

**CÂMARA MUNICIPAL DE
SÃO PAULO**

PR 010/2020

**PARECER DA COMISSÃO DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA SOBRE O
PROJETO DE RESOLUÇÃO Nº 010/2020.**

O presente projeto de resolução, de autoria dos nobres vereadores Daniel Annenberg (PSDB), Eduardo Matarazzo Suplicy (PT), José Police Neto (PSD) e Soninha Francine (CIDADANIA), *cria a Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos na Câmara Municipal de São Paulo*.

De acordo com o texto proposto, a referida Frente Parlamentar será composta por Vereadores que a ela aderirem voluntariamente e suas reuniões poderão contar com a participação de entidades representativas do segmento, organizações da sociedade civil e pessoas interessadas em geral.

A Frente Parlamentar também produzirá relatórios das atividades, com sumário das conclusões das reuniões, seminários, simpósios e encontros para divulgação ampla na sociedade.

O objetivo da Frente Parlamentar será: I) Agregar e compartilhar conhecimento sobre o setor; II) Produzir diagnóstico sobre as características do setor no Município de São Paulo; III) Promover debates acerca de propostas de solução para os principais desafios enfrentados pelo setor; IV) Fortalecer o relacionamento com redes, organizações e entidades do setor, membros da sociedade civil, público gamer, de modo a colaborar com os debates existentes; V) Acompanhar e propor políticas públicas de apoio ao setor; VI) Contribuir para o debate de iniciativas de outros órgãos públicos, inclusive dos demais entes federativos; VII) Compreender e fortalecer a situação e o vínculo de trabalhadores do setor frente aos agentes econômicos; VIII) Fortalecer a concorrência e a transparência do ambiente de mercado no setor; IX) Promover e fomentar a redução de barreiras de acesso ao setor desde o público consumidor às empresas desenvolvedoras.

Na exposição de motivos que acompanha o projeto de resolução, os autores argumentam que "apesar de sua inegável contribuição à economia e ao desenvolvimento do país, o setor de games e jogos eletrônicos ainda enfrenta diversos obstáculos para sua consolidação e crescimento. Tributos tornam os equipamentos importados extremamente caros para o consumidor final; a falta de uma regulamentação própria do setor dificulta o desenho e implementação de políticas públicas estruturadas e contínuas; e a burocracia imposta a micro e pequenas empresas e a empreendedores individuais denuncia um ambiente de negócios pouco favorável a essas atividades".

A Comissão de Constituição, Justiça e Legislação Participativa manifestou-se pela LEGALIDADE da propositura, na forma de um SUBSTITUTIVO apresentado a fim de esclarecer que, ao final da presente legislatura, a frente parlamentar será extinta automaticamente.

Reportagem do jornal Estadão mostra que o isolamento social causado pela pandemia da Covid-19 superaqueceu o mercado de *games*. Também destaca que no Brasil são as pequenas e médias empresas que formam essa indústria. Das 375 empresas do ramo no País, cerca de 96,8% têm faturamento abaixo de R\$ 3,6



PR 010/2020

milhões. (fonte: Estadão. *Mercado de games é superaquecido com isolamento social*. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/infograficos/economia,mercado-de-games-e-superaquecido-com-isolamento-social,1093479>. Consultado em: 15/03/2021).

Segundo o Valor Investe, site de investimentos do Valor Econômico, em 2019 o Brasil era o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. (fonte: Valor Investe. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>. Consultado em: 15/03/2021):

No Brasil, o mercado de games movimentou US\$ 1,5 bilhão no ano passado, cerca de R\$ 5,6 bilhões, segundo dados da consultoria Newzoo.

A pesquisa ainda mostrou que existem aproximadamente 75,7 milhões de jogadores (ou "players") no país. Desse total, aproximadamente 83% compraram algum item virtual nos jogos nos seis meses anteriores ao levantamento.

Esses números se refletem ainda no mercado de trabalho. Segundo o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD), o número de desenvolvedoras de jogos cresceu 164% de 2014 (quando foi feito o primeiro censo) até 2018, saindo de 142 para 375. Essas companhias empregavam 2,7 mil pessoas, uma alta de 144% em relação a 2014.

A maioria dessas empresas está na região Sudeste. O destaque é o estado de São Paulo, com 91 desenvolvedoras de jogos digitais formalizadas e 27 não formalizadas. No Rio de Janeiro, são 26 formalizadas e 14 não formalizadas. Em Minas Gerais, são 25 formalizadas e sete informais.

Tendo em vista a relevância do mercado de jogos eletrônicos e sua cadeia produtiva, bem como o fato de que grande parte das empresas estarem situadas em São Paulo, quanto aos aspectos a serem analisados no âmbito deste colegiado, a Comissão de Administração Pública manifesta-se favorável ao projeto de resolução, nos termos do substitutivo da Comissão de Constituição, Justiça e Legislação Participativa.

Sala da Comissão de Administração Pública, em