



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA
SECRETARIA DE REGISTRO E REDAÇÃO PARLAMENTAR
1ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA
57ª LEGISLATURA

Em: 20 de setembro de 2023
(quarta-feira)

Às 9 horas

134ª Sessão de Debates Temáticos

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Unidos pelo Brasil/MDB - PB. Fala da Presidência.)
- Minhas senhoras e meus senhores, os nossos cumprimentos. Bom dia a todos os presentes! Nossas saudações em nome da Presidência desta Casa, em nome do Presidente Rodrigo Pacheco.

Eu quero inicialmente pedir desculpas a todos os que estão nos acompanhando nesta audiência pelo atraso de 22 minutos. Nós também estávamos a cumprir uma agenda no Senado Federal, tratando sobre matérias alusivas à reforma tributária e a pontos que estão sendo observados pelo setor turístico nacional, e fui expor, em nome do Presidente Rodrigo Pacheco e também em nome da própria Casa, a nossa disposição, como temos feito em relação a todos os segmentos e setores, de podermos fazer o melhor debate para que, ao final, tenhamos a produção do melhor texto desejado relativamente à reforma tributária. Por esses motivos, eu cheguei um pouco atrasado, pedindo desculpas à autora do requerimento para a realização desta audiência, a minha estimada Presidente Leila Barros.

Declaramos aberta a sessão.

Sob a proteção de Deus, nós iniciamos os nossos trabalhos.

A presente sessão de debates temáticos foi convocada em atendimento ao Requerimento nº 757, deste ano, de autoria da Exma. Sra. Senadora, competente e estimada amiga, Leila Barros e de outros Senadores que o subscreveram, aprovado unanimemente pelo Plenário da Casa.

Esta Presidência informa que os cidadãos podem participar desta sessão de debates temáticos através do endereço conhecido e exposto, como um serviço que propicia que todos possam entrar aqui nesta audiência, debater, sugerir e conhecer a respeito desse tema, ou também pelo telefone 0800 0612211.

Os nossos convidados.

A sessão é destinada a receber os seguintes convidados, a fim de que nós instruamos o Projeto de Lei 2.796, de 2021, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia: a Sra. Simone Vicentini, Coordenadora-Geral de Apostas do Ministério da Fazenda, representando o Ministro Fernando Haddad; o Sr. Henrique de Oliveira, Secretário de Ciência e Tecnologia para Transformação Digital do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, representando S. Exa. a Ministra Luciana Santos; o Sr. Márcio Filho, representando a Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro; o Sr. Oksandro Gonçalves, Presidente da Associação Brasileira de Direito e Economia; o Sr. Pedro Zambon, Coordenador da Trilha de Indústria do Simpósio Brasileiro de Games, que fará a sua participação remotamente; o Sr. Rafael Marcondes, Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports; e a Sra. Lynn Alves - desculpe se essa não for a pronúncia -, Professora Doutora da Universidade Federal da Bahia e Especialista na relação entre jogos e educação e Consultora também da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games. Ainda

temos a Sra. Emanuella Ribeiro Maciel, Analista de Relações Governamentais do Instituto Alana; a Sra. Ivelise Fortim, Psicóloga; o Sr. Vilson Antonio Romero, Presidente da Associação Nacional dos Auditores Fiscais da Receita Federal do Brasil; o Sr. Victor Targino de Araujo, representante do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo; o Sr. Udo Seckelmann, Advogado; o Sr. Roberto Carvalho Brasil Fernandes, Autor do livro *Direito das Loterias no Brasil*; o Sr. Bernardo Freitas, representante da empresa Cravada; o Sr. Daniel Homem de Carvalho, Presidente da Comissão Especial de Direito dos Jogos Esportivos, Lotéricos e Entretenimentos da OAB Federal - lista extensa, viu! -; o Sr. Andre Augusto Machado, fundador da empresa Rei do Pitaco; o Sr. Esteban Clua, Professor da Universidade Federal Fluminense; o Sr. Rodrigo Terra, Presidente da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games.

Bem, chegamos ao fim da nominata dos ilustres senhores e das ilustres senhoras que foram convidados para que nós possamos fazer, como disse no início, a instrução desse projeto.

A Presidência informa ao Plenário que serão adotados os seguintes procedimentos: será inicialmente dada a palavra à nossa Senadora Leila Barros, que é a autora do requerimento para a realização desta audiência; após, o Senador Eduardo Girão, um dos seus subscritores. Posteriormente, será dada a palavra aos convidados; cada um terá o prazo de dez minutos para a sua exposição. Após o encerramento de cada bloco, será aberta a fase de intercalação pelos Srs. e Sras. Senadoras inscritos, organizados em blocos de cinco, dispondo cada Senador ou Senadora de cinco minutos para suas considerações. As Sras. e os Srs. Senadores poderão se inscrever também para o uso da palavra por meio do aplicativo Senado Digital, por lista de inscrições, que se encontra sobre a nossa mesa, ou por intermédio dos totens disponibilizados na Casa.

Composição da mesa. Nós só estamos aguardando a chegada do Senador Eduardo Girão. Ao meu lado, Senadora Leila Barros, acompanhada pela nossa Secretária-Geral da Mesa neste instante.

Eu vou fazer rápidas considerações, até porque temos muitos convidados, mas devo fazê-lo até pela condição de estar a presidir esta sessão. É apenas para historiar o projeto que aqui se encontra, proveniente da Câmara dos Deputados, mas que gerou naturalmente - como deve ser - os cuidados que todos nós legisladores temos que ter para não aprovar sem que haja a profundidade. É um tema - por que não dizemos? - novo, e foi essa a preocupação que a Senadora Leila teve.

Senador Eduardo, nós gostaríamos que V. Exa. pudesse compor a mesma.

Foi essa a intenção e é essa a expectativa para que nós possamos ter, enquanto legisladores, conhecimento da matéria. Esse é o fulcro. Não há por parte da requerente e nunca houve qualquer tipo de resistência. É simplesmente conhecermos e darmos conhecimento à própria população brasileira sobre a temática.

Antes de mais nada, eu gostaria de agradecer a presença de todos neste momento importante de debates temáticos que ocorrem com o requerimento da Senadora Leila.

Hoje nós ouviremos especialistas, ouviremos representantes da sociedade civil e ouviremos também Sras. e Srs. Senadores, que representam os estados e os seus cidadãos. O objetivo, como sempre, é colher o máximo de subsídios e analisar todos os lados dessa questão, para que possamos avançar no debate sobre um marco legal para a indústria dos *games*.

Esse avanço nesse debate, porém, depende de conseguirmos chegar a alguns consensos. Então, de início, eu peço a todos que tenham isso em mente nesta manhã.

Esta é uma fala nossa, como também do próprio Presidente Rodrigo Pacheco. Em nome do Brasil e do povo brasileiro - sejam quais forem as nossas colorações ideológicas -, precisamos dialogar, precisamos debater a matéria ponto a ponto, em todos os seus aspectos, para que entreguemos à sociedade o melhor resultado legislativo. Já temos um ponto de partida, que é o Projeto de Lei 2.796, o marco dos *games*. Sobre ele, existem algumas controvérsias - o que é natural -, alguns desacordos - também naturais -, e estamos aqui justamente para ouvir críticas e sugestões, aprimorando o projeto.

Não há dúvida de que o tema é atual, relevante e possui grande impacto econômico e social. Logo, a urgência de termos um marco regulatório para o setor, o que já é o nosso primeiro consenso.

Falta, agora, definir estes detalhes.

Qual deve ser a exata conceituação de jogo eletrônico e de jogo de fantasia? Precisamos, também, bater o martelo nesta expressão mais coloquial sobre a diferenciação entre eles e os jogos de azar - isso é um ponto crucial. Estamos de acordo a respeito das definições atuais do PL? Estão claras e satisfatórias?

Quais devem ser as políticas tributárias para que nós atraíamos investimentos nacionais e estrangeiros, bem como para beneficiar os consumidores?

Quais são as políticas governamentais mais adequadas para o setor de *games*, considerando as diferenças entre os mercados de *software* e *hardware*?

Qual deve ser a política de crédito para o setor, considerando os incentivos da Lei de Informática, por exemplo?

Como deve ser a regulamentação específica para as hipóteses de utilização de *games* não somente para fins recreativos, mas também para fins educativos e terapêuticos?

E temos, ainda, que definir algumas diretrizes legais para uma política de ciência, tecnologia e inovação que incentive a pesquisa e o desenvolvimento de *games* em nosso país. Enfim, temos muito a debater!

Eu espero que a sessão de hoje possa ser - e haverá de ser - produtiva e que possamos sair daqui com a certeza de que avançaremos bastante no debate sobre o marco dos *games*.

Eu agradeço a todos.

E quero também saudar, não estando presente porque encontra-se em missão oficial em Nova York com a comitiva que acompanhou o Presidente Lula - refiro-me ao Relator da matéria -, Senador Irajá, que é um defensor e que nunca se opôs a fazer este debate, inclusive, na semana próxima passada, entendendo a oportunidade de que aqui pudéssemos fazer, como de fato estamos fazendo, esta audiência pública.

Portanto, eu convido para a tribuna desta Casa a Senadora Leila Barros e passo, de imediato, a palavra a S. Exa., como uma das proponentes, para fazer o seu discurso, as suas exposições acerca da matéria. Seja muito bem-vinda!

E muito obrigado, Senadora Leila, por estar nos dando a oportunidade de nos aprofundarmos a respeito do tema.

A SRA. LEILA BARROS (PDT/PDT - DF. Para discursar.) - Obrigada, Senador Veneziano, Vice-Presidente desta Casa, um grande companheiro de jornada pelo menos nesses últimos quatro anos.

Quero agradecer a presença de todos, do Senador Girão também, que foi um dos signatários desta importante sessão temática.

Eu me sinto muito contemplada pela fala do Senador Veneziano, porque, na verdade, o argumento que eu usei para o debate temático é justamente a falta de entendimento, inclusive desta Casa, dos Parlamentares, sobre as diferenças de um tema que eu acredito que seja muito complexo para a nossa geração, porque o público que, enfim, trata de *games*, que curte, que passa a maior parte do seu tempo com *games* são os jovens, uma faixa etária bem restrita. A minha geração, inclusive, a daqui desta Casa para cima, nós temos muitas dificuldades.

Por mais que a gente tenha se debruçado sobre isso, assim que o tema foi pautado, e tivemos controvérsias aqui dentro, certamente a grande maioria já mergulhou, já teve contato com vários agentes, vários atores do setor, mas eu acho que é importante apresentarmos para a sociedade brasileira e também para os pares desta Casa esse tema, que gera bilhões de dólares inclusive - não são de reais. São bilhões de dólares.

É um tema novo, e eu quero agradecer a presença de todos vocês, já deixando muito claro que a nossa intenção aqui não é barrar nenhum procedimento em termos de regulamentação, de apoio a esse setor, muito pelo contrário: o que nós queremos é entender, para entregarmos para a sociedade e para o setor o melhor projeto, a melhor regulamentação possível - para vocês e para a sociedade -, porque eu acho que temos só a ganhar. inclusive economicamente - o país -, se fizermos bem feito o nosso trabalho aqui nesta Casa, Senador Veneziano, Senador Girão.

Então, damos início à presente sessão de debates temáticos destinada a discutir o PL 2.796, de 2021, que cria o marco legal da indústria para jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia, em conformidade com o Requerimento 757, de 2023, de minha autoria e de outros Senadores.

Honram-nos com suas presenças nossos ilustres convidados, a quem cumprimento nesta oportunidade: o Sr. Rodrigo Terra, Presidente da Abragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games); o Sr. Márcio Filho, Diretor da Ring (Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio de Janeiro); o Sr. Oksandro Gonçalves, advogado especialista em Direito Tributário e Presidente da Associação Brasileira de Direito e Economia; o Sr. Thiago Martins, Vice-Presidente de Dados, Marketing e Financeiro do *fantasy game* Rei do Pitaco; o Sr. Pedro Zambon, Doutor em Comunicação e Coordenador da Trilha de Indústria do Simpósio Brasileiro de Games, além de representante da sociedade civil no Conselho Nacional de Política Cultural e pesquisador do desenvolvimento da indústria de jogos digitais; o Sr. Presidente da CPI da Manipulação no Futebol, Deputado Julio Arcoverde; e o Sr. Rafael Marcondes, Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports, entre outros que estarão presentes e que nós vamos chamar aqui para falar.

A presente sessão surge da necessidade de aprofundarmos o debate sobre o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia. A tramitação do projeto na Câmara dos Deputados foi acelerada, em virtude de um requerimento de urgência apresentado por seu autor, o Deputado Kim Kataguiri, o qual cumprimento pelo trabalho realizado. Com isso, várias Comissões deixaram de ser ouvidas naquela Casa, e o projeto foi aprovado em Plenário, na forma do substitutivo apresentado pelo Relator, o Deputado Darci de Matos.

Aqui no Senado, o projeto foi relatado pelo querido Senador Irajá, em maio deste ano, recebendo parecer favorável na Comissão de Assuntos Econômicos, que também aprovou requerimento de urgência para a tramitação da matéria. Em razão disso, o projeto chegou ao Plenário desta Casa e está pronto para ser inserido na Ordem do Dia.

Compreendo que, de fato, instituir um marco legal para o setor de jogos eletrônicos seja fundamental e urgente para estimular o seu crescimento e dar segurança jurídica aos investidores. Afinal, estamos falando de um segmento expressivo da nossa economia.

De acordo com recente estudo realizado pela operadora de cartões de crédito Visa, o mercado de *games* cresceu, pasmem, 140% no Brasil, de 2019 para 2020 - claro, devido, sobretudo, à pandemia. Segundo a *Forbes*, o mercado global de *games* deve ultrapassar os US\$200 bilhões no final de 2023.

Entretanto, apesar da urgência requerida para a tramitação do PL 2.796, não podemos permitir que a matéria seja encaminhada com açodamento. Algumas das principais entidades que atuam no setor de jogos eletrônicos têm demonstrado preocupação quanto ao texto do projeto. Elas apontam algumas contradições conceituais e mencionam itens que não foram abarcados nesse importante marco regulatório.

Essas visões distintas e divergentes opõem entidades e empresas, o que não seria bom... *(Pausa.)*

(Intervenção fora do microfone.)

A SRA. LEILA BARROS (Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Desculpem.

Perdão.

Essas visões distintas e divergentes opõem entidades e empresas, o que não seria bom para o avanço desse setor, que tem um enorme potencial para ajudar a inserção do Brasil na nova economia global. Por isso, entendo que o marco legal para a indústria de *games* deve apresentar um conjunto de regras claras de consenso que verdadeiramente reflitam os anseios daqueles que atuam nesse importante segmento da nossa economia. Assim, teremos mais condições de êxito para a sua regulamentação.

O Senado da República é a Casa da Federação, o que confere autoridade para ouvir adequadamente os representantes das empresas e associações envolvidas na indústria de jogos eletrônicos e de fantasia. Isso nos permitirá ter acesso a perspectivas diversas, que irão auxiliar na previsão de efeitos secundários das políticas públicas propostas no projeto.

Vale ressaltar que não foi realizada nenhuma audiência pública no Senado Federal para a instrução do projeto, apesar das divergências manifestadas, sendo essa mais uma importante razão para que possamos aqui discutir as diferentes visões dos atores envolvidos na indústria de jogos eletrônicos e de fantasia.

Particularmente, tenho pontos a levantar que, no meu entendimento, devem ser bem mais esclarecidos: quais as semelhanças e as diferenças entre os jogos eletrônicos e os *softwares* funcionais? Os jogos eletrônicos não deveriam ser considerados um tipo de obra audiovisual? Não seria mais adequado tratar os jogos de fantasia em outro projeto mais específico? E, já que estamos tratando do marco legal para o setor eletrônico, o projeto não deveria prever também salvaguardas para crianças e adolescentes e regular as relações de trabalho nessa indústria?

Tenho plena certeza de que todos desejamos uma legislação moderna, democraticamente construída, que reflita os anseios e as aspirações de todos aqueles que trabalham, direta ou indiretamente, na indústria de jogos eletrônicos em nosso país.

A presente sessão de debates temáticos que hora iniciamos constitui, sem sombra de dúvida, uma indispensável ferramenta para o alcance desse objetivo.

Obrigada a todos. *(Palmas.)*

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Obrigado, Senadora, autora, Leila Barros.

Nós passamos a palavra ao Senador Flávio Arns, que também foi um dos subscritores.

O Senador Flávio Arns - aos convidados, para informação - é responsável por conduzir, como nosso Presidente da Comissão de Educação no Senado Federal.

Senador Flávio, por gentileza.

O SR. FLÁVIO ARNS (Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR. Para discursar.) - Não, eu só quero rapidamente, Sr. Presidente, cumprimentar a todos e todas que estão aqui participando desta audiência no Plenário do Senado Federal. Também quero cumprimentar todos e todas que nos acompanham pelos meios de comunicação do Senado, V. Exa., Senador Veneziano, a Senadora Leila Barros, o Senador Girão, que estava aí também - a pessoa tem que se dividir

entre tantas iniciativas no Senado... -, o Senador Jorge Seif, que está aqui à minha frente também, e outros Senadores e Senadoras.

Eu só quero destacar, no início desta audiência pública, que, de fato, eu não tenho opinião formada sobre o assunto. Gostaria de, depois desse debate todo, poder fundamentar melhor o meu ponto de vista particular. Contudo, a característica do Senado, em todos os debates, é a gente fazer com muito diálogo, escutar todos os setores da sociedade. Isso é característica de qualquer projeto de lei e particularmente desse, que implica muitos aspectos tributários, legais, educacionais, não é? Então, a gente precisa dialogar e chegar a um denominador comum, que favoreça a sociedade brasileira em todos os aspectos: tributários, obviamente, geração de emprego, de renda etc.

Para que haja esse diálogo, é necessário, e a gente vem falando isso o tempo todo, na reforma tributária, que tem que haver tempo. Se não houver tempo, é impossível ter um diálogo para aprovar ontem, amanhã, semana que vem. Não. Nós queremos leis adequadas, que atendam àquilo que o país precisa e com muita responsabilidade.

Eu presido, nesta Casa, a Comissão de Educação e Cultura. Então, eu gostaria de que as pessoas que falassem hoje também sempre abordassem o viés de como é que isto vai influenciar o desenvolvimento das nossas crianças e adolescentes, particularmente na educação básica. E nos adultos, porque, por um lado, gera emprego, gera renda... A gente tem que levar isso em conta. Mas, ao mesmo tempo, eu gostaria de saber, do ponto de vista da educação, se isso é bom ou não.

Eu tenho certeza de que as pessoas que estão nos acompanhando exigem da gente esse posicionamento. São 40 milhões de alunos, 140 mil escolas no Brasil, um pouco mais, inclusive, na educação básica.

Educação é formação e informação. A gente quer, na educação, que as pessoas saiam com dois diplomas, como eu sempre digo: com um diploma de conhecimento - quer dizer, sabendo fazer o que tem que ser feito - e cidadãos, com um outro diploma de bons cidadãos, de cidadãos conscientes, críticos, que debatem, que dialogam. E a gente vai colocar alguma coisa em exposição para 50 milhões de crianças e de adolescentes que estão na educação básica. É bom? Não é bom? É bom desse jeito? De outro jeito? Por esse caminho?

Claro que nós estamos num momento em que é necessário também, porque a tecnologia vem avançando, o que é ótimo, só que nós temos que chegar à conclusão sobre se isso é bom para a formação do cidadão que a gente deseja para o Brasil. Ou vamos induzi-lo a outras coisas?

Então, são assuntos bem diferentes. Se você fala de jogos eletrônicos, é uma coisa; se você fala em jogos de fantasia, *fantasy games*, é outra coisa. Então...

"Ah, temos que votar amanhã". Eu digo que é um absurdo isso. A sociedade tem que insurgir contra e dizer: "Olha, gente, vamos discutir, vamos ver..."

Há uma semana... Foi aprovado o requerimento semana passada, esta semana já estão fazendo esta audiência, e a intenção é votar amanhã. Eu digo: não tem cabimento, não tem cabimento, porque o debate tem que ser feito, o diálogo tem que ser feito. Não por causa desse projeto de lei, mas de qualquer projeto de lei, da Lei Geral do Esporte - a Senadora Leila foi Relatora, na nossa Comissão, na época - ou do Plano Nacional de Educação. Estamos já na décima audiência pública e ainda temos que debater a segurança nas escolas. Segurança significa formação dos nossos alunos. Nós temos já a lei aprovada aqui no Senado Federal também.

Então, o que é que a gente quer de tudo isso? Então, isso, os expositores... Eu vou ficar atento nesse sentido, porque o tributário é outro debate.

Na nossa Comissão - não é, Jorge? O Jorge sempre apoia -, também é formação, informação, formação no período mais importante do ser humano, que é do zero aos dezoito anos. Está tudo se formando lá. O que é que isso vai representar para as pessoas? Muita coisa boa. Tenho certeza de que muita coisa boa. Mas é tudo bom? Então, a gente tem que discutir se é tudo bom ou se algumas coisas são boas. Então, esse é o debate que a gente quer fazer.

Então agradeço, Sr. Presidente.

Já falei com o Presidente ontem que eu tenho um requerimento. Que vá para a Comissão de Educação e Cultura, porque eu e a Comissão, certamente, gostaríamos de saber. Existe o requerimento do Senador Eduardo Gomes, para que vá também para a Comissão que ele preside, mas eu acho que tudo vai depender de como é que a coisa vai ser tratada hoje.

Do meu ponto de vista, na minha ótica, eu vou estar atento também. Não o tempo todo, porque, às vezes, a gente tem que sair para uma votação ou outra, mas eu vou acompanhar todo o material nesse sentido: como é que isso influencia positiva ou negativamente a formação de 50 milhões de crianças e adolescentes que estão na educação básica no Brasil.

Obrigado. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Obrigado, querido Senador Flávio Arns. Aos que já o conhecem - e é bem provável que todos nós o conheçamos -, ele é uma das referências de equilíbrio deste Senado todas as vezes em que expõe as suas posições.

Eu pergunto ao Senador Jorge Seif se V. Exa. deseja falar agora ou *a posteriori*.

(Intervenção fora do microfone.)

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - O senhor fala agora? É para que nós comecemos a ter as exposições dos convidados.

S. Exa. o Senador Jorge Seif também estava, como o Senador Flávio Arns, mais cedo da manhã, participando do evento ao qual fiz menções tratando sobre reforma tributária para o setor turístico.

Senador Jorge, por gentileza.

O SR. JORGE SEIF (Bloco Parlamentar Vanguarda/PL - SC. Para discursar.) - Sr. Presidente, meu querido amigo Veneziano, Senadora Leila, Senador Flávio Arns, primeiramente, quero parabenizar as senhoras e os senhores e todos que estão aqui para expor e, na verdade, trazer esclarecimento.

O que aconteceu, sendo bem prático e direto com a sociedade brasileira? Quando este projeto chegou ao Senado Federal, vocês sabem que aqui existem pessoas que são a favor de jogos eletrônicos, cassinos, *bets*, tem outras pessoas que não são, às vezes por questões religiosas e questões ideológicas, e eu confesso aos senhores que, com algumas manifestações de alguns colegas aqui do Senado, eu fiquei em dúvida. Na semana passada, quando a Senadora Leila propôs esta audiência, eu achei isso muito propositivo, inclusive para elucidar o tema não só para nós Senadores, que vamos votar "sim" ou "não" na matéria, mas também para a sociedade brasileira.

E aí, Senadora Leila - eu quero, inclusive, agradecer à Consultoria Legislativa, parabenizando-a -, o que eu fiz? Nosso gabinete solicitou uma nota informativa para a Consultoria Legislativa do Senado. Eu só vou ler dois trechos e já peço perdão, pois eu não vou poder prestigiar o evento dos senhores até o final, porque hoje nós temos marco temporal de terra indígena e outros temas aí não menos cabeludos para votar e tratar. Então, Senadora Leila, se a senhora me permitir, só vou ler um pequeno trecho para a sociedade. Senador Girão, isto também é importante, quero compartilhar isso com o nosso grupo lá de Senadores. Diz o seguinte: consideram-se jogos eletrônicos os programas de computador que contêm elementos gráficos, audiovisuais, etc., os dispositivos centrais e acessórios para uso privado, comercial, os *softwares* para aplicativo de celular ou as páginas de internet desenvolvidas com objetivo de entretenimento. E, Senador Girão, especialmente para o senhor, isso aqui me tirou uma carga muito grande das costas, pois as máquinas caça-níqueis e outros jogos de chance semelhantes não são considerados jogos eletrônicos.

Em resumo, já li aqui a nota legislativa, tenho mais algumas dúvidas para tirar, Senadora Leila, mas, neste momento, não tenho o que objetar. Pelo contrário, precisamos apoiar, legitimar, legalizar, dar oportunidade para o Brasil crescer nesta área tão importante que é a tecnologia. Nós temos já um dom natural. Inclusive, minha Florianópolis é um polo de tecnologia, é um polo de desenvolvimento.

Com essas palavras e com essa elucidação à sociedade brasileira, agradeço a todos os senhores, parabenizando-os. Que tenham uma ótima exposição aqui.

Muito obrigado! *(Palmas.)*

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Gratíssimo, estimado Senador Jorge Seif.

De imediato, passo a palavra para o Senador Girão, que se ausentou - só para que os senhores bem o saibam - porque, de fato, terças, quartas e quintas, principalmente terças e quartas, há um acúmulo de atividades nas diversas Comissões, nas quais as Sras. e os Srs. Senadores têm que se desdobrar. O Senador pediu licença para fazer parte de uma votação nominal, mas já está de volta. E para ele nós abrimos o espaço, como um dos requerentes.

Senador Girão, por gentileza. Bom dia.

O SR. EDUARDO GIRÃO (Bloco Parlamentar Vanguarda/NOVO - CE. Para discursar.) - Obrigado, Sr. Presidente desta sessão, meu amigo, meu irmão, Senador Veneziano Vital do Rêgo. Para quem não o conhece, um Senador diplomata nós temos aqui, um *gentleman*, e uma pessoa extremamente democrática, que vai conduzir esse trabalho da forma mais serena possível.

Eu, Senadora Leila, acredito que esta sessão de debates vai esclarecer muito a todos nós que temos dúvidas sobre este assunto. A nossa assessoria - o Roberto Lasserre está aqui - ficou mergulhada, dentre outras pautas, nisso.

