



**MEDIDA PROVISÓRIA Nº 796, DE 2017**

Prorroga o prazo para a utilização do Regime Especial de Tributação para Desenvolvimento da Atividade de Exibição Cinematográfica, instituído pela Lei nº 12.599, de 23 de março de 2012.

**EMENDA Nº \_\_\_\_\_**

Inclua-se os seguintes artigos à Medida Provisória nº 796, de 23 de agosto de 2017, renumerando-se os subsequentes:

*“Art. 4º A Lei Federal nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passará a vigorar com a seguinte redação:*

*Art. 3º-B. Os contribuintes o Imposto de Renda incidente nos termos do art. 72 da Lei nº 9.430, de 27 de dezembro de 1996, beneficiários da remessa, entrega ou pagamento pela aquisição ou remuneração de direitos relativos à exploração de jogos audiovisuais eletrônicos (videogames) no país, poderão beneficiar-se de abatimento de 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invistam no desenvolvimento de jogos audiovisuais eletrônicos brasileiros independentes.*

*§1º É vedado o benefício previsto no caput para jogos eletrônicos cujo conteúdo contenha divulgação e promoção de marcas, produtos, organizações e/ou posicionamentos ideológicos*

*Art. 5º - O art. 4º da Lei Federal nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passará a vigorar com a seguinte redação:*

*Art. 4º. O contribuinte que optar pelo uso dos incentivos previstos nos artigos 1º, 1º-A, 3º, 3º-A e 3º-B, todos desta Lei, depositará, dentro do prazo legal fixado para o recolhimento do imposto, o valor correspondente ao abatimento em conta de aplicação financeira especial, em instituição financeira pública, cuja movimentação sujeitar-se-á a prévia comprovação pela Ancine de que se destina a investimentos em projetos de produção de obras*





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**Gabinete do Deputado Thiago Peixoto**

*audiovisuais cinematográficas e videofonográficas brasileiras de produção independente ou em projetos de desenvolvimento de jogos audiovisuais eletrônicos (videogames), no caso específico do art. 3-B.*

*Art. 6º - O inciso II, do § 1º, do art. 4º, da Lei Federal nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passará a vigorar com a seguinte redação:*

*Art. 4º (...)*

*§1º (...)*

*II – em nome do contribuinte, do seu representante legal ou do responsável pela remessa, no caso do art. 3º, do art. 3º-A e do 3º-B, todos, desta Lei.*

*Art. 7º - O inciso II, do §2º, do art. 4º da Lei Federal nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passará a vigorar com a seguinte redação:*

*Art. 4º (...)*

*§2º (...)*

*II – limite do aporte de recursos objeto dos incentivos previstos no art. 1º e no art. 1º-A, ambos desta Lei, somados, é de R\$ 4.000.000,00 (quatro milhões de reais), podendo esses limites serem utilizados concomitantemente;*

*Art. 8º - O art. 4º da Lei Federal nº 8.685, de 20 de julho de 1993, será acrescido do seguinte parágrafo:*

*§6º - O limite de aporte de recursos objeto dos incentivos previstos no art. 3º, no art. 3º-A e 3º-B desta Lei, será objeto de regulação e fiscalização pela Agência Nacional do Cinema (Ancine) no âmbito das competências atribuídas a ela pela Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001”.*

**JUSTIFICAÇÃO**

O mercado de jogos audiovisuais eletrônicos é importante, não somente devido a sua capacidade de geração de emprego e renda, mas também pela vocação de promover a inovação tecnológica, que transborda para os mais diferentes setores da economia: arquitetura e construção civil, marketing e publicidade, áreas de saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, entre outros.



CD/17258.45660-20



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**Gabinete do Deputado Thiago Peixoto**

Assim como o cinema, os jogos audiovisuais eletrônicos estão totalmente inseridos na cultura contemporânea, sendo uma das principais atividades culturais da sociedade. Ao criar histórias e personagens que passam a fazer parte do imaginário da ampla audiência atingida por essas obras, os jogos audiovisuais eletrônicos se revelam com um papel fundamental na criação da identidade nacional.

Segundo a consultoria PWC, o mercado de jogos eletrônicos, em geral, movimentou US\$ 65,7 bilhões em 2013, e deve chegar a US\$ 89 bilhões em 2018, projetando uma taxa de crescimento de 6,3% ao ano.

O Brasil figura como um grande consumidor de games, ocupando a quarta posição no mundo, segundo pesquisa de 2012 da PWC.

Contudo, os números do mercado no país mostram-se tímidos diante do gigantismo do mercado mundial e mesmo diante das grandes empresas internacionais do setor. São menos de duzentas produtoras de games em atividade no Brasil, concentradas no estado de São Paulo, seguido pelos estados do Rio Grande do Sul e do Rio de Janeiro, o que mostra que a maior parte das empresas se localiza nas regiões Sul e Sudeste (dados retirados do I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos – BNDES; São Paulo, 2014).

A maior parte das empresas é de pequeno porte, com faturamento anual de até R\$ 240.000,00 e de formação recente, com menos de cinco anos de fundação.

As empresas utilizam como principal fonte de financiamento recursos próprios, da família, ou de outros indivíduos (64,7%). Além disso, as incubadoras são a segunda forma de financiamento mais utilizada (26,3%), seguida dos recursos não reembolsáveis (18,8%). Essas formas de financiamento também atestam o tamanho das empresas (micro, pequenas e médias).

