

Foi sancionada a **Lei Federal nº 2976/21**, também chamada de Marco Legal dos Games, que regulamenta a fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento de jogos eletrônicos. A nova legislação pode ser considerada um marco ao reconhecer oficialmente os esportes eletrônicos como atividades desportivas, inclusive para fins terapêuticos e educacionais, equiparando-os a outras modalidades esportivas em termos legais.

Entre os objetivos do Marco Legal está o aumento da oferta de capital para investimento e o estímulo ao desenvolvimento do ambiente de negócios, bem como uma tentativa de combater a alta tributação aplicável ao setor.

A relevância da nova legislação está no fato de que, atualmente, o Brasil é o maior mercado de jogos na América Latina e ocupa uma posição relevante no cenário mundial. Para se ter uma ideia do tamanho desse setor, a PwC estima que o faturamento global de jogos eletrônicos supere US\$ 300 bilhões já nos próximos dois anos.

A **Lei dos eSports** abrange diversos produtos desta indústria, incluindo jogos de computador, consoles, aplicativos para celulares e realidades aumentada e virtual, além de permitir a criação de ligas e competições, com diretrizes claras para sua organização. Vale ressaltar, porém, que sua abrangência não inclui jogos de fantasia, máquinas caça-níqueis, jogos de azar e modalidades lotéricas ou qualquer formato de jogo que envolva apostas.

Não restam dúvidas que a cultura dos videogames está cada vez mais presente em diversos aspectos da sociedade, desde entretenimento até educação, razão pela qual, foi deliberada a possibilidade de sua utilização em ambiente escolar, para fins didáticos, terapêuticos, ou até mesmo para treinamento e simulações, inclusive de condução de veículos ou emergências.

Na nova lei, são estabelecidos ainda direitos e deveres claros para jogadores, entidades desportivas e empresas envolvidas nas competições, como contratos de trabalho, responsabilidades financeiras e questões relacionadas à propriedade intelectual. Neste sentido, busca-se desenvolver e estimular o mercado nacional por meio da promoção de um ambiente profissional e estruturado, atribuindo mais visibilidade e segurança jurídica à indústria dos jogos eletrônicos.

Agora, o governo tem a responsabilidade de garantir o incentivo para a formação de novos profissionais do ramo mediante a disponibilização de cursos técnicos e superiores e não há mais necessidade de se obter licenças específicas para a execução de atividades de desenvolvimento.

Outros benefícios incluem incentivos fiscais, como a redução do imposto sobre produtos industrializados (IPI), e a captação de recursos através de leis voltadas para o setor cultural — a exemplo da Lei Rouanet (Lei 8.685/93) e a Lei do Audiovisual (Lei 8.313/91). Ao oferecer incentivos fiscais para o desenvolvimento de jogos, a lei reconhece o valor artístico, econômico e cultural do setor, fortalecendo as empresas nacionais e gerando a oportunidade de o país se consolidar no mercado internacional.

Esta nova legislação segue uma tendência mundial, tendo em vista que diversos países têm cada vez mais buscado regularizar e gerar incentivos à indústria, beneficiando startups e grandes empresas do ramo de jogos e promovendo inovação e competitividade.

Apesar dos avanços legais, o setor de jogos eletrônicos no Brasil ainda enfrenta desafios burocráticos, bem como a necessidade de mais investimentos em infraestrutura e formação de profissionais qualificados. No entanto, as perspectivas são positivas, com um mercado em expansão e um crescente reconhecimento da importância dos eSports, estratégia que também posiciona o país como um polo atraente para investimentos estrangeiros.

Estas iniciativas são fundamentais para transformar a indústria brasileira de games, facilitando a criação de empregos, aumentando a arrecadação de impostos e contribuindo para o crescimento do PIB do país.

****Artigo Escrito por Lucas Luna e André Simoni, advogados do BVA, e [publicado pela IT FORUM](#)****