



SENADO FEDERAL

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA

PAUTA DA 94ª REUNIÃO

(1ª Sessão Legislativa Ordinária da 57ª Legislatura)

**11/12/2023
SEGUNDA-FEIRA
às 14 horas**

Presidente: Senador Flávio Arns

**Vice-Presidente: Senadora Professora Dorinha
Seabra**



Comissão de Educação e Cultura

**94ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA, DA 1ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA
DA 57ª LEGISLATURA, A REALIZAR-SE EM 11/12/2023.**

94ª REUNIÃO, EXTRAORDINÁRIA

segunda-feira, às 14 horas

SUMÁRIO

FINALIDADE	PÁGINA
Instruir o PL 2796/2021, que “cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.	8

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - CE

PRESIDENTE: Senador Flávio Arns

VICE-PRESIDENTE: Senadora Professora Dorinha Seabra

(27 titulares e 27 suplentes)

TITULARES			SUPLENTE
Bloco Parlamentar Democracia(UNIÃO, MDB, PODEMOS, PDT, PSDB)			
Professora Dorinha Seabra(UNIÃO)(3)	TO 3303-5990	1 Ivete da Silveira(MDB)(3)(6)	SC 3303-2200
Rodrigo Cunha(PODEMOS)(3)	AL 3303-6083	2 Marcio Bittar(UNIÃO)(3)(6)	AC 3303-2115 / 2119 / 1652
Efraim Filho(UNIÃO)(3)	PB 3303-5934 / 5931	3 Soraya Thronicke(PODEMOS)(3)(6)	MS 3303-1775
Marcelo Castro(MDB)(3)	PI 3303-6130 / 4078	4 Alessandro Vieira(MDB)(3)(6)(7)(8)	SE 3303-9011 / 9014 / 9019
Veneziano Vital do Rêgo(MDB)(3)	PB 3303-2252 / 2481	5 Leila Barros(PDT)(3)	DF 3303-6427
Confúcio Moura(MDB)(3)	RO 3303-2470 / 2163	6 Plínio Valério(PSDB)(3)	AM 3303-2898 / 2800
Carlos Viana(PODEMOS)(3)	MG 3303-3100	7 VAGO(16)	
Styvenson Valentim(PODEMOS)(3)	RN 3303-1148	8 VAGO	
Cid Gomes(PDT)(3)	CE 3303-6460 / 6399	9 VAGO	
Izalci Lucas(PSDB)(3)	DF 3303-6049 / 6050	10 VAGO	
Bloco Parlamentar da Resistência Democrática(REDE, PT, PSB, PSD)			
Jussara Lima(PSD)(2)	PI 3303-5800	1 Irajá(PSD)(2)	TO 3303-6469 / 6474
Zenaide Maia(PSD)(2)	RN 3303-2371 / 2372 / 2358	2 Lucas Barreto(PSD)(2)	AP 3303-4851
Nelsinho Trad(PSD)(2)	MS 3303-6767 / 6768	3 VAGO(2)(14)	
Vanderlan Cardoso(PSD)(2)	GO 3303-2092 / 2099	4 Daniella Ribeiro(PSD)(2)	PB 3303-6788 / 6790
VAGO		5 Sérgio Petecão(PSD)(2)	AC 3303-4086 / 6708 / 6709
Augusta Brito(PT)(2)	CE 3303-5940	6 Fabiano Contarato(PT)(2)	ES 3303-9054 / 6743
Paulo Paim(PT)(2)	RS 3303-5232 / 5231 / 5230 / 5235	7 Jaques Wagner(PT)(2)	BA 3303-6390 / 6391
Teresa Leitão(PT)(2)	PE 3303-2423	8 Humberto Costa(PT)(2)	PE 3303-6285 / 6286
Flávio Arns(PSB)(2)	PR 3303-6301	9 VAGO	
Bloco Parlamentar Vanguarda(PL, NOVO)			
Wellington Fagundes(PL)(17)(1)(11)(21)(20)	MT 3303-6219 / 3778 / 3772 / 6209 / 6213 / 3775	1 Eduardo Gomes(PL)(1)(11)	TO 3303-6349 / 6352
Carlos Portinho(PL)(1)(11)	RJ 3303-6640 / 6613	2 Zequinha Marinho(PODEMOS)(1)(11)	PA 3303-6623
Magno Malta(PL)(1)(11)	ES 3303-6370	3 Rogerio Marinho(PL)(1)(11)	RN 3303-1826
Astronauta Marcos Pontes(PL)(1)(11)	SP 3303-1177 / 1797	4 Wilder Morais(PL)(12)	GO 3303-6440
Eduardo Girão(NOVO)(18)(19)(22)	CE 3303-6677 / 6678 / 6679	5 Marcos Rogério(PL)(18)(19)	RO 3303-6148
Bloco Parlamentar Aliança(PP, REPUBLICANOS)			
Romário(PL)(1)(5)(10)	RJ 3303-6519 / 6517	1 Esperidião Amin(PP)(1)(5)(10)	SC 3303-6446 / 6447 / 6454
Laércio Oliveira(PP)(1)(10)	SE 3303-1763 / 1764	2 Dr. Hiran(PP)(1)(10)	RR 3303-6251
Damare Alves(REPUBLICANOS)(1)(10)	DF 3303-3265	3 Hamilton Mourão(REPUBLICANOS)(1)(10)	RS 3303-1837

