

abpi.empauta.com

Associação Brasileira da Propriedade Intelectual
Clipping da imprensa

Brasília, 29 de abril de 2024 às 08h24
Seleção de Notícias

Correio Braziliense | BR

Entidades

Marco legal abre porta para mercado de jogos eletrônicos	3
<small>ECONOMIA E NEGÓCIOS RAPHAEL PATI HENRIQUE FREGONASSE</small>	

Marco legal abre porta para mercado de jogos eletrônicos

ECONOMIA E NEGÓCIOS

À espera de sanção presidencial, projeto de lei oferece segurança jurídica às empresas e representa oportunidade de emprego em mercado aquecido

Raphael Pati, Henrique Fregonasse*

Aprovado pelo Congresso Nacional no início do mês, o projeto de lei 2.796/21, que institui o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos no Brasil, aguarda sanção presidencial. Após obter um raro consenso entre governo e oposição em plenário, a proposta deve ser chancelada integralmente pelo Palácio do Planalto.

Atualmente, não há uma lei específica para regulamentar os jogos no país. O marco legal estabelece a regulação para a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de produtos ligados a essa indústria. O PL também tem como objetivo estimular o ambiente de negócios para o setor dentro do país e incentivar investimentos em projetos nacionais.

O autor da proposta, deputado federal Kim Kataguirí (União-SP), afirma que a indústria brasileira desenvolvedora de jogos eletrônicos já possui aptidão para seguir avançando, com a ajuda de recursos. "Mesmo em empresas brasileiras, você tem um mercado bastante desenvolvido, apesar da falta de incentivo. Então acho que a gente está, na realidade, potencializando uma vocação natural do país", disse ao Correio.

Ao passar pela Câmara, o projeto sofreu algumas modificações em seu texto original. No Senado, a relatora Leila Barros (PDT-DF) incluiu na proposta, entre outras alterações, a categorização dos jogos como obra audiovisual, o que concede, automaticamente, novos benefícios para o setor, co-

mo o recebimento de recursos por meio da Lei Rouanet e da Lei do Audiovisual.

Mesmo retirando do texto a concessão de benefícios como o desconto de 50% no Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) para as peças de fabricação de acessórios e consoles e a possibilidade de abatimento de tributos previstos pela **Lei** do Bem, a senadora manteve o dispositivo que garante o abatimento de 70% do imposto sobre remessas ao exterior relacionadas aos games por parte das empresas estrangeiras, caso elas se comprometam a investir em jogos eletrônicos independentes nacionais.

Para o deputado Kim Kataguirí, as mudanças no texto original foram benéficas para o projeto. "Eu participei das discussões das alterações, junto com a Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais) e com outras entidades e representantes do setor, e acho que uma das principais alterações foi que o texto ficou mais específico, mais robusto, ficou juridicamente mais arrumado e tecnicamente melhor", avaliou.

A Abragames considera a aprovação um passo importante em direção ao crescimento para a indústria de jogos eletrônicos do Brasil. "Essa é uma enorme vitória para o setor brasileiro de games. Hoje podemos dizer que todo esforço valeu a pena e que estamos mais próximos de alcançar esse grande objetivo", destacou Rodrigo Terra, presidente da entidade.

Democratização

Na avaliação da gerente de Relações Institucionais da Abragames, Raquel Gontijo, o texto original era "incipiente", por não tratar das principais demandas históricas do setor de jogos, como a criação de uma CNAE (Classificação Nacional de Atividades Eco-

Continuação: Marco legal abre porta para mercado de jogos eletrônicos

nômicas) própria. Além disso, o projeto privilegiava a inclusão dos Fantasy Games (jogos de fantasia) ? nicho da indústria de sites de apostas, as chamadas bets ?, que não fazem parte do setor de videogames, mas precisavam de regulação.

"Isso iria gerar uma insegurança jurídica muito grande, porque são dois setores que não conversam entre si, que não fazem parte do mesmo ciclo, inclusive do próprio ciclo produtivo, e que estavam ali, juntos, dentro do mesmo PL, e que iriam gerar muitos problemas para nós", descreve.

Para Raquel Gontijo, o marco garante maior segurança jurídica na construção de empresas de jogos eletrônicos ? além de permitir maior concorrência ? e

formaliza uma gama de empregos com atuação específica na área.

"A democratização vai ser o nosso maior ganho. É a possibilidade de o brasileiro saber que existe uma carreira que pode ser construída, tanto no lado do empreendedorismo, quanto das pessoas que querem se tornar profissionais da área de jogos", comemora.

[https://www.correiobraziliense.com.br/webstories/2](https://www.correiobraziliense.com.br/webstories/2024/02/6806486-4-passos-para-entrar-no-canal-do-correio-braziliense-no-whatsapp.htm)

[024/02/6806486-4-passos-para-entrar-no-canal-do-correio-braziliense-no-whatsapp.htm](https://www.correiobraziliense.com.br/webstories/2024/02/6806486-4-passos-para-entrar-no-canal-do-correio-braziliense-no-whatsapp.htm) l

Índice remissivo de assuntos

Entidades

3