

COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 2.732, DE 2022

Institui Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC).

Autores: Deputados LÍDICE DA MATA E MARCELO CALERO

Relator: Deputado LUCAS RAMOS

I - RELATÓRIO

O projeto em análise institui a Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC). Entre outros objetivos, a Política visa promover a inserção social mediante oportunidades profissionais, o fortalecimento de ecossistemas de inovação local e regional e o estímulo à pesquisa e ao desenvolvimento tecnológico de bens e serviços criativos.

Como forma de dotar a PNDEC de instrumentos concretos de promoção, o projeto permite aos empreendimentos criativos o uso dos mecanismos de estímulo a empresas, previstos no § 2º-A do art. 19 da Lei de Inovação (Lei nº 10.973/2004), como o acesso a financiamentos, receber encomendas tecnológicas e usufruir de incentivos fiscais.

O projeto também modifica a citada Lei de Inovação de forma a incluir a promoção da criatividade lado a lado com a ciência, tecnologia, inovação e o desenvolvimento tecnológico. Ademais, introduz a figura do “polo de economia criativa” (PEC), definido como “ambiente destinado ao incentivo e ao desenvolvimento de atividades econômicas que compõem a economia criativa”. Com a definição desse novo tipo de polo, o autor, continuando em suas alterações à Lei de Inovação, estende o alcance dos dispositivos



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

originalmente destinados aos polos tecnológicos, incubadoras de empresas, laboratórios e outros, de modo a incluir os PEC. Assim, entes, agências de fomento e ICTs poderão apoiar a criação, a implantação e a consolidação de ambientes promotores da criatividade, incluídos PECs, como forma de incentivar o desenvolvimento tecnológico e a criatividade, o aumento da competitividade e a interação entre empresas e ICTs.

A proposição foi distribuída às Comissões de Ciência, Tecnologia e Inovação, de Constituição e Justiça e de Cidadania (conforme o art. 54 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados), de Cultura e de Comunicação. É sujeita à apreciação conclusiva pelas Comissões (art. 24, II) e seu regime de tramitação é ordinário (Art. 151, III).

O projeto não possui apensos e, ao fim do prazo regimental, não foram apresentadas emendas ao projeto, nesta Comissão.

É o relatório.



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *





* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

II - VOTO DO RELATOR

A definição de “economia criativa” é por muitos atribuída ao professor John Howkins, autor do altamente referenciado livro “Economia Criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas”.¹ Nessa obra o autor indica como o uso de ideias pode ser relacionado à geração de valor econômico, pelo desenvolvimento de produtos e serviços inovadores. Entende-se que este ramo da economia é responsável por importante crescimento econômico na era pós-industrialização, centralizada em serviços. Entre os diversos setores que se beneficiam enormemente desse tipo de sinergia entre ideias e comercialização está o de aplicações de internet, do audiovisual e de jogos.

A ideia central do projeto de lei ora em análise, de autoria dos Deputados Lídice Da Mata e Marcelo Calero, é a promoção da economia criativa no país, mediante a criação de uma Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC). De acordo com a definição contida no projeto, toda a cadeia de atividades da produção de bens e serviços oriundos da economia criativa poderá ser fomentada pela política – desde o processo de criação e produção, passando pela distribuição e circulação e terminando no consumo e/ou fruição. Entre outros objetivos, a política visa promover o fortalecimento de ecossistemas de inovação em localidades criativas, o estímulo à pesquisa e ao desenvolvimento tecnológico de bens e serviços criativos e à cooperação entre as Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs) e o setor produtivo ligado à economia criativa. Define também as áreas objetos de ação da PNDEC, não se limitando apenas às mídias e audiovisual, aplicações de internet e outras tecnologias da informação e comunicação (TICs), mas incluindo diversas igualmente de grande potencial, como desenho gráfico, artes, manifestações culturais, educação e startups.