- (1) Em 07.03.2023, os Senadores Wellington Fagundes, Carlos Portinho, Magno Malta, Astronauta Marcos Pontes, Laércio Oliveira, Esperidião Amin e Damare Alves foram designados membros titulares, e os Senadores Romário, Eduardo Gomes, Zequinha Marinho, Rogerio Marinho, Dr. Hiran e Hamilton Mourão membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 53/2023-BLVANG).
- (2) Em 07.03.2023, os Senadores Jussara Lima, Zenaide Maia, Nelsinho Trad, Vanderlan Cardoso, Augusta Brito, Paulo Paim, Teresa Leitão e Flávio Arns foram designados membros titulares, e os Senadores Irajá, Lucas Barreto, Dr. Samuel Araújo, Daniella Ribeiro, Sérgio Petecão, Fabiano Contarato, Jaques Wagner e Humberto Costa, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar da Resistência Democrática, para compor a Comissão (Of. 03/2023-BLREDEM).
- (3) Em 07.03.2023, os Senadores Professora Dorinha Seabra, Rodrigo Cunha, Efraim Filho, Marcelo Castro, Veneziano Vital do Rêgo, Confúcio Moura, Carlos Viana, Styvenson Valentim, Cid Gomes e Izalci Lucas foram designados membros titulares; e os Senadores Marcio Bittar, Soraya Thronicke, Alan Rick, Ivete Silveira, Leila Barros e Plínio Valério, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 07/2023-BLDEM).
- (4) Em 08.03.2023, a Comissão reunida elegeu os Senadores Flávio Arns e Cid Gomes Presidente e Vice-Presidente, respectivamente, deste colegiado.
- (5) Em 08.03.2023, o Senador Romário foi designado membro titular e o Senador Esperidião Amin, membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 54/2023-BLVANG).
- (6) Em 10.03.2023, os Senadores Ivete da Silveira, Marcio Bittar, Soraya Thronicke e Alan Rick foram designados membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 08/2023-BLDEM).
- (7) Em 15.03.2023, o Senador Alan Rick deixou de compor a comissão, como membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia (Of. 09/2023-BLDEM).
- (8) Em 15.03.2023, o Senador Alessandro Vieira foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. 11/2023-BLDEM).
- (9) Em 20.03.2023, os Partidos PROGRESSISTAS e REPUBLICANOS passam a formar o Bloco Parlamentar PP/REPUBLICANOS (Of. 05/2023-BLPP).
- (10) Em 31.03.2023, os Senadores Romário (vaga cedida ao PL), Laércio Oliveira e Damare Alves foram designados membros titulares; e os Senadores Esperidião Amin, Dr. Hiran e Hamilton Mourão, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar PP/REPUBLICANOS, para compor a Comissão (Ofs. nºs 69/2023-BLVANG e 4/2023-GABLI/BLPPREP).
- (11) Em 31.03.2023, os Senadores Wellington Fagundes, Carlos Portinho, Magno Malta e Astronauta Marcos Pontes foram designados membros titulares; e os Senadores Eduardo Gomes, Zequinha Marinho e Rogerio Marinho, membros suplentes, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 69/2023-BLVANG).
- (12) Em 04.04.2023, o Senador Wilder Morais foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. 75/2023-BLVANG).
- (13) 1 (uma) vaga compartilhada entre os Blocos, de acordo com o cálculo de proporcionalidade comunicado por meio dos Ofícios nºs 36 a 38/2023-SGM, em 28/02/2023.
- (14) Vago em 11.06.2023, em razão do retorno do titular.
- (15) Em 30.05.2023, a Comissão reunida elegeu a Senadora Professora Dorinha Seabra Vice-Presidente deste colegiado, em razão de renúncia do Senador Cid Gomes (Of. 146/2023-CE).

