



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 2.732-B, DE 2022

(Dos Srs. Lídice da Mata e Marcelo Calero)

Institui Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC); tendo parecer: da Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação, pela aprovação, com substitutivo (relator: DEP. LUCAS RAMOS); e da Comissão de Comunicação, pela aprovação, na forma do Substitutivo da Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação (relator: DEP. PASTOR DINIZ).

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:
CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO;
COMUNICAÇÃO;
CULTURA; E
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

APRECIAÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

S U M Á R I O

I - Projeto inicial

II - Na Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação:

- Parecer do relator
- Substitutivo oferecido pelo relator
- Parecer da Comissão
- Substitutivo adotado pela Comissão

III - Na Comissão de Comunicação:

- Parecer do relator
- Parecer da Comissão



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

Apresentação: 07/11/2022 15:24 - Mesa

PL n.2732/2022

PROJETO DE LEI Nº , DE 2022
(Da Sra. LÍDICE DA MATA e do Sr. MARCELO CALERO)

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;



* c d 2 2 2 7 6 8 4 4 0 8 0 0



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

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

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;





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

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.

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.



* c d 2 2 2 7 6 8 4 4 0 8 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

§ 1º Terão prioridade de acesso ao crédito e financiamento de que trata o inciso VII 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, por meio de selos sociais ou de comércio justo;

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

§ 2º Constituem-se em mecanismos de promoção e estímulo à inovação nas empresas que atuam nas áreas e setores da Economia Criativa os instrumentos previstos no § 2º-A do art. 19 da Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004.

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*:

1. *design* gráfico;

2. *design* de interiores;

3. *design* paisagístico;

d) moda;

e) publicidade e *marketing*;

f) arte digital;





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

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;
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:



* c d 2 2 2 7 6 8 4 4 0 8 0 0 *





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

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:

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:





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

- 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;
- g) telemedicina;

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





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

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;

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.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

§ 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.

.....

VI - estímulo à atividade de inovação nas Instituições Científica, Tecnológica e de Inovação (ICTs) e nas empresas, inclusive para a atração, a constituição e a instalação de centros de pesquisa, desenvolvimento e inovação, de parques e polos tecnológicos e de polos de economia criativa (PECs) no País;

.....

XV - promoção da economia criativa;





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

XVI - apoio e incentivo aos inventores independentes e à sua integração aos PECs.” (NR)

“Art. 2º

XV - economia criativa: 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;

XVI - polo de economia criativa (PEC): ambiente destinado ao incentivo e ao desenvolvimento de atividades econômicas que compõem a economia criativa.” (NR)

“Art. 3º A União, os Estados, o Distrito Federal, os Municípios e as respectivas agências de fomento poderão estimular e apoiar a constituição de alianças estratégicas e o desenvolvimento de projetos de cooperação envolvendo empresas, ICTs, **empreendedores vinculados a PECs** e entidades privadas sem fins lucrativos voltados para atividades de pesquisa e desenvolvimento, que objetivem a geração de produtos, processos e serviços inovadores, a transferência e a difusão de tecnologia e o **desenvolvimento da economia criativa**.

Parágrafo único. O apoio previsto no caput poderá contemplar as redes e os projetos internacionais de pesquisa tecnológica, as ações de empreendedorismo tecnológico e de criação de ambientes de inovação e de criatividade, inclusive incubadoras, parques tecnológicos e PECs, e a formação e a capacitação de recursos humanos qualificados.” (NR)



* C D 2 2 2 7 6 8 4 4 0 8 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

“Art. 3º-B. A União, os Estados, o Distrito Federal, os Municípios, as respectivas agências de fomento e as ICTs poderão apoiar a criação, a implantação e a consolidação de ambientes promotores da inovação, incluídos parques e polos tecnológicos, PECs e incubadoras de empresas, como forma de incentivar o desenvolvimento tecnológico e a criatividade, o aumento da competitividade e a interação entre as empresas e as ICTs.

§ 1º As incubadoras de empresas, os parques e polos tecnológicos, os PECs e os demais ambientes promotores da inovação e criatividade estabelecerão suas regras para fomento, concepção e desenvolvimento de projetos em parceria e para seleção de empresas e organizações para ingresso nesses ambientes.

§

2º

I - ceder o uso de imóveis para a instalação e a consolidação de ambientes promotores da inovação, diretamente às empresas e às ICTs interessadas ou por meio de entidade com ou sem fins lucrativos que tenha por missão institucional a gestão de parques e polos tecnológicos, de PECs e de incubadora de empresas, mediante contrapartida obrigatória, financeira ou não financeira, na forma de regulamento;

II - participar da criação e da governança das entidades gestoras de parques tecnológicos, de PECs ou de incubadoras de empresas, desde que adotem mecanismos que assegurem a segregação das funções de financiamento e de execução.”
(NR)

“Art. 19. A União, os Estados, o Distrito Federal, os Municípios, as ICTs e suas agências de fomento promoverão e

PL n.2732/2022





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

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 economia criativa, 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:

.....
§
6º

.....
III - criação, implantação e consolidação de incubadoras de empresas, de parques e polos tecnológicos, de PECs e de demais ambientes promotores da inovação;

.....
(NR)

.....
“Art. 27.