No Plenário, Senador Flávio Arns, a gente estava aqui na semana passada e viu um *frisson* muito grande, e eu, particularmente, que estou aqui há quatro anos e meio, percebo que, quando existe pressa... Não é aquela velha história de "a pressa é inimiga da perfeição", não, que a gente ouve desde o jardim de infância, mas, quando existe pressa, sobretudo aqui no Congresso Nacional, muitas vezes... Tem exceções. Quero estar convencido de que esse caso do marco dos jogos eletrônicos, jogos de fantasia, é uma exceção, Senador Flávio Arns, mas eu quero estar convencido disso, porque está muito claro que existem controvérsias grandes, internas, entre vocês. Então, nós vamos ouvir aqui... E o Senado cumpre esse papel importante para a sociedade, o Senado vai ouvir, eu espero, todos os lados, aqui, que estão envolvidos com isso. Eu, particularmente, acho que a gente deve primar pela cautela, aquela velha história de que canja de galinha e cautela não fazem mal a ninguém. É importante para o Brasil? É importante para o Brasil, vamos nos debruçar... Agora, fazer a toque de caixa?! Já se esperou tanto tempo, tem que ser agora? Aí diz um: "Ah, não, isso aqui é para fugir da tributação que o Governo está querendo colocar". É correto isso, dessa forma? Então, nós precisamos fazer esse debate. E eu tenho certeza... Tem um dado que me chamou muito a atenção, Senadora Leila. Nós estamos aqui para ouvir, e eu vou concluir agora, porque o meu objetivo também, assim como essa gigante que é a Senadora Leila aqui... Em toda causa em que ela entra, o Senado se cala, porque ela faz com profundidade a sua análise, defende com unhas e dentes o que acredita, é uma idealista que o Senado Federal ganhou em 2019 - temos que agradecer ao povo aqui de Brasília. E o que me chamou muito a atenção, entre alguns itens - mas, como eu disse, eu estou aqui para ouvir -, é que o projeto de lei, em sua essência, exclui, segundo dados que chegaram para a gente, 95% do setor de *games* do Brasil, ou seja, excluiria 1,5 mil empresas brasileiras desenvolvedoras de milhares... E profissionais do setor. Isso é verdade? Está excluindo, e não incluindo? Por quê?

Aí a gente teve um debate, Senador Seif: "Ah, mas é um monopólio que está interessado nisso". Aí o outro lá diz: "Não, é um *lobby* do outro que está...". Está uma confusão que a gente precisa decantar e saber o que está por trás disso tudo. Então, vamos ouvir. Nós estamos aqui para isso. Eu espero que todos tenham oportunidade. Vamos fazer perguntas também.

E um ótimo debate na Casa revisora da República! Este é o nosso papel: Casa revisora da República. Nós vamos procurar fazer esse debate aprofundado nem que tenha que ir para outra Comissão poder analisar melhor.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

(*Durante o discurso do Sr. Eduardo Girão, o Sr. Veneziano Vital do Rêgo, Primeiro-Vice-Presidente, deixa a cadeira da Presidência, que é ocupada pela Sra. Leila Barros.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada, Senador Girão.

Vamos começar a ouvir os nossos debatedores aqui.

Eu vou conceder a palavra ao Sr. Henrique de Oliveira, Secretário de Ciência e Tecnologia para Transformação Digital do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, representando a Ministra Luciana Santos, por dez minutos.

Seja bem-vindo, Sr. Henrique de Oliveira.

O SR. HENRIQUE DE OLIVEIRA MIGUEL (Para exposição de convidado.) - Exma. Sra. Senadora Leila Barros, Exmo. Sr. Senador Veneziano Vital do Rêgo, Exmo. Sr. Senador Eduardo Girão, aqui presentes, saúdo também as demais Sras. e Srs. Senadores presentes, as ilustríssimas senhoras e senhores que participam desta sessão de debates temáticos e aqueles que estão virtualmente.

Eu tenho apenas uns três ou quatro pontos a acrescentar no que diz respeito ao PL 2.796, considerando as atribuições e competências do Ministério da Ciência e Tecnologia.

Inicialmente, cabe destacar que, de uma forma geral, o ministério é favorável a esse incentivo, a essa proposta de um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, porque, evidentemente, é um setor dinâmico, importante, com grande representação e significação sob o ponto de vista de geração de conhecimentos e de tecnologia, mas que traz, por outro lado, impactos realmente muito desafiadores para toda a comunidade e a sociedade como um todo.

O PL 2.796, de 2021, ora em tramitação, almeja ser um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para jogos de fantasia, conforme estipulam a sua ementa e o seu art. 1º. No entanto, o PL 2.796, conforme já foi aqui comentado pelas Exmas. Senadoras e Exmos. Senadores, não deixa claro se o escopo é restrito aos consoles, se abrange os programas de computador, os *softwares*, os sistemas que são utilizados nessa nova dimensão ampliada de utilização dos jogos. Há muito tempo, já se superou o modelo do console, com os seus *games* que a gente intercambiava ou baixava pela internet. Há muito tempo, se superaram as plataformas em que esses jogos eletrônicos são rodados. E se abrem hoje, além dos jogos *online*, as possibilidades e perspectivas de jogos *online* profundamente difundidos, também as apostas com base em jogos que podem ser tanto jogos eletrônicos quanto esportivos, que buscam, então, plataformas que interagem com o usuário e que acabam se transformando numa nova modalidade também, podemos assim dizer, de jogos.

O escopo de atuação do ministério é mais restrito ao art. 5º do PL, que endereça às pessoas jurídicas que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção dos jogos eletrônicos a aplicação do disposto no art. 4º da Lei 8.248. A Lei 8.248, de 23 de outubro de 1991, abrange os bens de tecnologias da informação e comunicação, mas especificamente o incentivo fica definido e focado nos equipamentos, ou seja, no *hardware*, como aqui já foi comentado. Esse incentivo promove a desoneração da produção através do mecanismo de crédito financeiro para os bens. Então, tem uma relação de bens que se aplicam - são bens que utilizam técnicas digitais, processam racionalmente a informação -, o que abrangeria, no caso, apenas os equipamentos. Reitero: não há incentivos específicos para os programas, para os *softwares*, para os serviços. Com isso, no nosso entendimento, esse marco legal, sob o ponto de vista de incentivo, de desoneração, de estímulo a pesquisa, desenvolvimento e produção, ficaria extremamente limitado.

Há outra questão que nós identificamos: desde antes da legislação da Lei 8.248, já na Lei 7.232, de 1984, os *games*, na época, repito, os *videogames*, os mais limitados, que operavam basicamente na nossa casa, no nosso ambiente - o Atari, vamos mencionar aqui -, aqueles consoles extremamente pessoais, vamos dizer assim, extremamente limitados, sem comunicação, ali restritos - a gente trocava os cartuchos ou, anteriormente ainda, a gente usava cassetes para gravar nos vários computadores -, esses equipamentos, consoles específicos, proprietários, são beneficiados, desde essa época, exclusivamente no Polo Industrial de Manaus. Então, hoje, os *games* recebem incentivos e benefícios do Polo Industrial de Manaus. E lá já foram fabricados alguns equipamentos, algumas plataformas, alguns consoles, mas, nos últimos anos, houve o desinteresse da indústria, que é dominada por indústrias globais, na produção desses bens. Então, não temos mais a produção desses bens no país. E, se o art. 5º for aprovado, além de gerar aí uma competição com o Polo Industrial de Manaus, podendo, eventualmente, ocasionar o deslocamento de empresas, a gente identifica aí uma certa insegurança jurídica que isso poderia trazer.

Mesmo assim, mesmo que houvesse a aprovação deste PL nos termos em que se encontra, as nossas observações trazem essa limitação de amplitude e de abrangência do incentivo. Então, praticamente, como aqui também já foi colocado, segundo entendi, haveria uma limitação do incentivo, por intermédio do art. 4º da Lei 8.248, crédito financeiro, para as empresas que fabricarem esses consoles no país - porque não se aplica, repito, aos *softwares*, aos sistemas, aos programas de computador -, extremamente limitado dentro da abrangência que esse setor tem, sob o ponto de vista de investimento, de faturamento e de atividades.

Finalizando, eu gostaria apenas de destacar que essa legislação - a Lei 8.248 - não abarca todo o espectro de bens e serviços, de TICs, como inicialmente poderia haver esse entendimento. E, na nossa opinião, mais, claro, da área técnica do ministério, a recomendação ou a sugestão seria que houvesse realmente um projeto específico para equacionar melhor essa questão da abrangência dos incentivos e, obviamente, também levar em conta os demais aspectos que já foram aqui tratados, os impactos sobre a educação, os impactos sobre a formação, os impactos sobre os negócios, os impactos sobre o entretenimento, com uma agravante inicial: nós não temos ideia do impacto que a inteligência artificial trará sobre os *games*, que pode ser algo extremamente... Só lembrando, os *games* hoje, mesmo os consoles, eles têm poder de comunicação, têm poder computacional, têm poder de interação. Então, sob o ponto de vista técnico, conceitual, ele é realmente um bem de TICs. Só que a opção política foi segregar, desde a legislação anterior, os bens para jogos e entretenimento são de produção exclusivamente no polo industrial de Manaus hoje. Qualquer medida, então, teria que levar em conta também essa questão para não gerar uma insegurança jurídica.

Bom, eu agradeço a oportunidade e vou acompanhar também, porque as sugestões também são bem-vindas para as atividades do MCTI.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela presença, Sr. Henrique de Oliveira, representante do Ministério da Ciência e Tecnologia, representando aqui a Ministra Luciana.

Vou passar a palavra agora para a Sra. Simone Vicentini, Coordenadora-Geral de apostas do Ministério da Fazenda, representando o Ministro Fernando Haddad.

A SRA. SIMONE VICENTINI (Para exposição de convidado.) - Bom dia, Sra. Senadora Leila Barros, Senador Eduardo Girão, e todos os presentes.

Hoje eu represento aqui também, além do Ministro Fernando Haddad, o Sr. Jose Francisco Manssur, que é o Assessor Especial da Secretaria Executiva, responsável pelo tema de prêmios e apostas no Ministério. E eu tenho um ponto aqui para colocar, que é essencial, que é a manifestação da Receita Federal do Brasil com relação ao impacto orçamentário e financeiro da medida, que, com essas isenções, a estimativa de perda de arrecadação é em torno de 800 milhões/ano. Então, a Receita Federal é contrária sob esse aspecto.

E, na parte técnica, devido às controvérsias, aos pontos polêmicos, nós entendemos que também é necessária a concessão de mais um tempo, mais tempo para debates, para aprofundamento dos estudos. Vamos acompanhar hoje a manifestação dos juristas aqui presentes também para formar um entendimento com relação aos conceitos.

É isso. Obrigada, agradeço. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela presença, Simone, representante do Ministério da Fazenda, representando o Ministro Haddad e também o Assessor Especial Francisco Manssur.

Vou passar a palavra agora para o Sr. Vilson Antonio Romero, Presidente da Associação Nacional dos Auditores Fiscais da Receita Federal do Brasil (Anfip).

Seja bem-vindo.

O SR. VILSON ANTONIO ROMERO (Para exposição de convidado.) - Bom dia, Senadora Leila. Bom dia, caro Senador Girão, demais Senadores, Senador Flávio Arns, que nos honra, e todos os que nos assistem pela TV Senado. Acho que é extremamente importante este debate, porque ele é muito vinculado a inúmeras coisas gratas e caras a todos nós cidadãos: o jogo, o ensino, a cultura, o gasto público, a receita de arrecadação também, que está sendo debatida lá, tanto na CCJ, quanto na Comissão de Assuntos Econômicos, envolvendo a reforma tributária, e nos preocupa muito. E eu fui pesquisar, desde o nascedouro, em agosto de 2021, quando o Deputado Kim Kataguirí apresentou o projeto na Câmara, a partir de determinado momento, tudo correu de afogadilho na outra Casa. Parece-me que tudo é a base de projetos de urgência, e eu vi o Deputado Darci de Matos, que era o Relator na Câmara dos Deputados... Primeiro, imediatamente, na Comissão econômica, e não passou pela CCJ. O projeto, sendo relatado... Quando deveria ser relatado em inúmeras Comissões, sendo levado diretamente a Plenário, e, num primeiro momento, uma emenda de Plenário que contempla a novidade que está sendo trazida a esse projeto, que são os *fantasy games*, havia sido rejeitada pelo Relator. O Darci de Matos rejeitou, inicialmente, a emenda. Eu vou verificar aqui quem era o autor. Era o Deputado... (*Pausa.*)

Permitam-me só... Isso. O Deputado apresentou a emenda, casualmente a de nº 2, uma que dizia que todo o procedimento envolvendo a produção de jogos eletrônicos, desde a produção intelectual até a próprio uso dos consoles, deveria ser, pelo menos, analisado e controlado no âmbito do Ministério da Cultura.

E aqui o Deputado Julio Ribeiro apresentou a emenda, incorporando... Isso que eu julgo - aqui me permitam o termo - um jabuti no marco legal dos jogos eletrônicos. *Fantasy games*, no nosso entender... Eu não falo aqui em nome da Receita Federal nem do Ministério da Fazenda, apesar de ser auditor fiscal, hoje na inativa. Acho que nós temos que ter muita cautela, senhores, porque todo procedimento, a partir da tramitação do requerimento de urgência, foi de afogadilho na outra Casa, sem este amplo debate que está sendo iniciado aqui, na Casa revisora, porque nós temos o quê? A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos, com que nós temos que, de fato, ter o cuidado, porque isso é o que invadiu as nossas residências. Aquilo que o próprio representante do Ministério da Ciência e Tecnologia nos disse é algo que pode e tem impactado definitivamente na vida de crianças e jovens.

Então, nós temos que ter um cuidado extremado sobre isso e, acima de tudo, por tudo o que está apresentado no projeto, está contemplado pela tributação com base na Lei do Bem, que envolve, obviamente, a formatação dos consórcios, essa coisa toda, mas incentivando a produção intelectual, incentivando efetivamente a formatação a partir das *startups* que estão surgindo, mas que têm uma grande... Hoje eu estava vendo uma notícia no jornal: a inteligência artificial está tomando conta dos PCs e vai tomar, com certeza, e vai ficar sem domínio todo o universo dos jogos eletrônicos.

Mas jogos eletrônicos, essa produção não tem nada a ver com a prestação de serviços, a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia. Os *fantasy games*, que são vinculados ao jogo com ligação à realidade, à atitude, à escalação de um jogador de futebol ou algo do gênero, tem que ser totalmente desvinculado, porque é um jabuti trazido ao projeto. Ele tem que ser tratado à semelhança da tributação ou da regulamentação das *bets*. Eu acho que nós temos que aproximá-lo mais das *bets* do que dos jogos eletrônicos, porque, de fato, nos parece que se assemelha aos jogos de aposta fixa e que, de fato, está movimentando, apesar de serem poucas empresas, enormemente o setor e financiando, patrocinando verbas publicitárias enormes.

Então, senhores, temos que ter, como disse bem o Senador Girão, cautela neste debate e, se possível, desmembrarmos esse projeto, sendo analisado em outras Comissões, com o devido cuidado, porque, os jogos eletrônicos, eu acho que é um setor que tem que ter marco regulatório, tem que ter incentivada a produção intelectual, que tem que ser incentivadas todas as suas circunstâncias com efetivo cuidado, até porque já a tributação está contemplada, mas o setor de serviços de entretenimento, que paga hoje como uma empresa prestadora de serviço, as poucas que existem no mercado, tem que ser regulamentado com uma outra base legal.

Esse é o encaminhamento da Anfip, no sentido de que nós tenhamos, de fato, mais cuidado, mais audiências públicas e o debate em outras Comissões que não diretamente com esse aqodamento que está se pretendendo com requerimentos de urgência, a exemplo do que aconteceu na outra Casa.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela apresentação e pela participação do Sr. Vilson, que é representante da Anfip.

Vou passar agora a palavra ao Sr. Victor Targino - desculpe-me se foi errada a pronúncia - de Araujo, representante do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo.

O SR. VICTOR TARGINO DE ARAUJO (Para exposição de convidado.) - Bom dia a S. Exa. a Sra. Presidente Leila. Bom dia, Srs. Senadores. Bom dia a todos e a todas.

É um prazer estar aqui nesta Casa, é uma honra estar aqui para debater os jogos eletrônicos, o marco legal de jogos eletrônicos e jogos de fantasia.

Em 2021, eu tive o prazer de escrever um artigo na Índia, era um artigo que tratava de jogos em geral, tratava de apostas e tratava de *fantasy games*, e minha colega indiana trouxe alguns paralelos comigo nesse artigo que estavam sendo debatidos à época por lá, muito similares ao que estamos debatendo aqui.

Os jogos de fantasia são o quê? São apostas? Não são? Era uma questão nova lá, e lá essa questão surgiu por causa de um jogo que se chamava Draft Eleven, os 11 ideais - Dream Eleven, perdão -, os 11 do sonho, que tinha um paralelo no críquete, que é o esporte mais popular por lá. Essa empresa estava ganhando muito dinheiro, e o debate passou a surgir ali, um debate em âmbito judicial e no Legislativo, e chegou-se ao entendimento ali na Índia, em idos de 2017-2018, tanto nos tribunais de Punjab, do Rajastão, de Bombaim, que são cortes superiores ali, em linha de que os *fantasy games* não se assemelham às apostas, eles são uma figura própria, porque eles são uma figura absolutamente dependente da habilidade do jogador, eminentemente dependente da habilidade do jogador. E todos os estudos ali feitos naquela época, em 2017-2018, convergiam para isso. Colocamos no artigo.

Posteriormente esse artigo, em 2022, na Suprema Corte da Índia, chancelou de vez a questão e tratou os *fantasy games*, os *fantasy sports* como uma questão distinta das apostas. E isso é muito bem-vindo no projeto de lei, como já mencionado aqui em Plenário, no sentido de que os jogos de azar *lato sensu*, falando deles de um modo geral, os jogos de chance, estão excluídos do projeto. Não se assemelham sequer a jogos de fantasia, tampouco a jogos eletrônicos, como assim definidos no projeto de lei.

Continuando aqui com os *fantasy games*, eles vêm muito antes dos jogos eletrônicos. Os primeiros *fantasy games* que começaram a ser populares nos Estados Unidos são da década de 1930, ligados ao beisebol. Chamava-se ali, o nome do jogo, de o passatempo favorito do norte-americano, e eram jogos de cartas, eram jogos físicos. Eles só se tornaram do meio virtual porque era mais fácil angariar recursos e angariar jogadores, ou seja, é só o meio que mudou, mas o jogo já existia. É como se um jogo de cartas passasse ao ambiente virtual. Só que é um jogo que depende de habilidade para ganhar. Esse paralelo entre habilidade e sorte torna ambas as figuras inconfundíveis. E nos Estados Unidos também houve amplo debate. Lá, enfim, a regulação existe desde 2006, a definição legal, e muito me alegra ver que a definição legal foi trazida para o Brasil tal como está lá, bem definida, com clareza, para os jogos de fantasia.

Muito respeitosamente, com todas as vênias às falas que vierem a me suceder aqui neste púlpito, os jogos de fantasia já são tributados. O Cartola FC da Rede Globo existe desde 2012, no mínimo, e eu tenho certeza absoluta de que é uma receita lícita, transparente e tributada. Já existe. O ideal é: tragamos segurança para o setor, tragamos definição legal, possibilitemos que o investidor tenha a abertura e transparência de que aquele investimento que ele vai fazer não vai eventualmente desaguar numa mesma linha de apostas, com uma tributação diferente, com via diferente, inclusive aos olhos da moralidade sobre a atividade, porque todos sabemos que apostas estão ainda numa zona moral cinzenta em debates religiosos; os jogos de fantasia, não.

Trago também aqui a esta Casa, se me permitem, um estudo que li recentemente, da Universidade Federal da Bahia, feito por Marina Aragão, um estudo de 2019. Aqui, como representante do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo, tenho de mencioná-lo. Nesse estudo, ela cita que o engajamento daqueles entrevistados, a partir do Cartola FC, junto ao esporte, junto ao consumo do futebol aumentou em 70%, ou, melhor, 70% dos entrevistados ali disseram: "Sim, o meu engajamento melhorou, eu comecei a acompanhar futebol melhor, eu comecei a consumir esporte melhor por conta do *fantasy sport*, por conta da necessidade de eu acompanhar. Depois, eu tenho que mexer no meu time no final de semana, aquele jogador não vai ser escalado, então, eu tenho que tirá-lo senão vou fazer menos ponto na rodada". Enfim, é mais uma forma que o fã de esporte tem de enxergar e de se associar ao esporte e é mais um recurso que o esporte tem, em

geral, e não só o esporte, mas todos os envolvidos ali, as emissoras, os patrocinadores, de angariar audiência, de angariar consumo, de angariar fãs, recursos lícitos, evidentemente.

Então, eu acho que aqui é muito importante que nós debatamos o tema, é relevante, propositiva a pauta, mas não podemos associar, de forma alguma ou de forma negativa, os jogos de fantasia, rotulá-los de jabuti etc; muito pelo contrário. Os jogos de fantasia já existem, já são aplicados, e o marco legal, como o próprio nome diz, é um marco legal: traz linhas mestras, linhas atemporais - serve para isso. É um projeto conciso, é um projeto claro, é um projeto que visa desburocratizar, dar segurança jurídica e dar fluidez ao setor. Nós sabemos, e foi muito bem já citado aqui em Plenário, que a inteligência artificial está num nível sem precedentes. Não sabemos o que vai acontecer no dia de amanhã. Então esse debate tem de ser recorrente em todas as Casas do nosso Legislativo, em todos os Poderes, não tenho dúvida. Mas, se a cada vertical nova, a cada detalhezinho novo que surgir nós tivermos de parar, revisar, mudar o projeto, não vai sair legislação nenhuma, nunca, porque a evolução do setor, a dinâmica que deriva da tecnologia, dos jogos eletrônicos etc. é exponencial. Nós nunca vamos conseguir acompanhar se tivermos de detalhar todo e qualquer assunto novo que surja. Nós precisamos de um marco atemporal, enxuto, que dê segurança e que possibilite com que façamos as adaptações necessárias, como bem trouxe aqui S. Exa. o Sr. Senador Flávio Arns.

A educação é importantíssima? É, Sr. Flávio Arns, é muito importante. Se for preciso, tratemos sobre educação e jogos eletrônicos num projeto paralelo, a partir do marco legal. O marco legal já faz referência à Lei de Informática, que existe desde 1998. Mas o que ocorre é: hoje, no Brasil, há empresas já explorando o setor de educação, explorando jogos eletrônicos e a famosa gamificação dentro da educação. Já há. Já são pautas existentes. E outras vão surgir que não conseguimos nem prever aqui neste momento.

Então, parabenizo pelo debate, parabenizo a Câmara dos Deputados também pela redação e a iniciativa aqui no projeto de lei, que vejo com bons olhos. É um marco legal, repito, são linhas mestras. E parabenizo pela inserção dos jogos de fantasia, que, ao meu ver, já existem há mais de uma década, sendo praticados no nosso futebol, e que, enfim, merecem a segurança jurídica que o projeto se propõe a lhes dar.

Obrigado pela oportunidade. (*Palmas.*)

O SR. EDUARDO GIRÃO (Bloco Parlamentar Vanguarda/NOVO - CE. Pela ordem.) - Pela ordem, rapidamente, Presidente, Senadora Leila, só para cumprimentar aqui meus amigos que vieram prestigiar este debate no Plenário do Senado: o Deputado Jaziel e a Deputada Dra. Silvana, do Ceará.

Muito obrigado pela presença de vocês.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Sejam bem-vindos, Deputados.

Bom, eu quero agradecer a presença do Victor de Araújo, que é representante do Instituto Brasileiro de Direito Desportivo. Vou passar a palavra agora... Já adianto, agradecendo a presença do Senador Carlos Portinho, que na sequência, após a Sra. Lynn Alves, Senador, eu passo a palavra para o senhor.

Vou conceder a palavra à Sra. Lynn Alves, Professora e Doutora da Universidade Federal da Bahia, Especialista na relação entre jogos e educação e Consultora da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (Abragames). Ela vai estar no sistema remoto.

Seja bem-vinda, Profa. Lynn Alves.

A SRA. LYNN ROSALINA GAMA ALVES (Para exposição de convidado. *Por videoconferência.*) - Bom dia. Muito obrigada. É muito bom estar aqui neste momento, nesse exercício da nossa democracia e cidadania.

Como o tempo é curto e tenho muita coisa para dizer, eu gostaria de começar destacando que a iniciativa de propor um marco para fortalecer o ecossistema dos *videogames* no Brasil é fundamental. Mas, para tanto, é essencial, como agora, envolver a comunidade de desenvolvedores, pesquisadores e associações nessa discussão, pois somos nós que, ao longo dos últimos 30 anos, estamos construindo essa história. Logo, as audiências públicas são o caminho para garantir esse fórum de debate.

Assim, eu gostaria de pontuar, a partir da minha perspectiva e *expertise*, as fragilidades que encontrei no Projeto de Lei 2.796, de 2021. São quatro pontos - eu vou tentar ser breve.

O primeiro ponto se refere à junção inadequada, no documento, de duas categorias distintas, isto é, *videogames* e esportes de fantasia. Isso já foi trazido aqui em alguns momentos. É importante destacar que os *videogames* não se constituem apenas em *softwares* ou dispositivos tecnológicos para jogar. Como o documento enfatiza muitas vezes, a produção desses artefatos, dos *videogames*, envolve questões tecnológicas, culturais, artísticas, educacionais e outras. Toda a nossa

comunidade compreende os *videogames* como artefatos culturais, e em todo o documento essa importante definição é preterida, ignorada, esquecida.

Os esportes de fantasia, inclusive como destacado no documento, limitam-se a, entre aspas, "um tipo de jogo que envolve apostas, recompensas, competições, premiações financeiras, considerando desempenho de atletas em eventos esportivos". Essa caracterização - fechando as aspas e começando a minha fala de novo - pode indicar abertura de brechas para que as plataformas de aposta se apropriem do que está sendo dito no marco, justificando, entre aspas, "o uso de alguns tipos de jogos que podem viciar". E não teríamos como investigar e proibir se esse marco for regulamentado como está.

Portanto, a conceituação e a caracterização do que é esporte de fantasia diferem totalmente do que é compreendido mundialmente como *videogames*. *Videogames* não envolvem apostas de dinheiro e nem implicam competição, para receber um prêmio e enriquecer. Logo, objetos distintos necessitam de marcos separados e que deem conta das suas especificidades.

E aí, só destacando um pouco da fala de quem me sucedeu, se os jogos de fantasia existem antes dos *videogames*, por que não existe um PL próprio? Por que só surgiu essa necessidade quando surgiu a regulação das apostas dos *bets*?