- (16) Em 05.07.2023, o Senador Mauro Carvalho Junior foi designado membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Democracia, para compor a Comissão (Of. nº 107/2023-BLDEM).
- (17) Em 11.07.2023, o Senador Mauro Carvalho Junior foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 129/2023-BLVANG).
- (18) Em 12.07.2023 foi definida pelos líderes a distribuição da vaga compartilhada entre os Blocos Parlamentares Democracia, Resistência Democrática e Vanguarda, cabendo nesta Comissão ao Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 81/2023-GLMDB).
- (19) Em 24.10.2023, o Senador Jaime Bagattoli foi designado membro titular e o Senador Marcos Rogério, membro suplente, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 154/2023-BLVANG).
- (20) Vago em 02.11.2023, em razão do retorno do titular (Of. nº 11/2023-GSWFAGUN).
- (21) Em 07.11.2023, o Senador Wellington Fagundes foi designado membro titular, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda, para compor a Comissão (Of. nº 171/2023-BLVANG).
- (22) Em 29.11.2023, o Senador Eduardo Girão foi designado membro titular, em substituição ao Senador Jaime Bagattoli, que deixa de compor a Comissão, pelo Bloco Parlamentar Vanguarda (Of. nº 183/2023-BLVANG).

REUNIÕES ORDINÁRIAS:

SECRETÁRIO(A): ANDRÉIA MANO DA SILVA TAVARES

TELEFONE-SECRETARIA: 3303-3498

FAX:

ALA SENADOR ALEXANDRE COSTA PLENÁRIO 15

TELEFONE - SALA DE REUNIÕES: 3303-3498

E-MAIL: ce@senado.leg.br



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA

1ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA
57ª LEGISLATURA

Em 11 de dezembro de 2023
(segunda-feira)
às 14h

PAUTA

94ª Reunião, Extraordinária

COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA - CE

	Audiência Pública Interativa
Local	Anexo II, Ala Senador Alexandre Costa, Plenário nº 15

Retificações:

1. Atualização de convidados. (08/12/2023 14:16)
2. Atualização de convidados. (11/12/2023 11:56)

Audiência Pública Interativa

Assunto / Finalidade:

Instruir o PL 2796/2021, que “cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.

Observações:

A reunião será interativa, transmitida ao vivo e aberta à participação dos interessados por meio do portal e-cidadania, na internet, em senado.leg.br/ecidadania ou pelo telefone da ouvidoria 0800 061 22 11.

