

TECNOLOGIA

Marco legal abre porta para jogos eletrônicos

À espera de sanção presidencial, projeto de lei oferece segurança jurídica às empresas e representa oportunidade de emprego em mercado aquecido

» RAPHAEL PATI
» HENRIQUE FREGONASSE*

Aprovado pelo Congresso Nacional no início do mês, o projeto de lei 2.796/21, que institui o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos no Brasil, aguarda sanção presidencial. Após obter um raro consenso entre governo e oposição em plenário, a proposta deve ser chancelada integralmente pelo Palácio do Planalto.

Atualmente, não há uma lei específica para regulamentar os jogos no país. O marco legal estabelece a regulação para a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de produtos ligados a essa indústria. O PL também tem como objetivo estimular o ambiente de negócios para o setor dentro do país e incentivar investimentos em projetos nacionais.

O autor da proposta, deputado federal Kim Kataguiri (União-SP), afirma que a indústria brasileira desenvolvedora de jogos eletrônicos já possui aptidão para seguir avançando, com a ajuda de recursos. “Mesmo em empresas brasileiras, você tem um mercado bastante desenvolvido, apesar da falta de incentivo. Então acho que a gente está, na realidade, potencializando uma vocação natural do país”, disse ao **Correio**.

Ao passar pela Câmara, o projeto sofreu algumas modificações em seu texto original. No Senado, a relatora Leila Barros (PDT-DF) incluiu na proposta, entre outras alterações, a categorização dos jogos como obra audiovisual, o que concede, automaticamente, novos benefícios para o setor, como o recebimento de recursos por meio da Lei

Abragames/Divulgação



Rouanet e da Lei do Audiovisual.

Mesmo retirando do texto a concessão de benefícios como o desconto de 50% no Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) para as peças de fabricação de acessórios e consoles e a possibilidade de abatimento de tributos previstos pela Lei do Bem, a senadora manteve o dispositivo que garante o abatimento de 70% do imposto sobre remessas ao exterior relacionadas aos games por parte das empresas estrangeiras, caso elas se comprometam a investir em jogos eletrônicos independentes nacionais.

Para o deputado Kim Kataguiri, as mudanças no texto original foram benéficas para o projeto. “Eu participei das discussões das alterações, junto com a Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais) e com outras entidades e representantes do setor, e acho que uma das principais alterações foi que o texto ficou mais específico, mais robusto, ficou

juridicamente mais arrumado e tecnicamente melhor”, avaliou.

A Abragames considera a aprovação um passo importante em direção ao crescimento para a indústria de jogos eletrônicos do Brasil. “Essa é uma enorme vitória para o setor brasileiro de games. Hoje podemos dizer que todo esforço valeu a pena e que estamos mais próximos de alcançar esse grande objetivo”, destacou Rodrigo Terra, presidente da entidade.

Democratização

Na avaliação da gerente de Relações Institucionais da Abragames, Raquel Gontijo, o texto original era “incipiente”, por não tratar das principais demandas históricas do setor de jogos, como a criação de uma CNAE (Classificação Nacional de Atividades Econômicas) própria. Além disso, o projeto privilegiava a inclusão dos Fantasy Games (jogos de fantasia) — nicho da indústria



É uma enorme vitória para o setor brasileiro de games. Hoje podemos dizer que todo esforço valeu a pena e que estamos mais próximos de alcançar esse grande objetivo”

Rodrigo Terra,
presidente da Abragames

de sites de apostas, as chamadas bets —, que não fazem parte do setor de videogames, mas precisavam de regulação.

“Isso iria gerar uma insegurança jurídica muito grande, porque são dois setores que não conversam entre si, que não fazem parte do mesmo ciclo, inclusive do próprio ciclo produtivo, e que estavam ali, juntos, dentro do mesmo PL, e que iriam gerar muitos problemas para nós”, descreve.

Para Raquel Gontijo, o marco garante maior segurança jurídica na construção de empresas de jogos eletrônicos — além de permitir maior concorrência — e formaliza uma gama de empregos com atuação específica na área.