Assim, o primeiro ponto a ser defendido aqui que eu gostaria de destacar é que o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil seja apenas o específico para os *videogames* e que não tenha nenhum jabuti nesse marco, que ele respeite a especificidade que têm os *videogames*.

O segundo ponto - que é um ponto muito caro para mim -, como o Senador colocou anteriormente, é a questão da educação. Então, o outro ponto importante refere-se ao art. 4º, que trata de onde pode ser "utilizado", entre aspas... Por que estou enfatizando tanto isso de aspas no "uso" e no "utilizado"? Vocês vão entender agora. Prossigo: trata de onde podem ser utilizados os jogos. E aqui percebemos uma perspectiva bem instrumental e tecnicista dentro do marco da mediação dos jogos dos *videogames*. O item 1, por exemplo, desse art. 4º fala do uso no ambiente escolar, inclusive faz referência à BNCC. Contudo, logo após - tem uma vírgula e, logo após - destaca o aspecto recreativo desses jogos de fantasia e tal.

Os *videogames* são ambientes lúdicos que podem estimular distintas aprendizagens e desenvolvimento de funções cognitivas. Mesmo aqueles que não são desenvolvidos para fins educativos também contribuem para o desenvolvimento social, afetivo, cognitivo. Contudo, ao incluir no marco os esportes de fantasia e destacar o aspecto recreativo nesse item, estaremos incentivando os nossos estudantes, crianças e adolescentes a apostarem, tornando-se vulneráveis para, cada vez mais precocemente, imergirem no universo dos esportes de fantasia, que destacam apenas apostas, recompensas, competições e premiações financeiras, entre outros aspectos, tornando-se muito prejudicial autorizar, através desse marco, a interação com jogos desse tipo, gerando vícios, compulsões, consumos desenfreados, sem nenhuma contribuição para aprendizagem e desenvolvimento das crianças e adolescentes. Então, dar chance de apostas serem consideradas *videogames* é abrir as portas para que as crianças apostem. É isso que a gente quer? Não queremos isso. No *videogame*, você faz várias tentativas e aprende a jogar e avança. É um processo cognitivo, de desafios cognitivos contínuos. Nas apostas, a criança passa a entender que apostar é a sua jogada. Ela coloca o dinheiro e imagina que, quanto mais colocar, mais vai ter chance de ganhar. Mas a maioria perde. Ela vai apostar como se fosse um aprendizado do jogo, e a única coisa que ela estará fazendo é perder o dinheiro da família e se tornando viciado nesse tipo de jogo.

Para além desse importante fundante aspecto que eu acabei de colocar, existe um outro. Aprovar o marco do jeito que foi apresentado significa legalizar, por exemplo, a concorrência de empresas para vender e divulgar esses jogos nas secretarias de educação, por exemplo.

Ressaltamos mais uma vez que os esportes de fantasia não são os *videogames*, que a nossa indústria e os nossos pesquisadores e nossos desenvolvedores vêm produzindo e investigando há mais de 30 anos, com seriedade, preocupações pedagógicas, psicológicas, com preocupações em relação à saúde mental, às questões ligadas à violência, aos cuidados éticos, entre outros. Então, o nosso objeto é totalmente distinto, não cabe no mesmo marco.

Outro ponto frágil do marco aqui analisado é o fato de não ter passado pela Comissão de Educação do Senado, conforme requerimentos já realizados e não atendidos, o que já foi evidenciado aqui pelo Senador. Aprovar o marco apresentado aqui é um retrocesso - estou entrando no terceiro item.

Outro ponto fundante refere-se à preocupação com a segurança e proteção das crianças e adolescentes, não apenas nos *videogames*, mas especialmente nos esportes de fantasia. Infelizmente, a nossa Lei Geral de Proteção de Dados tem apenas o art. 14, que trata dessas questões ainda de forma frágil, mas já temos instituições como a Alana, por exemplo, que já vem discutindo essas questões no intuito de criar uma regulação para esse aspecto tão relevante.

Esse ponto deve fazer parte do marco, do novo marco, que é o que a gente defende: um marco novo, específico para a nossa indústria e para os nossos pesquisadores. Esse novo marco deve reforçar a necessidade, a importância de se preocupar com

os princípios para proteger os dados do usuário. São dois princípios básicos: o *privacy by design* e o *privacy by default*. Então, isso é importante no desenvolvimento de qualquer ambiente interativo.

O quarto e último ponto importante aqui para ser dito são as questões ligadas à formação, que o marco também traz.

As questões de formação evidenciadas no marco são também importantes, pois o diálogo entre as universidades que já vêm realizando pesquisas em distintas áreas sobre *videogames* há mais de 30 anos e a indústria é fundante para contribuir na formação de profissionais para atuarem na indústria de *videogame*, fortalecendo o nosso ecossistema. Assim, a definição de políticas públicas que financiem esses processos formativos, inclusive processos para os docentes, para que eles possam atribuir sentidos à mediação dos *videogames* no espaço da sala de aula, e aí possam efetivar e dar conta da preocupação que o Senador colocou anteriormente... Então, esses são aspectos importantes.

Outro aspecto importante é o financiamento para a realização de pesquisas e desenvolvimento de jogos dentro da universidade. Por exemplo, eu coordeno um grupo de pesquisa em que nós desenvolvemos 13 jogos voltados para o espaço escolar com financiamento das agências de fomento federais, estaduais e das secretarias de educação e cultura aqui do meu Estado, a Bahia.

Tudo isso são pontos fundantes para serem revistos nesse marco.

Diante do exposto, do meu ponto de vista, eu não recomendo a aprovação desse projeto de Lei 2.796 e proponho a elaboração de um documento que tenha a participação da comunidade aqui presente, tendo como objeto somente os *videogames*.

Então, isso é o que já vem sendo defendido; pelo menos, as pessoas que falaram antes de mim, com a exceção de uma, defendem esse ponto de vista.

Quero agradecer demais, Senadora, a oportunidade de estarmos aqui, de podermos falar, juntamente com os meus companheiros de pesquisa e de desenvolvimento, e de podermos nos colocar. Esse é um momento muito importante, e a gente não pode, como já foi dito, definir isso apressadamente para atender interesses de diferentes partes, que têm outras ideias em mente, e não uma preocupação mais séria como a nossa.

Muito obrigada. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada, grata pela participação, Lynn Alves, Professora e Doutora da Universidade Federal da Bahia.

Agora vou conceder a palavra ao Senador Carlos Portinho.

O SR. CARLOS PORTINHO (Bloco Parlamentar Vanguarda/PL - RJ. Para discursar.) - Bom dia a todos.

É um tema, a tecnologia, que move meu mandato - fui Relator do marco legal das *startups*, autor de emendas que aprovamos aqui na lei das criptomoedas e, agora, devo ser o Relator do *blockchain* - porque o futuro é a tecnologia. Quem resistir vai ser atropelado, a tecnologia é inexorável.

Dito isso, o assunto nos traz aqui a uma grande discussão. Meu gabinete recebeu nas duas semanas todos os setores. A Senadora Leila tem exercido democracia participativa desde o princípio da sua relatoria nesse projeto. Não foram poucas as discussões, os debates, por segmentos, em audiências públicas, e mais uma vez aqui, nessa sessão de debates, com formato de uma audiência pública, porque franqueia a participação livre, popular, nessa discussão, traz os atores do setor. Tenho certeza de que todos vocês aqui que acompanham têm a legitimidade para criticar o projeto no sentido de contribuir com ele.

É lógico, cada um tem o seu interesse. E diante, muitas vezes, de um interesse conflitante, é preciso que a gente possa colocar no devido lugar a questão, para que a gente busque o que no direito a gente chama, querido Daniel Homem de Carvalho, que aqui bem representa a OAB, de natureza jurídica. A natureza jurídica não é guiada pelo fim da atividade. E por que eu digo isso? Os ditos jogos eletrônicos são esportes? E aí caímos numa grande discussão sobre se, por serem muitas vezes um veículo de competição, eles serão esportes. Os jogos eletrônicos estão afeitos à questão educacional? Também, porque nós conhecemos a gamificação, a importância que tem na formação na era da tecnologia, e isso não pode ser desprezado. Os jogos eletrônicos são atividade cultural? Sim. Os *fantasy games* e outros utilizam de forma acessória e impulsionam a cultura de diversas maneiras, o audiovisual. É possível a gente pensar que sim, embora isso traga mais um outro conflito, que é entre *videogames* e *fantasy games*.

Então, a gente está aqui vivendo conflitos. E, quando a gente não compreende onde se inserem esses conflitos todos, qualquer decisão, qualquer relatório, Senadora Leila, vai desagradar a um setor ou a outro. Onde está a convergência nisso?

Jogos eletrônicos são frutos da evolução tecnológica, da tecnologia, da ciência, dos nossos programadores, dos nossos desenvolvedores, da exploração de uma atividade privada, porque, infelizmente, todos - e é comum em todos os segmentos

- acham que o Estado vai resolver os seus problemas. Todos reclamam do Estado, mas buscam o Estado para se sustentar nas suas atividades e resolver as suas questões econômicas na maioria das vezes.

É lógico que o Estado tem uma contribuição para dar, mas a gente não pode olhar para o recurso do audiovisual e da cultura para dizer que os jogos são uma atividade cultural, porque a gente não está olhando para a natureza jurídica da atividade; a gente está olhando para o fim dela, porque lá tem dinheiro público. A gente não pode olhar para os jogos eletrônicos quando é uma atividade esportiva não pela definição de sua natureza jurídica, mas porque é lá que está o recurso público - muito menos para a educação.

E aí eu pergunto: fará bem ao setor da tecnologia, que é a única convergência entre todos que divergem sobre essa mesma atividade em seus inúmeros segmentos? A gente vai dividir o pote, dividir os recursos, que já são escassos, já que é para olhar para o fim, com todas as modalidades de esporte em que já são escassos os recursos, Senadora Leila? Quantas vezes a gente aqui aprova Bolsa Atleta, prorrogação, isenção de Imposto de Renda para tentar financiar o esporte? A gente vai olhar para a Lei do Audiovisual, porque um jogo eletrônico virou um filme e vai dizer que tudo é audiovisual para poder pegar o recurso do audiovisual? Isso não é nem inteligente. Vocês vão dividir o recurso com os artistas? Vocês vão entrar na discussão da Lei Rouanet?

A tecnologia é independente disso tudo, ela é a origem. Vamos olhar para a natureza jurídica.

Eu quero deixar clara a minha posição aqui: jogos eletrônicos, seja de caráter educacional, seja de caráter de competição, sem entrar no mérito se é esporte ou não, porque só se entra nesse mérito por causa dos recursos do esporte, que são poucos, que não vão dar para vocês... Talvez a atividade dos grandes desenvolvedores angariem mais recurso até mesmo do que o futebol, se olhar em nível mundial. É esse pote que a gente vai dividir aqui com o dinheiro público?

Então, vamos olhar para a tecnologia, gente, porque a tecnologia é o que une tudo: une os jogos de caráter de educação, une os jogos de caráter cultural, une os jogos com caráter esportivo. E é lá no Ministério da Ciência e Tecnologia que estão os recursos, porque a natureza jurídica dessa atividade, na sua origem, decorre do desenvolvimento tecnológico e nos leva à era digital e ao futuro da tecnologia, porque o que a gente conhece, hoje, de jogos eletrônicos, não tenham dúvida, será ainda mais no futuro que a gente nem sabe. E é lá na ciência e tecnologia que está o desenvolvimento, é lá que pode haver orçamento e recurso, para não ficar se acotovelando com outras atividades em que os recursos já são escassos.

Não vamos olhar para o fim, não vamos olhar para o dinheiro, não vamos olhar para o poder público como fomentador disso, mas vamos olhar para a tecnologia, vamos olhar para o ministério que pode desempenhar esse papel exclusivamente para o setor, seja qual for o seu segmento.

Essa é minha opinião. Eu estou absolutamente certo disto: é um erro querer discutir. Vamos discutir aqui o dia inteiro se é cultura, se é esporte, se é educação, e não vamos chegar a lugar nenhum. E, no final, o texto vai agradar a um, e não vai agradar ao outro. E vamos fomentar conflitos entre *fantasy* e *videogames*? Ora, tudo é tecnologia, e o papel, o desempenho dessa atividade para o desenvolvimento do país é fundamental. E é lá no Ministério da Tecnologia que vocês vão poder contar com o meu apoio, na hora de, no Orçamento, Senadora Leila, buscar os recursos para o desenvolvimento das suas atividades, para que a gente possa criar um programa, como tem no esporte, ou na cultura, ou no audiovisual, que atenda ao setor, e não dividir com eles, que já brigam por esses poucos recursos. Isso não é inteligente - não é inteligente - e não é, acima de tudo, a natureza jurídica original desse segmento, que engloba diversas atividades.

Por fim, eu quero parabenizá-la, Senadora Leila, pela sua democracia participativa, por ouvir o setor e dar a oportunidade de a gente se convencer, porque eu cheguei a essa conclusão depois de ouvir todos, porque cada um puxa para o seu, é natural, mas, na verdade, o setor tem que se unir e se unir debaixo do chapéu da ciência e tecnologia, que é a origem de todo esse setor. Terão um parceiro nisso!

E quero dizer aqui, e com todo carinho, porque escutei e recebi milhares de pessoas do setor, minha assessoria também... Hoje os nossos telefones estão inundados de mensagem. Pelo amor de Deus, gente! Com tanta abertura para a discussão, vai ser uma mensagem de WhatsApp que vai fazer a gente votar a favor? É simples assim? É ser contra ou a favor? Não! Mais importante do que as inúmeras mensagens que atolaram a minha caixa de mensagem - e isso faz parte, sou uma pessoa pública, tenho que conviver com isso, mas não é inteligente - é que a assessoria parlamentar de vocês funcionou. Ela esteve no meu gabinete - a de todos os setores, a de todas as associações.

(Soa a campanha.)

O SR. CARLOS PORTINHO (Bloco Parlamentar Vanguarda/PL - RJ) - Vamos aqui, nesse foro, discutir - e eu encaminho dessa forma - tecnologia, Ministério da Ciência e Tecnologia, orçamento da Ciência e Tecnologia, porque lá vão caber os jogos educação, lá vão caber os jogos esporte, lá vai caber o jogo audiovisual, no que for pertinente a eles.

Muito obrigado. *(Palmas.)*

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela fala e a participação, Senador Portinho, sempre muito atuante, muito presente aí nos debates.

Eu vou passar a palavra agora para o Sr. Udo Seckelmann, que é advogado.

Seja bem-vindo, Sr. Udo.

O SR. UDO SECKELMANN (Para exposição de convidado.) - Bom dia a todos.

Primeiramente, quero agradecer o honroso convite dos Srs. Senadores à Senadora Leila e aos aqui presentes.

Meu nome é Udo Seckelmann. Eu sou advogado do escritório Bichara e Motta Advogados. Eu sou Professor também de Direito dos Jogos, tenho alguns artigos acadêmicos publicados sobre o tema e espero contribuir para o debate de alguma forma aqui.

Pessoal, eu vou dividir a minha fala em duas partes: a primeira parte, mais mercadológica, que eu vejo no dia a dia, atuando nesse mercado, nesse setor de *games*; e outra parte, mais acadêmica.

O Senador Portinho falou bastante de natureza jurídica - eu vou trazer um pouco da natureza jurídica dos jogos também.

Pessoal, eu atuo na área de *games* há uns anos já e eu trabalho com algumas empresas de jogos e a gente vê claramente uma diferenciação de posicionamento quando a gente trata das diversas verticais diferentes dos jogos, dependendo do cliente que está vindo para a gente.

Enquanto as apostas esportivas já possuem algum tipo de direcionamento legislativo, então os operadores sabem que existe a Lei 3.756, de 2018, que legalizou as apostas esportivas de roda fixa, e agora vai ser regulamentado pelos meus colegas aqui do Ministério da Fazenda, aqui presentes, os operadores de *fantasy* não têm essa clareza legislativa, regulatória ou até mesmo segurança jurídica para atuar nesse sentido.

Então, quando os operadores de *fantasy games* chegam para a gente no nosso escritório, eles chegam com o dever de casa pronto: eles analisam o mercado brasileiro, eles trazem dados, pesquisas, estudos empíricos, mostrando o número de brasileiros que acompanham o esporte X, Y, Z, o número de brasileiros que têm acesso à internet, o número de brasileiros com *smartphones*, o número de brasileiros que já jogaram ou pretendem jogar *fantasy games* no futuro. Então, eles chegam aqui para investir, e naturalmente eles buscam assessoria jurídica. E, quando eles buscam a gente, e a gente dá o breve panorama jurídico e legislativo que a gente possui, em termos de *fantasy games* e jogos, eles desanimam. Grande parte deles desiste. Operadores estrangeiros, multibilionários, que pretendem fazer um investimento massivo no Brasil, desistem exatamente porque eles têm esse receio de fazer altos investimentos no Brasil, e, daqui a um mês, autoridades públicas brasileiras baterem na porta e impedirem a plena exploração da atividade por conta de uma confusão relativa às verticais do jogo.

Então, senhores, quando a gente fala de *fantasy games* - e eu tenho certeza de que vários colegas aqui vão trazer essas questões mais a fundo -, existem inúmeras diferenças de *fantasy games* para jogos de azar - eu não vou trazer aqui essas diversas diferenças. Eu vou trazer a natureza jurídica, como citado pelo Senador Portinho agora há pouco. E, quando a gente estuda *gaming law*, e a gente pega a literatura internacional sobre o tema, a gente vê que, para uma atividade ser enquadrada como jogo de azar, ela exige três requisitos: o primeiro deles é o *stake*, que é uma quantia arriscada ou algo de valor arriscado; o segundo é um elemento de álea, ou sorte, ou acaso; e o terceiro é um prêmio a ser pago, em caso de acerto do prognóstico. Então, se uma atividade tiver esses três requisitos, ela pode ser enquadrada como jogo de azar.

Fantasy game não tem *stake*, não tem quantia arriscada. *Fantasy game*, no máximo, tem uma taxa de inscrição para você poder participar da competição organizada pelo *fantasy game*, pelo operador. A taxa de inscrição não varia. Eu não posso aumentar a taxa de inscrição, para, eventualmente, aumentar o meu prêmio. A taxa de inscrição é fixa, e o prêmio é fixo, não varia. Então, isso, em relação às apostas, é completamente diferente.

Em relação ao prêmio, enquanto operadores de apostas, você aposta contra a banca. Então, a banca tem algum interesse em que você perca esses valores, para que consiga arrecadar, e, também, nem sempre os apostadores vão ganhar prêmios em apostas. Talvez todos os apostadores apostem em uma cotação específica e não recebam nada de prêmio.

No *fantasy game* não existe isso. No *fantasy game*, o operador de *fantasy game* não tem a pretensão de que o seu jogador não ganhe, ou não faça um bom trabalho, ou não estude bem o mercado, para não "apostar", entre aspas, bem. Operador de *fantasy game* organiza um campeonato, uma competição, recebe uma taxa de inscrição, e ele vai sempre distribuir prêmio, independentemente se o jogador vá mal ou bem.

E o terceiro e último ponto, o elemento de álea ou sorte, que é o elemento que mais gera discussões mundo afora, mas a gente não precisa reinventar a roda, senhores. A gente tem estudos, mundo afora, como o meu colega Victor Targino inclusive citou, estudos do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), de outros institutos, estudos e estudos, mundo

afora, mostrando que *fantasy game* não é jogo de azar. O resultado do *fantasy game* depende mais da habilidade do que da sorte.

E eu vejo essa saga dos *fantasy games* muito parecida com a saga que o pôquer teve que enfrentar nos últimos anos, aqui no Brasil, em mais de década em que o pôquer era confundido com jogo de azar. E, depois de anos e anos de litígios e de insegurança jurídica, hoje a gente tem, mais ou menos, uma jurisprudência pacífica de que pôquer é um jogo da mente, é um jogo de habilidade. Então, eu, que sou um jogador de pôquer amador, se jogar contra um jogador de pôquer profissional, muito provavelmente, talvez eu ganhe uma ou duas mãos, mas, se eu jogar cem vezes, eu vou perder 98.

Então, senhores, *fantasy games* não se confundem com jogos de azar. A gente não precisa reinventar a roda. Já existem estudos, mundo afora, de outras jurisdições, que já têm esse assunto vencido há muito tempo, já superado, estudos e mais estudos, e a gente não precisa fazer, criar algo novo. A gente pode só verificar, analisar as melhores práticas internacionais e aplicar à nossa legislação brasileira, para que a gente acompanhe o mundo e a gente atraia esse setor, que é multibilionário, para que invista no Brasil, porque, se não tivermos isso, os operadores que hoje procuram a gente para investir no Brasil vão continuar desanimados e não vão investir.

Obrigado a todos. (Palmas.)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada, Udo Seckelmann, advogado, pela presença.

Eu vou conceder a palavra agora ao Sr. Oksandro Gonçalves, Presidente da Associação Brasileira de Direito e Economia (ABDE).

Seja bem-vindo!

O SR. OKSANDRO OSDIVAL GONÇALVES (Para exposição de convidado.) - Bom dia a todos e a todas.

Muito obrigado, Exma. Sra. Senadora Leila Barros, pelo convite, aos demais Senadores, a quem cumprimento extensivamente, e aos presentes.

Deixe-me apresentar inicialmente: meu nome é Oksandro. Eu sou Professor de Mestrado e Doutorado em Direito Econômico da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Senador Arns; também estou, neste momento, desenvolvendo projetos de pesquisa em relação à regulação, seus possíveis impactos sobre o desenvolvimento econômico, social e cultural; e também sou Presidente da ABDE (Associação Brasileira de Direito e Economia), que se ocupa de estudar e de incentivar a boa regulação, a eficiência normativa e a redução do que nós chamamos de custos de transação para o desenvolvimento de toda e qualquer atividade econômica.

A partir deste ponto, eu passo a tratar do projeto e das suas implicações.

O marco regulatório tem uma estrutura que precisa ser necessariamente observada. Dentro dessa perspectiva, nós entendemos que esse marco regulatório não é propriamente um marco; é um apanhado de artigos soltos, que precisa ser ordenado, e isso só é possível mediante grande discussão, grande discussão plúrima, e não apenas de requerimentos aprovados em urgência.

E passo aqui, de forma técnica, a abordar o que me justifica dizer que não se trata de um marco legal.

Dentro dessa estrutura, ela inicia com a definição do seu objeto, e o objeto não está claro, e também inicia com a precisão das definições, e as definições também não estão devidamente enquadradas. Há uma confusão generalizada a respeito de diversos aspectos que são, inclusive, objeto de discussão, por exemplo, no âmbito da Receita Federal, no âmbito da tecnologia, no âmbito do audiovisual e assim por diante. Se um marco legal pretende resolver os problemas e trazer segurança jurídica, é preciso que essas definições sejam precisas. Se elas são imprecisas, eu já tenho, de início, um grande problema.

Falta também organicidade nesse marco legal. Nós temos dois artigos iniciais, depois outros quatro artigos e os artigos finais. Se nós observarmos, fica a impressão de que houve uma inserção de uma determinada matéria que ficou inorgânica. Ela ficou toda atabalhoada dentro do processo legislativo, e isso acabou contaminando o projeto que ora se discute.

Também não ficou clara a questão dos investimentos na área - isso é muito importante. O Senador Portinho destacou a questão dos recursos. O setor de jogos eletrônicos, principalmente de *videogames*, sofre muito com a obtenção de recursos para o desenvolvimento das suas atividades. Isso não ficou claro. Se nós temos um marco legal para a promoção e o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, é preciso que isso fique mais claro. O representante do ministério também destacou e disse: "Já temos aqui uma parte disso contemplada no mundo dos consoles, mas nós precisamos ir adiante".

Também não há, por exemplo, a previsão de um *sandbox* regulatório. Como esse é um setor que é muito dinâmico - falou-se, por exemplo, em inteligência artificial -, seria importante o marco regulatório ter um *sandbox* regulatório, que é

justamente uma possibilidade de se criarem regulações intermediárias para que não se precise modificar toda a legislação à medida que essas adaptações e essas mudanças ocorram.

Também não fica clara a questão da educação, como foi bem destacado já pelos que me antecederam. O modelo de inclusão desse tipo de solução implica uma interação com o Estado. E como será essa interação com o Estado no plano da educação? Os jovens são muito sensíveis a esse modelo gamificado de educação. Se nós não formos precisos na definição dessa gamificação, nós podemos ter um problema de uma zona cinzenta para o educando. Isso precisa ser muito claro. Não podemos deixar que isso fique nessa penumbra.

Também não temos ali uma adequada previsão do tratamento de dados, principalmente porque envolve crianças e adolescentes. O Senador Arns, por exemplo, quantificou isto: nós estamos falando de 50 milhões de crianças na educação básica. Se nós não tivermos esse tratamento de dados de forma adequada, nós temos que tomar cuidado com o que vai ser feito com esse dado. Hoje nós temos um debate muito grande. Tem a LGPD, a ANPD, várias entidades responsáveis pela verificação de como esses dados podem e devem ser utilizados para finalidades adequadas e não para más finalidades.

Também peca em outros pontos que eu passo a destacar daqui para a frente.

Primeiramente, há a confusão das indústrias. Parece-me que nós temos uma indústria que corresponde à indústria dos desenvolvedores de jogos eletrônicos, que por sua vez está sendo confundida com um outro tipo de atividade exploratória que parte dessa suposta verticalização, mas que com ela não se confunde. Os esportes de fantasia, na nossa percepção, não correspondem a nenhum processo produtivo, pelo que ficou definido no marco legal. Trata-se de uma prestação de serviço, pelo que também ficou definido no marco legal. Consequentemente, nós temos, ao final desse processo, um resultado diferente daquele que se verifica nos jogos de *videogame*, que é a questão da premiação em dinheiro. Ao final de um jogo de *videogame*, eu não tenho essa premiação; ao final de um esporte fantasia, eu tenho a premiação. Como é que se trata isso? Como é que se tributa isso? Não ficou claro. Se o marco legal optar por não separar as atividades, mas mantê-las, ele precisa deixar claro qual é o modelo de tributação para cada uma dessas atividades. Os jogos eletrônicos têm uma tributação, os esportes fantasia devem ter outro modelo tributário.