.....
VII - incentivar o desenvolvimento das potencialidades criativas das regiões do País.” (NR)

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





JUSTIFICAÇÃO

A economia criativa é um conceito relativamente recente, que tem como um de seus cernes o campo da cultura e o amplia para uma série de outras atividades, destacadamente as vinculadas às mídias, a algumas das ciências sociais aplicadas (com destaque para aquelas que se encontram no campo mais amplo da arquitetura), à educação e à ciência, especialmente ligadas às indústrias (bem como os direitos de propriedade) e a parques tecnológicos e congêneres. O que há em comum em áreas tão plurais e díspares é o fato de serem atividades de criação, produção e difusão — envolvendo insumos e propriedade intelectual — cujos processos produtivos têm a dimensão simbólica como vetor determinante e preponderante de geração de valor agregado.

Em sua diversidade de áreas e setores, a economia criativa se consolida cada dia mais como elemento central capaz de promover o desenvolvimento sustentável, a geração de renda e a prosperidade social. Por essa razão, cabe delinear em norma legal sua fixação no ordenamento jurídico brasileiro, para que o setor possa ter a atenção devida. Nesse âmbito, é preciso, além de conceituar a economia criativa e caracterizar seus subsetores, também estabelecer seus princípios-guia e um sistema de inovação criativa (entendido o termo inovação como originalidade), voltado à democratização do conhecimento e da criatividade, no qual ideias são testadas e são promovidas habilidades técnicas e artísticas para a consecução do trabalho criativo, associadas a habilidades comerciais e de gestão necessárias para que seja obtido o valor agregado desejado.

Em paralelo, um sistema de informações e indicadores a respeito da economia criativa é igualmente fundamental para que os seus diversos subsetores sejam melhor conhecidos em suas potencialidades e





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

desafios. O conjunto de princípios, objetivos, ações deve ter como cerne o papel indutivo do Estado na formulação e concretização da política pública que se pretende estabelecer.

A instituição da política nacional que ora propomos é o primeiro passo para que sejam estabelecidos estímulos tributários, regras de contratos públicos mais abertas para empresas menores, promoção das tecnologias digitais e fomento da regulação de mercados digitais, buscando a integração internacional dessa regulação, com ênfase no Mercosul e na América Latina. Entre os objetivos da Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC) encontra-se o fomento à arte, à cultura e ao desenvolvimento industrial em ambiente digital, com foco em pequenos e médios empreendedores.

No entanto, não é função de uma política nacional como esta criar tudo sem tomar como referência iniciativas já existentes. Isso porque um dos grandes desafios da economia criativa é a sua fragmentação e falta de escala. Assim, um aspecto central desta política nacional é aproveitar a capacidade instalada, estabelecer uma visão e atuação baseada na multi e transdisciplinaridade, bem como na intersetorialidade, tendo como referência *clusters* criativos (cidades do conhecimento, polos tecnológicos etc.), incubadoras e ambientes para *startups*, além de tomar Instituições de Ensino Superior (IES) e Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs) como espaços privilegiados de interação e empreendedorismo.

Adotamos, entre outras referências, exemplo advindo do caso britânico, onde indústrias criativas são grandes empregadoras de graduados universitários: 57% da força de trabalho empregada em setores da mídia criativa é formada em cursos superiores, enquanto essa fatia é de apenas 37% dos trabalhadores em geral. A formação de mão de obra é uma das partes fundamentais que uma política nacional voltada à economia criativa deve priorizar. Até mesmo porque o fator gerador de valor agregado é a criatividade, que é sobretudo alimentada pela diversidade cultural, que não deve ser vista





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

apenas como bem ou serviço, mas como ativo essencial para o desenvolvimento sustentável.

Faz-se necessário diferenciar a economia criativa da atividade tradicional fabril de larga escala. Os setores criativos têm como princípios, entre outros, a inclusão social, a sustentabilidade, a inovação e a diversidade cultural. A economia criativa também não se restringe ao conhecido conceito de “indústria cultural”, que tem escopo mais limitado; igualmente não busca o desenvolvimento por meio unicamente de atividades protegidas pela propriedade intelectual, na medida em que envolve a noção de democratização dos conhecimentos e saberes, bem como enfoca a criação, a produção e a difusão da cultura e da criatividade, com dimensão social inequívoca.