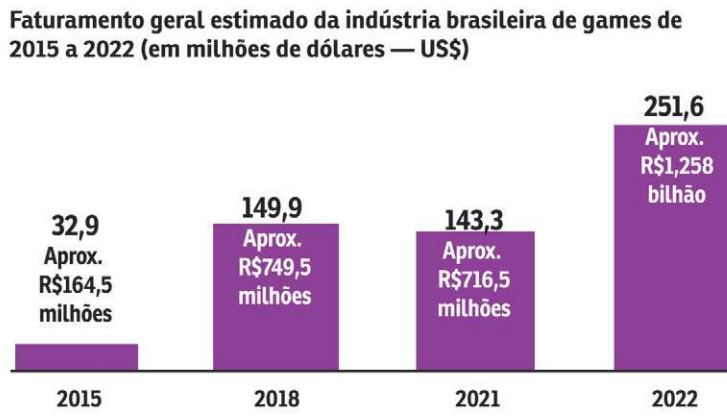
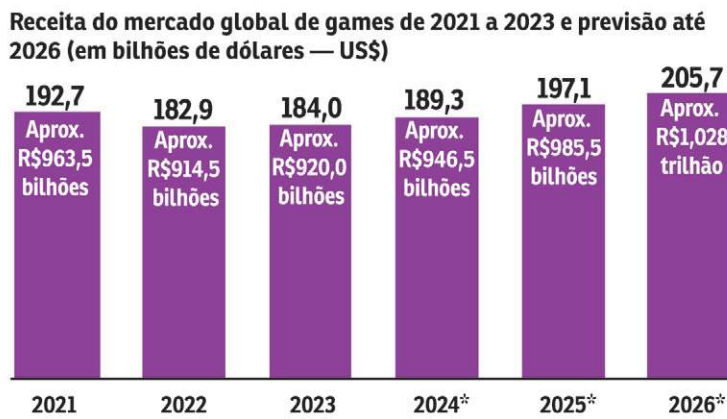
“A democratização vai ser o nosso maior ganho. É a possibilidade de o brasileiro saber que existe uma carreira que pode ser construída, tanto no lado do empreendedorismo, quanto das pessoas que querem se tornar profissionais da área de jogos”, comemora.

Em alta

Regulamentação deve fortalecer mercado de games



Fontes: 2024 video games market trends report da Newzoo (empresa líder mundial em dados sobre vídeo games e jogadores) e Pesquisa Capacidade de Produção da Indústria Brasileira dos Games (2023)



Indústria atende do lazer à educação

A indústria dos games no mundo já representa o maior faturamento entre os setores ligados à produção cultural, acima do cinema e da música. Segundo a pesquisa *2024 Videogames Market Trends Report* divulgada pela Newzoo, empresa líder mundial em dados sobre videogames e jogadores, a receita mundial do mercado de games chegou a US\$ 184 bilhões (aproximadamente R\$ 920 bilhões) em 2023 e deverá bater US\$ 205,7 bilhões (aproximadamente R\$ 1,028 trilhão) no ano de 2026.

No Brasil, segundo a pesquisa *Capacidade de Produção da Indústria Brasileira dos Games*, de

2023, o faturamento geral estimado da indústria brasileira de games saltou de US\$ 32,9 milhões (aproximadamente R\$ 164,5 milhões), em 2015, para US\$ 251,6 milhões (aproximadamente R\$ 1,258 bilhão) em 2022 — o que representa um salto de 664%.

Uma pesquisa global realizada por meio de uma parceria entre associações de jogos eletrônicos do mundo inteiro revelou que o uso moderado dos games pode trazer benefícios ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades aos jovens. O estudo intitulado *Poder do Jogo (Power of Play)* revela, entre outras

descobertas, que 71% dos jogadores afirmam que jogar videogame os deixa menos estressados.

Além disso, o levantamento mostra que o jogo eletrônico pode unir pessoas e fazer novas amizades. Para 67% dos que responderam à pesquisa, os videogames podem apresentar às pessoas novos amigos e novos relacionamentos. Em 53% dos casos, os jogadores revelaram apresentar experiências positivas, conhecendo pessoas por meio de videogames que, de outra forma, não teriam conhecido.

Os jogos eletrônicos também têm aplicação no âmbito educacional. Com a entrada em vigor

do marco legal, a ideia é que mais instituições de ensino utilizem games no processo de aprendizagem. Autor do projeto de lei aprovado no Congresso, o deputado Kim Kataguiri deu um exemplo. “Recentemente, estive em Sorocaba (SP), onde eles utilizam jogos de realidade virtual para ensinar operações de matemática, e os alunos fazem fila para aprender as operações. Porque, sem aprender, eles não conseguem passar de fase”, descreveu. (RP e HF)

*Estagiário sob a supervisão de Carlos Alexandre de Souza

Brasil S/A

por Antonio Machado



machado@cidadebiz.com.br

Falta de modos

Como casa desarrumada, com pratos sujos empilhados na pia, toalha molhada sobre a cama, sapatos jogados na entrada, a governança das instituições mastiga de boca aberta, confunde o seu lugar de fala, coreografada pela Constituição, e se desorganiza por bons e maus motivos. Falamos do governo, do Congresso e do Supremo Tribunal.

A uma Corte suprema, integrada por definição constitucional por indicados pelo presidente da República e referendados pelo Senado, por exemplo, não importa a opinião pessoal sobre questões abertas no tribunal. Equivale a antecipar o voto antes que as partes, e há sempre dois ou mais lados a ouvir, tenham formulado suas razões.

Isso dá-se agora quanto à posse de drogas, com ação ajuizada na Corte, e em discussão no Congresso. O presidente do STF, ministro Luis Barroso, achou certo atender a um convite para dar palestra numa entidade e antecipar seu julgamento sobre o que configuraria transgressão, ou não, aos detidos com pequenas porções de drogas.

A matéria é política e não há lei clara sobre a questão, uma das causas do encarceramento em massa no Brasil, sobretudo de pobres, pretos e mal-instruídos. Barroso considera errado prender usuário de drogas. Eu também acho errado... mas não sou juiz.