Peca também na definição do que é jogo eletrônico, porque um dos objetivos de um marco legal é resolver problemas da vida prática. Os jogos eletrônicos têm um problema muito grande que são a questão aduaneira e a questão tributária. Como nós não temos uma boa definição do que é jogo eletrônico, porque ela mistura programa de computador, *software*, com *hardware*, quer dizer, o próprio dispositivo, o console, ele simplesmente passa ao largo de algo que é o mais caro para o setor de jogos eletrônicos que são os chamados *kits* desenvolvedores de jogos. Esses *kits* são cedidos pelas empresas que atuam no segmento e são tributados pesadamente pela Receita Federal, em parte - e aí não é culpa da Receita - porque não há uma definição clara do que são, não há uma definição da sua natureza jurídica. Em função dessa dúvida a respeito de qual é a sua natureza jurídica, é óbvio que o agente fiscal tem que trabalhar dentro daquela gama genérica e, dentro dessa gama genérica, acaba por tributar de uma forma extremamente pesada esses *kits* de desenvolvedores, conhecidos pela sigla SDK. Isso também não está definido no marco legal e seria um bom momento para se resolver.

Também não ficou resolvida a questão de como ficam as remessas quando o *videogame* é desenvolvido em relação a possíveis *publishers*. Então, isso também tem de ser resolvido, e não foi.

Não apresenta também, já me endereçando ao final, regulamentação das profissões associadas aos jogos eletrônicos. Nos jogos eletrônicos, não são apenas programadores de jogos eletrônicos; hoje existe uma gama imensa de profissões ao redor que precisam de algum tipo de regulação. Para que os senhores tenham uma ideia, hoje, o setor de jogos eletrônicos vive de aproximações e equiparações. Não existe, por exemplo, a Cnae (Classificação Nacional de Atividades Econômicas). Como é que eu vou exercer a minha atividade econômica de jogos eletrônicos se eu não tenho a Cnae? Então, fica por aproximação. Por exemplo, tem lá uma aproximação: *game designer*, mas *game designer* é muito restrito, então, nós temos que ampliar. O marco regulatório vem para isso? Então, vamos definir adequadamente, vamos trazer toda a categorização jurídica. Em relação às profissões, nós temos a Classificação Brasileira de Ocupações, e hoje nós não temos uma classificação adequada e adaptada a essa nova realidade dos jogos eletrônicos. Então, nós não podemos ficar apenas e tão somente com a figura do *game designer*. Hoje nós temos N variações que precisam ser contempladas para que a gente promova o quê? A inclusão. O marco legal tem que ser inclusivo, ele não pode ser algo que exclua as pessoas. E como é que eu faço para incluir? Definindo quem é sujeito daquela relação jurídica e não simplesmente fazendo uma definição ampla, tão ampla que cabe qualquer coisa e, ao mesmo tempo, não cabe nada naquele conceito.

E, finalmente, a questão educacional...

(Soa a campanha.)

O SR. OKSANDRO OSDIVAL GONÇALVES - Peço... Tenho um minuto? Um minuto. Desculpe-me.

Para finalizar, há a questão dos incentivos à inovação tecnológica e à formação dos recursos humanos. Como nós ali temos apenas os programadores, essa gama também vai ficar fora dessas políticas públicas de profissionalização. E nós temos aqui, Senador Arns, um campo propício para o jovem. O jovem hoje, de certa forma, está um pouco perdido, e os jogos eletrônicos são uma forma de inclusão. E isso deve ser regulado de uma forma muito cuidadosa, para que a gente possa trazer o jovem para o setor regulado e para a programação, não só para a programação, mas para o desenvolvimento de outras capacidades que esses jovens têm e que muitas vezes estão esquecidas.

Dito isso, a nossa posição, neste momento, é que o marco regulatório precisa de mais discussão e precisa ser mais bem elaborado.

Muito obrigado.

Peço desculpa pelo tempo. (*Palmas.*)

(*Durante o discurso do Sr. Oksandro Osdival Gonçalves, a Sra. Leila Barros deixa a cadeira da Presidência, que é ocupada pelo Sr. Veneziano Vital do Rêgo, Primeiro-Vice-Presidente.*)

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Não há de quê. Não há razões para nenhuma desculpa, querido expositor, Sr. Oksandro Gonçalves.

Pela ordem, eu convido à tribuna da nossa Casa o Sr. Roberto Carvalho Brasil Fernandes, autor do livro *Direito das Loterias no Brasil*. V. Sa. disporá de dez minutos para a sua explanação. Seja bem-vindo.

O SR. ROBERTO CARVALHO BRASIL FERNANDES (Para exposição de convidado.) - Muito bom dia, senhoras e senhores.

Meus cumprimentos a S. Exa. o Sr. Senador Veneziano. E, cumprimentando-o, cumprimento a todos os demais Senadores, os excelentíssimos senhores professores, os colegas advogados, as senhoras e os senhores.

Eu falo hoje, agradecendo o convite da Senadora Leila, em razão da literatura *Direito das Loterias no Brasil*, matéria sobre que eu venho discorrendo há alguns anos. E, certamente, nesta ocasião, estou mais aprendendo do que posso contribuir aqui, Senadora.

Observem que nós estamos na sétima Constituição do Brasil, Dr. Daniel. Estamos na vigência da Constituição de 1988. A Constituição de 1988 dispõe, se não me falha a memória, 128 emendas.

Vejam bem, nós discorremos aqui sobre a necessidade, Sr. Senador, a importância de uma lei para tratar desta matéria. O que me parece óbvio, por inexistir uma lei que trate desta matéria, é a carência de competência do poder público, muitas vezes, para poder regular esta matéria, controlar esta matéria e fiscalizar esta matéria. E, se não há uma lei que discorra sobre esta matéria suficientemente, a sociedade está descoberta neste momento, porque é uma atividade que já acontece há bastante tempo. Então, nós precisamos de uma lei o quanto antes; precisamos empoderar o poder público, atribuir competência ao poder público para que ele possa tratar desta matéria. Continuar na inércia me parece bastante preocupante.

E observo mais. Por discorrerem essas tantas Constituições e essas tantas emendas, me parece também evidente que nós nunca teremos uma lei suficientemente exaurida sobre a matéria, Sr. Senador. Obviamente os projetos de lei tramitam aqui nesta Casa, mas, se nós nos debruçarmos exauridamente sobre esta matéria, que trata de tecnologia, de inovação tecnológica, os assuntos são todos de natureza importante, quando nós tivermos um texto pronto, daqui a um mês, seis meses, um ano, dois anos, ela já vai estar desatualizada. Esse é um mercado que se altera, na sua realidade, quase que numa periodicidade diária.

Eu não tenho dúvida da importância, da necessidade de nós tratarmos desta matéria com urgência aqui no Congresso Nacional. Assim como foi tratado na Câmara dos Deputados, acompanhando todo o Regimento lá daquela Casa, agora, isso vai ser tratado aqui no Senado Federal. Eu digo isso, Srs. Senadores...

E quero só destacar que eu atuo como advogado. Há 20 anos, pesquiso esta matéria. No ano de 2005, defendi o Estado da Paraíba no Supremo Tribunal Federal, e conquistamos um *status* que assegurou a manutenção da loteria do Estado da Paraíba até os dias atuais. Também defendi o Estado do Ceará, juntamente com o escritório do Ministro Ayres Britto. Tivemos sucesso: a loteria do Ceará, hoje, continua em operação. Fizemos a defesa, no Supremo Tribunal Federal, junto com colegas de escol, como o Dr. João Carlos Almada, Dr. Alexandre do Amaral, Dr. Péricles Prade, que aqui cito por referência, e asseguramos a competência para que todos os estados do Brasil, além da União, possam instituir sua loteria própria e explorar os produtos lotéricos de acordo com as modalidades lotéricas instituídas em lei federal. A competência legiferante sobre a matéria continua nesta Casa legislativa. E isso nos parece bastante importante.

Eu digo isso, porque, em algumas falas que me antecederam, em alguns debates que tem aí no meio, parece-me que há uma confusão conceitual do que nós estamos aqui tratando. Vejam bem. Nós tratamos aqui de jogo eletrônico e jogo de

fantasia. Ora, o que é o jogo? A literatura tem destacado o jogo... Inclusive, Roger Caillois, um francês, classifica quatro formas de jogo, quatro tipos de jogos: os jogos esportivos, aqueles que nós conhecemos, futebol, handebol, voleibol, etc.; os jogos com aposta, em que há uma aposta endereçada ao resultado daquele jogo; os jogos de imitação, aqueles jogos das crianças, que acontecem especialmente na infância e que são importantes para a sua formação; e os jogos de vertigem, assim classificados, também, pelo historiador. Vejam que, em toda essa classificação, apenas uma é classificada por um termo que se chama *alea*; são *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, mas a *alea* é a que nos interessa e nos interessa, porque o próprio texto da lei vem aqui tratando desta matéria e vedando a possibilidade de exploração de qualquer uma dessas duas modalidades, jogo eletrônico ou jogo de fantasia, em que há uma aposta com resultado aleatório. Isso, a toda evidência, não há nesse produto, nem em jogo eletrônico, nem em jogo de fantasia. Não há aleatoriedade, não há sequer uma aposta, o que há, a toda evidência, é um jogo, que poderia, inclusive, ser confundido com um esporte ou com um jogo de imitação, com um jogo de representação, mas nunca com um jogo de resultado aleatório.

Vejam o que diz o projeto de lei aprovado na Câmara dos Deputados: não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance ou semelhantes; o Estado realizará a classificação etária dos jogos; os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, ou seja, veda-se a atividade ilícita; as autoridades administrativas - este é o ponto importante - regulamentarão esta matéria.

Nós temos uma série de atividades acontecendo em grande escala no país, no mundo. Aliás, o mundo já tratou desta matéria. Eu estive visitando 16 países, onde estudei, tentei me dedicar e aprender um pouco sobre cassinos, loterias, jogos, etc. O mundo já tratou desta matéria e já reconhece o *fantasy sport* como não sendo um jogo do azar. Ele é apenas um jogo. Para os jogos eletrônicos, na forma como está escrito aqui no projeto da lei, veda-se a possibilidade de utilização dessa modalidade, desse negócio, para qualquer atividade ilícita. Os jogos acontecem, no Brasil, em grande escala, nas quatro classificações dos jogos: os esportes, os aleatórios, os de crianças - que muitas vezes utilizam algum programa de computador - e os jogos de vertigem.

O que nós temos de importante, até para assegurar com mais eficiência a proteção do consumidor e da sociedade, são a regulação e a atribuição ao poder público da competência para tratar desta matéria.

Nós não podemos deixar a sociedade desamparada. Quem é que cuida desse negócio? Quem é que classifica esses jogos? Quem é que fiscaliza essa atividade? Ora, pode decorrer uma tributação dessas atividades? Isso é lícito? É uma atividade econômica? Mas isso é importante? Não. Nem de longe é o mais importante. O mais importante é o controle desse mercado. O mais importante é o controle daquilo que as nossas crianças estão assistindo no dia a dia. O mais importante é os estudos sobre aquilo que vai para as escolas ou para as empresas ou para qualquer outro local. E o mais importante ainda - eu digo do nosso ponto de vista, do ponto de vista do mercado de jogos em que há um resultado aleatório e há uma premiação - são exatamente os jogos de azar.

Ao classificar o jogo de fantasia e o jogo eletrônico distinto do jogo do azar, ao classificar essas duas modalidades como algo que não se confunde com o jogo do azar, que, aliás, sequer se confunde com uma aposta, porque a aposta é o elemento mais significativo de todo esse processo; aliás, a legislação penal brasileira não veda os jogos em si, você pode jogar o jogo que você desejar. O jogo não atrai o tipo penal. O que atrai o tipo penal é a exploração do jogo com fins comerciais. E se nessa exploração do jogo com fins comerciais tiver uma premiação cujo resultado depende da aleatoriedade do seu sorteio ou da imprevisibilidade da competição, aí sim nós podemos ter a figura penal do jogo do azar.

Portanto, o que há, com toda clareza, com toda evidência, o que se percebe nesse projeto de lei é a inexistência de interesse penal. Por quê? Porque o distingue...

(*Soa a campanha.*)

O SR. ROBERTO CARVALHO BRASIL FERNANDES - ... de jogos do azar, ele não tem aposta e ele precisa ser urgentemente regulamentado conforme discorri.

E para encerrar, senhoras e senhores, eu quero destacar aquilo que me parece ser o espírito do projeto de lei, que é simplesmente conceituar o jogo eletrônico e o jogo de fantasia para não ser desvirtuado e usado para fins ilícitos, conforme está previsto no art. 4º. E atribuir ao poder público o poder de controle do mercado, principalmente quanto a classificação, conforme está no art. 3º, § 1º; e a sua utilização para entretenimento ou atividades escolares com fins didáticos, fins terapêuticos, pedagógicos, incluindo o treinamento para uso de equipamentos da vida real, conforme está previsto no art. 4º.

Diante disso tudo, S. Exa., me parece que nesse projeto de lei, apesar de tramitar como projeto de lei, há, inclusive, relevância e urgência. Ele precisa ser tratado com urgência nesta Casa e ser atualizado ao momento que for necessário.

(*Soa a campanha.*)

O SR. ROBERTO CARVALHO BRASIL FERNANDES - Mas aguardar um projeto de lei completo com todos os debates, isso nós jamais teremos, porque quando nós tivermos o projeto pronto, a realidade já terá mudado. Muito obrigado, senhores. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Obrigado, Sr. Roberto Carvalho Brasil, repetindo, autor do livro *Direito das Loterias no Brasil*.

O próximo inscrito é o Sr. Pedro Zambon, Coordenador da Trilha de Indústria do Simpósio Brasileiro de Games.

O SR. PEDRO SANTORO ZAMBON (*Por videoconferência.*) - Olá, estão me ouvindo? Tudo certo?

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Tudo bem, Sr. Pedro.

Nós teremos a sua participação remotamente.

V. Sa. disporá de dez minutos. Fique à vontade.

O SR. PEDRO SANTORO ZAMBON (Para exposição de convidado. *Por videoconferência.*) - Perfeito.

Boa noite aos Srs. Senadores e Sras. Senadoras. Eu queria agradecer o convite da Exma. Senadora Leila, aos convidados e convidadas, aos membros da sociedade civil que estão presentes aqui, assistindo *online* e no Plenário do Senado.

Eu queria começar pedindo desculpas pela minha participação virtual. Eu já tinha aceitado um convite do Governo do Estado do Acre para palestrar num evento aqui, então, infelizmente eu não pude estar aí presente no Senado, mas estou à disposição para o debate.

Eu sou Pedro Zambon, eu sou pesquisador e consultor na indústria de *games*, eu sou doutor na Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Unesp. Eu tenho formação em Evidência em Políticas Públicas na Blavatnik School of Government da University of Oxford e também, por anos, fui coordenador da trilha de indústria do Simpósio Brasileiro de Games.

Eu, como pesquisador, estou há mais de uma década estudando políticas públicas e o desenvolvimento de *games* no Brasil e no mundo e eu considero que esse agora é um momento histórico, não é? Na minha trajetória como pesquisador de políticas públicas, eu sempre pautei a demanda latente de a gente ter um marco legal específico para o setor de *games*, que é um setor único. Só que eu estou muito frustrado porque, estudando o setor, o desenvolvimento e as políticas públicas como o trabalho da minha vida, eu vejo que esse texto reflete muito pouco aquilo que a gente sempre demandou e as necessidades da indústria de *games*. E eu acho que o primeiro ponto aqui que a gente precisa discutir - que já foi muito bem discutido, eu queria adicionar algumas questões aqui a esse debate - é essa jabuticaba que é unir jogos eletrônicos e esporte de fantasia, os *fantasy sports*, dentro de uma mesma regulação, sem que tivesse existido um debate devido sobre essa questão. A inclusão desse tema dentro do marco regulatório de *games*, que virou de *games* e *fantasy sports*, não é por questões técnicas e racionais; são questões políticas mais urgentes de proteger esse outro setor representado aí dos efeitos de uma lei que pode aumentar a incidência tributária sobre ele, que parte dessa ideia de eles tentarem se distinguir das apostas.

Mas, independentemente de entrar no mérito da pauta desse outro setor aí dos *fantasy sports*, eu considero, pela minha experiência, que unir áreas econômicas tão distintas dentro de um mesmo projeto sem esse debate rigoroso vai provocar algumas distorções muito nocivas que vão impactar a forma como a gente vai conseguir formular e implementar políticas públicas no Brasil para que a gente consiga, enquanto país, assumir o espaço de protagonismo global na criação de propriedades intelectuais de *games*.

Como consultor, eu tenho atuado ajudando instituições nacionais e internacionais, seja o Ministério da Cultura, seja a agência de exportação da Colômbia, convênio da União Europeia, Governo da República Dominicana, Sebrae Nacional, SEBRAEs estaduais, Prefeitura de Fortaleza, Prefeitura de São Paulo, na figura da SPCine. E dessa minha experiência acumulada, tentando ajudar instituições a lidar com esse objeto *games*, que é esse meio do caminho entre tecnologia audiovisual e várias coisas envolvidas, eu analisei as políticas públicas e como o mundo tem feito isso antes da gente, e nessa análise dos marcos legais e das políticas públicas para *games* no mundo todo, eu não conheço, em nenhum dos 30 maiores produtores e consumidores de *games* no mundo, qualquer um país que faça essa inovação de juntar jogo eletrônico e *fantasy sports* dentro da mesma regulação, da mesma política pública. E é o desafio quem conseguir encontrar e relatar um caso desse tipo.

E aí vamos falar dos impactos que isso vai trazer. Um dos impactos desse projeto que a gente está considerando é que ele não vai caracterizar o setor de *games* do jeito que ele realmente é, não é? No texto da lei, a gente está retrocedendo a uma aproximação de *games* pura e simplesmente como um *software*. E, gente, é evidente que a tecnologia é uma parte fundamental do processo de produção do jogo. Essa indústria surgiu lá nos anos 70, nascente quando também nascedor

o campo da computação. Da mesma forma, como toda a produção de conteúdo, seja mercado editorial, música, filmes - ainda mais com essa questão da inteligência artificial entrando na jogada -, cada vez mais a gente utiliza ferramentas tecnológicas para produção, mas, na hora em que a gente analisa a cadeia produtiva, os fluxos comerciais financeiros, as formas de investimento, os agentes, as formas de valoração e consumo, a gente tem um setor eminentemente próximo das indústrias culturais e criativas.

Então, em resumo, *game* é tecnologia enquanto processo de produção, mas é cultura enquanto produto. O que gera o valor nessa indústria é majoritariamente a propriedade intelectual e seus fluxos de licenciamento - e boa parte do mundo vai entendendo dessa forma. Dos países mais avançados nesse setor, como, por exemplo, Reino Unido, Canadá, Alemanha, França, Espanha, Coreia do Sul, uma série de estados dos Estados Unidos, porque, nos Estados Unidos, eles não têm uma regulação federal, são estaduais, todos eles aproximam setor de *games* do setor audiovisual.

Se a gente analisar a maioria dos 39 esquemas de fomento e estímulo ao setor de *games* na União Europeia, a maior parte deles é originária de esquemas de fomento cultural audiovisual. Se a gente olhar o Canadá, que é um polo de produção que emprega mais de 200 mil pessoas e que gera 3 bilhões de dólares para o PIB do país, isso aconteceu depois da implementação de créditos fiscais que subsidiam salários de trabalhadores da indústria. Mas, quando a gente fala de trabalhadores da indústria, diferentemente do que está nesse marco legal, não são só programadores, mas também artistas, músicos, roteiristas, designers, etc., etc., etc. Lá no Reino Unido, eles financiaram 1.640 jogos produzidos com crédito tributário para a produção de propriedades intelectuais de *games* em território britânico, que geraram um investimento de 4,4 bilhões de libras no país. Na União Europeia, como eu disse, vários países estão usando esse esquema de fomento cultural, audiovisual e empresarial. E, para dar o exemplo da França, que faz isso desde 2007, eles fizeram uma avaliação de políticas públicas e descobriram que, a cada um euro que eles investiram nesse tipo de dispositivo, as empresas que receberam esse investimento captaram outros oito euros de investimento privado e retornaram em impostos 1,8 euro para o país, ou seja, eles retornaram mais dinheiro do que receberam nas políticas públicas aproximadas do setor cultural. E, seguindo esse exemplo, o governo alemão lançou, em 2022, um fundo anual de 78 milhões de euros para financiar desenvolvimento de jogos.

Eu queria falar que o Brasil joga muito. A gente é o décimo maior mercado de *games* do mundo, tem mais de 100 milhões de jogadores; a gente gasta US\$2,7 bilhões em *games*, esse foi o dado de 2022; a gente tem a perspectiva de que, no Brasil, se gastem US\$3,5 bilhões em *games* até 2025, uma taxa de 10% ao ano, acumulado desde 2020, se consolidando como o principal mercado da América Latina, um dos principais do sul global, que tem muito a crescer; a gente é 3% dos jogadores do mundo e só 1,5% de faturamento da indústria global, mas, com isso, a gente tem um potencial de crescer ainda mais, de se tornar ainda mais um grande mercado consumidor.

Só que, apesar dessa pujança do Brasil como consumidor, para onde é que está indo esse dinheiro? Majoritariamente, para grandes empresas localizadas em países que têm políticas públicas para *games*, que é o caso da França, Reino Unido, Canadá. Então, vou destacar: em nenhum lugar do mundo em que a indústria produtora de jogos se desenvolveu, aconteceu sem essa aliança entre governo, academia e iniciativa privada. No Brasil, apesar de a gente ser 1,5% do consumo, a gente é só 0,1% da produção de jogos, ainda que a gente tenha iniciativas muito tímidas para fazer políticas públicas para o setor.

E a gente chega a uma conclusão bem óbvia: nessa área onde criatividade e talento artístico imperam, a gente está sendo exportador para as empresas globais, e a gente tem plena capacidade de inverter essa posição e também ser protagonista no desenvolvimento. A questão é que esse marco legal não resolve as questões que a gente precisa justamente para assumir esse protagonismo, porque, onde ele atua, ele não resolve e, naquilo que ele faz, ele atrapalha.

Então, o que eu queria fazer é um apelo aos Senadores de não aprovar esse projeto do jeito que está. A gente não vai só perder uma boa oportunidade de fazer uma regulamentação positiva para o setor, mas aprovar um texto ruim prejudica um setor inteiro em nome de interesses de um grupo minoritário de empresas que, por mais legítima que eventualmente seja a pauta deles, está fazendo isso em detrimento dos... causa enormes dificuldades para os criadores e criadoras de jogos eletrônicos no país. Então, eu apelo para que vocês não sejam cúmplices desse erro.

E eu convido vocês para uma reflexão final: vale a pena a gente aprovar uma regulação que ajuda um setor em detrimento de outro? Existiu debate suficiente na sociedade para a gente decidir se a gente prefere, enquanto país, se tornar produtor de esporte de fantasia em detrimento da criação de jogos culturais e educacionais? A gente vai ser exportador de mão de obra barata ou líderes globais nessa mídia, a mais consumida entre as gerações mais novas e que vai ser o principal meio de consumo e interação social no próximo século?

Então, com essa reflexão eu apelo para que a gente entenda a importância deste debate mais aprofundado, algo que não aconteceu no processo legislativo dessa lei, e para que a gente possa aprofundar este debate, eventualmente separando os dois marcos legais desses setores que são eminentemente diferentes e aprofundando a importância desse setor na nossa

economia, na nossa sociedade, na nossa juventude, mas de uma forma que realmente trate os assuntos do jeito que eles devem ser abordados, e não a toque de caixa, como tem sido feito até então.

Obrigado. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Obrigado ao Sr. Pedro Zambon pela sua participação remotamente, mas atenciosamente se permitindo colaborar com este debate.

Próximo inscrito, o Sr. Bernardo Freitas, que representa a empresa Cravada, *fantasy game* oficial da Confederação Brasileira de Vôlei, por gentileza.

O SR. BERNARDO FREITAS (Para exposição de convidado.) - Bom dia a todos. Até, primeiro, vou começar corrigindo: eu não sou representante da empresa Cravada; Cravada é um *fantasy game*, não é uma empresa.

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Então, peço desculpas, porque...

O SR. BERNARDO FREITAS - Tudo bem.

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - ... fiz a leitura integral aqui. Perdão em nome da Presidência.

O SR. BERNARDO FREITAS - Eu trabalhei na Globo por anos. Cheguei a trabalhar com o Cartola também. Estou há quase um ano na CBV; sou líder de produtos digitais lá dentro, PMO.

Vou falar um pouco do nosso *fantasy game*. Acho que é importante a gente trazer uma visão diferente, uma visão da modalidade em si, usando a gamificação a seu favor.

O objetivo da criação do Cravada é atrair o público jovem. Isso demonstrou também um pioneirismo da CBV, que diferentemente da CBF, não esperou uma Globo da vida criar o *fantasy game* e explorar a sua modalidade.

Diferente do que falaram aqui, a gente tem um *fantasy game* que não tem premiação e não tem taxa de inscrição, certo? Não tivemos nenhuma receita, apenas custos, mas mesmo assim o saldo é positivo para a modalidade. Vou trazer alguns números: 89 mil visitantes nesse primeiro ano, sendo 77% deles abaixo de 32 anos. Não sei se vocês têm noção de como é difícil fomentar o esporte na base, entre o público mais jovem.

O jogo gera engajamento: são mais de 14 minutos em média diária para o usuário criar o seu time. Ou seja, o garoto vai lá, monta o time, fica 14 minutos por dia e não está visando a nenhum dinheiro, a nenhum ganho, a nenhuma aposta, nada disso.

Um outro benefício que ele traz para a gente, é óbvio, é que esses usuários passam a conhecer melhor os jogadores. Para vocês terem uma noção, as atletas mais escaladas são Laís, Larissa, Maiara, Jussara, Lara. São atletas que vocês não veem na seleção e talvez não conheçam, mas quem joga conhece. E isso é positivo para a modalidade. Não só isso; quem joga procura assistir aos jogos dos jogadores que escalou, e isso também alavanca outro produto da modalidade: o Canal Vôlei Brasil, nosso serviço de *streaming*.

Acho que, para jovens apaixonados por matemática e estatística, como eu fui, os *fantasies* são opções muito mais positivas do que jogos como FreeFire, por exemplo, que não agregam nada ao jovem, sinceramente. Entendo o *fantasy* quase como uma olimpíada de matemática, mas com matemática esportiva. E, pessoalmente, acredito muito na combinação de esporte e educação. Acho que muitos acreditam nisso aqui também - apostó.

Acredito que estão a surgir mais cientistas de dados com o *fantasy*, uma carreira tão importante atualmente, tornando os fãs de vôlei mais engajados na Superliga. Hoje a gente tem uma dificuldade: a maior parte do público é muito engajado com a seleção, e menos com a Superliga. Então, de novo, é uma ação de *marketing*, buscando atrair o jovem, e não tem nada de apostas de ganhos, enfim, como foi citado algumas vezes.