Segundo levantamento de 2010 feito pelo Ministério da Cultura, a contribuição da economia criativa no PIB brasileiro era da ordem de R\$ 104,37 bilhões, 2,84% do PIB nacional, superando setores como a indústria extractiva e a produção e distribuição de eletricidade, gás, água, esgoto e limpeza urbana. Também se identificou, na ocasião, crescimento do núcleo dos setores criativos maior do que a média da economia em 5 anos (6,13% contra 4,3%), com 3,7 milhões de empregados em ocupações formais da economia criativa (cerca de 8,5% dos empregados formais do país). Para cada emprego criado no núcleo das atividades criativas, eram gerados quatro outros empregos em atividades relacionadas ao setor. Em 2010, a renda média dos trabalhadores com carteira assinada vinculados ao núcleo dos setores criativos foi 44% superior à média de renda dos trabalhadores formais no país.

Em Mapeamento da Firjan publicado em 2022 (com base em coleta de dados de 2020), têm-se resultados mais atualizados do panorama da economia criativa no Brasil. Foram quatro grandes áreas e treze sub-áreas consideradas pelo levantamento: Consumo (Design, Arquitetura, Moda e Publicidade), Mídias (Editorial e Audiovisual), Cultura (Patrimônio e Artes, Música, Artes Cênicas e Expressões Culturais) e Tecnologia (P&D, Biotecnologia e TIC). Em 2020, eram “mais de 935 mil profissionais criativos

PL n.2732/2022

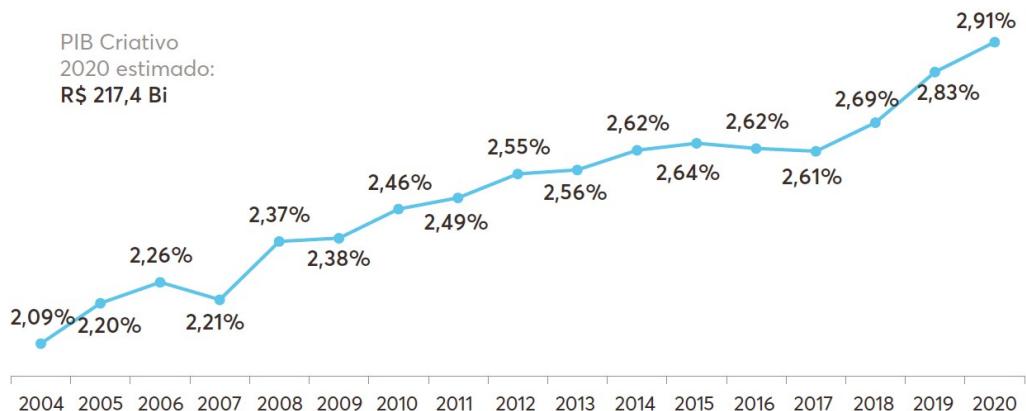




CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

formalmente empregados em 2020. Esse valor representa um aumento de 11,7% em relação ao observado em 2017”, mesmo com encolhimento do mercado de trabalho em 0,1% registrado no período. “Entre 2017 e 2020, a participação do PIB Criativo no PIB do país cresceu ainda mais, aumentando de 2,61% para 2,91%”. Tendo por base a série histórica da Firjan (**Mapeamento da indústria criativa no Brasil**. Rio de Janeiro: Firjan, 2022, p. 13), registra-se a seguinte curva:

Gráfico 1: Participação do PIB Criativo no PIB Total Brasileiro – 2004 a 2020



O setor “Consumo” da economia criativa (que engloba Publicidade e *Marketing*, Arquitetura, *Design* e Moda), qualificado pela Firjan como o principal, registrou expansão de 20% entre 2017 e 2020. No setor, o único segmento que registrou queda foi o de Moda.

A Cultura é a área que responde pelo menor número de vínculos empregatícios da Industria Criativa (6,4%) e apresenta contração de -7,2% na comparação entre 2020 e 2017. Considerando a natureza da área, seus segmentos dependem diretamente da interação com o público e da promoção de eventos para que haja crescimento significativo. Diante das dificuldades impostas pela pandemia, todos os segmentos dessa área apresentaram contração na comparação entre 2020 e 2019 (Firjan, 2022, p. 21).





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

Apesar da queda geral da renda média, seja do trabalhador brasileiro em geral, seja dos ocupados na economia criativa, “os profissionais criativos são muito valorizados no mercado e registraram média salarial de R\$ 6.926,00 em 2020, valor cerca de 2,4 vezes maior que a média salarial da economia brasileira. O segmento de P&D é o que oferece maiores salários: R\$ 12.221,00, em média” (Firjan, 2022, p. 9).

O estudo da Firjan ainda ressalta que “a Indústria Criativa e os profissionais criativos nas indústrias tradicionais se convertem, cada vez mais, em instrumento de diferenciação estratégica frente à concorrência. [...] Em um futuro não tão distante, inovar será essencial não só para crescer, mas sim para existir” (Firjan, 2022, p. 12).

