

LIVRE MERCADO EM PAUTA

Câmara dos Deputados

Plenário:

Terça-Feira (18/10), às 14h | Quarta-Feira (19/10), às 14h

[Pauta Completa](#)

PL 13/2022 - Determina às empresas de transporte de passageiros a implantação de rastreamento no transporte de PETs – animais de estimação

Autor: Dep. Alencar Santana (PT/SP) e outros

Situação: Aguardando Deliberação no Plenário (PLEN)

Relatoria: Dep. Fred Costa (PATRIOTA/MG)

Posicionamento FPLM: CONTRÁRIO

O projeto de lei obriga empresas de transporte de passageiros terrestre, aéreo ou fluvial a oferecerem um sistema de rastreamento dos animais de estimação por elas transportados. Além disso, estipula que o rastreamento seja realizado durante todo o trajeto da viagem até o momento de entrega ao seu tutor, garantindo acomodações com padrões mínimos de bem-estar, disposto nas normas de técnicas de medicina veterinária.

Apesar de reconhecer os cuidados necessários com os animais domésticos, a obrigatoriedade imposta às companhias é onerosa aos agentes econômicos e pode prejudicar os consumidores se empresas decidirem suspender a oferta do serviço e também em caso de aumento substancial dos valores dessa prestação. Dessa forma, **a FPLM posiciona-se de forma CONTRÁRIA à aprovação dessa matéria.**

LIVRE MERCADO EM PAUTA

PL 2796/2021 - Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos

Autor: Dep. Kim Kataguiri (UNIÃO/SP)

Situação: Aguardando Deliberação no Plenário (PLEN)

Relatoria: Dep. Darci de Matos (PSD/SC)

Posicionamento FPLM: FAVORÁVEL

O projeto, que vem sendo trabalhado pelo Dep. Kim Kataguiri (UNIÃO/SP) em parceria com uma série de advogados especialistas no setor e com representantes das indústrias de “Games”, visa, principalmente, dar segurança jurídica para elaboração, venda e distribuição de jogos eletrônicos no Brasil. Como complemento, procura reduzir a carga tributária, igualando a tributação de games e softwares de jogos eletrônicos à tributação de componentes eletrônicos de informática, o qual hoje possui o benefício da lei da informática.

O projeto apresenta dez artigos que objetivam regulamentar o setor de games por meio do desenvolvimento de regras capazes de otimizar os benefícios da atividade em território nacional. A indústria de jogos eletrônicos é um dos segmentos que mais cresce no mundo, e em 2019 chegou a gerar uma receita de aproximadamente US\$ 148 bilhões em 2019 e mais de 2,4 bilhões de jogadores globais¹.

Com o tamanho do crescimento e sucesso dos jogos eletrônicos já é possível observar o quão importante é esse mercado para diversas pessoas e segmentos empresariais. Pois, conforme sua significância se torna mais expressiva, maior será seu valor de mercado. Não apenas quanto aos lucros empresariais, mas também para os futuros cargos a serem criados para se organizar e manter a funcionalidade do novo ramo.

Atualmente, existem inúmeras organizações esportivas que mantêm jogadores devidamente alojados e assalariados, transformando o segmento em um vínculo empregatício recíproco, pois os jogadores representam as organizações em torneios, vinculando a imagem do participante a empresa. Tudo isso gera engajamento para aumento

¹ <<https://newzoo.com/>>. Acesso em: 29 de agosto de 2022

LIVRE MERCADO EM PAUTA

da comercialização do produto, atraindo investimentos para a consolidação de um cenário competitivo².

A grande revolução do cenário competitivo do setor começou nos anos 2000, com a expansão dos efeitos da internet no mundo todo, pois já era possível jogar com seu próprio computador com alguém desconhecido do outro lado do mundo. Isso tornou a indústria de games cada vez mais difundida no cotidiano da sociedade como ferramenta de lazer ou trabalho.

Dentre as sugestões da proposta prescrita no PL 2796/2021, está a definição de jogo eletrônico, facilitando a compreensão e afastando o setor da definição de jogos de azar e semelhantes. Além disso, o texto propõe a livre fabricação, comercialização e desenvolvimento de jogos eletrônicos nacionais. Tal Iniciativa visa estimular as produções nacionais que consequentemente impactam na criação de novos postos de trabalho, estimulando o país a investir em tecnologia cibernética.

Segundo o projeto, sua aprovação poderá surtir no incentivo a criação de cursos técnicos e superiores voltados para o ramo dos jogos eletrônicos. Incentivando a qualificação e fomento de atividades como programadores e técnicos em informática, profissões que têm se tornado extremamente relevantes no cenário global.

Portanto, por acreditar que o presente Projeto de Lei impulsionará o mercado de jogos eletrônicos, **a FPLM posiciona-se de forma FAVORÁVEL à aprovação dessa matéria.**

Senado Federal

Plenário:

[Pauta Completa](#)

Terça-Feira (18/10), às 16h

***Não há proposições do escopo FPLM até o momento**

² PETROLINO, Eduardo. O desenvolvimento dos jogos eletrônicos no cenário competitivo. 2018. Rio Claro. Pág. 7.