Por fim, reforço a importância da criação de produtos digitais e, entre eles, principalmente a gamificação para as modalidades atraírem esse público mais jovem. Não necessariamente novos atletas, mas, sim, fãs, que consumam a modalidade, fomentem e façam a roda girar para a gente conseguir fomentar e trazer novos atletas e novas medalhas.

Acho que é isso. Fui bem objetivo e agradeço a todos. Espero que prestem bem atenção no que vão fazer, porque a gamificação é importante para o fomento do esporte. E acho que a CBV traz aqui algo diferente, um ponto de vista diferente, que talvez não tenha sido tratado, que é a própria modalidade, a própria confederação, tomando a dianteira da gamificação.

Agradeço a todos. Bom dia. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Veneziano Vital do Rêgo. Bloco Parlamentar Democracia/MDB - PB) - Obrigado, Sr. Bernardo Freitas, pela sua participação.

Em seguida, nós teremos a palavra do Sr. Rafael Marcondes, que é o Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports (ABFS).

Por gentileza, Sr. Rafael. V. Sa. disporá de dez minutos para sua explanação.

O SR. RAFAEL MARCONDES (Para exposição de convidado.) - Bom dia a todos. Senhoras e senhores aqui presentes, agradeço o convite. Eu acho que é um momento superoportuno, profícuo, para que todos nós, como sociedade, possamos discutir e aprofundar melhor o tema.

Eu acho que a gente está numa Casa plural, e é importante sempre ouvir os dois lados. Pensando nisso, acho superoportuno o momento. Agradeço aqui, na pessoa do Senador Arns, o convite que me foi feito, e a todos os demais Senadores que integram esta Casa.

Eu sou Rafael Marchetti Marcondes, sou advogado, trabalho há mais de 20 anos no setor de entretenimento. Sou professor, Doutor em Direito pela PUC de São Paulo, e hoje ocupo a posição de Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports.

Senhoras e senhores, eu acho que um ponto inicial e bastante importante aqui, que eu gostaria de frisar, muito em vista do que eu acho que foi colocado nas apresentações anteriores, sobre a natureza jurídica do *fantasy*, se ele é uma jabuticaba, um jabuti... Enfim, acho que é importante começar aqui com uma afirmação bastante categórica, que faço com a maior convicção do mundo: o *fantasy sport* é um jogo de estratégia, um jogo de habilidade; não é aposta e não é jogo de azar. E faço isso com a maior convicção, porque estou amparado, para falar isso, em estudos acadêmicos robustos.

O MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), talvez uma das instituições mais renomadas, se não a mais renomada no campo de tecnologia do mundo, fez um estudo justamente desenvolvendo um modelo matemático para aferir se o *fantasy game* tinha um viés maior de sorte - e aí, potencialmente poderia se caracterizar como um jogo de azar - ou de estratégia e habilidade. A conclusão dos professores do MIT foi categórica: o *fantasy* é um jogo de estratégia, é um jogo de habilidade; não é aposta, não é jogo de azar. Essa foi a conclusão obtida pelo MIT.

A gente tem o parecer, a gente fica à disposição para disponibilizá-lo. Inclusive, tomamos o cuidado de traduzi-lo para a língua portuguesa, para facilitar a compreensão de todos. Mas nós da associação tivemos o cuidado e a preocupação, porque nem sempre o que funciona fora do Brasil funciona aqui dentro. Nós precisamos tropicalizar, o Brasil tem suas peculiaridades, e nós tivemos essa preocupação.

Então, nós procuramos a Universidade Federal de Goiás. Foi formalizada uma parceria com a Universidade Federal, que fica muito próxima daqui, do Distrito Federal. Nessa parceria, os professores da Universidade Federal de Goiás se propuseram a replicar esse modelo matemático desenvolvido pelo MIT, só que em cima de bases de dados de operadores locais. Então, empresas de *fantasy* abriram sua operação durante um período de três anos, foi feito um estudo, e a conclusão foi exatamente a mesma a que chegou o MIT: o *fantasy* é um jogo de estratégia, de habilidade; não se trata de aposta, não é nenhum tipo de jogo de azar.

Essas são informações relevantes e que eu acho que dão um conforto, principalmente quando a gente olha pelo viés acadêmico, mas nós da associação ainda tivemos a preocupação de buscar o olhar prático. Quem, no mercado brasileiro hoje, seria competente para regular? Já que é dito, às vezes, que o *fantasy* não é um jogo estratégico, quem poderia dizer isso? E fomos atrás do Ministério da Fazenda.

Então, foi feita uma consulta e formulada ao Ministério da Fazenda, na qual se questiona justamente o que o Senador Portinho enfatizou aqui: a natureza jurídica da atividade. E o Ministério da Fazenda, em uma nota técnica, pontuou - até, eventualmente, o representante do Ministério da Fazenda pode confirmar a informação - que o *fantasy* é um jogo de estratégia, é um jogo de habilidade, e que não se trata de aposta esportiva, nem mesmo de jogo de azar. Então, nós temos a autoridade, no país, competente para regulamentar jogos de azar, as loterias, que são as admitidas aqui no Brasil quando exploradas pelo poder público, atestando formalmente que o *fantasy* não se categoriza entre essas modalidades. Pois bem, coloco isso aqui para a gente dar um passo inicial e talvez acalmar as pessoas que têm um pouco de resistência com relação ao *fantasy*.

Mas passo a um segundo ponto que me chamou a atenção em vista dos debates que me antecederam: a sugestão no sentido de separar, segregar no marco legal os *games* do *fantasy*, porque seriam atividades de natureza distinta, com propósitos distintos, e que poderiam criar algum tipo de choque aqui.

Eu, particularmente, tendo a seguir a opinião do Senador Portinho. O Senador Portinho foi muito enfático, muito claro. A natureza jurídica disso, dessas duas atividades, desses dois mundos é uma só: é tecnologia - é tecnologia. Uma empresa de *games*, assim como a de *fantasy*, é composta majoritariamente por pessoas relacionadas à área de tecnologia.

Numa empresa de *fantasy*, setor que eu represento - e não são poucas, são hoje cerca de 30 milhões de praticantes no Brasil; então, é um setor extremamente expressivo aqui dentro do país -, a gente tem cerca de 70% das pessoas relacionadas ao setor de tecnologia, seja um desenvolvedor, um cientista de dados... Então, o DNA dessas duas atividades que estão sendo tratadas nesse marco legal é o mesmo: é tecnologia.

Eu visualizo aqui uma tentativa de aproximação, na verdade, ao setor cultural por parte dos *games*. E eu nem quero negar que não existam traços, porque acho que, na nossa sociedade, na nossa realidade, você nunca vai achar um elemento puro. Tudo vai ter diferentes traços. Então, vai ter intersecção com educação, com saúde, com cultura. Mas essa pressão por uma ultra-aproximação em relação à cultura me faz novamente concordar com a fala do Senador Portinho.

Qual é o propósito? Conseguir verba pública destinada à cultura? A gente vai dividir o pouco que os artistas têm? Será que é isso que nós, como sociedade - e este Parlamento aqui, que a representa -, desejamos? Seria retirar de quem já tem pouco e destinar a um setor que, se tiver a chancela do poder público que lhe dê segurança jurídica e que deixe claro que não é jogo de azar, que é atividade, o Estado regulamentará, na questão da faixa etária indicativa para as crianças, para que não haja conteúdo impróprio para quem não se deve. Pequenas diretrizes com relação à segurança jurídica têm o condão, por si sós, de fomentar o crescimento desse mercado. Esse é um mercado que não precisa de subsídio. É um mercado capaz o suficiente de andar com as próprias pernas. O Brasil é referência em termos de formação e qualificação de mão de obra, o Brasil é referência em empresas e protagonistas nos mais diversos campos da tecnologia, de uma *fintech* a uma empresa de *games*.

(Soa a campanha.)

O SR. RAFAEL MARCONDES - Então, senhoras e senhores, acho que aqui a proposição trazida pelo Senador Portinho é a mais adequada. Estamos falando do que, na essência? De tecnologia. Se as duas indústrias são de tecnologia, não há por que segregá-las. Os propósitos não justificam os fins. Eu ousou aqui dizer que o melhor caminho para nós é que sigamos juntos e, digo mais, que fique tudo debaixo do guarda-chuva do Ministério da Ciência e Tecnologia, porque o projeto permite - e, não só permite, ele direciona - uma regulamentação infralegal. Então, esse projeto não é exaustivo; ele traz essa abertura para que haja justamente a possibilidade de complementação.

E digo mais. Na linha do colega Roberto, que me antecedeu, o mercado de *games* é um mercado extremamente dinâmico.

(Soa a campanha.)

O SR. RAFAEL MARCONDES - As coisas mudam todos os dias. Todos os dias surge uma ferramenta nova, um programa novo, uma nova ideia. Se nós aguardarmos uma perfeita... Nunca vai existir uma situação perfeita - nós estaríamos aguardando eternamente.

Então é preciso, sim, aprovar. Esse é um projeto maduro, tramitou na Casa. O próprio fato de estar tendo esse debate aqui hoje é uma das maiores evidências de que esta Casa preza pela democracia, por ouvir a pluralidade de partes. E eu não consigo... Essa não é uma situação usual, é uma situação extraordinária, e eu acredito que é só mais uma evidência de que é um projeto maduro e apto a ser aprovado.

Então, eu aqui, como representante da associação brasileira, agradeço a oportunidade, coloco-me à disposição para eventuais questionamentos e ratifico a posição da associação pela integral aprovação do projeto. *(Palmas.)*

(Durante o discurso do Sr. Rafael Marcondes, o Sr. Veneziano Vital do Rêgo, Primeiro-Vice-Presidente, deixa a cadeira da Presidência, que é ocupada pelo Sr. Flávio Arns.)

O SR. PRESIDENTE (Flávio Arns. Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Agradeço a participação do Dr. Daniel Homem de Carvalho.

Passo em seguida a palavra, convido para... *(Pausa.)*

Ah, é o Rafael. Desculpe-me, eu me enganei - por favor, me desculpe.

Agradeço ao Sr. Rafael Marcondes, Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports (ABFS).

Agora, concedo a palavra à V. Sa., Dr. Daniel Homem de Carvalho, Presidente da Comissão Especial de Direito dos Jogos Esportivos, Lotéricos e Entretenimentos da OAB federal, por dez minutos.

O SR. DANIEL HOMEM DE CARVALHO (Para exposição de convidado.) - Bom dia, Senador Flávio Arns.

Agradeço também ao Senador Irajá por ter indicado o convite à Ordem dos Advogados para poder dar sua contribuição a este importante debate.

Quando me deparei com essa proposta legislativa, eu me lembrei do início da minha faculdade de Direito, nos anos 80, quando... Quem se dedica ao estudo da introdução à ciência do Direito é apresentado ao grande filósofo Prof. Miguel Reale pai, com a sua teoria tridimensional do Direito, que é um marco no pensamento jurídico brasileiro, em que ele divide, ele trata o fenômeno jurídico por três aspectos: o fato, o valor e a norma - o fato da vida ao qual a sociedade atribui um valor e, a partir desse valor, é atribuída uma norma jurídica que o regulamente, que o processe, que represente à sociedade que esse valor precisa ser preservado de alguma maneira. E é esse, um pouco, o processo, sobretudo em matérias em que há um conteúdo de moralidade envolvido.

Então, quando a gente fala em jogo - e isso, Senador, eu também trabalho nesse setor, estudo essa matéria há muitos anos -, nesse setor, em que há um conteúdo moral envolvido - e a gente pode falar de inúmeras questões -, quando a gente usa o termo "jogo", embora eu tenha convicção de que esse marco legal aqui não trata do jogo que é tratado normalmente, que é o jogo de cassino, enfim - aqui é jogo no sentido genérico, porque eu não vejo aqui nenhum tipo que transborde o limite do jogo de azar -, é sempre um conteúdo complexo.

Eu lhe confesso que fui apresentado à polêmica dos grupos recentemente. Então, eu tive uma certa dificuldade de entender qual é a polêmica. Aí me preparei até para discutir essa questão do jogo de azar, porque - vou pedir licença para fazer um parêntese -, recentemente, eu escrevi um artigo para o Instituto Mises Brasil, que é um instituto de pensamento liberal, importante, e eu dizia o seguinte: no Brasil, o jogo não é proibido, o jogo de azar não é proibido. O jogo de azar é proibido para a empresa privada. A grande banca do jogo de azar no Brasil é o governo. Quem tem o monopólio dos grandes jogos de azar no Brasil é a Caixa Econômica. Mega-Sena e todos os jogos cujos nomes eu já não lembro mais só o governo pode explorar - um jogo mal explorado, inclusive, e que fere, no meu entender, o consumidor. Mas aí é uma outra história.

O fato é que aqui nós estamos realmente diante de uma discussão tecnológica, e o que eu pude perceber, Senador... E, aí, obviamente, eu quero deixar todos, a Ordem dos Advogados do Brasil também, como foro dessa discussão, mas o que eu percebi, nos debates, é que a discussão é sobre uma regulamentação mínima e rápida e uma regulamentação mais minuciosa.

Também aprendi, no início da minha faculdade de Direito, que o engenho humano é muito mais rápido, muito mais ágil do que a capacidade de nós processarmos legalmente esses fenômenos humanos. Portanto, o fato humano é um filme, a lei é uma foto. Dificilmente você vai ter uma harmonia, se não há uma legislação ampla, genérica e com alguns princípios básicos, que não excluam ninguém do mercado.

O mercado tem que ser sempre inclusivo. Você não pode estabelecer uma legislação que estabeleça monopólios, cartórios, que exclua novas profissões. Nós estamos vivendo diante de um mundo disruptivo, onde profissões como as nossas profissões do passado estão ficando para trás. E novas profissões, em que a juventude está sendo trazida para o mercado de trabalho por essas novas tecnologias, têm que ser compreendidas de uma maneira genérica, ampla, para que a lei não fique para trás, para que a fotografia da lei não seja ultrapassada pelo filme do processo da vida.

Então, eu tendo, Senador Arns, sempre a opinar o seguinte: é melhor uma lei genérica, que, submetida, a legislação infralegal, possa ser adaptada no processo, inclusive contemplando as divergências, do que retornarmos ao processo legislativo, dividindo... Eu não sei... Não acompanhei o processo do porquê de os jogos eletrônicos terem se juntado aos jogos de fantasia - visivelmente são diferentes mesmo -, mas eu não vejo por que, num processo de legislação genérica, eles não possam estar juntos.

Não estou excluindo aqui o debate e repito: a OAB é uma instituição que tem que zelar pela ordem jurídica, como está na Constituição. A gente está lá aberto para que essa discussão seja submetida à nossa comissão, completamente aberta. Eu repito: estou aqui discutindo uma impressão que eu tive na discussão de hoje e a partir do momento em que eu recebi o convite do Senador Irajá. Acho que é um debate importante, mas, repito, buscando...

Eu brinco o seguinte: quando eu estou diante de alguma coisa muito disruptiva e que a minha geração, a Senadora Leila lembrou muito bem, uma geração para a qual a questão da tecnologia não é tão familiar, eu volto aos clássicos. E eu me lembro sempre do economista austríaco Joseph Schumpeter, que fala da destruição criativa do capitalismo. A gente tem que estar aberto a isso, a gente, como ser humano, como cidadão, mas o Legislador, como processo. Ele não pode ficar esperando o tempo passar, porque, realmente, daqui a um ano a tecnologia vai estar toda modificada. Em um ano, isso tudo...

Eu lembro quando as discussões do jogo em si, do jogo que eu chamava do tal jogo do azar, começaram, isso não existia. Esse mercado, esse universo não existia. Enquanto a turma do jogo, os cassinos, bingos, discutem, o processo, o fenômeno

social e econômico dos jogos eletrônicos e de fantasia foram se consolidando num outro processo, num outro fenômeno, num outro mercado, numa outra indústria, que é diferente da indústria do chamado jogo *stricto sensu*, do jogo da aposta, que certamente não é abrangido por esse mercado que a gente está discutindo neste presente projeto de lei.

Então, na verdade, um pouco secundando o que o meu colega Roberto disse, eu vim aqui muito mais e pude muito mais aprender das discussões, ouvir um mercado novo, porque, para a discussão que a gente acolhe na Comissão da Ordem dos Advogados, o processo mais nervoso é o que está discutindo o jogo, o PL que já está aqui no Senado, que é o 422. Esse é um tema novo, mas que tem tido uma velocidade de processo produtivo imensa e que acho realmente que precisa realmente ser acolhido por um marco regulatório.

A forma eu não sei. A forma, eu queria muito... Estou aberto, também, a discutir e a ceder a OAB para esse debate e seguirmos o processo.

Eu agradeço muito a honra de estar neste Plenário. Senador Girão, muito obrigado.

Uma boa-tarde. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Flávio Arns. Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Agradeço ao Dr. Daniel Homem de Carvalho, representando a OAB.

Passo agora a palavra... Convido para expor, para a exposição, o Sr. Márcio Filho, representante da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio de Janeiro (Ring), por dez minutos também.

O SR. MÁRCIO ROBERTO CARVALHO MATHEUS FILHO (Para exposição de convidado.) - Vamos lá.

Exmos. Srs. Senadores, Sras Senadoras, V. Exas., sociedade civil aqui presente, muito boa-tarde. Bom dia, boa tarde ou boa noite a quem possa nos ouvir nessa gravação, *a posteriori*, sobre um tema que é de extrema relevância, Senador Girão, Senador Flávio Arns, para a sociedade brasileira. O que nós temos a debater aqui hoje não é algo tão somente do setor de jogos eletrônicos ou mesmo dos esportes de fantasia; é um tema da sociedade, e, por isso, esse debate é tão importante.

Eu queria aproveitar para, na figura do Senador Flávio Arns, na figura do Senador Girão, cumprimentar a todos os homens e mulheres que hoje estão aqui, mas pedir, essencial e especialmente, uma salva de palmas aos trabalhadores e trabalhadoras que estão garantindo, hoje, que esta sessão possa acontecer. Quero aqui aplaudir, portanto, a todos os trabalhadores que estão garantindo que este momento da democracia possa estar acontecendo.

Eu queria dizer que o funcionamento desta sessão temática, V. Exas., é hoje, para a gente, um dia histórico. O setor de videogames, o setor do Brasil, tem hoje um dia histórico. Infelizmente, não é pelo motivo que nós gostaríamos. Estamos aqui, hoje, porque um projeto de lei que deveria tratar de um marco legal para o nosso setor foi cooptado por gente que quer fugir da regulação de *bets* e facilitar o acesso de crianças e adolescentes a mecanismos que, se não são apostas, como eles dizem, são bastante parecidos.

Antes de continuar, permitam-me me apresentar: eu sou Márcio Filho. Sou pesquisador da área de *games* e sociedade, empreendedor do setor de jogos há 16 anos, tendo uma das mais antigas empresas de jogos constituídas no Brasil hoje. Além disso, estou Presidente da Associação de Empresas Desenvolvedoras de Jogos do Estado do Rio de Janeiro, e, nessa qualidade, como tem lá no Rio de Janeiro... Tenho também que dizer, antes de falar da associação, mas complementando minha apresentação, que sou *game designer*, que faço um trabalho como representante do setor, mas queria relatar aqui algumas experiências.

Hoje, assim como a associação que presido no Rio, existem outras 17 associações regionais em estados de toda a federação. Além disso, há uma associação nacional, a Atragames, cujo Presidente falará mais ao final, e nenhuma... Eu vou repetir: nenhuma das associações que lida com o desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil é apoiadora do Projeto 2.796, de 2021, no formato em que está. Isso deve chamar alguma atenção. Há algo de estranho num projeto que deveria visar a proteger, incentivar, fomentar, garantir um setor, e nenhuma empresa do setor, nenhuma associação do setor, reconhece valor nesse projeto. O que será que está havendo?

Imaginem, então, que a gente tem, que a gente esteve no nosso... E, aí, para explicar um pouco de por que é que aconteceu, por que é tão grave: imaginem vocês que, no nosso dia 19 de outubro de 2022, entre os turnos das eleições presidenciais do ano passado, nós tivemos a nossa noite dos punhais - um golpe. Um projeto que tinha caráter de urgência na Mesa Diretora da Câmara teve seu requerimento de urgência retirado, encaminhado a uma Comissão em que o Relator do Plenário era o mesmo da Comissão. Ele mesmo, esse mesmo Relator, apresentou um substitutivo em que, pela primeira vez, depois de 15 meses de tramitação, apareceu o termo *fantasy games*.

Eu queria dizer aos senhores que eu trabalho há 20 anos nessa área, estou empreendendo há 16, pagando impostos, empregando pessoas, eu nunca havia ouvido falar no termo *fantasy games*.

Esse substitutivo que foi aprovado na Comissão de Finanças e Tributação, voltou no mesmo dia, 19 de outubro, à Mesa Diretora daquela Casa - portanto, da Câmara Federal -, foi aprovado novamente o seu caráter de urgência e foi aprovado no Plenário da Câmara em menos de 12 horas. Um projeto de 15 meses de debate, um debate malconduzido, inclusive, com baixa participação das associações, foi ainda assim aprovado em 12 horas, com um substitutivo que traz um termo que é absolutamente novo, um debate que não nos condiz.

Desde então, não houve debate mais sobre o assunto. A tramitação ganhou um ritmo estranho, açodado, com entidades do setor não sendo ouvidas, mesmo que em uníssono, dizendo que aquilo não nos serve.

Se um projeto de marco legal para os jogos eletrônicos, para os *videogames*, não serve às empresas de *videogame*, serve a quem?

Srs. Senadores, o que vemos é que quem está do outro lado deste debate é a quem serve esse projeto, à Associação Brasileira de Fantasy Sports. Sim, eles falam de *games*, mas não tem *game* no nome.

A Associação Brasileira de Fantasy Sports quer regular, quer atuar sobre o projeto de marco regulatório de videogame. Eles são *fantasy sports*, eles não são *games*, está no nome deles. Ora, eu não posso escrever em mim um pote dizendo que eu sou o Romário e passar a ser o Senador Romário. Cada coisa no seu lugar.

Bom, então, esses *fantasy sports*, que não carregam *game* no nome de sua própria associação - deve deve ser... Imagino eu, essa troca de nome parte de uma crise de identidade.

Aliás, eles também falam que não são aposta, mas vivem patrocinando eventos de aposta, dando palestra em eventos de *bet*, sendo homenageados nesses espaços...

Jogos eletrônicos, *videogames*, não são aposta, como bem disse o Exmo. Senador Jorge Seif. Mas *fantasy sports* também não é *videogame*. Eles não são jogo eletrônico.

Aliás, a composição dos convidados do lado de lá do debate deixa bem claro o que é que eles querem. É uma banca de advogados.

Eu queria saber qual foi o jogo desenvolvido pelos senhores que vieram aqui antes. Eu queria que a Rei do Pitaco, queria que a Cravada e outras tantas empresas, às quais quero aqui referenciar o meu mais elevado respeito, queria que mostrassem para a gente quais são os roteiristas contratados em suas empresas, quais são os *game designers*, quais são os músicos, os artistas, porque, afinal de contas, são esses os profissionais que, de alguma maneira, compõem o setor de jogos.

E não é verdade que a maior parte são programadores. Empresas de jogos têm somente 30% de programadores no seu quadro funcional. O resto é gente que lida com as artes, portanto, com a cultura também.

A gente deve dizer, então, que a bancada do lado de cá, no entanto, traz essa variedade. A gente viu homens e mulheres, a gente viu pessoas da academia, vai ver ainda outras tantas, psicólogos, educadores, pessoas que lidam com gestão de comunidades, empreendedores do setor de jogos mesmo, com CNPJs antigos, fazendo este debate.

A Casa por onde passou Ruy Barbosa, que aqui nos ilumina com a sua sapiência e sabedoria, não pode se negar a fazer o debate e mais ainda: assumir para si uma coisa como "se a gente não consegue fazer bem-feito, então façamos de qualquer jeito". Então, se a tecnologia sempre avançará, a gente aprova qualquer lei?! É esse o caminho que a gente quer para o Brasil? É isto que a gente busca para o nosso país: "Então, façamos a lei de qualquer maneira"? Ruy Barbosa certamente não aprovaria, e eu tenho certeza de que os Srs. Senadores e as Sras. Senadoras também não.

A gente entende que o que a gente precisa, e é a oportunidade histórica que esta Casa está tendo, como Casa revisora da República, é de poder ter um marco legal de *games* verdadeiro, aquele que fala do setor. E, nesse sentido, eu quero dizer às Sras. Senadoras, aos Srs. Senadores, a V. Exas. que nós estamos entregando no dia de hoje um conjunto de recomendações legislativas para a formação de um marco legal que entregue ao país aquilo de que o país precisa, um marco regulatório de *games* de verdade.

Nesse sentido, a gente está falando de conseguir construir para o Brasil uma posição que seja capaz de gerar empregos, que seja capaz de gerar oportunidades às futuras gerações, que permita que a gente tenha um lugar de destaque, como citou o pesquisador Dr. Prof. Pedro Zambon, num mercado que é líder do setor na economia criativa, maior do que a soma das indústrias fonográfica e cinematográfica, por exemplo, o dobro desta soma no mundo inteiro, e, claro, em que gente tem grande possibilidade de crescer, porque é um mercado da criatividade, e o brasileiro, criativo, expansivo, naturalmente global, tem esta capacidade de ser líder nesse setor, e a gente não pode se apeguar.

Na sugestão que estamos trazendo, trataremos dos temas de interesse do país: regularização das nossas atividades, diminuição das incertezas e da insegurança jurídica para que tenhamos nossas ferramentas de trabalho, geração formal de empregos e capacidade de mapearmos a indústria, já que é impossível, sem Cnae e sem CBO, entender qual é o tamanho, a quantidade de pessoas empregadas ou de empresas do setor.

(*Soa a campanha.*)

O SR. MÁRCIO ROBERTO CARVALHO MATHEUS FILHO - E eu queria ir além, já finalizando, pedindo vênua à Presidência. Eu queria ir além: dizer que hoje a gente está buscando recursos de onde quer que seja é não entender como é que funciona o mecanismo hoje. Hoje, a Ancine já reconhece jogos eletrônicos como obra audiovisual. Nós já temos acesso, se quisermos - não o fazemos, mas, se quiséssemos, já teríamos acesso -, à Lei Rouanet. Hoje, a área de ciência, tecnologia e inovação já tem jogos eletrônicos e *games* como área prioritária no financiamento que se dá pelo Finep, porque é uma área de inovação também. Então, hoje nós já temos essa multiplicidade e estamos dentro desse ambiente da tripla hélice, que funciona no mundo inteiro, com inovação acontecendo a partir da relação entre governo, iniciativa privada e academia.