Como se observa, é fundamental reconhecer a relevância do conceito de economia criativa e de sua alta capacidade de gerar valor, renda e desenvolvimento sustentável. Por essas razões, não pode o Brasil prescindir de definir em lei uma política nacional que dê a atenção devida que o setor demanda.

Além disso, considerando a estreita relação entre a Economia Criativa e a indústria da inovação, julgamos necessário aperfeiçoar o Marco Legal da Ciência, Tecnologia e Inovação, com o objetivo de incorporar a essa legislação os principais conceitos e princípios da política proposta. A intenção é a de que os instrumentos já consagrados de fomento à inovação, pesquisa e desenvolvimento científico e tecnológico no País possam ser estendidos, sempre que possível, aos agentes econômicos da indústria criativa, de modo a contribuir para a consolidação e o fortalecimento dos setores que compõem esse mercado.

Por essas razões, conclamamos os demais parlamentares a aprovar esta proposição legislativa.

PL n.2732/2022





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete da Deputada Lídice da Mata - PSB/BA

Sala das Sessões, em 07 de novembro de 2022.

Deputada LÍDICE DA MATA
PSB – BA

Deputado MARCELO CALERO
PSD – RJ

2022-8940



* C D 2 2 2 2 7 6 8 4 4 0 8 0 0 *





Projeto de Lei (Da Sra. Lídice da Mata)

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

Assinaram eletronicamente o documento CD222768440800, nesta ordem:

- 1 Dep. Lídice da Mata (PSB/BA)
- 2 Dep. Marcelo Calero (PSD/RJ)



LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA
 Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG
 Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL
 Seção de Legislação Citada - SELEC

LEI N° 10.973, DE 2 DE DEZEMBRO DE 2004

Dispõe sobre incentivos à inovação e à pesquisa científica e tecnológica no ambiente produtivo e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA,
 Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

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 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. ([“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

Parágrafo único. As medidas às quais se refere o *caput* deverão observar os seguintes princípios:

I - promoção das atividades científicas e tecnológicas como estratégicas para o desenvolvimento econômico e social;

II - promoção e continuidade dos processos de desenvolvimento científico, tecnológico e de inovação, assegurados os recursos humanos, econômicos e financeiros para tal finalidade;

III - redução das desigualdades regionais;

IV - descentralização das atividades de ciência, tecnologia e inovação em cada esfera de governo, com desconcentração em cada ente federado;

V - promoção da cooperação e interação entre os entes públicos, entre os setores público e privado e entre empresas;

VI - estímulo à atividade de inovação nas Instituições Científica, Tecnológica e de Inovação (ICTs) e nas empresas, inclusive para a atração, a constituição e a instalação de centros de pesquisa, desenvolvimento e inovação e de parques e polos tecnológicos no País;

VII - promoção da competitividade empresarial nos mercados nacional e internacional;

VIII - incentivo à constituição de ambientes favoráveis à inovação e às atividades de transferência de tecnologia;

IX - promoção e continuidade dos processos de formação e capacitação científica e tecnológica;

X - fortalecimento das capacidades operacional, científica, tecnológica e administrativa das ICTs;

XI - atratividade dos instrumentos de fomento e de crédito, bem como sua permanente atualização e aperfeiçoamento;

XII - simplificação de procedimentos para gestão de projetos de ciência, tecnologia e inovação e adoção de controle por resultados em sua avaliação;

XIII - utilização do poder de compra do Estado para fomento à inovação;

XIV - apoio, incentivo e integração dos inventores independentes às atividades das ICTs e ao sistema produtivo. ([Parágrafo único acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

Art. 2º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - agência de fomento: órgão ou instituição de natureza pública ou privada que tenha entre os seus objetivos o financiamento de ações que visem a estimular e promover o desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da inovação;

II - criação: invenção, modelo de utilidade, desenho industrial, programa de computador, topografia de circuito integrado, nova cultivar ou cultivar essencialmente derivada e qualquer outro desenvolvimento tecnológico que acarrete ou possa acarretar o surgimento de novo produto, processo ou aperfeiçoamento incremental, obtida por um ou mais criadores;

III - criador: pessoa física que seja inventora, obtentora ou autora de criação; ([Inciso com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

III-A - incubadora de empresas: organização ou estrutura que objetiva estimular ou prestar apoio logístico, gerencial e tecnológico ao empreendedorismo inovador e intensivo em conhecimento, com o objetivo de facilitar a criação e o desenvolvimento de empresas que tenham como diferencial a realização de atividades voltadas à inovação; ([Inciso acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

IV - inovação: introdução de novidade ou aperfeiçoamento no ambiente produtivo e social que resulte em novos produtos, serviços ou processos ou que compreenda a agregação de novas funcionalidades ou características a produto, serviço ou processo já existente que possa resultar em melhorias e em efetivo ganho de qualidade ou desempenho; ([Inciso com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

