

NOTA TÉCNICA CONTRÁRIA AO

Projeto de Lei 2796/2021

- MARCO LEGAL DE JOGOS SEM JOGOS –

A Abragames - Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais - é a entidade representativa do setor, englobando a maioria da produção de jogos digitais do Brasil, com empresas e entidades regionais associadas. E cumpre, apresentando esta Nota Técnica, com a sua responsabilidade de defesa do setor, solicitando:

Alteração do texto por meio das emendas apresentadas em Plenário, sendo duas do Senador Izalci (PSDB-DF) e duas do senador Mecias de Jesus (REPUBLICANOS-RR). As emendas tratam da definição de jogo eletrônico (que não é apenas software) e da inclusão do que são ferramentas essenciais para o desenvolvimento técnico e profissional, permitindo a estúdios e desenvolvedores trabalhar em linha com a indústria mundial de jogos.

Além disso, solicitamos que o Projeto seja debatido também na Comissão de Educação e Cultura, que já vem acompanhando o setor há muitos anos.

Estas solicitações são a concretização de uma responsabilidade que faz parte da trajetória da Abragames. Fundada em 2004, é a responsável pelo único mapeamento nacional da indústria de games, uma pesquisa que envolve estúdios, profissionais e estabelece os elementos fundamentais para compreender as necessidades do setor e as políticas públicas fundamentais para consolidar e expandir a indústria nacional de games. A Abragames reúne empresas das cinco regiões do Brasil. Com uma rede de 14 associações regionais, representa cerca de 762 empresas entre estúdios e desenvolvedores autônomos de jogos digitais.

PORQUE A INDÚSTRIA DE GAMES SE OPÕE AO MARCO LEGAL E VÊ RETROCESSOS NO PL 2796 DE 2021:

O projeto de lei que institui o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia não representa o setor de games e é um risco para empresas, trazendo prejuízos para a sociedade.

O projeto original, de autoria do deputado Kim Kataguirí (União Brasil-SP), tinha como objetivo separar os videogames dos jogos de azar, uma confusão que acabaria por sobretaxar *softwares* e equipamentos eletrônicos. Durante a tramitação na Câmara, ele foi substituído por um texto relatado pelo então deputado Darci de Matos (PSD-SC) e aprovado em regime de urgência em outubro do ano passado, cometendo um pecado capital: transformar toda a indústria em Fantasy Sports.

No Senado Federal, o projeto foi despachado para uma única comissão, a Comissão de Assuntos Econômicos, cujo relator, senador Irajá (PSD – TO), não adotou nenhuma sugestão do setor. O projeto encontra-se agora para votação no Plenário do Senado Federal.

Desta forma, o projeto vem sendo empurrado por uma entidade, a ABFS, Associação Brasileira de Fantasy Sports, criada em 2022 exclusivamente para defender a divisão da indústria e representar, como ela mesma reconhece, os interesses de um segmento dos jogos eletrônicos: aqueles que se movem para serem sites de apostas. Para entender o risco que isso representa, o texto despreza 95% da produção nacional e ainda cria uma possibilidade para sites de aposta adquirirem o “carimbo” de games, promovendo um verdadeiro

ABRAGAMES

disparate em termos de exclusão de quem trabalha no setor, além de possibilitar, caso aprovada, um disfarce para os jogos de azar para não serem tributados, conforme intenção já manifestada do Ministério da Fazenda.

Além de toda essa confusão, o projeto usa um entendimento dos anos 1990 de que videogame é só um *software*, quando na realidade ele é tão software quanto um produto audiovisual, que tem um componente tecnológico e um componente cultural.

O QUE O SETOR PEDE:

1. **Alteração do texto por meio das emendas apresentadas em Plenário, sendo duas do Senador Izalci (PSDB-DF) e duas do senador Mecias de Jesus (REPUBLICANOS-RR), elas tratam de:**

- a. **Jogo não é só software.** jogo também é design, roteiro, música e muito mais: demoramos mais de 10 anos para construir a identidade do setor alinhada com a cultura global de jogos. Jogo é tecnologia, mas também é conteúdo. Jogo é cultura.
- b. **Incluir o que são ferramentas essenciais para o desenvolvimento técnico e profissional:** em um Marco de Jogos, é importante definir quais são as ferramentas do desenvolvedor de jogos. São ferramentas não comercializadas pela empresa, mas fundamentais para adequar um jogo a um *hardware*, por exemplo. Se um trator entra no país, a Receita Federal reconhece. Mas, infelizmente, as ferramentas para desenvolver jogos não são de conhecimento comum, por exemplo um protótipo de *hardware*.