No Brasil, a média do número de profissionais por empresa de games é de 8,5 pessoas, entre sócios e funcionários. No ano de 2013, 133 empresas brasileiras produziram 1.417 títulos de jogos.

Vale destacar que parte considerável do mercado é ocupada pela produção estrangeira, impactando negativamente o balanço de pagamentos do país.

Como é sabido, dentre os fatores sistêmicos da competitividade de uma determinada indústria, figura como fundamental, além dos aspectos regulatórios, o acesso aos meios de financiamento adequados às atividades em questão. O incentivo fiscal voltado exclusivamente para a indústria de jogos eletrônicos em geral busca essencialmente a competitividade sistêmica das atividades, focando o financiamento da produção independente de games, além de outros gargalos existentes. Os produtores independentes constituem, reconhecidamente, o elo mais frágil da cadeia produtiva, ainda que tenham fundamental importância para a sustentabilidade de um mercado competitivo, diverso e plural.



CD/17258.45660-20



O mercado conta com um grande potencial a ser explorado, já que o país apresenta expressiva demanda interna e perspectiva de crescimento nos próximos anos.

Aqui, podemos traçar um paralelo com a indústria cinematográfica, que na década de 90, antes das leis de incentivo fiscal, a participação do cinema brasileiro no mercado exibidor do país era extremamente baixa. Em 1992, o índice de participação foi de apenas 0,05% (dados Embrafilme). As produções cinematográficas e audiovisuais cresceram de forma significativa com a colocação em prática das leis de incentivo fiscal, que facilitam a captação de recursos para produções de documentários, filmes de ficção e minisséries. A partir de 1995 houve um aumento no volume de produções cinematográficas, onde o Estado e empresas do setor privado passaram a patrocinar diretamente várias produções. Se em 1995, eram lançados 14 filmes nacionais por ano, em 2010, foram lançados 75 filmes no ano (dados retirados do SALIC: Sistema de Acompanhamento de Distribuição - SADIS).

A justificativa para a criação de incentivos fiscais aos jogos audiovisuais eletrônicos é similar às razões pelas quais se criam incentivos às inovações tecnológicas. Pressupõe-se que o desenvolvimento de um game, tal como o desenvolvimento de uma inovação tecnológica, implica em grandes riscos, na medida em que não se pode prever, em princípio e com exatidão, se essa obra – tal como uma inovação tecnológica – encontrará, no mercado, os recursos que remunerarem o custo de seu desenvolvimento.

O termo inovação tecnológica é, de modo geral, toda novidade implantada pelo setor produtivo, por meio de pesquisa ou investimentos, que aumenta a eficiência do processo produtivo ou que implica um novo ou aprimorado produto.

A produção de jogos eletrônicos em geral dá-se por meio de atividades criativas e técnicas, que demandam e produzem novas tecnologias. Tais atividades são responsáveis pela geração de novos produtos e serviços, processos produtivos e de distribuição, que transbordam para atividades em outras empresas e organizações dentro e fora do setor, produzindo, assim, externalidades para o conjunto da economia.

Além de parte da indústria de alta tecnologia, os jogos eletrônicos também são atividade artística e dependem de pessoal altamente qualificado para sua produção. Conhecimentos técnicos e artísticos precisam interagir no desenvolvimento de sistemas altamente complexos.

Segundo a Medida Provisória 2228-1 de 06 de setembro de 2001, a obra audiovisual pode ser definida da seguinte forma:

“Art. 1º: Para fins desta Medida Provisória entende-se como:

I - obra audiovisual: produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento,





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
**Gabinete do Deputado Thiago Peixoto**

independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão;”

Embora no Brasil, videogame se refira aos consoles onde os jogos são processados, os jogos em si, ou videogames, são aqueles nos quais o jogador interage com imagens enviadas a um dispositivo que as exibe, geralmente numa televisão, dispositivo móvel ou um monitor.

A partir da definição da Medida Provisória e do conceito de jogos eletrônicos, pode-se depreender que os jogos eletrônicos são obras audiovisuais interativas, razão pela qual esse benefício seria incluído no texto da presente lei.

O texto da presente emenda tem suas premissas inspiradas na diretriz de encontrar, dentro do sistema jurídico vigente, solução institucional capaz de garantir e ampliar conquistas importantes na indústria audiovisual brasileira, já que os games podem ser entendidos como produtos audiovisuais.

A emenda tem como principal inovação a inclusão do artigo 3º-B na Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, mais conhecida como a Lei do Audiovisual. Neste artigo, estará expressamente descrito a possibilidade de o contribuinte do imposto de renda, beneficiário da remessa, entrega ou pagamento pela aquisição ou remuneração de direitos relativos à exploração de jogos audiovisuais eletrônicos, abater 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invista no desenvolvimento e produção de jogos audiovisuais eletrônicos brasileiros independentes, inclusive, firmando parcerias para seu desenvolvimento.

Tratando-se de uma obra audiovisual, o mecanismo criado no art. 3º-B da Lei do Audiovisual contribui para a isonomia de mercado entre as programadoras brasileiras e programadoras estrangeiras com atuação no Brasil. Ademais, o mecanismo poderá construir um importante incentivo para o crescimento e fortalecimento da indústria de games do país, que não contará apenas com recursos próprios ou não reembolsáveis para o desenvolvimento de suas atividades.

Sala das Comissões,                      de                      de 2017.

**Deputado THIAGO PEIXOTO**



CD/17258.45660-20