V - Instituição Científica, Tecnológica e de Inovação (ICT): órgão ou entidade da administração pública direta ou indireta ou pessoa jurídica de direito privado sem fins lucrativos legalmente constituída sob as leis brasileiras, com sede e foro no País, que inclua em sua missão institucional ou em seu objetivo social ou estatutário a pesquisa básica ou aplicada de caráter científico ou tecnológico ou o desenvolvimento de novos produtos, serviços ou processos; ([Inciso com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

VI - Núcleo de Inovação Tecnológica (NIT): estrutura instituída por uma ou mais ICTs, com ou sem personalidade jurídica própria, que tenha por finalidade a gestão de política institucional de inovação e por competências mínimas as atribuições previstas nesta Lei; ; ([Inciso com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

VII - fundação de apoio: fundação criada com a finalidade de dar apoio a projetos de pesquisa, ensino e extensão, projetos de desenvolvimento institucional, científico, tecnológico e projetos de estímulo à inovação de interesse das ICTs, registrada e credenciada no Ministério da Educação e no Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, nos termos da Lei nº 8.958, de 20 de dezembro de 1994, e das demais legislações pertinentes nas esferas estadual, distrital e municipal; ([Inciso com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

VIII - pesquisador público: ocupante de cargo público efetivo, civil ou militar, ou detentor de função ou emprego público que realize, como atribuição funcional, atividade de pesquisa, desenvolvimento e inovação; ([Inciso com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016](#))

IX - inventor independente: pessoa física, não ocupante de cargo efetivo, cargo militar ou emprego público, que seja inventor, obtentor ou autor de criação.

X - parque tecnológico: complexo planejado de desenvolvimento empresarial e tecnológico, promotor da cultura de inovação, da competitividade industrial, da capacitação

empresarial e da promoção de sinergias em atividades de pesquisa científica, de desenvolvimento tecnológico e de inovação, entre empresas e uma ou mais ICTs, com ou sem vínculo entre si; (*Inciso acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

XI - polo tecnológico: ambiente industrial e tecnológico caracterizado pela presença dominante de 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; (*Inciso acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

XII - extensão tecnológica: atividade que auxilia no desenvolvimento, no aperfeiçoamento e na difusão de soluções tecnológicas e na sua disponibilização à sociedade e ao mercado; (*Inciso acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

XIII - bônus tecnológico: subvenção a microempresas e a empresas de pequeno e médio porte, com base em dotações orçamentárias de órgãos e entidades da administração pública, destinada ao pagamento de compartilhamento e uso de infraestrutura de pesquisa e desenvolvimento tecnológicos, de contratação de serviços tecnológicos especializados, ou transferência de tecnologia, quando esta for meramente complementar àqueles serviços, nos termos de regulamento; (*Inciso acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

XIV - capital intelectual: conhecimento acumulado pelo pessoal da organização, passível de aplicação em projetos de pesquisa, desenvolvimento e inovação. (*Inciso acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

CAPÍTULO IV DO ESTÍMULO À INOVAÇÃO NAS EMPRESAS

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, para atender às prioridades das políticas industrial e tecnológica nacional. (*“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 1º As prioridades da política industrial e tecnológica nacional de que trata o *caput* deste artigo serão estabelecidas em regulamento.

§ 2º A concessão de recursos financeiros, sob a forma de subvenção econômica, financiamento ou participação societária, visando ao desenvolvimento de produtos ou processos inovadores, será precedida de aprovação de projeto pelo órgão ou entidade concedente.

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

- I - subvenção econômica;
- II - financiamento;
- III - participação societária;
- IV - bônus tecnológico;
- V - encomenda tecnológica;
- VI - incentivos fiscais;
- VII - concessão de bolsas;
- VIII - uso do poder de compra do Estado;
- IX - fundos de investimentos;

X - fundos de participação;

XI - títulos financeiros, incentivados ou não;

XII - previsão de investimento em pesquisa e desenvolvimento em contratos de concessão de serviços públicos ou em regulações setoriais. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 3º A concessão da subvenção econômica prevista no § 1º deste artigo implica, obrigatoriamente, a assunção de contrapartida pela empresa beneficiária, na forma estabelecida nos instrumentos de ajuste específicos.

§ 4º O Poder Executivo regulamentará a subvenção econômica de que trata este artigo, assegurada a destinação de percentual mínimo dos recursos do Fundo Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - FNDCT.

§ 5º Os recursos de que trata o § 4º deste artigo serão objeto de programação orçamentária em categoria específica do FNDCT, não sendo obrigatória sua aplicação na destinação setorial originária, sem prejuízo da alocação de outros recursos do FNDCT destinados à subvenção econômica.

§ 6º As iniciativas de que trata este artigo poderão ser estendidas a ações visando a:

I - apoio financeiro, econômico e fiscal direto a empresas para as atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação tecnológica;

II - constituição de parcerias estratégicas e desenvolvimento de projetos de cooperação entre ICT e empresas e entre empresas, em atividades de pesquisa e desenvolvimento, que tenham por objetivo a geração de produtos, serviços e processos inovadores;

III - criação, implantação e consolidação de incubadoras de empresas, de parques e polos tecnológicos e de demais ambientes promotores da inovação;

IV - implantação de redes cooperativas para inovação tecnológica;

V - adoção de mecanismos para atração, criação e consolidação de centros de pesquisa e desenvolvimento de empresas brasileiras e estrangeiras;

VI - utilização do mercado de capitais e de crédito em ações de inovação;

VII - cooperação internacional para inovação e para transferência de tecnologia;

VIII - internacionalização de empresas brasileiras por meio de inovação tecnológica;

IX - indução de inovação por meio de compras públicas;

X - utilização de compensação comercial, industrial e tecnológica em contratações públicas;

XI - previsão de cláusulas de investimento em pesquisa e desenvolvimento em concessões públicas e em regimes especiais de incentivos econômicos;

XII - implantação de solução de inovação para apoio e incentivo a atividades tecnológicas ou de inovação em microempresas e em empresas de pequeno porte. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 7º A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios poderão utilizar mais de um instrumento de estímulo à inovação a fim de conferir efetividade aos programas de inovação em empresas. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 8º Os recursos destinados à subvenção econômica serão aplicados no financiamento de atividades de pesquisa, desenvolvimento tecnológico e inovação em empresas, admitida sua destinação para despesas de capital e correntes, desde que voltadas preponderantemente à atividade financiada. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

Art. 20. Os órgãos e entidades da administração pública, em matéria de interesse público, poderão contratar diretamente ICT, entidades de direito privado sem fins lucrativos ou

empresas, isoladamente ou em consórcios, voltadas para atividades de pesquisa e de reconhecida capacitação tecnológica no setor, visando à realização de atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação que envolvam risco tecnológico, para solução de problema técnico específico ou obtenção de produto, serviço ou processo inovador. (*“Caput” do artigo com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 1º Considerar-se-á desenvolvida na vigência do contrato a que se refere o *caput* deste artigo a criação intelectual pertinente ao seu objeto cuja proteção seja requerida pela empresa contratada até 2 (dois) anos após o seu término.

§ 2º Findo o contrato sem alcance integral ou com alcance parcial do resultado almejado, o órgão ou entidade contratante, a seu exclusivo critério, poderá, mediante auditoria técnica e financeira, prorrogar seu prazo de duração ou elaborar relatório final dando-o por encerrado.

§ 3º O pagamento decorrente da contratação prevista no *caput* será efetuado proporcionalmente aos trabalhos executados no projeto, consoante o cronograma físico-financeiro aprovado, com a possibilidade de adoção de remunerações adicionais associadas ao alcance de metas de desempenho no projeto. (*Parágrafo com redação dada pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 4º O fornecimento, em escala ou não, do produto ou processo inovador resultante das atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação encomendadas na forma do *caput* poderá ser contratado mediante dispensa de licitação, inclusive com o próprio desenvolvedor da encomenda, observado o disposto em regulamento específico. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 5º Para os fins do *caput* e do § 4º, a administração pública poderá, mediante justificativa expressa, contratar concomitantemente mais de uma ICT, entidade de direito privado sem fins lucrativos ou empresa com o objetivo de:

I - desenvolver alternativas para solução de problema técnico específico ou obtenção de produto ou processo inovador; ou

II - executar partes de um mesmo objeto. (*Parágrafo acrescido pela Lei nº 13.243, de 11/1/2016*)

§ 6º Observadas as diretrizes previstas em regulamento específico, os órgãos e as entidades da administração pública federal competentes para regulação, revisão, aprovação, autorização ou licenciamento atribuído ao poder público, inclusive para fins de vigilância sanitária, preservação ambiental, importação de bens e segurança, estabelecerão normas e procedimentos especiais, simplificados e prioritários que facilitem:

I - a realização das atividades de pesquisa, desenvolvimento ou inovação encomendadas na forma do *caput*;

II - a obtenção dos produtos para pesquisa e desenvolvimento necessários à realização das atividades descritas no inciso I deste parágrafo; e

III - a fabricação, a produção e a contratação de produto, serviço ou processo inovador resultante das atividades descritas no inciso I deste parágrafo. (*Parágrafo acrescido pela Medida Provisória nº 718, de 16/3/2016, convertida na Lei nº 13.322, de 28/7/2016*)

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 28. A União fomentará a inovação na empresa mediante a concessão de incentivos fiscais com vistas na consecução dos objetivos estabelecidos nesta Lei.

Parágrafo único. O Poder Executivo encaminhará ao Congresso Nacional, em até 120 (cento e vinte) dias, contados da publicação desta Lei, projeto de lei para atender o previsto no *caput* deste artigo.

