo à criação de cursos de programação direcionados aos games.

O PL EM NÚMEROS

A indústria global de games movimentou **US\$ 175,8 bilhões** em 2021², em 2022, espera-se que movimente US\$ 196,8 bilhões³. Na América Latina, o faturamento do segmento deve chegar a US\$ 8 bilhões até 2023.⁴

¹ <https://valor.globo.com/politica/noticia/2022/10/19/camara-aprova-marco-legal-dos-games-e-reducao-de-tributacao-para-desenvolvimento-de-jogos.ghtml>

² <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>

³ <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-will-show-strong-resilience-in-2022>

⁴ <https://noomis.febraban.org.br/blog/mercado-de-games-e-numero-de-jogadores-crescem-10-na-america-latina>

PL 2.796/2021 | CONCLUSÃO

APROVAÇÃO

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. A proposta é assertiva e contribuirá para o desenvolvimento do setor no Brasil, incentivando a geração de empregos e renda e garantindo 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

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

www.frentedigital.org

cidadaniadigital.in

Powered by  Wordable

Category

1. Conteúdo Restrito

Date

08/09/2024

Date Created

09/01/2024