E, se fosse, deveria ater-me às leis aprovadas no Congresso. Mas partido sem voto no parlamento acostumou-se a judicializar a sua agenda minoritária para tentar superar a maioria no tapetão. Isso tem sido recorrente, envolvendo matérias criminais e econômicas.

O chamado ativismo judicial provoca rusgas institucionais desde o tempo do mensalão, antecedendo, portanto, os ataques de Bolsonaro e sua trupe ao STF. Como vem num crescente, virou enfrentamento.

Não há por trás apenas a convicção de alguns ministros de que as Cortes supremas devam ter postura ativa sobre questões não votadas pelo parlamento, ignorando que a não decisão também é uma decisão. Adicione-se o gosto de alguns pelos holofotes e criamos uma crise.

Mau hábito contagioso

Há ministros da Corte Suprema com qualidades para serem legisladores. Ou comentaristas de telejornal. No STF, a conduta discreta da ex-ministra Rosa Weber, que recusava convites para palestrar e não frequentava eventos alheios ao seu mandato de juíza, é o exemplo-padrão nas Cortes supremas dos EUA, da França, Inglaterra, Japão.

Semana passada, uma delegação de ministros do STF viajou a Londres, a convite de uma firma de eventos, para participar de um 1º Fórum Jurídico Brasil de Ideias. Em Londres! Noutro dia, um deles foi a Nova York falar de oportunidades de investimentos no Brasil, como se tal protagonismo não fosse exclusivo de ministros do governo.

O desrespeito à liturgia constitucional é crescente e alcança os Três Poderes, fazendo o mau exemplo, multiplicado pelas redes nada sociais, espalhar-se pelo país. No fim, viram distrações sem nexo, levando o debate a pegar fogo, visando cliques e não o mérito.

O mau hábito institucional e político é contagioso. Na iminência da derrota de um de seus projetos, um ministro do governo ignorou declaração do presidente na semana passada, segundo a qual o Congresso é soberano em suas decisões, e recorreu ao Supremo contra lei votada no Senado. O STF acabou em liminar e o ambiente político azedou.

'Arcabouço' já está órfão

O parlamento é ainda mais acintoso ao servir-se do orçamento para ter bônus sem ônus. Semana passada, a Comissão de Assuntos Econômicos do Senado aprovou projeto que reduz de 60% a 20% a base de cálculo do IR de motoristas de aplicativos e taxistas. Foi em caráter terminativo, o que significa que, se nenhum senador questionar, seguirá para a Câmara sem passar pelo plenário. Isso com a reforma da tributação de bens e serviços em fase de regulamentação e a da renda e do patrimônio a caminho. Trata-se de casuismo na veia.

E o governo? O relator do projeto, senador Sérgio Petecão (PSD-AC), diz que atendeu pedido do ministro Fernando Haddad e incluiu, para compensar a perda de arrecadação, mais 0,1 ponto percentual da Contribuição Social sobre o Lucro Líquido (CSLL) de bancos até o fim do ano. Ou seja: o custo do crédito tende a subir. Pode?

Mas depois que o presidente do Senado, Rodrigo Pacheco, propôs ressuscitar o quinquênio (gratificação de 5% a cada cinco anos do salário acumulado) a juízes e procuradores, mais delegados da PF, advogados da União, defensores públicos, membros dos tribunais de contas, tudo pode. Ele diz que a medida não trará custos extras. O governo estima em R\$ 40 bilhões a R\$ 80 bilhões de gastos adicionais.

Mal fez um aninho de vida e o “arcabouço fiscal” já está órfão.

Mudar não é vergonha

Exemplos de maltrato aos dinheiros do contribuinte têm às pencas, de modo que é de pouca serventia buscar razões no presidencialismo de coalizão (presidentes eleitos sem maioria parlamentar orgânica) imperfeito, na retórica mais populista de Lula em relação aos dois governos de 2003 a 2010 vis-à-vis a maioria legislativa é de centro-direita e só o apoia, eventualmente, por conveniência.

As razões de o Brasil ser a única grande economia emergente a ter há 40 anos crescimento econômico abaixo da média mundial são bem conhecidas. Foi o motivo para o presidente ouvir propostas depois da vitória em 2022 para assumir um projeto renovador, conciliando o viés social que o distingue com um programa para empinar o desenvolvimento.

Optou por ampliar o gasto, atando-se à maioria de centro-direita, o que implicou aceitar pagar emendas não obrigatórias que exauram o Orçamento, e pôr na vitrine um ajuste fiscal puxado por cortes de desonerações e não pela revisão de projetos obsoletos, além das despesas indexadas à receita ou à inflação. Difícil, né?

Resumo: o governo precisa de outro caminho, em que o investimento privado, especialmente em infraestrutura e tecnologias digitais, tenha a proeminência negada pela expectativa de um digiismo hoje não mais viável, dado o ajuste fiscal, a maioria contrária a essa diretriz e a necessidade de reduzir o custo de capital, função de menos deficits, menos tributação e menos burocracia. É o jeito de não depender de humores do Congresso e do Judiciário.

Mudar não é vergonha. Todo mundo adora histórias de recomeço...