Art. 29. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Brasília, 2 de dezembro de 2004; 183º da Independência e 116º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA

Antonio Palocci Filho

Luiz Fernando Furlan

Eduardo Campos

José Dirceu de Oliveira e Silva

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 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.



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

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

Apresentação: 10/12/2024 17:49:26.930 - CCTI
PRL 2 CCTI => PL 2732/2022

PRL n.2



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





CÂMARA DOS DEPUTADOS

COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 2.732, DE 2022

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação, com substitutivo do Projeto de Lei nº 2.732/2022, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Lucas Ramos.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Nely Aquino - Presidente, Gilson Daniel e Sargento Portugal - Vice-Presidentes, Amaro Neto, Daiana Santos, Daniel Freitas, David Soares, Jefferson Campos, Jilmar Tatto, Ossesio Silva, Rui Falcão, André Figueiredo, Cabo Gilberto Silva, Carlos Veras, Dr. Zacharias Calil, Hélio Leite, Iza Arruda, Jandira Feghali, Julio Cesar Ribeiro, Lucas Ramos, Luciano Amaral, Luisa Canziani, Márcio Jerry, Raimundo Costa e Vitor Lippi.

Sala da Comissão, em 11 de dezembro de 2024.

Deputada NELY AQUINO
Presidente

Apresentação: 12/12/2024 13:06:52.303 - CCTI
PAR 1 CCTI => PL 2732/2022

PAR n.1



COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

SUBSTITUTIVO ADOTADO 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 2 3 8 3 4 5 0 6 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 2 3 8 3 4 5 0 6 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;



* C D 2 4 2 3 8 3 4 5 0 6 0 0 *

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;



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 2 3 8 3 4 5 0 6 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 2 3 8 3 4 5 0 6 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 2 3 8 3 4 5 0 6 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 2 3 8 3 4 5 0 6 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 2 3 8 3 4 5 0 6 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 11 de dezembro de 2024.

Deputada NELY AQUINO
Presidente

2023-13935

Apresentação: 12/12/2024 13:06:52.303 - CCTI
SBT-A 1 CCTI => PL 2732/2022

SBT-A n.1



* C D 2 4 2 2 3 8 3 4 5 0 6 0 0 *



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD242383450600>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Nely Aquino

COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

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

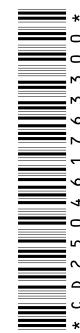
Relator: Deputado PASTOR DINIZ

I - RELATÓRIO

Tramita nesta Comissão, em regime conclusivo, o Projeto de Lei nº 2.732, de 2022, que propõe instituir a Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC), com o objetivo de fomentar atividades econômicas baseadas no conhecimento, na criatividade e na diversidade cultural, promovendo a geração de renda, inclusão produtiva e desenvolvimento sustentável.

A proposição define os princípios da política, como a valorização da diversidade cultural, o estímulo à inovação, a promoção da cidadania cultural e o respeito à sustentabilidade, e estabelece instrumentos para sua implementação, como incentivos fiscais, linhas de crédito e apoio à formação profissional. A proposta ainda prevê a criação de Polos de Economia Criativa (PECs) e a articulação com políticas públicas de ciência, tecnologia, cultura e desenvolvimento regional.

Em sua justificativa, os autores destacam o papel crescente da economia criativa no Produto Interno Bruto (PIB) do Brasil, seu potencial de inovação, geração de empregos qualificados e contribuição para a inclusão e a



coesão social, sendo, portanto, necessário um marco legal para seu fortalecimento.

O projeto foi analisado pela Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação (CCTI), que apresentou e aprovou Substitutivo com ajustes às alterações propostas à Lei nº 10.973, de 2004 (Marco Legal da Inovação). A CCTI propôs uma delimitação mais precisa da inserção da economia criativa nos ambientes das Instituições Científicas, Tecnológicas e de Inovação (ICTs).

O Substitutivo rejeitou a possibilidade, contida no projeto original, de que empresas criativas fizessem uso autônomo dos instrumentos previstos no § 2º-A do art. 19 da Lei de Inovação, quando não vinculadas a arranjos cooperativos com ICTs, conforme previa o § 2º do art. 4º do projeto. Propõe, ainda, a inclusão da promoção da criatividade e da economia criativa entre os objetivos da Lei, mas condicionando esse incentivo a arranjos produtivos caracterizados como polos tecnológicos, vinculados a ICTs.

O conceito de polo tecnológico foi reformulado no Substitutivo da CCTI para incluir 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. A definição proposta enfatiza que a geração de valor econômico deve estar associada à predominância do valor criativo nos processos produtivos.

Essas alterações mantêm o foco principal da Lei de Inovação — o fomento à ciência, à tecnologia e à inovação — sem diluir sua natureza científica e acadêmica. Ao mesmo tempo, incorporam o setor criativo como segmento de inovação e desenvolvimento, de forma controlada, preservando a função das ICTs e evitando que passem a competir com o setor produtivo por recursos originalmente destinados à pesquisa.

