

**PARECER DE PLENÁRIO PELAS COMISSÕES DE CULTURA,
DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA
E DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA AO
PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021.**

PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de
jogos eletrônicos

Autor: Deputado KIM KATAGUIRI

Relator: Deputado DARCI DE MATOS

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do ilustre Deputado KIM KATAGUIRI, pretende criar um marco legal para os jogos eletrônicos, excluindo de sua abrangência as máquinas de caça-níqueis e jogos de azar assemelhados, que podem causar dependência.

O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, sempre com autorização do professor, e também para fins terapêuticos.

Ademais, autoriza o uso de jogos eletrônicos para treinamento em condução de veículo, forças de segurança com armas e situações de emergência, entre outros, de forma complementar às outras modalidades de treinamento.

O projeto incentiva também a criação de uma indústria nacional de jogos eletrônicos fomentando a formação de programadores especializados em jogos eletrônicos, com foco também em aprendizado de programação por crianças e adolescentes, e declara as modalidades de propriedade intelectual aplicáveis



Na justificação, o parlamentar embasa a proposição na necessidade de incentivar o setor de jogos eletrônicos, com potencial de ativar uma atividade econômica que ainda não é aproveitada em seu máximo potencial no Brasil.

Segundo o autor, o setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo atualmente, com crescimento médio de 10% ao ano e receita de US\$ 148 bilhões em 2019 – um número que representa mais do dobro da indústria cinematográfica e de música juntas, perdendo apenas para o setor televisivo.

A matéria foi despachada às Comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática e Constituição e Justiça e de Cidadania.

Foi aprovado requerimento de urgência, estando a matéria pronta para apreciação em Plenário.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

Considero meritório e oportuno o projeto ora examinado, tendo em vista que o texto estabelece incentivos ao segmento de jogos eletrônicos, excluindo expressamente de seu âmbito de abrangência as máquinas relativas aos jogos de azar, como caça-níqueis e assemelhados.

O aspecto de equalização da tributação dos jogos eletrônicos ao de itens de informática permitirá maior isonomia no tratamento de produtos semelhantes. Atualmente, a lei tributária considera os jogos eletrônicos como jogos de azar, o que faz com que a tributação seja extremamente elevada.

Entretanto, os consoles modernos de jogos eletrônicos nada mais são que um computador dedicado a rodar softwares específicos, de modo que, de fato, não há lógica ou justiça em tributá-los de forma diferenciada – e o projeto em exame corrige essa distorção.



Ademais, a autorização para uso dos jogos eletrônicos em escolas – para fins exclusivamente pedagógicos –, em tratamentos terapêuticos e em treinamentos incrementa de forma significativa a abrangência desses jogos para usos além do mero entretenimento.

O projeto é extremamente meritório ainda no incentivo à criação de uma indústria nacional de jogos eletrônicos – com potencial para criar muitos empregos e renda. É importante apontar que, nos EUA, tal indústria gera mais empregos, renda, patentes e tributos do que a indústria cinematográfica.

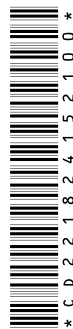
No Brasil, por outro lado, o último levantamento do setor foi realizado em 2018 pelo Ministério da Cultura¹ e aponta um faturamento agregado da ordem de R\$ 320 milhões à época, atribuível ao desenvolvimento local de jogos eletrônicos. Cerca de 86% dos desenvolvedores identificados eram microempresas.

Comparativamente, o porte total da distribuição de jogos eletrônicos no Brasil é expressivamente mais alto, mostrando a relevância das importações de títulos consagrados no exterior. Segundo dados da consultoria Newzoo, em 2018 o mercado total de jogos eletrônicos no Brasil teria alcançado os US\$ 1,5 bilhão, situando o país na 13ª colocação entre os maiores mercados em nível global. De acordo com estimativas da DFC Intelligence, a parcela desse montante referente a software alcançaria cerca de US\$ 857 milhões, indicando que há muito espaço para internalização desse desenvolvimento no Brasil com políticas corretas.

O texto também fomenta a formação de programadores especializados em jogos eletrônicos, e tem especial atenção para que crianças e adolescentes aprendam a programar por meio do manuseio e criação de jogos eletrônicos.

Não resta dúvida que há um enorme potencial ainda inexplorado nesse segmento econômico no Brasil, e este projeto de lei é um dos fatores que pode incentivá-lo, motivo pelo qual somos favoráveis, no mérito, a sua aprovação.

1 SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Orgs.). 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Ministério da Cultura: Brasília, 2018.



No âmbito da cultura, a proposição em análise é oportuna, pois os jogos eletrônicos representam importante fenômeno da cultura corporal, capaz de desenvolvimento cognitivo e interações sociais. A Lei nº 8.313, Lei de Incentivo à Cultura, conhecida também como Lei Rouanet já permite a inclusão de eventos com jogos eletrônicos para projetos culturais.

Relativamente à compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, não há criação de despesa para o Poder Público nem criação de qualquer ente público, de modo que não se vislumbra desrespeito às normas orçamentárias e financeiras vigentes, em especial a Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000, a Lei do Plano Plurianual, a Lei de Diretrizes Orçamentárias e a Lei Orçamentária da União.

No que diz respeito ao âmbito de análise da Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, estabelecido no art. 32, IV, “a”, do Regimento Interno e considerando-se o despacho de distribuição do Presidente da Casa, devemos analisar o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, sob o prisma da constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa, nos termos do que preceitua o art. 54 do mesmo Estatuto.

Desse modo, a matéria é constitucional, vez que a competência é comum, de acordo com o art. 23, V, entre União, Estados, Distrito Federal e Municípios para fim de proporcionar acesso “à ciência, tecnologia, pesquisa e inovação”, o que, por consequência, define a competência legislativa concorrente entre as mesmas pessoas jurídicas de Direito Público, nos termos, agora, do que preceitua o inciso IX do art. 24.

Ademais, o Congresso Nacional é instância constitucional para a abordagem legislativa do tema (art. 48, *caput*) e a iniciativa é deferida a parlamentar (art. 61).

A juridicidade do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, também deve ser reconhecida, pois não há afronta a princípio informador do nosso Ordenamento Jurídico. Na verdade, mais do que isso, a Proposição tem sua pertinência orgânica em relação ao nosso sistema de leis, sobretudo quando consideramos o disposto no art. 218 da Constituição, nossa Carga Magna, que estimula o Poder Público a realizar o “desenvolvimento científico, a pesquisa, a

* C D 2 2 1 8 2 4 1 5 2 1 0 0 *



capacitação científica e tecnológica e a inovação”, o que procura ser efetivado na matéria que estamos analisando.

Sob o prisma da técnica legislativa, o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, tem sua formulação adequada, nos termos da Lei Complementar nº 95/98 e de suas modificações posteriores.

II.1 - Conclusão do voto

Ante o exposto, no âmbito da Comissão de Cultura, somos pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021.

No âmbito da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, somos pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021.

Na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, somos pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021.

Sala das Sessões, em de de 2022.

Deputado DARCI DE MATOS
Relator

2022-8820

