

III CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA JURÍDICA

OS DESAFIOS DA SUSTENTABILIDADE DEMOCRÁTICA



Projeto de Lei nº 2796, de 2021

Autor(res)

Narda Roberta Da Silva

João Gabriel Rodrigues De Oliveira

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BELO HORIZONTE

Introdução

O Projeto de Lei nº 2796, de 2021 apresentado pelo Deputado Federal Kim Kataguiri, tem como profundo objetivo criar uma base sólida, até então não existente, para a formação de um mercado de games forte no Brasil e regularizá-lo corretamente, portanto, sendo reconhecido individualmente com artigos escritos especificamente para esse setor. Pois antes era vinculado por muitas vezes a grupos errados, o que prejudica diretamente o seu crescimento, que já não existe incentivo e conseqüentemente exporta os grandes talentos brasileiros ou inibe o nascimento deles para o mercado brasileiro. O Projeto atualmente está na mão do Presidente da República, a espera de sua aprovação ou reprovação.

Objetivo

O mercado de games é imensamente grande e sendo a mídia que mais movimentava dinheiro no mundo, acima até mesmo do cinema. No Brasil, não há apoio algum para seu desenvolvimento, onde, sequer era reconhecido individualmente como uma mídia e geralmente atribuído a outras situações. Essa PL, tem como objetivo regularizá-lo e finalmente o reconhecer como um setor individual.

Material e Métodos

O texto apresentado pela Câmara de deputados dispõe o reconhecimento do que é games e o que se enquadra nesse setor;

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

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface.

Também exclui jogos que funcionam como cassinos ou funções semelhantes;

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

III CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA JURÍDICA

OS DESAFIOS DA SUSTENTABILIDADE DEMOCRÁTICA



Isto por fim pode consolidar o reconhecimento desse mercado no Brasil para a sua formação sólida no desenvolvimento futuramente.

Resultados e Discussão

A Atragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos), entidade representativa da indústria nacional de games, declarou repúdio a PL, pois esta não atende todas as necessidades do desenvolvimento de games no Brasil e muito menos, abrange todo o setor. " Como um texto que se propõe a fomentar o desenvolvimento do mercado e indústria nacionais de jogos não considera a opinião de quem, de fato, faz parte desse setor? Por que o texto leva em conta quase que exclusivamente os interesses dos fantasy games, e não de todos os demais tipos de jogos (que são a imensa maioria)? Beira o absurdo um projeto de lei que deveria definir diretrizes legais para toda uma indústria, com mais de mil estúdios no país, considerar exclusivamente os interesses de menos de 5%. ", afirma-se. A Atragames busca alcançar a melhoria da PL em interesse de torná-la verdadeiramente preparada para o mercado.

Conclusão

Diante de todos os fatores apresentados, o Projeto de Lei nº 2796, de 2021 tem enorme importância para o futuro deste mercado que já é enorme no Brasil, mas somente no consumismo do mercado exterior e não aquilo gerado dentro do Brasil. Espera-se que isto gere bons resultados e que mude a situação atual e também abra discussão para a melhoria da PL em seus pontos fracos.

Referências

<https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/154931>

<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2024/02/27/comissao-de-educacao-aprova-marco-legal-para-os-jogos-eletronicos>

<https://g1.globo.com/politica/noticia/2024/02/27/comissao-do-senado-aprova-marco-legal-dos-games.ghtml>