É importante dizer que a pequenina Finlândia ocupa hoje um lugar de destaque maior do que o gigantesco Brasil, do que a nossa pátria verde-amarela. A pequenina ex-república soviética, que sofreu com o processo da Segunda Guerra Mundial, Polônia ocupa hoje um lugar de destaque na produção, melhor do que o nosso.

(*Soa a campanha.*)

O SR. MÁRCIO ROBERTO CARVALHO MATHEUS FILHO - E já concluo, Presidente, pedindo perdão por isso. Nesse sentido, eu me identifiquei lá no início e eu queria aqui deixar este debate: o que a gente está deixando para as novas gerações, o que a gente está construindo para o país? Eu me identifiquei lá no começo, mas os cargos e profissões que eu tenho ou que componho não são as coisas que me movem. O profundo senso de justiça que vive em nós me faz pensar nas crianças e adolescentes deste país, já fragilizados pela falta de oportunidades, agora sendo expostos a jogos que têm entrada de dinheiro, em que eles não controlam o resultado final e, se derem a sorte de terem selecionado o time certo, sacam o dinheiro. Não são jogos de aposta? Tem couro de jacaré, tem boca de jacaré, tem rabo de jacaré, não é jacaré? Eu sou Márcio Filho. Eu sou empresário, sou representante do setor de jogos, mas, antes de tudo, eu sou pai do Marquinho e da Amora - uma criança de cinco anos de idade, meu filho Márcio, e uma recém-nascida de quatro meses. Hoje eu estou aqui pelo nosso setor, mas eu também estou aqui pela cultura, eu também estou aqui pela ciência...

(*Soa a campanha.*)

O SR. MÁRCIO ROBERTO CARVALHO MATHEUS FILHO - ... tecnologia e inovação, pela geração de emprego, renda, empreendedorismo, pelas crianças, pelos meus filhos e por esta nação brasileira, pela qual a gente tem tanto amor e apreço. Hoje eu estou aqui pelo Marquinho e pela Amora.

Muito obrigado, Srs. Senadores e senhores presentes. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Flávio Arns. Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Agradeço ao Sr. Márcio Filho pela explanação.

Concedo agora a palavra, destacando sua presença, ao Deputado Federal Kim Kataguirí, que é autor do PL 2.796, de 2021. Então, com a palavra, V. Exa. - quero enaltecer a sua presença aqui no Plenário -, também por dez minutos.

O SR. KIM KATAGUIRÍ (Para exposição de convidado.) - Sr. Presidente Flávio Arns, meu amigo Senador Girão, é um prazer estar aqui na Câmara Alta da República para debater um projeto de lei de minha autoria.

Primeiro, eu acho importante ressaltar que *videogame* não é brincadeira, *videogame* não é só entretenimento, *videogame*, como foi colocado, inclusive, pelo meu orador antecessor, representa hoje uma indústria. Somando cinema e somando música, você ainda não bate o quanto de emprego e de renda os *videogames* geram, principalmente para a camada mais pobre da população quando a gente fala de distribuição e de comercialização direta na ponta de *videogames* e mesmo no desenvolvimento de *games*.

Eu estudei processamento de dados no Colégio Técnico da Unicamp e trabalhei, durante algum tempo, como programador. Nunca cheguei ao nível de desenvolver um *game*, desenvolvi sistema de mercearia, de supermercado, mas tive vários colegas que tiveram sucesso em sair para a indústria de *games*, que se desenvolveram e que, infelizmente, muitas vezes, saíram do Brasil pela falta de condições de trabalhar e de desenvolver *games* aqui neste país. E foi justamente com esse espírito, com esse intuito que eu comecei, lá em 2019, no primeiro ano do meu primeiro mandato, a elaborar o marco legal dos *games*.

Hoje 74% dos brasileiros jogam. Isso não significa jogar *videogame* num console ou no computador, pois, mesmo em um jogo de celular, um jogador casual também de certa maneira é um *gamer*, de certa maneira é uma pessoa que fomenta a indústria dos jogos eletrônicos.

O que eu coloquei no meu projeto original?

Primeiro, é separar *videogame* de jogo de azar. *Videogame* não é jogo de azar. Essa é uma das primeiras afirmações do projeto de lei, porque, muitas vezes, a gente vê *videogames* sendo estigmatizados por setores da imprensa, por setores da classe política, por setores inclusive religiosos como se fossem algo... Eu me lembro, quando era criança e jogava cartas Yu-Gi-Oh!, de que ouvi na televisão que era coisa que roubava a sua alma, ouvi na televisão que eram as coisas que levariam para o submundo. Eu ouvia isso sobre Yu-Gi-Oh! e sobre vários outros jogos quando, na realidade, não era nada disso. Era um entretenimento comum entre amigos que se fazia naquela época. Então, primeiro, quis tirar o preconceito em relação ao *videogame*. Muitas vezes, infelizmente, a gente vê... Inclusive, recentemente, teve um documentário da HBO querendo responsabilizar *videogames* por ataques em escolas, quando a gente já tem, não só nos Estados Unidos, que é o país que mais sofre com atiradores em escolas, mas também no Brasil, estudos robustos, estudos científicos, teses de mestrado e de doutorado que mostram que não há absolutamente nenhuma relação entre jogos de *videogame*, jogos eletrônicos e ataques em escolas. Isso é muito importante ressaltar. Esse documentário que eu citei da HBO é tão infeliz que ele chega a responsabilizar pelo massacre de Realengo um produtor de conteúdo para *gamers*, de conteúdo para o público *gamer*, que nem tinha o seu canal à época que o massacre aconteceu - para a gente ver o nível de injustiça que, muitas vezes, o setor de *games* sofre. Então, meu primeiro ponto foi separar jogo de azar de *videogame*.

Outro ponto: impedir burocratização em qualquer esfera. Então, você vê escrito, na letra do projeto original, que nenhum embaraço pode ser colocado ao desenvolvimento de *games* em nível federal, estadual ou municipal. A gente sabe que o desenvolvimento de *softwares* é uma coisa muito mais flexível, é uma coisa muito mais fluida, é uma coisa muito mais líquida do que outras profissões tradicionais e, portanto, merece uma desburocratização e um ambiente de negócios e um ambiente de formação profissional mais favorável do que se vê comumente.

Outro ponto que eu coloquei também no meu projeto inicial foi o uso dos *videogames* em escolas e também na saúde. E eu digo isso pelas experiências que eu tive na prática, inclusive mandando emendas parlamentares do meu mandato para instituições de saúde que usam *videogame* para reabilitar pessoas que perderam movimentos, como, por exemplo, para a pessoa retomar o movimento dos braços, o movimento de pinça, que é um movimento tão importante para o trabalho, inclusive juridicamente considerado pelo Tribunal Superior do Trabalho como um movimento essencial para você exercer uma profissão. Há a utilização desses *games* para a reabilitação de pessoas que sofreram acidentes e também para combater problemas de saúde mental.

Eu já expus isso em diversas ocasiões e eu acho bom sempre expor, porque é um tabu, porque é uma coisa que as pessoas sentem que devem esconder, que devem ter vergonha e que não devem se abrir, mas eu pessoalmente tenho problemas de saúde mental - eu sofro com insônia, com ansiedade, com depressão - e faço tratamento há alguns anos. E vi os *videogames* na prática sendo utilizados, Senador Girão, para combater esses problemas, para fazer com que a pessoa supere o medo do futuro, que é a ansiedade, e também o medo do passado, que é a depressão.

Esse foi o espírito da lei que eu apresentei.

Muito bem. Além disso, eu acho muito importante ressaltar que o Brasil é referência em *e-sports*. E eu fiquei feliz que o novo Ministro do Esporte considere esportes eletrônicos como esportes, diferentemente da fala infeliz que a gente teve da antiga Ministra, que disse que não é porque o sujeito treina 12 horas que ele é um *gamer*, pois a Ivete Sangalo também ensaia os seus *shows* e nem por isso é uma atleta, uma fala que eu achei extremamente absurda; e que os jogos eletrônicos não são imprevisíveis, porque são programados, e, portanto, não podem ser considerados como esportes, o que também é uma afirmação de quem não passou nem a um ano-luz de um *videogame*, para achar que não é imprevisível. Nós temos o campeão mundial de Counter-Strike, que é um dos jogos mais jogados do mundo, tricampeão mundial, que é o Gabriel Toledo Fallen. Nós tivemos, neste ano, a classificação, pela primeira vez, de uma equipe brasileira de Dota para o campeonato mundial de Dota, que também tem a sua premiação, assim como outros campeonatos. Então, o Brasil é um ambiente que tem o orgulho de ter essas figuras representando em nível mundial o nosso país e que também tem desenvolvedores muito talentosos - não à toa, muito da mão de obra que a gente forma no Brasil acaba indo para os Estados Unidos, acaba indo para a Austrália, acaba indo para o Japão, para a Coreia do Sul e para a Europa. Muito bem. Agora, eu vou entrar nas controvérsias em relação ao relatório e às divergências em relação ao projeto.

Eu busquei a Atragames em 2019, quando eu comecei a elaborar o projeto, e pedi sugestões para o projeto naquela ocasião. A Atragames ficou de me enviar a sugestão. Essa sugestão nunca chegou - 2019, 2019! Quando apresentei o projeto, da mesma maneira, em nenhum momento, fui buscado, fui procurado para dialogar em relação ao projeto. Quando apresentei requerimento de urgência e aprovei o requerimento de urgência em Plenário na Câmara dos Deputados, também não fui procurado. Quando aprovamos o mérito na Câmara dos Deputados, e o projeto foi ao Senado, eu fui procurado. Quando o projeto já não estava na Câmara dos Deputados, a Atragames me enviou sugestões. A maior parte das sugestões que a Atragames me enviou eu considero boa. Inclusive, colocando minhas divergências, nós entramos num acordo de um

texto para ser enviado para o Senador Irajá, que é o Relator. Eu pessoalmente enviei esse texto que eu acordei junto com a Abragames para o Senador Irajá e eu defendo que esse texto, que essa sugestão seja acatada, seja acolhida no relatório, porque acredito, sim, que sejam boas contribuições para o mercado de *games*.

Agora eu vou entrar numa controvérsia sobre audiovisual. Eu concordo plenamente que *videogame*, sim, é uma obra audiovisual. Para quem hoje conhece os jogos que estão sendo desenvolvidos e que estão viralizando, que estão na ponta hoje, todo mundo sabe que tem roteirista, tem ator, tem músico, tem, enfim, uma infinidade... Tem mais gente trabalhando artisticamente para produzir um jogo de *videogame* do que para produzir um filme, do que para produzir uma música. E, portanto, eu acredito, sim, que, conceitualmente, *videogame* é uma obra audiovisual. Qual foi a minha dificuldade política em levar esse conceito à frente? Parlamentares do Governo, tanto na Câmara como no Senado, vieram a mim e disseram que não aceitariam a modificação no projeto de lei, no relatório para audiovisual, porque isso geraria uma competição dos recursos que hoje são destinados para artistas - seja Lei Paulo Gustavo, Lei Rouanet, Lei do Audiovisual. Esse foi o argumento que me foi dado por Parlamentares representantes do Governo, Senadores e Deputados. Politicamente falando, para encerrar a parte política, se o Governo, se os Senadores do Governo e os Deputados do Governo toparem colocar *videogame* como obra audiovisual, eu apoio 100% - eu apoio 100%! Agora, se eles não toparem, eu acredito que, ainda assim, considerando o *videogame software*, o relatório deva ser aprovado, para que ajude, sim, o ambiente de negócios que a gente vive hoje, para que ajude para que a gente tenha mais desenvolvimento nacional, mais, inclusive, investimento internacional de empresas que também investem no Brasil e mais fomento tanto para atletas de *e-sports* como para programadores.

Portanto, para finalizar, meus queridos Senadores, todos os convidados, o *videogame* hoje está abrindo uma janela de oportunidade para o Brasil se desenvolver que não vai ser abrir novamente no futuro. Ou nós trabalhamos num marco legal e damos segurança jurídica para o desenvolvimento de *games* no Brasil agora, ou, no futuro, a gente vai ser passado para trás, como a gente foi passado para trás diversas vezes, e eu estou cansado e triste de ver já o nosso país ser passado para trás em tantas matérias, durante tanto tempo.

Desculpem-me por me alongar, mas eu agradeço a atenção de todos e agradeço ao Senado da República por este espaço para defender o meu projeto de lei.

Obrigado. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Flávio Arns. Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Nós é que agradecemos a V. Exa., Kim Kataguirí, que é o autor do projeto de lei. A sua participação é essencial neste debate que está acontecendo aqui, no Senado. Foi muito interessante, muito bom. Inclusive, demos um tempo a mais e, se fosse necessário, aumentaríamos ainda mais o tempo, porque é muito importante. Obrigado.

Se V. Exa. quiser ficar aqui também acompanhando, esteja à vontade, ou no Plenário, ou aqui, na mesa, como V. Exa. decidir, está bem? Muito bem!

Em seguida, concedo a palavra à Sra. Emanuella Ribeiro Maciel, Analista de Relações Governamentais do Instituto Alana, também por dez minutos.

A SRA. EMANUELLA RIBEIRO HALFELD MACIEL (Para exposição de convidado.) - Boa tarde! Gostaria de fazer primeiro uma saudação à mesa, às Sras. Senadoras e aos Srs. Senadores que nos acompanham, aos demais convidados e convidadas que estão presentes, que nos assistem na internet, e agradeço especialmente a indicação do Senador Girão para estarmos aqui.

Para fins de acessibilidade, eu vou fazer uma autodescrição. Eu sou uma mulher de cabelos negros volumosos; eu estou usando um vestido cinza e uma jaqueta xadrez. Meu nome é Emanuella Ribeiro, e eu venho aqui em nome do Instituto Alana, que é uma organização que tem como missão honrar a criança e defender os direitos de crianças e adolescentes.

Bom, o Instituto Alana é uma organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, que trabalha para garantir condições para o desenvolvimento integral de crianças e adolescentes. E o que a gente quer fazer aqui, nesta audiência hoje, nesta sessão de debates? Reposicionar o olhar para entender os impactos de jogos, positivos e negativos, sob a perspectiva de crianças e adolescentes, no debate de *games* também.

O Instituto Alana trabalha a partir de três eixos: equidade digital, o direito da criança e a natureza; eu venho aqui representar o eixo digital do instituto.

Também aproveito para falar do programa Criança e Consumo, que já existe há mais de 15 anos, defendendo uma infância sem exploração comercial. Convido a todos a conhecerem o nosso projeto e dialogarem com a gente.

Então, perfeito. A minha exposição aqui tem três linhas argumentativas.

A primeira: crianças e adolescentes são prioridade absoluta e devem ser na regulação de jogos no Brasil. Para isso, eu vou trazer dados e vou trazer uma noção sobre riscos e oportunidades, tanto no campo de jogos eletrônicos em geral, quanto dos *fantasy* tão discutidos.

A segunda: vou trazer as problemáticas do marco legal proposto, do texto como está, com foco em crianças e adolescentes. E, por fim, eu vou trazer um olhar para a defesa de direitos de crianças e adolescentes em regulamentações e futuras regulações do campo de jogos.

Então, vamos aos dados.

Primeiro, eu acho que devo situar este debate. Eu joguei por muito tempo, eu sou uma entusiasta do mundo de jogos - eu fui uma adolescente que jogava muito -, e o lema do Instituto Alana no campo do digital é o seguinte: crianças precisam ser protegidas na internet e não da internet. Então, a gente é a favor de um marco que possa regular esse setor tão importante para o desenvolvimento de crianças, adolescentes e da juventude, mas com segurança e pensando na defesa de direitos delas em todo momento.

Então, vamos lá, vamos aos dados, não é? Crianças e adolescentes estão jogando. A gente pega os dados da pesquisa TIC Kids Online 2022 e vê que mais de 50% jogam em todas as faixas etárias, de 9 a 17 anos de idade. Além disso, se a gente olha especificamente para os meninos, esse número cresce para 75%. Então, é um público muito, muito importante no setor de jogos. E, quando a gente olha esses mesmos dados, a gente percebe que a exposição a riscos de entrar em contato com conteúdo discriminatório ou que afete seus direitos é muito maior entre aqueles que jogam - 47% - do que entre aqueles que não jogam - apenas 29%. Isso não está sendo considerado no debate aqui, por quê? Porque a gente está discutindo muito sobre a questão dos *fantasy*, mas tem coisas mais amplas para a gente discutir, inclusive num marco legal que pretende trazer diretrizes e princípios para esse setor, observando o melhor interesse e a forma como esses jogos são desenhados.

Outra coisa: da forma como os jogos são desenhados, a gente percebe que há desenhos que trazem riscos financeiros para os mais jovens e para as suas famílias. A gente vê muitas reportagens sobre rombos financeiros que aconteceram porque uma criança ou um adolescente não teve as salvaguardas necessárias para impedir uma compra indevida que uma família não autorizou. Então, eu trouxe uma reportagem aqui: "Menina de 13 anos deixa a família sem dinheiro ao gastar R\$300 mil em jogos". A gente precisa pensar neste tipo de mecanismo quando a gente fala de regulação de jogos: proteger a segurança financeira e até a educação financeira para estar nesse ambiente.

Além disso, muitos desenhos de jogos trazem armadilhas que fazem as crianças gastarem mais. Como a gente pensa, portanto, no desenho e no desenvolvimento da indústria de jogos, que é voltada para o melhor interesse da criança e do adolescente, para coibir padrões de *design* que fazem com que elas fiquem mais tempos *online*, gastando o tempo todo? Nisso a gente precisa pensar, e isso não está contemplado.

Avançando, a questão do risco à saúde: justamente usar esses elementos de *design*, de desenho do jogo para manter a pessoa engajada pode trazer riscos à saúde, sim, para crianças e adolescentes, e há outros países internacionalmente que têm políticas públicas para lidar com isso. Então, situando o debate, são coisas que não estão sendo observadas agora.

E não são só riscos que os jogos trazem, eles trazem muitas oportunidades, e é importante falar isso. Nessa mesma pesquisa TIC Kids, a gente percebe que crianças e adolescentes que jogam pesquisam mais na internet, buscam mais por empregos, têm mais engajamento cívico-político e têm até questões atreladas em outras pesquisas com alívio de estresse, socialização em comunidades e habilidades cognitivas.

Então, situando, o Alana defende... O Alana existe para que crianças e adolescentes tenham seus direitos garantidos com absoluta prioridade. E essa não é uma defesa do Alana, essa é uma defesa democrática, constitucional - art. 227 da Constituição Federal -, e é um pacto e um compromisso coletivo entre todos nós. E isso não está sendo observado no texto atual do projeto que a gente está discutindo.

Segundo argumento: um olhar sobre o texto, então. Como isso não está sendo apreciado e como a gente pode olhar esse texto? Primeiro, a gente tem essa definição de jogos eletrônicos, que está no escopo, a questão dos *fantasy sports*, que absorveu esse debate aqui.

Sobre o *fantasy*, acho que é legal fazer um convite para que todos experimentem esse modelo para entenderem um pouquinho melhor o que a gente está fazendo. Eu fiz esse teste para tentar entender e percebi uma coisa: tem modelos de *fantasy* mais tradicionais com ligas que são alongadas, e a gente tem o modelo de *fantasy* diário, em que, no mesmo dia, eu já invisto e, logo depois, tenho um resultado sobre aquilo no mesmo dia com uma premiação atrelada. Então, um olhar sobre essa mecânica é muito importante para a gente entender essas distinções.

Outra coisa: há pesquisas internacionais - uma que a Ivelise me passou, e eu acho que ela vai explicar um pouquinho mais na sua fala - que mostram que a gente tem que olhar a mecânica; não é necessariamente sobre o *fantasy* ser um jogo de aposta ou sobre o *fantasy* ser um jogo de estratégia, mas quais são as consequências que esse jogo pode gerar. E as pesquisas internacionais... Há pesquisas feitas com base de dados, como foi falado aqui, com uma investigação a partir de estudantes e jogadores, que mostram o quê? Que, mesmo em premiações gratuitas de *fantasy*, você pode estimular um comportamento voltado a apostas. Então, a gente não está falando sobre ser aposta ou não, mas sobre qual é o risco que esse mecanismo está causando. Isso é importante de a gente situar, principalmente quando a gente percebe outros pontos do PL. Vamos para a educação. A gente percebe jogos na educação com fins didáticos de recreação. Jogos têm efeitos documentados muito bons para a questão da pedagogia, e para isso é muito importante que a gente tenha esse olhar, mas a gente não tem nenhum princípio ou diretriz para inclusão desses jogos na educação. E, outra coisa, a gente não tem nada de diretriz para filtro de entrada, de como isso vai acontecer - e, como foi dito, já está acontecendo. Então, vamos olhar com cuidado para essa questão. Por isso é que a gente apoia tanto o Senador Flávio Arns quando fala da importância desse projeto passar realmente pela Comissão de Educação, principalmente pensando que, na educação, a gente tem uma estrutura mais descentralizada, diferentemente da saúde, para entender esse filtro de entrada dos jogos que vão estar nesses fins recreativos principalmente, pensando nos riscos que podem causar para crianças e adolescentes.

E vamos olhar para os Estados Unidos, então, país que foi muito citado. Quando a gente olha para os Estados Unidos, em 2016, a gente teve um exemplo muito contundente, que foi o quê? A NFL, em que houve uma liga de *fantasy*, desenvolveu... A NFL, só para todo mundo se situar, é uma liga de esportes de futebol americano. E ela desenvolveu um produto de *fantasy* direcionado para crianças de 6 a 13 anos de idade, e ainda fez parcerias com escolas e professores para introduzir esse produto lá dentro, trazendo um produto de *marketing* e publicitário para dentro das escolas. Então, a gente tem um risco de mascaramento, mesmo, de questões de publicidade, de questões de indução a um jogo, e a gente ainda não tem tantas pesquisas no Brasil para entender os impactos a crianças e adolescentes.

E outra questão, a questão da classificação indicativa, para fechar a minha fala. O PL fala que o Estado fará classificação indicativa, sendo que os jogos já têm um modelo de autoclassificação. E os critérios de classificação indicativa hoje não incorporam riscos à saúde ou à indução de comportamentos de aposta. Então, a gente tem o risco de a gente legalizar, através desse PL, a ideia de uma classificação livre para esse tipo de modelo, que a gente percebe que tem riscos para crianças e adolescentes.

Então, como a gente pensa nisso com mais debate? Como a gente melhora esse texto para ter realmente o marco legal que seja representativo das infâncias e das adolescências brasileiras numa defesa de direitos? Por isso, a gente defende aqui um apoio ao requerimento do exímio Senador Flávio Arns para que esse projeto tramite na Comissão de Educação e Cultura.

E a gente também tem um parecer que a gente criou com algumas recomendações. E eu trago ainda aqui que nos Estados Unidos, país que foi tanto falado, tem orientações dadas pelo National Council on Problem Gambling. O que é isso? É o conselho nacional sobre problemáticas de apostas para regular *fantasy*. O que eles fizeram lá?

(Soa a campanha.)

A SRA. EMANUELLA RIBEIRO HALFELD MACIEL - Criaram um documento com diretrizes para os estados: "Vocês vão regular *fantasy games*? Considerem apenas ou pelo menos isto", e aí trazem questões de transparência ampla, análise e publicidade sobre os riscos, publicidade ética, vedação de qualquer publicidade direcionada para crianças e adolescentes, vedação e controle de entrada de crianças e adolescentes nesses jogos e a averiguação do consentimento dos pais, ferramentas que auxiliem no bem-estar e no controle financeiro do usuário, suporte direto ao usuário que desenvolveu problemas com os jogos, e coibição de padrões de *design* que visem a manter aquele usuário preso no jogo quando ele tenta sair.

E, se a gente for falar agora no setor de jogos e crianças e adolescentes, há outras problemáticas. Por isso é que é complexo a gente ficar conversando sobre esses dois tópicos, mas a gente tem que pensar no dever de cuidado nas atividades de desenvolvimento, de evitar esses padrões de *design* que mantêm a criança com gastos financeiros nesse setor, nas diretrizes para treinamento dessas equipes de desenvolvimento que pensem nos direitos de crianças e adolescentes.

(Soa a campanha.)

A SRA. EMANUELLA RIBEIRO HALFELD MACIEL - Então, há um caminho a ser percorrido para a gente amadurecer esse debate e ter um marco legal com princípios e diretrizes que sejam representativos da defesa do art. 227 da Constituição Federal e do direito de crianças e adolescentes no Brasil, considerando riscos e oportunidades para a juventude também.

Obrigada. (Palmas.)

O SR. PRESIDENTE (Flávio Arns. Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Agradeço à Emanuella Ribeiro Maciel, do Instituto Alana.

E quero dizer que eventuais documentos, seja de que natureza forem, que os expositores considerem importante entregar para o Senado Federal, por favor, façam chegar, como agora, há pouco, inclusive, o que foi mencionado: uma proposta legislativa nesse sentido. Então, por favor, a Mesa recebe com prazer as contribuições nesse sentido.

Muito bom.

Em seguida, concedo a palavra ao Sr. André Augusto Machado, fundador da empresa, abro aspas, "Rei do Pitaco", por dez minutos.

O SR. ANDRÉ AUGUSTO MACHADO SANTOS (Para exposição de convidado.) - Boa tarde, Sras. e Srs. Senadores. Boa tarde, participantes aqui presentes neste debate.

Agradeço à Senadora Leila pelo convite para expor um pouco os pontos sobre *fantasy games*, sobre o Rei do Pitaco.

Vou falar um pouquinho mais sobre a importância desse projeto de lei.

Basicamente, vou começar falando um pouco sobre mim. Sou André Augusto, natural de João Pessoa, na Paraíba. Sou filho de pais paraibanos, sou um jovem empreendedor, cresci nessa área digital. Aos 14 anos, tive meu primeiro computador e comecei a ter essa paixão pela tecnologia. Por meio disso, fui fazer minha faculdade na UFCG (Universidade Federal de Campina Grande), lá eu fiz meu curso de tecnologia. Tive oportunidade, em 2019, de ir para o Ciência sem Fronteiras, programa do Governo Federal. Estudei fora do país. Graças a esse programa, consegui entender um pouco mais sobre tecnologia, sobre empreender no Brasil, sobre esse mercado de *startups* e lá conheci o meu sócio, Mateus Dantas, também cofundador do Rei do Pitaco junto comigo. Ele também tinha essa paixão muito grande por *games* e esportes.

Acho que, como o Senador Portinho bem falou, o *fantasy game* nada mais é do que a interseção do *game* com o esporte, você adiciona um *game* na camada do esporte.

