

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, que *cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia*.

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, ora em tramitação no Senado Federal, é o PL de autoria do Deputado Kim Kataguiri, na forma de seu substitutivo apresentado pelo relator Deputado Darci de Matos no plenário da Câmara dos Deputados.

O art. 1º do PL estabelece que seu objetivo é a criação do marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O *caput* do art. 2º do PL define como seu objeto a regulamentação da fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento dos jogos eletrônicos e da prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

Os parágrafos e incisos do art. 2º explicitam os conceitos de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia, assim como deixam claro que as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes não são considerados jogos eletrônicos. A definição de jogos eletrônicos contempla a parte de programas de computador com fins lúdicos para uso em celulares, páginas da internet, computadores e em equipamentos dedicados, os chamados consoles, e seus acessórios. Os jogos de fantasia são definidos como disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas, que podem receber premiação em função de seu desempenho.

O art. 3º estabelece que são livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

O art. 4º determina que os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive para fins didáticos, terapêuticos e de treinamento.

O art. 5º define que os investimentos no desenvolvimento ou na produção de jogos eletrônicos são considerados investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação (PDI) para fins do incentivo previsto na Lei de Informática – Lei nº 8.248, de 1991, que, em seu art. 4º, concede crédito financeiro sobre os dispêndios em PDI para fins de dedução de tributos federais.

O art. 6º estabelece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos passa a ser considerado como atividade de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica (PDI) para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei do Bem – Lei nº 11.196, de 2005. Tais incentivos fiscais incluem, entre outros, (i) redução em 50% do IPI sobre máquinas e equipamentos utilizados no desenvolvimento; (ii) depreciação acelerada no ano da aquisição de equipamentos e insumos; (iii) depreciação acelerada de ativos intangíveis adquiridos; e (iv) redução do imposto de renda sobre remessas ao exterior para registro de marcas e patentes.

O art. 7º estabelece que o Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos.

O art. 8º do PL contém sua cláusula de vigência.

A justificação do autor da proposição na Câmara dos Deputados parte da constatação de que o setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo e de que muitos países têm políticas específicas dirigidas ao seu incentivo. Argumenta que o Brasil continua, no entanto, na contramão do desenvolvimento do setor ao impor uma elevada carga tributária e ao não ter uma política coordenada que o incentive. Conclui que isso desestimula a produção local, estimula o consumo de importados, inclusive via “descaminho”, e afirma que é necessária a aprovação deste Projeto de Lei para corrigir aquelas distorções e incentivar o setor de jogos eletrônicos no Brasil.

Na Câmara dos Deputados, o PL foi encaminhado para a apreciação das comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Finanças e Tributação e de Constituição e Justiça e de Cidadania. No entanto, em razão de aprovação de requerimento de urgência

a matéria foi apreciada no plenário daquela casa onde foi aprovada na forma de substitutivo apresentado pelo relator, Deputado Darci de Matos.

No Senado, a matéria foi distribuída à Comissão de Assuntos Econômicos (CAE).

Não houve a apresentação de emendas.

II – ANÁLISE

A matéria se enquadra nas competências da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) estabelecidas pelo art. 99 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF).

De acordo com tais competências, cabe à CAE a análise, entre outros, dos aspectos econômicos, financeiro, tributário e relativos às finanças públicas do PL. Essa análise é conclusiva no sentido de sua adequação ao disposto na Lei Complementar nº 101, de 2000 – Lei de Responsabilidade Fiscal – e na Lei nº 14.436, de 9 de agosto de 2022 – Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO) de 2023, dado que ele não cria despesa para o Poder Público e nem cria qualquer ente público, como adiantou o parecer proferido no Plenário da Câmara dos Deputados pela Comissão de Finanças e Tributação.

Como o Projeto de Lei não foi distribuído para a Comissão de Constituição e Justiça, também cabe à CAE analisar aspectos relativos à sua constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e à boa técnica legislativa. Nesse sentido, é possível concluir que o PL se mostra apto a ser aprovado pelo Senado Federal em razão de estar em harmonia com os preceitos constitucionais, não apresentar vícios de juridicidade, não colidir com o RISF e de ter sido redigido de acordo com a boa técnica legislativa em conformidade com os ditames da Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998.

Com relação ao mérito, concordamos com os argumentos de seu autor que entende que o novo marco legal decorrente da aprovação deste Projeto de Lei dará um importante passo na direção de criar condições necessárias para o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil.

A única observação que fazemos é sobre o *caput* do art. 2º do PL. Sugerimos uma emenda de redação adicionando o termo “uso comercial” ao *caput*, pois acreditamos que, com isso, o setor poderá ter segurança para qualquer uso comercial que envolva os jogos eletrônicos. Isso porque o comércio de jogos não se restringe à aquisição de licença de uso de softwares, mas também ao uso comercial das marcas associadas aos jogos eletrônicos por meio de licenciamento para a sua utilização em diversos outros meios, inclusive a realização de torneios.

III – VOTO

Diante do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, com a seguinte emenda:

Emenda nº 1 - CAE

Dê-se ao *caput* do art. 2º do Projeto de Lei nº 2796, de 2021, a seguinte redação:

“**Art. 2º** A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento, o uso comercial dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

.....”

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator