Projeto de Lei n° 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 n° 2796, de 2021 apresentado pelo Deputado Federal Kim Kataguiri, tem como profundo objetivo criar uma base solida, até então não existente, para a formação de um mercado de games forte no Brasil e regulariza-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 consequentemente exporta os grandes talentos brasileiros ou inibe o nascimento deles para o mercado brasileiro. O Projeto atualmente está na mão do Presidente da Republica, a espera de sua aprovação ou reprovação.

Objetivo

O mercado de games é imensamente grande e sendo a midia que mais movimenta dinheiro no mundo, acima até mesmo do cinema. No brasil, não há apoio algum para seu desenvolvimento, onde, sequer era reconhecido individualmente como uma midia e geralmentea atribuido a outras situações. Essa PL, tem como objetivo regulariza-lo e finalmente o reconhecer dcomo 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.

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

Resultados e Discussão

A Abragames (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 Abragames busca alcançar a melhoria da PL em interesse de torna-la verdadeiramente preparada para o mercado.

Conclusão

Diante de todos os fatores apresentados, o Projeto de Lei n° 2796, de 2021 tem enorme importância para o futuro deste mercado que ja 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 discurssão 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