Então, a gente conheceu esse mercado de *fantasy games*, que lá nos Estados Unidos e mundo afora movimenta US\$22 bilhões por ano, a gente viu essa oportunidade aqui no Brasil e voltou para cá, para o Brasil, para criar o Rei do Pitaco, criar e fomentar essa indústria de *fantasy games*, foi isso que a gente fez.

Em 2019, a gente começou o Rei do Pitaco, uma *startup* pequena, apenas eu e o Mateus, criando um produto ali, desenvolvendo jogo. O Mateus, meu sócio, trabalhou na maior empresa de jogos do Brasil e da América Latina. A gente começou o Rei do Pitaco para adicionar essa camada de esporte - nós dois éramos fanáticos pelo esporte, a gente sabia da aproximação que o *fantasy* traz com o esporte em si. A gente começou a empresa numa base muito nordestina - tanto eu quanto o Mateus somos da Paraíba, e temos também pessoas do Ceará presentes na empresa. A gente começou esse produto lá em 2019, e, após quatro anos, já gerou mais de cem empregos diretos, mais de mil empregos indiretos, temos muitas pessoas no Ceará também, do Senador Girão, e mais de 30 milhões de usuários.

Esse mercado, dizem que só movimenta 5% da indústria, mas, só no Brasil, tem mais de 30 milhões de praticantes.

Então, é muito importante deixar clara essa diferença do *fantasy sport*, do *fantasy game* - você pode chamar de *sport* ou de *game*, porque a interseção é a mesma, é a tecnologia, como o Senador Portinho bem falou. É muito importante deixar clara a diferença: *fantasy game* nada mais é do que você ser um técnico virtual, em que você monta o seu time; você cria uma camada no esporte que não existe. Se você quer escalar o Neymar, o Cristiano Ronaldo e o Messi no seu time, você não consegue fazer isso na vida real, mas no *fantasy game* é possível. Você cria esse time, você cria essa camada e você vira um técnico virtual.

Ora, se ser um técnico, você montar o seu time e competir com outras pessoas numa camada dentro do esporte, só porque tem uma taxa de inscrição, vira um jogo de azar, ora, então um técnico de futebol é uma pessoa que está fazendo coisas na aleatoriedade, o que não é verdade. O técnico de futebol se baseia na habilidade para escalar os seus melhores jogadores com o que ele tem em mãos. Então o *fantasy game* também é uma semelhança, é um espelho disso, em que você monta o seu time virtual de jogadores reais, em que as ações que vão gerar pontuação para o jogo - e a camada jogo é criada aqui em cima disso - nada mais são do que o que o jogador faz dentro de campo.

E outra coisa superpositiva do *fantasy* é que o que vale pontuação para o *fantasy* são ações propositivas, são coisas que fomentam o esporte: é uma assistência, é um gol; são coisas positivas para o esporte. Então esse jogo que a gente cria em cima não só fomenta o esporte, como fomenta também as pessoas que estão próximas do esporte em si. Então é importante deixar isto claro: a diferença do *fantasy* para a aposta - como bem citou o Dr. Rafael Marcondes, com os estudos do MIT, os estudos da UFG, com os dados do nosso setor, os dados do nosso segmento.

E quero aqui também reforçar a importância desse projeto de lei para que a gente consiga ter segurança jurídica. Em quatro anos de empresa, a gente conseguiu 200 milhões em investimentos de fora para trazer aqui para o Brasil, para gerar emprego e renda aqui no Brasil. Isso, sem ter a segurança jurídica necessária. Imagina quanto a gente conseguiria se a gente tivesse a segurança jurídica necessária, para que a gente pudesse investir mais nesse setor aqui dentro!

Então, aqui eu reforço o meu posicionamento favorável ao projeto de lei, para que a gente finalmente consiga avançar mais nesse setor. E fico aqui à disposição para qualquer esclarecimento.

Muito obrigado. (Palmas.)

O SR. PRESIDENTE (Flávio Arns. Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Muito bem. Agradeço novamente ao Sr. André Augusto Machado, fundador da empresa Rei do Pitaco.

Passo em seguida a palavra à Sra. Ivelise Fortim, Psicóloga, por dez minutos - não sei se pronunciei corretamente Fortim. (Pausa.)

Acho que está correto.

Antes do início, quero passar a Presidência à Senadora Leila Barros, que é inclusive autora, proponente para que este debate, com tanto conhecimento e tanta qualidade, estivesse acontecendo.

Com a palavra, então, Ivelise.

A SRA. IVELISE FORTIM DE CAMPOS (Para exposição de convidado.) - Bom, queria agradecer o convite para estar aqui no Senado, agradecer a oportunidade de trazer um outro ponto de vista. Agradeço aqui à Presidente e saúdo também as pessoas que estão nos acompanhando.

Muito aqui foi discutido sobre se, do ponto de vista jurídico, *fantasy games* são jogos de apostas ou se são *videogames*. Eu considero que *videogames* são de natureza distinta, mas eu gostaria de falar do ponto de vista de quem trabalha com saúde mental. E gostaria de falar do ponto de vista de quem está trabalhando ou já trabalhou em serviços que recebem pessoas que têm problema patológico com jogo.

Eu sou professora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, já trabalhei no Proad, da Unifesp, que é um setor específico que atende dependentes, e entendo que o projeto de lei, da forma como está sendo feito, gera riscos para crianças e adolescentes. Então, eu gostaria de discorrer um pouco sobre esses riscos que entendo que existem.

A Emanuella, antes de mim, já falou - e eu concordo com ela - que, da forma como o PL está redigido, ele não protege os direitos das crianças e dos adolescentes e também não atende a indústria brasileira de *games* do jeito que a gente entende hoje, não atende essas necessidades.

E eu acho que uma questão importante é que, do ponto de vista da saúde mental, essa discussão sobre se é um jogo de aposta ou se é um jogo de sorte não é relevante para quando a gente está pensando numa pessoa que tem uma probabilidade de desenvolver um tipo de diagnóstico que a gente chama de transtorno de jogo. O transtorno de jogo é mais conhecido como ludopatia. Então, desse ponto de vista, não tem diferença se ele é jogo de sorte, se ele é jogo de azar; a questão é que ele tem uma mecânica que gera o mesmo tipo de dependência que um jogo de aposta.

A gente tem hoje um corpo robusto de pesquisas só sobre *fantasy games* e só sobre *daily fantasy games*. Não são pesquisas que estão comparando com jogos de aposta ou sobre jogos de aposta; são pesquisas sobre *fantasy games*. E as pesquisas vão falar - por exemplo, em uma pesquisa de 2018 - que a estrutura e a promoção do jogo se assemelham à regra de recompensa e promoção de ganho financeiro. Todo o *marketing* que é feito para essas crianças e adolescentes é feito pensando no financeiro. Então, quando você vai ao site dessas empresas, é: "Venha e ganhe 12 mil"; "Você começou com R\$100 e terminou com R\$1 milhão". Não é "venha se divertir com seu personagem", o que seria uma coisa típica de *games*. Então, toda a promoção de *marketing* é para incentivar o ganho financeiro. Os motivadores que fazem a pessoa jogar os *fantasy games* são os mesmos motivadores dos jogos de aposta, qual seja, valorizar o seu dinheiro, ter acesso a um prêmio. Então, nesse sentido, a estrutura é parecida.

Quando a gente está pensando em transtorno de jogo, o que a gente chama de ludopatia, ele tem um componente financeiro importante, e isso tem uma diferença considerável quando a gente vai pensar em transtorno de jogo *online*, que seria você ter uma dependência de *videogames*. Então, são dois transtornos de naturezas distintas.

Quando a gente está pensando no transtorno de jogo, que é a ludopatia, a gente está pensando que é uma pessoa que, após perder o dinheiro, quer recuperar esse dinheiro de volta. Isso é um motivador forte para ela continuar jogando porque, "se o meu jogador desvalorizou R\$10, na próxima eu posso conseguir fazê-lo valorizar mais". E eu estou pensando em jogadores - principalmente se eu for pensar em criança e adolescente - que não têm dinheiro próprio, têm o dinheiro

da família. Então, eles têm que pegar esse dinheiro de outros lugares para colocar ali. Isso, além de todos os sintomas tradicionais que a gente tem de intolerância, abstinência, desejo persistente, incapacidade de controlar o desejo de jogar.

Eu gostaria de lembrar que no transtorno de jogo a gente tem questões preocupantes importantes e sintomas preocupantes, principalmente se a dependência vai ficando muito grave. Eu tenho pesquisas que vão falar que o hábito de jogar, na infância e na adolescência, é um preditor para você ter jogo patológico depois. Tem uma questão de gênero forte, então meninos que começam a jogar entre 12 e 17 anos têm uma maior probabilidade de desenvolver jogo patológico. E, quando está nos seus estágios mais graves, a gente vai ter pessoas que cometem atos ilícitos para financiar esse jogo; a gente tem pessoas que vão contrair dívidas. E esse é um ponto importante, porque, quando você contrai a dívida, nós que recebemos esses pacientes sabemos qual é o caminho dessa dívida: primeiro você exaure a família, depois os amigos, depois as financeiras, depois o banco, e, por fim, você começa a recorrer aos agiotas. Isso significa que o risco de uma ludopatia severa não é um risco só para o sujeito, é um risco para a família toda, e a gente conhece muitos casos em que as pessoas estão em risco.

Dada essa questão do risco, a gente tem entre esses jogadores patológicos um índice grande de ideação suicida, de tentativa de suicídio e de consumação de suicídio. Então, o projeto de lei, da forma como está, é a gente expor crianças e adolescentes a esse risco, que é bastante diferente em sua natureza da dependência de *videogames*. Na dependência de *videogames*, as características principais têm a ver com estar apegado à criação de avatares, personagens, ambientes imersivos, jogos em grupo, jogos de tiro, jogos de batalha *online*. O transtorno de jogo pela Internet, que é o transtorno de *games*, a gente tem que falar dele também, porque ele afeta o paciente, mas o transtorno de jogo vai afetar o núcleo familiar todo e muitas pessoas. Não é incomum a gente atender pessoas que vêm e que já perderam mais de R\$1 milhão nesses jogos; e, quando elas perderam mais de R\$1 milhão, já estão extremamente preocupadas, angustiadas, devendo para uma quantidade enorme de pessoas.

Então, dado que as naturezas dessas dependências são diferentes, eu sugiro que as regulamentações corram em fóruns diferentes, porque a prevenção que você faz para ambas as dependências é de natureza diferente, por uma inferir que você tem um ganho financeiro - há a questão financeira - e por a outra ter essas outras características.

A gente também tem pesquisas que vão falar que os esportes de fantasia são porta de entrada para outros tipos de jogos de aposta. Então, crianças e adolescentes que começam nos jogos de fantasia podem progredir ou se interessar por outros jogos de aposta, que têm o mesmo mecanismo. É assim que começa o interesse, e a gente tem pesquisas que falam dessa progressão para esses outros tipos de jogos.

A gente tem uma pesquisa nos Estados Unidos com 6 mil usuários, adolescentes, e, entre esses usuários, os que jogavam *fantasy games* tinham uma probabilidade maior de desenvolver jogo patológico. Aqui a gente tem uma pesquisa que foi feita na Austrália: a participação regular em esportes de fantasia é o preditor mais forte para o risco de desenvolver transtorno de jogo em estudantes de 13 a 15 anos. A gente tem uma pesquisa com 1,5 mil adolescentes americanos que mostrava que os jogos de fantasia traziam maior probabilidade de desenvolver problemas relacionados aos jogos e problemas relacionados à impulsividade.

A Emanuella já falou, mas eu quero reforçar, que a classificação indicativa não abrange os riscos que estão relacionados aos jogos de aposta. A classificação indicativa foi pensada para o audiovisual, então ela vai abranger sobre sexo, drogas e violência. Portanto, da forma como a classificação indicativa é redigida, ela não está preparada, ela não se propõe, ou ela talvez não tenha como proteger crianças e adolescentes dessas questões. A forma como o PL está redigido fala que o Estado realizará a classificação indicativa, só que a classificação indicativa não abrange os riscos de jogos e apostas.

A gente tem a classificação de riscos e danos para crianças e adolescentes, e nela a gente vai entender que esses jogos são riscos que a gente chama de riscos de contrato, que é a criança poder ser explorada por um contrato potencialmente danoso para ela, que tem um padrão obscuro de *design*, que ela não conhece e vai dar acesso a ela a jogos de azar.

A gente tem riscos à saúde mental e à saúde física, porque muitas dessas pessoas que acompanham jogos de *fantasy* têm que assistir a esses jogos, têm que ficar acompanhando esses jogos, e isso é muito tempo de tela, além do tempo de tela no aplicativo. Isso gera ansiedade em crianças e adolescentes, o que é uma questão, porque você não sabe o que vai acontecer, você não sabe se o seu time vai ganhar, se o seu time vai perder, como é que está funcionando aquilo.

(Soa a campanha.)

A SRA. IVELISE FORTIM DE CAMPOS - Portanto, para finalizar minha fala, eu sugiro que esse projeto, da forma como está, não seja aprovado e que as associações de proteção à criança e ao adolescente sejam incluídas nesse debate.

E, por fim, eu gostaria de lembrar que debater jogo patológico não é uma questão de religião, não é questão de ideologia, é uma questão de saúde pública. E a gente sabe que, onde tem jogo liberado, como em outros problemas, a gente tem

um índice muito maior de jogo patológico - eu gostaria de deixar isso claro. E também gostaria de dizer que proteção a crianças e adolescentes também não é uma questão nem ideológica nem religiosa, é uma obrigação de todos. Então, eu convoco vocês a chamarem outras Comissões, chamarem o Ministério da Saúde - isso vai ter um impacto grande na saúde pública, essa liberação - e todas as associações de proteção à criança e ao adolescente, além da secretaria da educação, como já foi falado pela Profa. Lynn Alves.

Muito obrigada. *(Palmas.)*

(Durante o discurso da Sra. Ivelise Fortim de Campos, o Sr. Flávio Arns deixa a cadeira da Presidência, que é ocupada pela Sra. Leila Barros.)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada. Grata pela presença, Sra. Ivelise Fortim, Psicóloga.

Agora eu vou conceder a palavra ao Sr. Esteban Clua, Professor da Universidade Federal Fluminense.

Seja bem-vindo, Professor.

Antes de o senhor começar, só quero pedir desculpas pela minha ausência. Acho que os Senadores já sinalizaram aí que terça e quarta aqui são dias bem corridos. Eu fui relatar na CAS, comandeí a minha Comissão de Meio Ambiente, onde eu li o relatório do mercado de carbono, então, peço desculpas pela minha ausência, mas a minha equipe estava aqui presente, tem aqui os nossos amigos Senadores. É isso, só para registrar o motivo da minha falta nessa última hora. Obrigada.

O SR. ESTEBAN WALTER GONZALEZ CLUA (Para exposição de convidado.) - Obrigado pelo convite. Prazer e satisfação em estar aqui falando hoje, Exma. Senadora Leila, Girão, demais Senadores, colegas.

Bom, eu sou o Prof. Esteban Clua. Sou Professor Titular da Universidade Federal Fluminense, do Instituto de Computação; sou Diretor do MediaLab, que é um laboratório grande, onde a gente desenvolve tecnologias ligadas a mídias digitais; sou pesquisador nível 1 do CNPq, cientista do nosso Estado do Rio de Janeiro; e também sou um dos fundadores do Simpósio Brasileiro de Games, há mais de 20 anos. Eu dediquei mais de duas décadas da minha vida acadêmica à área de jogos - venho trabalhando nessa área há muito tempo -, tenho mais de 300 artigos em conferências internacionais, em *journals*, em periódicos também internacionais, quase todos na área de jogos digitais; e também, a partir do ano que vem, eu vou fazer parte de uma comissão, representando o Brasil, na Unesco, para a área de entretenimento digital.

Ao longo de todos esses anos em que a gente foi construindo a carreira, a área de jogos digitais no nosso país, eu tive a satisfação de ver como esse setor cresceu, como ele amadureceu. Há 20 anos, era um sonho a gente pensar que haveria cursos de graduação na área de jogos, e hoje nós já temos - esse dado é de ontem - 162 institutos de ensino superior com cursos de jogos.

São mais de 220 cursos de jogos que nós temos no nosso país, formando, portanto, milhares de estudantes e milhares de profissionais na área, e esses cursos não são só focados em tecnologia. Muitos desses cursos vêm da área de *design*, vêm da área de comunicação, vêm de outras áreas que não são necessariamente de tecnologia.

Bom, então, ter este momento de vermos um marco legal e um projeto de lei é algo incrível, com que nós sonhávamos. Nossa, há 20 anos, seria fantástico mesmo a gente chegar e ver este momento sendo realizado! Algo que, no momento... Os jogos digitais eram uma coisa muito pouco falada e pouco estudada, e, agora, ver este momento é muito importante.

Porém, entre os nossos colegas, no meio acadêmico, há uma unanimidade de que o projeto de lei não está adequado ainda, não está pronto, não está maduro. E veja que eu não sou empresário, eu sou acadêmico, não estou ganhando, digamos assim, dinheiro no setor, mas eu sou um pesquisador e um entusiasta da área, e, nitidamente - nós vemos nitidamente -, esse projeto de lei é muito legal que exista, mas ele ainda não está maduro. Isso é claro.

Há muita gente trabalhando na área de jogos. Vocês não têm ideia. Às vezes, a gente se espanta. Por exemplo, lá na minha universidade, na Federal Fluminense, nós colaboramos com o pessoal de História, que está reconstruindo o Valongo para fazer um jogo, em realidade virtual, para explorar e entender como foi o processo de escravidão no Brasil. O pessoal de Medicina da minha universidade está fazendo uma série de jogos de realidade virtual para treinamentos e tudo mais. Nós estamos construindo um museu de ciências com jogos de realidade virtual para a cidade de Niterói. Então, assim... A quantidade de aplicação e de gente envolvida na área de jogos é muito maior do que todos os senhores podem imaginar. E esse projeto, como está agora, ainda não está maduro porque ele realmente não retrata todo esse ecossistema.

Dentro desse contexto, eu também queria dizer o seguinte: essa questão dos *fantasy games* - eu acabei esquecendo... Os jogos de *fantasy games* são uma novidade para nós que trabalhamos há décadas na área de jogos. Convido todos os senhores a encontrar um *paper*, um artigo científico dos congressos, dos *journals* e dos mais diferentes fóruns de publicação especializados na área de entretenimento digital, na área de jogos digitais, que mencionem *fantasy game*. Não

há. Convido todos os senhores a pegar um livro de desenvolvimento de jogos e encontrar as palavras *fantasy game* nesses livros. Não há, é completamente inexistente. Para nós, que estamos...

Eu confesso que me surpreendi ao verificar, num momento como este, esse termo estar sendo colocado dentro desse universo em que a gente há tanto tempo vem trabalhando e se movendo. Quando vamos a um evento grande, a um congresso de jogos, a uma feira de jogos, como a Gamescom, que acabou de acontecer, não há *fantasy games*. Por quê? Porque não são do setor de *videogames*, não fazem parte, não são *videogames*. Isso é fato.

A área de *videogames* é muito importante estrategicamente para o nosso país, porque desenvolver um jogo, um *videogame*, envolve uma quantidade enorme de tecnologia, uma quantidade enorme de conhecimentos. E, ao formar pessoas que são capazes de desenvolver *videogames*, nós estamos formando, na verdade, pessoas altamente qualificadas para trabalhar nos mais diferentes segmentos de tecnologia. Porém, é pura verdade que, no desenvolvimento de *videogames*, a área de tecnologia de computação, da qual eu faço parte, é uma porcentagem relativamente pequena. Numa empresa de jogos, a gente sabe, estatisticamente, que mais da metade dos desenvolvedores são pessoas de arte, da área de comunicação, na área de *storytelling*, na área de *marketing*. Portanto, também não é correto afirmar que a área que predomina no setor de desenvolvimento de jogos é, digamos assim, apenas de profissionais de tecnologia.

Bem, os colegas que falam sobre a questão do *fantasy game* mencionam bastante a pesquisa do MIT, e nós fomos ler esse artigo, que é um artigo, na verdade, de um *journal* que é de matemática aplicada. Esse artigo, basicamente, de maneira resumida, tenta mostrar que, estatisticamente, os *fantasy sports* - eles não usam o termo *game* - não são iguais ao puro azar e que há uma pequena distribuição estatística diferente quando você pega dados coletados de uma plataforma específica que eles usaram. Mas, nesse artigo, eles não trazem o argumento de que *fantasy games* devem, portanto, ser considerados *videogames*. Isso não existe, certo?

Outra coisa interessante também: em nenhum país do mundo, onde a gente participa de vários comitês e várias comissões de entretenimento digital, se menciona a questão de *fantasy games* dentro desse contexto. Eu até acho que é a primeira vez que eu vejo isso ser colocado dentro do nosso universo. E, olha, eu sou doutor, sou professor titular, sou pesquisador 1 do CNPq, sou cientista do estado, toda a minha pesquisa é baseada na área de jogos e *videogames*, e isso, para mim, é uma novidade, sendo um pesquisador que construí minha carreira acadêmica nisso.

Bom, então, eu vou concluir minha fala com uma pequena reflexão: por que nós, que estamos há décadas trabalhando e nos matando e nos dedicando para construir a ciência que está por trás dos *videogames*, achamos que o projeto ainda não está maduro? É bom, é importante. Contem conosco para poder colocá-lo à frente, mas nós não achamos que ele está maduro. Ele tem que ser ainda trabalhado.

E a segunda reflexão...

(*Soa a campanha.*)

O SR. ESTEBAN WALTER GONZALEZ CLUA - ... é que os colegas têm colocado bastante que *fantasy games* não são um jogo de azar - e, tudo bem, isso é um argumento que eles podem usar. Mas, assim, podem não ser um jogo de azar, mas eles não são *videogames*! Isso eu digo catedraticamente, como professor titular da área que eu sou; dediquei minha carreira e minha vida acadêmica para isso.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada, Prof. Esteban Clua, Professor da Universidade Federal Fluminense.

Agora eu vou conceder a palavra ao Sr. Rodrigo Terra, Presidente da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Games (Abragames).

Seja bem-vindo, Sr. Rodrigo.

O SR. RODRIGO TERRA (Para exposição de convidado.) - Bom dia, Excelentíssimas e Excelentíssimos aqui do Senado.

Primeiro, para mim, é um senso de justiça a gente estar fazendo esta sessão temática aqui, por conta muito das falas que a gente viu aqui.

Eu quero... Na verdade, a gente vai sempre adaptando ali um pouquinho do que a gente vai trazer.

Quería trazer alguns reforços e alguns alertas. E, como representante, estou Presidente da Abragames, que é a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games aqui no país.

A ABragames é fundada em 2004. A gente atua aí há quase 20 anos no setor, desde quando eram 10 estúdios aqui no país, até hoje, mais de 1.042. Isso é o que a gente consegue olhar segundo um mapeamento, porque, afinal de contas, a gente não tem um Cnae, por exemplo, que diga que aquele estúdio faz um jogo e, sim, a gente tem 11 CNAEs hoje que você pode abrir e começar a comercializar algum tipo de coisa que você pode chamar de jogo eletrônico. Então, isso é um problema, primeiro, para a gente saber o tamanho de mercado, do mercado produtor e do mercado consumidor também, de certa forma.

Primeiro ponto, que às vezes a gente esquece de lembrar, é que mercado consumidor e mercado produtor são duas coisas diferentes. Não é porque a gente consome milhões e milhões de reais em jogos que vêm de fora ou mesmo em jogos nacionais, que a gente também tem um mercado produtor no mesmo patamar. Se não fosse assim também, o próprio audiovisual com cinema e televisão não estaria brigando com Barbie e Oppenheimer para colocar seus filmes também e não estaria aqui tramitando na Casa a questão de cota de tela. Então, a gente tem um ambiente de consumo e produção diferente, se a gente tem que tratar da mesma forma.

Olhando para o processo da tramitação aqui desse PL, realmente, quando o Deputado Kim... A gente, no começo, quando teve conhecimento do primeiro texto inicial, o espírito da regulamentação do setor é algo que vem aí há 15 anos. Ou seja, a gente entende que regulamentação do setor de *videogame* era um movimento importante para a gente poder dar o próximo passo de alavancagem do setor.

O setor cresceu pelas próprias pernas. Não existiu quase nenhum tipo de incentivo governamental, salvo, obviamente, as iniciativas de 2014 e 2018, com as INs e algumas iniciativas da Ancine e assertivas locais e regionais, ao longo da década, mas foram esparsas, não foram contínuas, e a gente não teve uma organização de setor, de fato, segundo políticas públicas. Então, a gente é um setor que nasceu, de fato e que cresceu com as próprias pernas.

Isso significa, então, que o Estado precisa se ausentar? Vamos colocar, enfim, à mercê só dos estúdios?

Nenhuma grande potência das antigas ou das novas no mercado de jogos eletrônicos cresceu sem uma atuação de indução do Estado. Não digo edital de fomento público somente ou, olhando para um aspecto do setor, a gente entende que todos os países que têm um mercado consolidado de *videogame* tiveram uma política pública, em algum momento, que foi alavancadora do setor.

Foi dependência do setor? Eu não conheço nenhuma empresa nos Estados Unidos ou na Polônia, ou na Coreia do Sul, França, Alemanha, Inglaterra, que seja dependente do dinheiro público para poder ser a potência que é e vender jogos no país. Então, não é uma questão de dependência. A gente está falando aqui, de fato, de construção, de desenvolvimento econômico. A área de jogos, a área de *games* hoje representa 3% do PIB da Finlândia, como exportador e como mão de obra também, como formação de mão de obra. A Finlândia, enfim, em comparação aqui com o nosso Brasil, qual é o tamanho?

Então, a gente está olhando agora realmente para os setores de inovação.

E a tramitação foi um pouco atabalhoada, porque, realmente, o texto ficou muito amortecido - como o Márcio, o Presidente da Ring, trouxe - por muito tempo, Deputado Kim, e a gente corroborou ali com o espírito da regulamentação, mas nunca concordou com esse texto. No entanto, vou pedir a delicadeza de corrigir o Deputado, porque a gente entrou em contato, sim, com o gabinete do Deputado, na tramitação, quando foi feito o requerimento de urgência. Antes mesmo de voto de mérito, a gente já estava atuando e falando: "Este texto não nos atende, isso não representa o setor. Cadê as nossas ações estruturantes ali?".

Estamos há 20 anos pedindo Cnae; estamos há 20 anos tentando reorganizar o setor, de uma forma que a gente possa ter uma confluência entre investimento privado, atração de investimento privado, condução de base através de política pública, mas está tudo lá.

A gente tem vendo que tem... "Ah, mas aí tem os programadores"; "... porque a gente tem que olhar tecnologia...". Gente, isso é um argumento dos anos 90. Eu entendo e peço desculpas até ao próprio Senador Portinho, que colocou.