Acertadamente, os autores identificam oportunidades de crescimento econômico e de geração de empregos altamente qualificados e de elevada remuneração, caso essa forma de produção se desenvolva no país.

¹ Howkins, J. (2013). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. Reino Unido: Penguin Books Limited.



Sustentando esses argumentos de qualidade dos empregos gerados, os autores apresentam, na justificação ao projeto, estudo da Firjan apontando que a empregabilidade no setor não encolheu durante a crise brasileira de 2017 a 2020, tendo, na verdade, aumentado sua participação no PIB para 2,9%. Ainda segundo os proponentes, desta vez citando dados do Ministério da Cultura, para cada emprego gerado na indústria criativa, outros quatro são gerados indiretamente.

Outras pesquisas também apontam nesse sentido. Relatório da associação não-governamental Creative UK Group, do Reino Unido, indica que as indústrias criativas contribuem para a economia do país mais do que os setores aeroespacial, automotivo e petróleo e gás combinados, empregando 3,5 milhões de pessoas, direta e indiretamente.² O governo japonês também, desde 2010, possui uma estratégia para o desenvolvimento de suas indústrias criativas. A iniciativa Cool Japan busca promover os produtos culturais japoneses – entre eles, mangás, videogames e desenhos animados – extremamente populares, especialmente entre os mais jovens, como forma de crescimento da economia. Esses e outros exemplos pelo mundo indicam que apostar nesse tipo de indústria representa excelente oportunidade de crescimento para as economias. Assim, vemos com bons olhos propostas, como a que estamos relatando, que visem à promoção dessas atividades.

Entrando na análise dos dispositivos previstos no projeto para a promoção da PNDEC, vê-se que os autores lançam auxílio da Lei de Inovação, Lei nº 10.973, de 2004. Mediante uma série de alterações naquele instrumento, a promoção da criatividade é alçada à mesma importância do desenvolvimento científico, da pesquisa, da capacitação científica e tecnológica e da inovação. É introduzida a figura dos “polos de economia criativa” (PEC), definido como “ambiente destinado ao incentivo e ao desenvolvimento de atividades econômicas que compõem a economia criativa”. A proposição define ainda que “economia criativa” é o “conjunto de atividades de criação, de produção, de distribuição, de circulação, de consumo e de fruição de bens e serviços de áreas e setores cujas atividades têm processos produtivos

² “The UK Creative Industries – unleashing the power and potential of creativity”. Annual Report 2021. Creative UK Group. Disponível em: <https://7608628.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/7608628/Creative%20UK%20Group%20-%20UKCI%20Report%202021-1.pdf>, acessado em 30/08/2023.



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

[...criativos]". Assim, tomando essas definições em conjunto, os PECs e seus "empreendedores vinculados" poderão receber recursos dos entes da União e agências de fomento, da mesma forma que as ICTs, sendo, na prática, alçados à mesma categoria de parques e polos tecnológicos e incubadoras de empresas. Dessa maneira, esses polos também poderão ser fomentados, da mesma forma que incubadoras, e ter acesso a instalações das ICTs e outros benefícios.

Em que pese essa recepção ampla à economia criativa dentro do ambiente de ciência, tecnologia e inovação (CTI) ser positiva para o desenvolvimento de toda a cadeia produtiva do setor criativo, a introdução desses instrumentos de equiparação se transforma, na verdade, em um fator de competição por recursos e projetos para o setor de CTI como um todo. E essa concorrência pode se tornar mais desfavorável para a manutenção das atividades de CTI quando se analisa o conjunto das atividades que se quer fomentar. Quaisquer dos segmentos da cadeia que compõem a economia criativa, por exemplo a fabricação dos produtos ou até a venda, poderão aceder aos instrumentos de promoção constantes da Lei de Inovação, tais como financiamento, encomenda tecnológica ou incentivos fiscais.