Requerimento de realização de audiência:

- [REQ 138/2023 - CE](#), Senadora Leila Barros

Reunião destinada a instruir a seguinte matéria:

- [PL 2796/2021](#), Câmara dos Deputados

Convidados:

Sr. André Luiz de Souza Marques

Secretário de Regulação da Agência Nacional do Cinema (ANCINE)

Videoconferência Confirmada

Sra. Raquel Gontijo

Gerente de Relações Institucionais da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (ABRAGAMES)

Presença Confirmada

Sra. Emanuella Halfeld

Analista de Relações Governamentais do Instituto Alana

Presença Confirmada

Sr. Gilson Schwartz

Presidente da Games For Change América Latina e Professor da Universidade de São Paulo (USP)

Videoconferência Confirmada

Sra. Rejane Penna Rodrigues

Diretora de Esporte Amador, Lazer e Inclusão Social do Ministério do Esporte (DEALIS/MESP)

Presença Confirmada

Sr. Márcio Filho

Presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro

Presença Confirmada

Sr. Rafael Marchetti Marcondes

Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports (ABFS)

Ausência Confirmada



SENADO FEDERAL

PARECER (SF) Nº 68, DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, que Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

PRESIDENTE: Senador Vanderlan Cardoso

RELATOR: Senador Irajá

23 de agosto de 2023



PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS,
sobre as Emendas de Plenário oferecidas ao Projeto
de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri,
*que cria o marco legal para a indústria de jogos
eletrônicos e para os jogos de fantasia.*

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

Volta ao exame da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

A matéria tramitou nesta Comissão de Assuntos Econômicos, onde, em 6 de junho de 2023, foi aprovado Parecer favorável à matéria. O Projeto seguiu então para o Plenário, onde foram apresentadas, na Secretaria Geral da Mesa, as Emendas nºs 3 e 4-PLEN, de autoria do Senador Mecias de Jesus, e as Emendas nºs 5 e 6-PLEN, de autoria do Senador Izalci Lucas.

A matéria retornou à CAE para exame das emendas apresentadas em Plenário, sendo distribuída a este relator em 19 de junho de 2023, por força do disposto no art. 126, §1º do Regimento Interno do Senado Federal (RISF).

II – ANÁLISE

Ao examinar a matéria, esta Comissão de Assuntos Econômicos aprovou o entendimento deste relator de que o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, tem mérito econômico e não apresenta vícios de constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa.

No Plenário, o PL recebeu quatro emendas. A Emenda nº 3-PLEN sugere a alteração do art. 4º do PL para acrescentar-lhe os §§ 2º, 3º, 4º, 5º e 6º, sendo o parágrafo único renomeado como § 1º. O § 2º prevê que, quando regulamentado o uso dos jogos eletrônicos para fins didáticos, escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos, escolas do campo, de povos originários e de quilombolas não poderão ser obrigadas a adquirir jogos eletrônicos. O § 5º da Emenda estabelece que “para fins de que trata o § 2º, não haverá obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos”. A vedação prevista no § 2º não se aplica a escolas privadas, segundo a redação proposta pela Emenda para o § 3º. O § 4º prevê que o “poder público promoverá políticas públicas para garantir o fornecimento dos jogos eletrônicos a escolas públicas”. De acordo com o § 6º sugerido pela Emenda nº 3-PLEN, os jogos eletrônicos utilizados em ambiente escolar devem estar disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno. No caso de uso para recreação, haverá a necessidade de depende de prévia autorização dos pais ou responsáveis.

O Projeto de Lei, da forma do Parecer da CAE, traz uma faculdade - e não uma obrigação - para que se utilizem jogos eletrônicos dentro do sistema público de ensino, como forma de “gamificar” o ambiente escolar e torná-lo mais atraente e desafiador para o aluno, auxiliando no ensino, dentro dos parâmetros estabelecidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A Emenda proposta parte da premissa da existência de uma obrigatoriedade da inserção dos jogos no ambiente escolar. Pelo fato de essa premissa não se confirmar, os ajustes propostos não são necessários.

Além disso, o texto atual do Projeto de Lei já prevê que o Estado determinará a faixa etária indicativa dos jogos eletrônicos, o que funcionará como forma de controle não só para o Estado, mas também para pais e responsáveis para a utilização dos jogos por crianças e adolescentes dentro e fora do ambiente escolar. Dessa forma, com a devida vênia, recomendo a rejeição da Emenda nº 3-PLEN.

