

## Texto regulamenta cadeia produtiva e comercial do setor

O presidente Luiz Inácio Lula da Silva sancionou, nesta sexta-feira (3), o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. O chamado Marco Legal dos *Games* regulamenta a fabricação, importação, comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e seu uso comercial no Brasil. Segundo a assessoria do Palácio do Planalto, a sanção será publicada em edição regular do *Diário Oficial da União* na próxima segunda-feira (6).

“Sancionei o projeto de lei que cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos. Com isso, serão fixados princípios e diretrizes para a sustentabilidade econômica do setor, inclusive de interação dos jogos eletrônicos com legislações específicas do setor cultural, os incentivos fiscais estendidos ao segmento e diretrizes para proteção de crianças e adolescentes”, destacou o presidente Lula em postagem nas redes sociais.

A nova legislação foi aprovada pelo Congresso Nacional no mês passado.

Na definição de jogos eletrônicos, segundo a lei, entram os *softwares* (programas para computador), as imagens geradas a partir da conexão com o jogador, conhecido como *gamer*; os jogos de console de videogames e de realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA), realidade mista (RM) e realidade estendida ou imersiva, tanto quando *gamer* faz o *download* do jogo (baixa o jogo e salva o arquivo naquele dispositivo eletrônico, como *smartphone* ou compactador) ou por *streaming*, que permite a reprodução do jogo sem necessidade de baixar um arquivo. Não entram nesta categoria de *gamer* os jogos de azar eletrônicos, apostas do tipo *bet*, *poker on-line* e outros que envolvam prêmios em dinheiro.

“A expectativa do setor com a sanção é que possamos ver os investimentos e as oportunidades na área multiplicadas. É estimado que, no intervalo dos próximos três anos, vamos ver a entrada de R\$ 200 milhões a R\$ 300 milhões anuais em investimentos privados no setor, a multiplicação na base de duas a três vezes do volume total de empregados no

setor na próxima década, e, portanto, a criação de oportunidades que colocam o Brasil num patamar mais destacado no ciclo produtivo global”, afirmou Márcio Filho, presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro e especialista em *games* e sociedade.

### Crianças e adolescentes

Pelo texto, a indústria do setor, por meio dos desenvolvedores de *games*, deve proteger crianças e adolescentes da exposição a jogos violentos ou abusos. Além disso, o marco prevê a criação de canais de reclamações e denúncias de abusos para assegurar os direitos deste público no mundo digital, e as ferramentas de compras deverão buscar o consentimento dos responsáveis pelos usuários infantojuvenis.

Outro ponto levantado pelo texto substitutivo é a possibilidade de jogos eletrônicos serem implantados na Política Nacional de Educação Digital, sendo usados nas escolas como forma de ensino, com a criação de um repositório de uso livre, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

### Incentivos ao setor

O projeto de lei sancionado pelo presidente Lula busca regular todos os aspectos relevantes da produção. De acordo com o texto, a indústria de jogos eletrônicos contará com incentivos à economia do setor e renúncia fiscal semelhantes aos previstos para o setor cultural na Lei Rouanet e na Lei do Audiovisual para estimular a produção de conteúdo, com redução de tributos, como o Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) de equipamentos necessários ao desenvolvimento de jogos.

O novo marco legal também regulamenta as atividades dos profissionais de tecnologia. Todos os envolvidos no desenvolvimento de jogos eletrônicos serão incluídos em categorias como microempreendedor individual e na Classificação Brasileira de Ocupações do Ministério do Trabalho e Emprego.

Além disso, as empresas de jogos eletrônicos no país serão reconhecidas formalmente, por

## Lula sanciona marco legal dos jogos eletrônicos no Brasil

meio da determinação da criação do Código Nacional de Atividade Econômica, relativo às atividades relacionadas aos jogos.

As empresas, o empresário individual ou o microempreendedor poderão ainda receber tratamento especial no âmbito do regime Inova Simples, do Simples Nacional, bem como em parcerias com instituições científicas, tecnológicas e de inovação.

Edição: Nádia Franco

Agência Brasil