



PL./0061.3/2022

PROJETO DE LEI

Institui o marco legal para Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports e dá outras providências.

Art. 1º Institui o marco legal para Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports no âmbito do Estado de Santa Catarina.

Art. 2º É livre a fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos que são reguladas pela presente Lei.

Art. 3º A Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports possui os seguintes objetivos:

I- valorizar e estimular o comércio de hardwares e softwares, a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades decorrentes desta, como e a realização de eventos competitivos;

II- fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, atingindo tanto os atletas profissionais quanto o público e atletas amadores, propiciando uma prática esportiva educativa, com foco na juventude;

III- promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, povos de diversos credos, raças e identidades, combatendo formas de discriminação;

IV- estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Estado de Santa Catarina, possibilitando a formação de um pólo dedicado à prática de Jogos Eletrônicos e ESports.

Art. 4º Os jogos eletrônicos podem ser usados em ambiente escolar, seja em momento de recreação ou, com a devida autorização do professor e de acordo com fins didáticos, em sala de aula.

Art. 5º Os jogos eletrônicos podem ser usados para fins terapêuticos.

Art. 6º São instrumentos da Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports:

I- o planejamento das ações;

II- a organização e estruturação de circuitos de competição e de exposição de tecnologias pertinentes aos esportes eletrônicos;

III- a concessão de créditos e benefícios tributários para os atletas profissionais de esportes eletrônicos e empresas incentivadoras;

IV- os convênios e parcerias com o Poder Público e a iniciativa privada;

V- a ampla divulgação dos eventos.

Ao Expediente da Mesa

Em 31/03/22

Deputado **Ricardo Alba**

1º Secretário

Lido no expediente	
025º	Sessão de 05/04/22
As Comissões de:	
(5)	SUSTENTADA
(4)	PRIVILEGIADA
(20)	ECONOMIA
()	
Secretário	



Art. 7º Os jogos eletrônicos terão amparo na Lei nº 10.297/96, que “Dispõe sobre o Imposto sobre Operações Relativas à Circulação de Mercadorias e sobre Prestações de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação – ICMS e adota outras providências.”

Art. 8º O Estado de Santa Catarina apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do art. 218, §3º da Constituição Federal.

§1º O apoio poderá ser feito:

I - por meio do incentivo da criação de cursos técnicos e superiores de programação voltada aos jogos eletrônicos;

II - por meio da criação ou do apoio a oficinas de programação voltadas aos jogos eletrônicos.

§2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos em modelo presencial ou à distância.

§3º Não será exigido do programador e do desenvolvedor qualificação especial ou licença para exercer a profissão.

§4º Observada a legislação trabalhista brasileira e o direito das crianças e adolescentes, estes serão incentivados à programação e desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 9º A patente das músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos seguirão as regras da Lei federal nº 9.610/98, que trata do direito autoral.

Art. 10 O registro da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos deve observar a Lei federal nº 9.609/98, que trata da proteção da propriedade intelectual de programa de computador.

Art. 11 A Administração Pública Estadual poderá celebrar convênios com municípios e parcerias com instituições privadas para fins de apoio aos eventos de competição e exposição referidos na presente Lei.

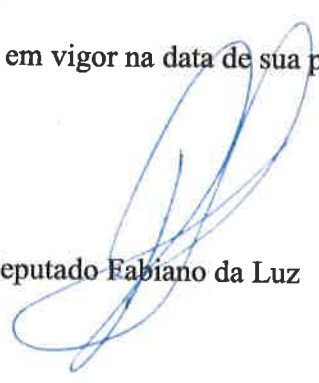
Art. 12 Para todos os fins, os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações, bem como ao investimento, financiamento e patrocínio.

Art. 13 São reconhecidas, no âmbito do Estado de Santa Catarina, como fomentadoras da atividade esportiva as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 14 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões,

Deputado Fabiano da Luz





Justificativa

Senhor Presidente,

Senhoras e Senhores Deputados,

Nosso Projeto de Lei visa instituir o marco legal para Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports, fruto de estudos e sugestões que surgiram através da Frente Parlamentar dos Games, que coordenamos na Assembleia Legislativa do Estado de Santa Catarina.

A Plataforma Newzoo apresenta dados que revelam o setor de jogos eletrônicos um dos segmentos da indústria de entretenimento que mais cresce no mundo, que já fatura mais que o dobro da indústria cinematográfica e de música juntas.

O volume de negócios gerados em decorrência da atividade profissional ou amadora é algo que não se esperava antigamente. A negligência do passado nos ensina que devemos estar atentos ao potencial que essas atividades demonstram. É nesse sentido que proponho que Santa Catarina seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica.

A indústria tem mais de 2,7 bilhões de consumidores que em 2020 gastou aproximadamente 160 bilhões de dólares e, durante o isolamento social decorrente da pandemia do COVID-19, viu um crescimento de vendas em 35% em relação ao mesmo período de 2019, segundo levantamento da empresa americana de pesquisa de mercado NPD group.

No Brasil, país líder no mercado de games na América Latina e 13º maior mercado de games do mundo, o faturamento do setor no país atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018, sendo previsto um crescimento de 5,3% no setor até 2022.

A carga tributária sobre videogames no Brasil é uma das mais altas no mundo. O *hardware* dos videogames produzidos no Brasil sofre a incidência do imposto estadual: ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços); dos impostos federais: como o IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados), o COFINS (Contribuição para Financiamento da Seguridade Social) e o PIS (Programa de Integração Social).



Além destes tributos, os videogames importados também tem acrescido em seu valor final a cobrança do Imposto por Importação, de modo que os consoles podem chegar ao mercado brasileiro com um acréscimo de até 72% no valor do produto.

Este acréscimo final sob os jogos importados pode ser considerado incentivo para a produção local do *hardware*, o que pode ser exemplificado pelo Playstation 4, que teve uma significativa redução de preço em 2015, após começar a ser produzido no país.

A alta carga tributária incidente sobre os videogames no Brasil foi diminuída em 2019, com o Decreto federal nº 9.971/2019, que diminuiu o IPI para as categorias que representam os jogos eletrônicos, os consoles e os acessórios de videogames. Com o decreto, as taxas cobradas, que eram de 20% a 50% passaram a ser de 16% a 40%.

Todas as disposições propostas convergem no sentido de fortalecer os esportes eletrônicos e valorizar a prática profissional. Tal incentivo produzirá inúmeros benefícios sociais, culturais e econômicos aos mato-grossenses.

Por todo o exposto e considerando a relevância da matéria é que solicito o apoio e submeto à elevada consideração e apreciação de Vossas Excelências, esperando ao final o acolhimento e aprovação da matéria.

Sala das Sessões,

Deputado Fabiano da Luz