Essa análise nos indica que a proposta pode e deve sofrer limitações, em primeiro lugar, para que a Lei de Inovação – e principalmente, os recursos que ela busca atrair para as ICTs – não sofra perda no seu foco originalmente previsto, isto é, a manutenção de um ambiente de promoção do desenvolvimento da ciência, tecnologia e inovação, com a cooperação entre o setor público e o privado. Segundo, sob o argumento da promoção da economia criativa, não se pode igualar, na competição por atração de financiamentos e projetos, a promoção da inovação e da interação academia-indústria com a fabricação e produção de serviços e produtos acabados para fins comerciais. Terceiro, é objetável compartilhar recursos humanos e físicos de instituições de pesquisa, como por exemplo laboratórios e técnicos, para a produção em massa de produtos acabados ou, ainda, para a venda ou suporte de bens e serviços dentro das instalações de ICTs.

Entendemos que o fomento de atividades e setores sócio, cultural e econômicos, tais como os elencados no projeto de lei, deve, sim, ser



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

objeto da política que ora se quer criar, assim como também acreditamos que a economia criativa deve se valer das potencialidades que propiciam a academia e as ICTs em geral. Um ambiente de inovação também se presta para a criatividade e para o desenvolvimento de produtos de alto valor agregado. De fato, existem nas ICTs inúmeros exemplos de laboratórios de computação utilizados para o desenvolvimento de tecnologias ligadas a jogos, estúdios de rádio e televisão produzindo conteúdos audiovisuais e gerando profissionais capacitados para essa indústria, assim como empresas sendo incubadas oriundas de ideias de seu corpo docente e discente. Essa realidade indica que o ambiente criativo pode e deve ser promovido. Porém, esse fomento deve se dar na forma dos ambientes destinados ao desenvolvimento tecnológico, incubação de empresas ou polos tecnológicos, como os definidos – e que são o foco – na Lei de Inovação.

Assim, propomos uma delimitação nas atividades ligadas à economia criativa que se quer incentivar dentro dos ambientes das ICTs. Em primeiro lugar, nossa proposta de substitutivo exclui a possibilidade de que as empresas que atuam na área criativa façam uso dos mecanismos previstos no § 2º-A, do art. 19, da Lei de Inovação, de maneira independente e sem estarem em cooperação com o ambiente das ICTs, como prevê o § 2º do art. 4º do projeto.

Em segundo lugar, nosso substitutivo altera as modificações propostas à Lei de Inovação, todas contidas no art. 7º do projeto, mantendo inalterado o restante da proposição original. Em nossa versão, incluímos a promoção da criatividade e da economia criativa entre os objetivos da Lei. Entretanto, o incentivo está previsto apenas para aqueles arranjos criativos que se caracterizem como polo tecnológico. Ademais, não acatamos a ampliação de atividades que incluem a produção, distribuição, circulação, consumo e fruição de produtos e serviços. Assim, propomos a seguinte definição, onde os grifos são os acréscimos ao dispositivo da Lei, no art. 2º, inciso XI:

“polo tecnológico: ambiente industrial, tecnológico e criativo, caracterizado pela presença dominante de micro, pequenas e médias empresas com áreas correlatas de atuação em determinado espaço geográfico, com vínculos operacionais



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

com ICT, recursos humanos, laboratórios e equipamentos organizados e com predisposição ao intercâmbio entre os entes envolvidos para consolidação, *marketing* e comercialização de novas tecnologias, **assim como de bens e serviços oriundos de atividades e processos produtivos da economia criativa, na qual o valor criativo é preponderante para a geração de valor econômico.**"

Mediante essa alteração na forma de como introduzir o fomento da economia criativa nos ditames da Lei de Inovação, mantemos inalterado o foco principal de tão importante diploma, isto é, o do desenvolvimento da ciência, tecnologia e a inovação. Incorporamos o fomento à criatividade e à interação com o setor industrial, sem diminuir a capacidade de atração de recursos por parte das ICTs. Da mesma forma, introduzimos na Lei de Inovação esse segmento tão promissor para a geração de empregos e riqueza, sem que as instituições de pesquisa passem a competir com o setor produtivo por recursos destinados originalmente para o saber e para o desenvolvimento tecnológico.