Os textos foram encaminhados à Comissão de Comunicação, colegiado no qual, transcorrido o prazo regimental, não foram apresentadas emendas. A matéria será, ainda, apreciada pelas Comissões de Cultura e de Constituição e Justiça e de Cidadania.

É o relatório.



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

II - VOTO DO RELATOR

A economia criativa se consolida como um setor estratégico da nova economia, capaz de gerar valor agregado por meio de bens e serviços intensivos em conhecimento, identidade cultural e inovação. Reconhecer e institucionalizar políticas públicas para o fomento dessa atividade é essencial para o desenvolvimento econômico sustentável, a preservação da diversidade cultural e o fortalecimento da soberania tecnológica e criativa do país.

O Projeto de Lei nº 2.732, de 2022, ao propor a criação da Política Nacional de Desenvolvimento da Economia Criativa (PNDEC), apresenta diretrizes consistentes e mecanismos viáveis para a promoção do setor, alinhando-se a princípios constitucionais da valorização da cultura nacional, do estímulo à inovação e da atuação cooperativa dos entes federativos.

O Substitutivo aprovado pela Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação (CCTI) aprimora técnica e juridicamente a matéria, conciliando o estímulo à economia criativa com os princípios estruturantes da Lei de Inovação, preservando sua natureza acadêmico-científica.

No que se refere à competência desta Comissão de Comunicação, o projeto reconhece as atividades comunicacionais como parte estruturante da economia criativa, sendo mantida essa abrangência pelo Substitutivo aprovado na CCTI.

São contempladas no texto setores como: serviços de radiodifusão sonora e de sons e imagens (rádio e televisão), TV por assinatura, mídias impressas e digitais, publicidade e marketing, redes sociais, portais de notícias, plataformas de streaming e jogos eletrônicos online, entre outros. Tais atividades, intensivas em conteúdo e criatividade, compõem a cadeia econômica da comunicação digital contemporânea.

A definição de “economia criativa”, difundida internacionalmente desde os estudos de John Howkins¹, fundamenta-se na ideia de que a criatividade pode ser transformada em valor econômico,

¹ HOWKINS, John. *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin Books, 2013.



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

sobretudo em setores baseados na produção e difusão simbólica de conteúdos. Entre os setores que mais se beneficiam dessa dinâmica estão justamente os ligados à comunicação, como o audiovisual, os jogos e as aplicações digitais. O projeto ora analisado alinha-se a essa compreensão, ao estruturar um marco normativo que reconhece e estimula o papel central da comunicação nesse novo modelo de desenvolvimento.

Dessa forma, sob a ótica desta Comissão, o projeto estimula as atividades criativas no setor da comunicação, promovendo a valorização da produção nacional, a diversificação de conteúdos e a geração de empregos qualificados em áreas como mídia, publicidade, plataformas digitais, jogos e tecnologia aplicada. A iniciativa contribui para o fortalecimento da indústria da comunicação e da cultura digital no Brasil.

Diante do exposto, voto pela aprovação do Substitutivo da Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação, e pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.732, de 2022, nos termos do Substitutivo aprovado pela Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação.

Sala da Comissão, em _____ de _____ de 2025.

Deputado PASTOR DINIZ
Relator

2025-10986



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





Câmara dos Deputados

COMISSÃO DE COMUNICAÇÃO

PROJETO DE LEI Nº 2.732, DE 2022

III - PARECER DA COMISSÃO

A Comissão de Comunicação, em reunião extraordinária realizada hoje, mediante votação ocorrida por processo simbólico, concluiu pela aprovação, na forma do Substitutivo da Comissão de Ciência, Tecnologia e Inovação do Projeto de Lei nº 2.732/2022, nos termos do Parecer do Relator, Deputado Pastor Diniz.

Registraram presença à reunião os seguintes membros:

Julio Cesar Ribeiro - Presidente, Amaro Neto, David Soares e Paulo Magalhães - Vice-Presidentes, André Figueiredo, Antonio Andrade, Bia Kicis, Cabo Gilberto Silva, Capitão Alberto Neto, Cezinha de Madureira, Dani Cunha, Dimas Gadelha, Fábio Teruel, Gervásio Maia, Juscelino Filho, Mauricio Marcon, Nicoletti, Ossesio Silva, Rodrigo da Zaeli, Rodrigo Estacho, Simone Marquetto, Albuquerque, Alex Manente, Bibo Nunes, Delegado Paulo Bilynskyj, Franciane Bayer, Gilson Daniel, Gustavo Gayer, Julia Zanatta, Lucas Ramos, Luciano Alves, Luizianne Lins, Marcos Soares, Orlando Silva, Pastor Diniz e Rosana Valle.

Sala da Comissão, em 27 de agosto de 2025.

Deputado JULIO CESAR RIBEIRO
Presidente