2. **Que a Comissão de Educação e Cultura também debata sobre o tema:** O Projeto foi distribuído exclusivamente à Comissão de Assuntos Econômicos. A matéria nele versada, no entanto, é objeto da competência de outras comissões desta Casa, como, por exemplo, a Comissão de Educação, Cultura e Esporte.

À Comissão de Educação, Cultura e Esporte, compete a ela opinar sobre proposições que versem sobre normas gerais sobre educação, cultura, ensino e desportos, instituições educativas e culturais, diretrizes e bases da educação nacional; diversão e espetáculos públicos, criações artísticas; e formação e aperfeiçoamento de recursos humanos, nos termos do art. 102 do Regimento Interno. É evidente que jogos eletrônicos, sendo parte da cultura brasileira, - mais de 100 milhões de brasileiros jogam games diariamente - tendo fins educacionais, culturais, esportivos, sociais, de educação em prevenção de saúde, parte integrante da educação à distância mais atualizada até como exercício extra curricular, e influenciando novas propriedades intelectuais ao navegarem em direção à outras plataformas como livros, revistas em quadrinho, animação e cinema por exemplo, torna-se crucial a análise do tema pela CE para o bem da sociedade.

MAIS SOBRE O SETOR DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL:

- O Brasil é considerado o 5º país em população com acesso a internet, sendo que o número total de jogadores é de 100 milhões; que investiram cerca de US\$ 2,7 bi na compra de jogos;
- 3 a cada 4 brasileiros jogam;
- Entre os jogadores, 51% são mulheres e 49% são homens. Em termos de grupos etários, 56,8% têm idades entre 16 e 29 anos;
- O Brasil é o 5º mercado de consumo, mas representa cerca de 1% do mercado de produção de jogos;
- O Brasil, hoje o maior mercado de games da América Latina, vem crescendo cada vez mais no cenário internacional;
- O último censo realizado pela Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Games (ABRAGAMES) e

ABRAGAMES

Agência de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil) revelou que existem mais de 1.000 estúdios de criação de jogos no país, representando um crescimento de 507,7% em menos de 10 anos;

- Diversas empresas multinacionais do ecossistema de jogos digitais estão presentes no Brasil, tais como Sony, Microsoft, Google, Tencent e Apple, Riot, Ubisoft, Garena, IGG, Blizzard, entre outras;
- O setor gera cerca de 70.000 empregos diretos e indiretos;
- Em termos de gêneros, as empresas produzem todos os tipos de gêneros (aventura, ação, simulação, RPG, puzzle, party games, esportes, fantasy games). Os fantasy games representam apenas 5% do oferta de jogos no país.

MAIS SOBRE A ABRAGAMES:

A Atragames atua para:

- Congregar, para a defesa de seus interesses, as empresas que compõem a Indústria;
- Representar a Indústria e atuar, em caráter permanente, junto ao governo e demais instituições cujas decisões tenham impacto no desenvolvimento da Indústria, além de representar a visão de seus membros sem qualquer contexto ou fórum relacionado a seus interesses;
- Promover, nos mercados nacionais e internacionais, os produtos e serviços de seus associados;
- Promover a inovação, a pesquisa e o desenvolvimento de novas tecnologias de relevante interesse para a Indústria.

Desenvolve parcerias com o Sistema SEBRAE, em âmbito nacional e em vários Estados da Federação, com Secretarias Estaduais de Cultura e Desenvolvimento, agência de fomento e apoio à inovação.

A Atragames mantém a interlocução com o Ministério de Ciência e Tecnologia no sentido de apoiar iniciativas de P&D como 5G, Cloud Gaming, Blockchain, tecnologias imersivas e metaverso.

A Atragames também organiza um corpo curador, responsável por selecionar e aprimorar o conteúdo de palestras do Projeto Comprador BIG Festival, o principal hub de negócios na indústria de games da América Latina.

A Atragames e a ApexBrasil trabalham em parceria desde 2013; o Convênio vem sendo renovado com sucesso a cada 2 anos. Como parte desse esforço para promover a indústria de games internacionalmente, o Brasil será o país homenageado na Gamescom, maior feira mundial de games, em agosto de 2023 como reconhecimento da importância dos jogos brasileiros no mundo.