Esses são os motivos que nos movem a apresentar nosso parecer.

Em conclusão, nosso voto é pela **APROVAÇÃO** do PL nº 2.732, de 2022, na forma do **SUBSTITUTIVO** anexo.

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2024.

Deputado LUCAS RAMOS
Relator

2023-13935



COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

SUBSTITUTIVO AO PL N° 2732 DE 2022

Institui Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC).

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Fica instituída a Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC).

Parágrafo único. Define-se Economia Criativa como o conjunto de atividades de criação, de produção, de distribuição, de circulação, de consumo e de fruição de bens e serviços de áreas e setores cujas atividades têm processos produtivos no qual a dimensão simbólica é vetor determinante e preponderante de geração de valor agregado.

Art. 2º São princípios da PNDEC:

I - democratização do conhecimento e da criatividade;

II - respeito à diversidade cultural;

III - promoção do desenvolvimento sustentável;

IV - fomento à inclusão social e produtiva de segmentos da população em situação de vulnerabilidade social por meio da formação e qualificação profissional e da geração de oportunidades de trabalho, de renda e de empreendimentos criativos;

V - ênfase na produção de bens e serviços que integrem a diversidade das tecnologias em favor da diversidade das expressões culturais;

VI - construção de redes de empreendimentos e fortalecimento de práticas colaborativas e solidárias entre os setores da Economia Criativa;

VII - valorização, proteção e salvaguarda do patrimônio cultural e natural, em especial das culturas tradicionais e originárias.



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

Art. 3º São objetivos da PNDEC:

I - formação para profissionais e empreendedores criativos;

II - fomento aos empreendimentos criativos;

III - desenvolvimento de infraestrutura para as dinâmicas econômicas (criação, produção, distribuição e consumo) dos setores criativos;

IV - desenvolvimento de infraestruturas (físicas e digitais) para o fortalecimento de empreendimentos e negócios com vistas à criação, produção, divulgação, distribuição e consumo/fruição de bens e serviços criativos;

V - promoção e fortalecimento de ecossistemas de inovação em territórios criativos (bairro, distrito, polo, cidade, consórcio, bacia, região) para o desenvolvimento local e regional;

VI - estímulo à pesquisa e ao desenvolvimento tecnológico de bens e serviços criativos;

VII - educação para os setores criativos com ênfase no empreendedorismo e na gestão;

VIII - fortalecimento de práticas colaborativas, associativas e cooperativas entre os setores criativos;

IX - promoção da atuação intersetorial para o fomento da Economia Criativa;

X - estímulo para o setor privado valorizar seus ativos culturais, criativos e inovadores, com a finalidade de promover o desenvolvimento da Economia Criativa;

XI - simplificação de procedimentos para a instalação e o funcionamento dos setores criativos;

XII - promoção do intercâmbio de conhecimentos da Economia Criativa, com ênfase na geração de novos modelos de negócios;

XIII - criação de instâncias de participação social e de governança territorial que promovam o desenvolvimento da Economia Criativa.



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

Art. 4º Para a consecução dos objetivos da PNDEC, cabe aos poderes públicos:

I - estabelecer parcerias com entidades públicas e privadas;

II - criar e disponibilizar instâncias de oitiva das reivindicações e sugestões dos setores criativos e dos consumidores;

III - induzir a criação e a ampliação do comércio interno e externo dos produtos da Economia Criativa;

IV - estimular investimentos produtivos direcionados à Economia Criativa;

V - incentivar e apoiar as organizações representativas dos empreendedores e profissionais dos setores criativos;

VI - ofertar linhas de crédito e de financiamento para os setores da Economia Criativa em condições especiais;

VII - simplificar e diferenciar procedimentos para a proteção da propriedade intelectual dos profissionais de pequeno e médio porte da Economia Criativa;

VIII - prever formas de garantir a justa remuneração de profissionais cujo trabalho seja reproduzido em plataformas na internet de oferta de bens e serviços sob demanda;

IX - promover o empreendedorismo e a inovação nas áreas e setores da Economia Criativa, por meio da cooperação entre as Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs) e o setor produtivo, entre outros arranjos.