De fato, vamos olhar para a tecnologia sim, vamos olhar para a tecnologia, mas existe um entendimento hoje, um mercado todo internacional, de que jogo é ativo cultural, que jogo é conteúdo. Alguém aqui consegue me dizer que jogo não é conteúdo? *Videogame* não é conteúdo aqui? Se não, a gente também está falando de processador de texto para criança dentro desse PL. Eu posso lá... Vou botar o Word ali para crianças. Nessa definição, eu consigo enquadrar qualquer coisa nessa linha.

Hoje, é conteúdo, e, quando a gente fala de conteúdo, a gente tem que olhar para a modernidade, a gente tem que olhar para a inovação. A gente, de fato - e, aí, concordando com o Senador Portinho -, tem que olhar para esse movimento de transformação digital que a gente está vivendo.

Não vou nem usar a palavra IA, só porque todo mundo usou aqui também, porque todo mundo falou de inteligência artificial, mas, brincadeiras à parte, a gente tem, de fato, que entender agora esse mundo.

A inteligência artificial vai ser produtora de conteúdo - já está sendo. Onde a gente vai enquadrar? Vamos colocar tudo debaixo das costas do MCTI? Não vamos trabalhar com o Ministério da Cultura? Não vamos trabalhar com educação? Porque é uma matéria, é a natureza jurídica, porque é um *software*... É um enquadramento completamente descabido em 2023.

A gente tem que olhar para *videogame* como sendo, de fato, um produto audiovisual interativo, um ativo cultural em formato de *software*, que depende...

As empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos têm base tecnológica. Aí você fala: "Igual a uma *startup*? Parecido. Nosso produto é diferente, nosso processo de produzir é diferente, nosso modelo e cadeia é diferente, mas a gente tem sinergia com *startup*.

Então, é uma produtora de vídeo, é uma produtora de cinema, é uma produtora de televisão? Tem similaridades, mas não é a mesma coisa, porque a gente tem profissionais de outras áreas que trabalham com isso, cada vez mais convergentes e sinérgicos.

Quando a gente expôs isso tudo, na época, na Câmara, infelizmente já estava na relatoria. Na relatoria, a gente propôs emendas, inclusive trabalhando com a antiga Secretaria de Cultura aqui, no governo anterior, também fazendo sua nota técnica, sendo oposta ao que estava sendo dito ali, naquele texto do PL, em relação a descrições e etc.

Então, assim, não é nenhuma discussão de agora sobre o mérito do que está nesse texto do próprio PL. De novo: com o espírito de regulamentação, a gente sempre concordou.

A partir do momento em que este texto veio aqui para a Casa, quantas emendas a gente não está protocolando, fazendo requerimento? Quantos requerimentos, na Comissão de Educação e Cultura, a gente não está colocando? Esse é um debate que a gente precisa fazer e não às pressas.

E *game* 74% da população joga. Todo mundo aqui, de alguma forma, conhece alguém que joga alguma coisa. Isso está na mão de todo mundo. *Videogame* não pode ser confundido com qualquer outra coisa.

E aí, entrando na questão se *fantasy games* ou *fantasy sports* é *videogame*, me desculpem, mas não é. A partir do momento em que eu tenho premiação, o famoso *cash-out*, em que eu tenho uma devolução de dinheiro através de qualquer mecânica que pode ser *bet*, que pode ser jogo de azar, que pode se chamar do que quiser, a partir do momento em que eu tenho uma mecânica de saída de dinheiro para o jogador, eu não estou falando mais de *videogame*. Ou aqui já se recebeu dinheiro de fliperama, caiu dinheiro que nem em caixa eletrônico de fliperama alguma vez na vida? Eu coloco ficha, eu invisto ali para eu poder ter o meu momento de entretenimento...

(*Soa a campanha.*)

O SR. RODRIGO TERRA - ... educação, lazer, etc., mas eu não tenho devolução de dinheiro. Então, aqui a gente está tratando de duas matérias.

Também não somos... Precisamos de muito debate para que as duas áreas possam coexistir, se assim o for e se assim esta Casa decidir. A gente não quer, de fato, que *videogame* vire qualquer outra coisa duvidosa para a qual não se tenha debate. *Videogame* é coisa séria. E aí, reforçando o que o Deputado Kim falou, *videogame* aqui no Brasil é coisa séria, e a gente está fazendo isso há mais de 30 anos. Aqui a gente tem indústria, aqui a gente tem crescimento, só que agora é o momento em que a gente precisa, principalmente em relação a esta Casa Legislativa, entender de fato e de vez como funciona esse mercado. Senão, cada vez mais, a gente vai ter debates e problemas que hoje, infelizmente, por conta de falta de informação, a gente precisa colocar. E é dever nosso também aqui, como ecossistema...

(*Soa a campanha.*)

O SR. RODRIGO TERRA - ... colocar isso para cá.

Faço minhas pontuações aqui de que fliperama não é caça-níquel, fliperama não é aposta, fliperama não é mecânica duvidosa que a gente precisa debater. Então, *videogame* precisa ser tratado de forma separada. Queremos uma regulamentação, temos algumas sugestões legislativas para que isso possa acontecer, mas a gente precisa fazer acontecer da forma certa. Se vai ser regulado *fantasy sports* em outro lugar, que assim o seja, porém, *videogame* precisa ser preservado como coisa séria, principalmente por conta das crianças, que são o nosso grande foco no mercado.

Obrigado. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela participação, Sr. Rodrigo Terra, Presidente da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (Abragames).

Agora nós vamos para o último orador aqui, debatedor, o Sr. Guilherme Barbosa Rodrigues Fonseca Naves, Diretor de Articulação e Fomento de Programas e Projetos de Juventude da Secretaria Nacional de Juventude da Secretaria-Geral da Presidência da República.

Seja bem-vindo, Sr. Guilherme.

O SR. GUILHERME BARBOSA RODRIGUES FONSECA NAVES (Para exposição de convidado.) - Bom dia, todos e todas.

Quero cumprimentar a Mesa aqui na pessoa da nossa Senadora Leila e também os demais aqui presentes.

Primeiro, quero me apresentar. Já fui apresentado, mas sou Guilherme, sou Diretor de Programas e Projetos na Secretaria Nacional de Juventude.

A gente tem se preocupado muito com este debate, fundamentalmente pela importância que o tema tem com relação à pauta da juventude brasileira e também ao conjunto de direitos envolvidos para a juventude brasileira tanto no processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos quanto também no processo de consumo, de utilização e mesmo de participação nesse amplo processo da construção dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo.

Primeiro, eu acho que muitas falas aqui foram colocadas - e eu acho muito contundentes - no sentido do debate que se relaciona com jogos eletrônicos do ponto de vista da tributação, do processo, do volume, do nível de orçamento e também de recurso que envolve o conjunto da produção dos jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, o que eu acho que é fundamental para a gente pensar este debate a partir de uma perspectiva de desenvolvimento do Brasil e também de uma perspectiva de garantia de direitos para o conjunto de atores e atrizes envolvidos nesse processo. Inclusive, algumas falas aqui, que foram colocadas, para nós foram muito importantes, porque trabalhadores desse setor muitas vezes são jovens trabalhadores, que atuam nesse setor para construção e desenvolvimento de jogos eletrônicos. Então, com certeza, a gente verificou também que uma das insuficiências deste projeto de lei é também a invisibilidade desse aspecto, dos trabalhadores dessa indústria, dos trabalhadores que desenvolvem os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. E, para nós, este PL muitas vezes faz parecer como se os jogos eletrônicos fossem criados do nada ou só mesmo pelas empresas desses jogos e não constrói também um arcabouço jurídico importante na nossa avaliação de proteção e também de visibilização do conjunto desses trabalhadores que estão envolvidos nesse processo.

Para além disso - e aí para além também do debate fiscal e tributário que envolve isso -, a gente também tem se sensibilizado e também investido muito no debate com relação à segurança digital e eletrônica dos jovens brasileiros. A gente passou por um momento histórico no Brasil, infelizmente, no início deste ano, e uma das principais pautas em que a gente se debruçou, que a gente enfrentou, nesse último período, foi a situação da violência nas escolas, com o conjunto de ataques que a gente percebeu hoje aculturado nos jovens e adolescentes brasileiros, infelizmente, por um processo de aliciamento por grupos extremistas. E a gente percebeu, em grupos de monitoramento, inclusive junto com o Ministério da Justiça, que uma grande parte também de grupos organizados extremistas se organiza muitas vezes em *chats*, em fóruns dentro das plataformas dos jogos eletrônicos. Isso jamais é um debate aqui conservador, também sou um jovem, jogo também jogos eletrônicos, jogos de *videogame*, passei minha infância jogando isso, mas para nós é fundamental um debate sobre a segurança de crianças, adolescentes e jovens brasileiros nesse meio em que, muitas vezes, têm, sim, proliferado alguns grupos extremistas que aliciam jovens, crianças e adolescentes para essas ideologias que são fundamentadas essencialmente na misantropia, num niilismo absurdo, e que começam a desenvolver algumas práticas e uma série de comportamentos que infelizmente geram alguns processos de conflitos de violência. Isso não é necessariamente um debate conservador, mas é, sim, um debate de proteção neste momento histórico que a gente pode ter aqui no Brasil na criação de um marco regulatório.

Isso para nós é fundamental no sentido de a gente instituir aqui, de maneira histórica, no Brasil, um processo amplo de debate profundo para conseguir garantir que esse arcabouço desse marco regulatório consiga abranger as diversidades deste tema, para que ele não só adentre e fique preso à liberdade das empresas e das desenvolvedoras de jogos para conseguir desenvolver os jogos eletrônicos, mas também para que ele se preocupe com o conjunto dessa diversidade, desse amplo debate que deve ser feito com relação aos jogos eletrônicos. E a segurança digital eletrônica, para nós, é um debate fundamental, que está envolvido principalmente com este momento que a gente está vivendo no Brasil e com o conjunto de debates que envolvem a juventude brasileira.

Para nós, eu acho que é importante reafirmar aqui, enquanto Secretaria Nacional de Juventude, que nós nos empolgamos com esta Casa Legislativa, com o Senado Federal, com a Câmara dos Deputados, debatendo este tema que, para nós, é muito fundamental para este momento histórico no Brasil e para as futuras gerações, mas, na nossa avaliação, pelo acúmulo

do debate, como foi colocado aqui, pela diversidade que se tem neste tema e por uma série de lacunas que estão colocadas hoje no projeto de lei, é fundamental que a gente aprofunde mais este debate. Que se consiga passar por mais Comissões, que se consiga passar por um debate público mais consolidada e de mais produção de acúmulo político e formulativo sobre este tema, que se consiga consolidar aqui nesta Casa Legislativa brasileira um marco legal que possa realmente preencher o conjunto dessas diversidades e o conjunto desses debates que envolvem a produção dos jogos eletrônicos. Então, para nós, eu acho que é importante afirmar que não é meramente, aqui, uma fala contrária ao projeto de lei, mas, sim, uma fala que entende que nós precisamos ter mais acúmulos para conseguir fazer com que este projeto de lei realmente consiga abarcar o conjunto desses debates que, para nós, é fundamental.

E aí, obviamente, nesse sentido, a segurança digital dos jovens brasileiros nesse ambiente, para nós, tem sido uma das principais pautas que envolvem esse debate do setor dos jogos eletrônicos, não necessariamente um debate impeditivo ou regulatório exacerbado, mas, sim, para criar mecanismos para que as empresas, as desenvolvedoras, se responsabilizem também por alguns processos que acontecem nessas plataformas. Isso para nós é muito fundamental. O Brasil é um dos únicos países, inclusive, que têm as menores formas de monitoramento, de controle de grupos extremistas, inclusive neonazistas, na internet. E, para nós, com certeza, esse marco regulatório pode ser o início, um pontapé muito fundamental para um debate que nós fazemos há muito tempo, que é esse debate da segurança digital.

Aqui é uma fala mesmo de sensibilização no sentido de que nós queremos estar juntos nesse processo de construção. A gente acha que isso é um pontapé, um passo importante para a discussão política da segurança na internet brasileira hoje.

E, com certeza, com este marco regulatório, se a gente trabalhar melhor, se a gente realmente conseguir desenvolver mais o debate, se a gente conseguir proporcionar mais diversidade no debate deste PL, com certeza, eu acho que a gente vai conseguir dar um pontapé fundamental para a história do Brasil no debate da internet, que, com certeza, eu acho que isso tem a ver com o futuro dessas gerações, com o futuro da juventude brasileira.

E, agora, inclusive, para finalizar, nós vamos realizar a 4ª Conferência Nacional de Juventude, do dia 14 ao dia 17 de dezembro, aqui em Brasília, puxada pela Secretaria Nacional de Juventude...

(Soa a campanha.)

O SR. GUILHERME BARBOSA RODRIGUES FONSECA NAVES - ... junto com o Conselho Nacional de Juventude. E este vai ser um dos debates centrais da Conferência Nacional de Juventude: o debate do ambiente digital, o conjunto das formas de participação, de entretenimento, de desenvolvimento, de geração de renda e emprego, de geração de desenvolvimento do Brasil e como a juventude brasileira pode contribuir nesse debate, que é fundamental para desenvolver o país e também para garantir futuras gerações seguras na internet.

Que a gente consiga transformar esse ambiente, que é tão potencial, que é tão diverso, que é o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e também o conjunto do desenvolvimento do entretenimento na internet! Para nós, é fundamental que a gente consiga aprofundar ainda mais e consiga desenvolver maiores mecanismos de responsabilização das desenvolvedoras para a segurança da juventude brasileira. Então, acho que esse é o nosso principal debate de sensibilização aqui dos Senadores e das Senadoras...

(Soa a campanha.)

O SR. GUILHERME BARBOSA RODRIGUES FONSECA NAVES - ... que é com relação a conseguir preencher e dar mais robustez a esse marco regulatório, no sentido de responsabilizar mais as empresas e proteger mais a juventude brasileira.

Obrigado. *(Palmas.)*

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Agradeço ao senhor, ao jovem, bem jovem, Guilherme Naves, da Secretaria Nacional de Juventude da Secretaria-Geral da Presidência da República.

Eu vou passar a palavra, para as considerações finais aqui, ao Senador Eduardo Girão primeiramente e depois ao Senador Flávio Arns.

O SR. EDUARDO GIRÃO (Bloco Parlamentar Vanguarda/NOVO - CE. Para discursar.) - Muitíssimo obrigado, minha querida Presidente Leila; convidados que estiveram aqui durante esta manhã, já entrando aí pela tarde; Senador Flávio Arns; todos vocês que vieram participar aqui, no Plenário do Senado Federal, deste debate tão rico, tão importante, tão esclarecedor, que trouxe elementos que nos dão - e é este o propósito de um debate, de uma sessão de debates - substância para o debate com os demais colegas que nós vamos fazer.

Para mim, ficou claro como o sol que uma coisa é uma coisa, outra coisa é outra coisa. A questão dos jogos eletrônicos, dos *videogames* é completamente diferente dos *fantasy games*. E, embora os caminhos sejam distintos, está muito claro

que não é jogo de azar, mas escancara a porta para o jogo de azar. É como aquela coisa da... Para você chegar à cocaína, você vai ali pelo álcool, pela maconha - é a porta de entrada.

E nós temos uma preocupação muito grande com relação a isso, porque um jabuti, para mim, respeitando quem pensa diferente, colocado aos 47 minutos do segundo tempo, para vir às pressas aqui para a gente fazer, na Casa revisora da República... Isso é algo que é até um desrespeito aos Senadores.

Nós vamos procurar fazer esse debate. Precisa ir para as Comissões, pelo menos à Comissão de Educação.

O assunto educação foi aqui trazido por vários palestrantes, com base, com dados do Brasil e fora do Brasil. A gente precisa saber como é que está, mundialmente, esse debate também.

Eu vejo que, hoje... Por exemplo, eu fui Presidente de clube de futebol, fui Presidente do Fortaleza. Então, você diz: "Não, então você é a favor dos *bets* porque, hoje, dos 20 clubes da série A, 19 têm propaganda de *bet*". Eu sou contra e me posicionei contra, porque acho que nós estamos matando a galinha dos ovos de ouro que é a questão da pureza do esporte. Está aí a manipulação de resultados. Eu tenho torcedor que me procurou dizendo que nunca colocou uma gota de álcool na boca - é, inclusive, evangélico -, mas que perdeu a casa, a família, o emprego de 20 anos, que tentou suicídio. Ele se colocou à disposição para vir aqui, quando a gente for debater os *bets*. É isso o que a gente quer?

Vamos misturar para ajudar setores que merecem um olhar, claro que merecem, mas sem pegar carona. Eu acho que a gente precisa ter muita responsabilidade com relação a isso para não fugir de uma tributação. O Governo deixou claro isso. Eu discordo do Governo. A Senadora Leila sabe, o Senador Flávio Arns, que eu discordo do Governo com relação à questão da Secretaria das Apostas, com todo o respeito. Acho que se um Governo se diz social, tem que ser zero tolerância a apostas, porque a população vulnerável é que vai perder com isso, está perdendo a vida, está se endividando. Esse preço vai chegar. Mas, já que existe - o Governo foi muito claro aqui -, é um drible. No linguajar do futebol é o drible da vaca, é um balão para se tirar a tributação desse setor de *fantasy game*.

"Ah, mas aí é para usar...

(Soa a campanha.)

O SR. EDUARDO GIRÃO (Bloco Parlamentar Vanguarda/NOVO - CE) - Perdão, até pelo tempo, vou concluir agora, nesse um minuto.

"Ah, mas isso aí é para usar a capacidade do técnico, não tem nada a ver com jogo de azar". Mas é claro que vai acabar não recebendo, apostando. Isso é uma porta de entrada para que se viciem.

Que a gente possa ter muita serenidade, que todos nós aqui possamos construir pontes juntos para fazer um trabalho que seja bom para um setor que precisa - e eu sou do mercado, sou empreendedor. O setor precisa de um olhar e de um marco legal na questão tanto dos *videogames* quanto, também, dos *fantasy games*. A gente precisa ter esse olhar, mas não pode juntar as coisas porque aí confunde todo mundo, é estação, e não vai ser bom.

Muito obrigado a todos. Boa tarde.

O SR. FLÁVIO ARNS (Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR. Para discursar.) - Quero cumprimentar a Senadora Leila também - que, como já mencionei antes, é a proponente e a autora do requerimento aprovado para que este debate acontecesse - o Girão, os outros Senadores que estiveram aqui todos e todas acompanhando o debate, porque há muitas coisas acontecendo na quarta-feira, muitas Comissões, audiências públicas, reforma tributária, mas é um tema que vem sendo acompanhado pelo conjunto do Senado Federal. Quero cumprimentar todos e todas aqui presentes e também as pessoas que nos acompanham pelos meios de comunicação do Senado.

Em primeiro lugar, só quero dizer que gostei muito de todo o conteúdo apresentado, muito conhecimento acumulado, experiência acumulada, pesquisas nas universidades, tanto nacionais como internacionais. Nós temos, na verdade, todo o conhecimento de causa para fazermos um bom trabalho legislativo em articulação com quem entende dessa área, que são todas as manifestações que aconteceram. Bom trabalho legislativo é sempre essa sincronia, tentativa de sincronia entre o que nós fazemos no Congresso e aquilo que a sociedade também, de uma maneira geral, pensa.

A questão de urgência, que foi muito levantada: "Não, porque precisamos para logo, vai mudar a realidade." A gente sabe que muda a realidade a toda hora. Aprovamos a LDB (Lei de Diretriz e Base da Educação Nacional), 25 anos, quase 30 anos atrás, e a gente vai toda hora mudando, acrescentando, orientando de uma maneira diferente. E em relação à urgência, às vezes a gente pensa que a gente perde tempo discutindo, e eu diria que a gente ganha tempo, ganha qualidade discutindo.

E discutir não significa um ano, dois anos. Basta dizer que o episódio de Blumenau, de ataque à escola, que não tem nada a ver com este debate aqui, aconteceu no início do ano; a Comissão se debruçou sobre esta área de segurança escolar, chamamos, fizemos audiências públicas. Todos nós juntos elaboramos o projeto de lei e em dois meses estava

tudo encerrado. Quer dizer, audiências públicas, projeto de lei, aprovação do projeto e o projeto já está na Câmara dos Deputados para ser apreciado. Quer dizer, foi rápido e ainda mais tendo esse... não é uma área desconhecida, é uma área muito conhecida e com muita qualidade de abordagem.

Nesse sentido, eu considero muito importante que a gente tenha esse marco legal. Seja para os *games*, como seja para os jogos eletrônicos, vídeos, como também para os *fantasy games*, como foi colocado. Agora, isso tem que ser debatido, não pode engessar. As pessoas colocam: "Não podemos entrar nos detalhes, porque a realidade vai mudando". Mas temos que ter as diretrizes, os conceitos, a filosofia bem claros na lei, para que depois os detalhes possam ser feitos pelo Executivo. Fizemos essa discussão com as criptomoedas também, que a gente dizia: "Olha, são bilhões e bilhões de reais que estão envolvidos e não tem ninguém que regula essa matéria." Até apresentamos o projeto. Então, para ter as diretrizes, o Banco Central, no final, tem que orientar e regulamentar de acordo com aquilo que foi discutido aqui também pela Câmara dos Deputados. E aqui é a mesma coisa.

(Soa a campanha.)

O SR. FLÁVIO ARNS (Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - Eu acho que as interfaces são importantes. A interface com a cultura é essencial - com a cultura, não só com a educação. Porque a Comissão nossa é de Educação e Cultura. Então, a gente tem que pensar o que o povo vai dizer se vocês não debaterem esse assunto na Comissão de Cultura e na Comissão de Educação. Eu considero importantíssimo esse assunto, benéfico, se bem regulamentado - se bem regulamentado. Eu não sou contra, falei isso no início, mas também a gente tem que dizer: não sou contra o que, sou a favor do quê? Isso tem que ser fruto desse debate.

Nem sempre também a ideia da gente sobre qualquer assunto - e nem deve ser assim - prevalece no Congresso Nacional, mas nós temos que construir uma convergência...

(Soa a campanha.)

O SR. FLÁVIO ARNS (Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - ... um consenso, que não existe nessa área, não existe em relação ao projeto apresentado. Então, nós temos que construir isso com as áreas, desde que seja legal, justo, moral, como foi colocado também, quando entra a moralidade... Mas eu digo assim: tem que ser justo, tem que ser adequado e que beneficie o povo. Então, é nesse sentido: o povo, as pessoas que produzem, as profissões, e nós temos que chegar a esse denominador comum.

Eu agradeço. Consegui acompanhar todas as falas. Vamos fazer, inclusive, um resumo e vamos ver agora, debater com a Presidência do Senado, com o Relator aqui, com as pessoas todas, para vermos qual é o melhor encaminhamento para o Brasil. Isso implica bilhões e bilhões de reais, centenas de milhares...

(Soa a campanha.)

O SR. FLÁVIO ARNS (Bloco Parlamentar da Resistência Democrática/PSB - PR) - ... de empregos, de trabalhos e uma perspectiva que pode ser maravilhosa. Quer dizer, nós temos tudo nas mãos para que seja algo espetacular, maravilhoso, bom para o país, desde que sejamos competentes, façamos o debate, a discussão, e a gente chegue rapidamente... Não é para daqui a dois anos, três anos, é como a Lei Geral do Esporte, que foi debatida, discutida no começo do ano, e em um mês estávamos... Depois houve alguma controvérsia, que foi acertada também, e chegamos a um acordo no final para que a lei fosse aprovada.

Então, eu agradeço, fico à disposição e gostei muito. *(Palmas.)*

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Sensacional, Senador Flávio Arns.

Bom, eu não vou me precipitar em fazer nenhum tipo de julgamento, mas antes que se comecem as narrativas, está muito claro aqui que jogos eletrônicos é um ecossistema e *fantasy game* é outro. Está muito claro para nós aqui que são dois temas que precisam ser de alguma forma discutidos e debatidos nesta Casa com muita responsabilidade, e nós nos comprometemos com isso. Tem três Senadores aqui, certamente tem também assessores de outros Senadores que estão acompanhando o debate. O compromisso é esse.

Nós entendemos que há 20 anos, como o Rodrigo Terra falou, os *games*, de uma forma geral, o ecossistema espera uma regulamentação, há 20 anos que está se aguardando isso; existe uma expectativa dos *fantasy games* também, quer dizer, nós não vamos aqui querer barrar absolutamente nada sobre os dois temas, mas nós precisamos debater, e debater com profundidade, com responsabilidade. Tem questão tributária? Tem. Mas tem questão de segurança, como foi falado aqui pelo Rodrigo, tem tantas outras questões que foram levantadas por todos vocês.

Inclusive, eu quero agradecer a presença de todos aqui, porque foi um debate técnico de alto nível - alto nível. *(Palmas.)*

Que pena que nem todos os Senadores estejam aqui, mas certamente vão ecoar, com certeza, esse trabalho e a fala de vocês aqui dentro do Senado Federal!

O compromisso é este: vamos continuar debatendo, vamos levar, vamos preparar, digamos, o que foi a nossa impressão de todo esse trabalho deste dia de debates aqui, vamos conversar com o Presidente Rodrigo Pacheco, com o Senador Irajá, com os Líderes da Casa, Senadores, que também são figuras determinantes aqui dentro. E vocês podem contar com o nosso absoluto comprometimento em tentarmos dar celeridade a esse debate. Inclusive, eu me prontifico, Senador, a estar à frente, no fronte, se for o caso, da CE e buscar esse debate.

O mercado de carbono está aí, eu me comprometi, junto à CMA e aos pares, a entregar em um mês e é o que nós estamos fazendo. Minha equipe já está até louca ali: "Ai, meu Deus, ela entrou noutra". *(Risos.)*

Mas é isto: não só eu, acho que a Casa precisa realmente se debruçar, porque é importante para o país, é importante para os nossos jovens, é importante economicamente, e ninguém aqui está descartando isso. Nós vamos fazer esse trabalho, tá? Então, quero agradecer a todos vocês mais uma vez, reiterando o debate técnico de alto nível que nós tivemos aqui, nesta quarta-feira.

Mais uma vez, quero pedir desculpas por todos não estarem aqui, porque todo mundo está correndo.

Quero agradecer aos dois também, viu? Como sempre, os dois muito atuantes aqui na Casa.

Cumprindo a finalidade desta sessão de debates temáticos, a Presidência declara o encerramento.

Boa tarde a todos e até a sessão deliberativa. *(Palmas.)*

(Levanta-se a sessão às 13 horas e 29 minutos.)