Parágrafo único. Terão prioridade de acesso ao crédito e financiamento de que trata o inciso VI do caput os empreendedores vinculados à Economia Criativa:

I - de pequeno e médio porte;

II - organizados em associações, cooperativas, arranjos produtivos locais e sistemas produtivos e redes de Economia Criativa;



III - detentores de certificações de qualidade, de origem, de produção ou, ainda, de selos sociais ou de comércio justo;

IV - que promovam qualificação profissional em parceria com instituições públicas e privadas.

Art. 5º São consideradas áreas e setores da PNDEC as seguintes, entre outros:

I - criações funcionais, considerados os seguintes setores:

- a) arquitetura;
- b) paisagismo;
- c) design gráfico, **de interiores e paisagístico**;
- d) moda;
- e) publicidade e marketing;
- f) arte digital;

II - cultura, considerados os seguintes setores:

- a) patrimônio e artes:
 - 1. patrimônio natural;
 - 2. patrimônio cultural material;
 - 3. patrimônio cultural imaterial, com ênfase para as tradições populares, afro-brasileiras e de povos indígenas;
 - 4. arquivos;
 - 5. instituições museológicas;
 - 6. artes visuais;
 - 7. fotografia;
 - 8. artesanato;
 - 9. artes cênicas;
 - 10. música;



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

11. circo;

12. dança;

b) expressões culturais:

1. festas e festivais;

2. feiras;

3. gastronomia;

4. esportes;

5. turismo cultural;

6. lazer e entretenimento;

III - mídias, considerados os seguintes setores:

a) audiovisual:

1. som e produção;

2. audiovisual e cinema;

3. tecnologias de vídeo e efeitos visuais;

b) editoração e acervos bibliográficos:

1. livros, revistas e publicações físicas (mídias impressas);

2. livros, revistas e publicações digitais (mídias digitais);

3. bibliotecas (físicas e virtuais);

c) serviços de comunicação eletrônica de massa:

1. serviços de radiodifusão sonora (“rádio”);

2. serviços de radiodifusão de sons e imagens (“TV aberta”);

3. serviços de acesso condicionado (“TV por assinatura”);

d) aplicações de internet:



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

1. plataformas de oferta de conteúdos audiovisuais e sonoros sob demanda (streaming) e congêneres;
2. redes sociais;
3. portais de notícias e similares;
4. jogos eletrônicos online;
5. serviços de oferta de bens e serviços pela internet;

IV - tecnologias, considerados os seguintes setores:

- a) tecnologias da informação e comunicação (TICs);
- b) tecnologias digitais aplicadas à educação;
- c) games e softwares recreativos;
- d) aplicações para cidades inteligentes;
- e) tecnologias digitais aplicadas ao ambiente rural;
- f) biotecnologia;

V - educação, inovação e indústria, considerados os seguintes setores:

- a) ciência, tecnologia e inovação (CT&I):
 - 1.pesquisa básica;
 - 2.pesquisa aplicada;
 - 3.desenvolvimento de novos produtos, serviços ou processos;
 - 4.geração de patentes;
 - 5.extensão tecnológica;
- b) empreendedorismo e inovação em:
 - 1.parques tecnológicos;
 - 2.polos tecnológicos;
 - 3.polos de economia criativa (PECs);



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

- 4. incubadoras de empresas;
- 5. Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs);
- 6. Instituições de Ensino Superior (IES);
- 7. Arranjos Produtivos Locais (APLs) (clusters);
- 8. startups;

c) educação e capacitação:

- 1. educação superior: formação inicial e atividades de pesquisa;
- 2. formação continuada de profissionais de nível superior e outras atividades de extensão na educação superior.

Art. 6º Fica estabelecido o Sistema Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa, que terá como objetivo promover a colaboração e a cooperação entre os entes federativos no sentido de fomentar ações como:

- I - residências artísticas;
- II - incubadoras e aceleradoras;
- III - laboratórios de prototipagem;
- IV - infraestrutura compartilhada (coworking);
- V - plataformas de difusão das atividades da Economia Criativa;

VI - polos de economia criativa (PEC), assim considerados os ambientes destinados ao incentivo e ao desenvolvimento de atividades econômicas que compõem a Economia Criativa;

VII - espetáculos, mostras, festivais, exposições, feiras e demais atividades artístico-culturais e de pesquisa e desenvolvimento, relacionadas às áreas e setores da Economia Criativa;



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

VIII - espaços para cursos, seminários e outras atividades de produção e difusão do conhecimento para o fortalecimento da Economia Criativa;

IV – Construção e manutenção de Museus.

§ 1º Fóruns, observatórios universitários, câmaras e conselhos setoriais, públicos e privados nas esferas municipais, estaduais, distrital e federal consistem em instâncias de consulta do Sistema de que trata o caput.

§ 2º Fica constituído Sistema de Informações da Economia Criativa, integrando sistemas já existentes de áreas, setores, subsetores e segmentos da Economia Criativa, e destinado à produção de informações e conhecimentos sobre as políticas a ela relacionadas.

Art. 7º A Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004, passa a vigorar com as seguintes alterações e acréscimos:

“Art. 1º Esta Lei estabelece medidas de incentivo à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo, com vistas à capacitação tecnológica, ao alcance da autonomia tecnológica, à **criatividade** e ao desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional do País, nos termos dos arts. 23, 24, 167, 200, 213, 218, 219 e 219-A da Constituição Federal.

Parágrafo único.

.....

XV - promoção da economia criativa.” (NR)

“Art.
2º

.....

XI - polo tecnológico: ambiente industrial, tecnológico e **criativo**, caracterizado pela presença dominante de



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

micro, pequenas e médias empresas com áreas correlatas de atuação em determinado espaço geográfico, com vínculos operacionais com ICT, recursos humanos, laboratórios e equipamentos organizados e com predisposição ao intercâmbio entre os entes envolvidos para consolidação, *marketing* e comercialização de novas tecnologias, **assim como de bens e serviços oriundos de atividades e processos produtivos da economia criativa, assim entendida como aquela em que o valor criativo é preponderante para a geração de valor econômico.**

.....” (NR)

“Art. 19. A União, os Estados, o Distrito Federal, os Municípios, as ICTs e suas agências de fomento promoverão e incentivarão a pesquisa e o desenvolvimento de produtos, serviços e processos inovadores em empresas brasileiras e em entidades brasileiras de direito privado sem fins lucrativos, mediante a concessão de recursos financeiros, humanos, materiais ou de infraestrutura a serem ajustados em instrumentos específicos e destinados a apoiar atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação **e de promoção da criatividade**, para atender às prioridades das políticas industrial e tecnológica nacional.

.....
 § 2º-A. São instrumentos de estímulo à inovação **e à criatividade** nas empresas, quando aplicáveis, entre outros:

.....” (NR)

“Art.27.

.....



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

VII - incentivar o desenvolvimento das potencialidades criativas das regiões do país, **em atividades de criação, de produção, de distribuição, de circulação, de consumo e de fruição de bens e serviços oriundos de atividades e processos produtivos da economia criativa, na qual o valor criativo é preponderante para a geração de valor econômico.**" (NR)

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2024.

Deputado LUCAS RAMOS
Relator

2023-13935



* C D 2 4 1 5 3 6 2 5 7 4 0 0 *