A Emenda nº 4-PLEN sugere a alteração do art. 2º do PL visando à mudança de definição do que se considera jogo eletrônico. Na sua justificativa, argumenta-se que a redação original do art. 2º, § 1º, inciso I, definiria jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware), o que poderia gerar complexidades desnecessárias para fins de tratamento tributário e de aplicação de incentivos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Argumenta-se também que a definição de ferramentas especiais em parágrafo específico contribuiria para

uma melhor conceituação, tendo em vista a aplicabilidade dos incentivos previstos no art. 6º do PL.

A definição de jogo eletrônico é ampla o suficiente para contemplar todos os setores da indústria de games, mas tem o cuidado de não permitir a inserção no conceito de elementos que não se caracterizam como jogos eletrônicos. Sobre o acesso aos benefícios previstos no art. 6º do PL, cumpre esclarecer que o PL busca incentivar o fomento da produção nacional de ferramentas e jogos eletrônicos com a segurança advinda da própria regulamentação. É a regulamentação, e apenas ela, que dará segurança aos investidores para aportar novos recursos na indústria, fazendo-a crescer, gerando novos postos de trabalho para o jovem brasileiro e aumentando a arrecadação do Estado.

O PL fomenta o crescimento do setor de três maneiras: (i) determina que o Estado apoiará a formação/capacitação de profissionais para a indústria de jogos (art. 7º), (ii) incentiva investimentos em pesquisa, no desenvolvimento e na inovação por meio da aplicação do regime da Lei nº 8.248, de 1991 (Lei de Informática) ao setor de jogos (art. 4º); e (iii) estimula o desenvolvimento de máquinas, equipamentos e ferramentas necessárias à criação de jogos mediante a aplicação do regime da Lei nº 11.196, de 2005 (Lei do Bem), que incentiva atividades voltadas a essas áreas (art. 6º).

Sobre o detalhamento das “ferramentas especiais” utilizadas no desenvolvimento de jogos eletrônicos, entendo que tal medida pode ser prejudicial à indústria, estritamente conectada à tecnologia e que se notabiliza por sua dinamicidade. Todos os dias surgem novas ferramentas. Inserir norma dessa natureza em lei fará com que o texto, se aprovado, possa logo ficar desatualizado, não atendendo mais aos anseios do setor e gerando entraves aos desenvolvedores.

Esse tema é sim importante, mas deve ser endereçado por meio de ato infralegal. Os atos executivos têm como marca uma maior celeridade no processo de adequação do texto, sendo mais aptos a acompanhar as evoluções tecnológicas da indústria. Tanto que o PL já traz em seu corpo expressa previsão sobre a necessidade de regulamentação da atividade de desenvolvimento de jogos.

Por essas razões, com a devida vênia, sugiro o não acatamento da Emenda nº 4-PLN.

A Emenda nº 5-PLEN objetiva alterar a redação do inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL n.º 2796, de 2.021. Segundo a justificativa, a redação original desse inciso I define jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware), o que pode gerar complexidades desnecessárias, confundindo produto e serviço. Esse ponto já foi analisado acima quando da avaliação da Emenda nº 4-PLEN, que trata do mesmo tema. Desse modo, pelas razões já expostas, sugiro que não seja acatada.

A Emenda nº 6-PLEN sugere a supressão do inciso II do § 1º do art. 2º do PL 2796, de 2021. De acordo com a justificativa para a supressão, a natureza dupla de jogo eletrônico tanto como programa de computador (software) quanto dispositivo (hardware) pode gerar complexidades desnecessárias, não se definindo "jogo eletrônico" objetivamente. Portanto, seria necessário separar o jogo eletrônico do seu dispositivo de execução.

A supressão de um inciso que trata de dispositivos centrais e acessórios, excluiria a possibilidade de desenvolvimento de jogos via hardwares. Há uma tendência global de mais jogos serem desenvolvidos por meio de softwares. Porém, como o propósito do PL nº 2796, de 2021, é criar um Marco Legal para todos os jogos, a supressão sugerida pela Emenda nº 6-PLEN faria com que jogos desenvolvidos por meio de hardwares - ainda que hoje sejam minoria - não fossem contemplados pelo texto legal, ficando indevidamente à margem da normatização. Isso é indesejável, pois jogos eletrônicos desenvolvidos por meio de hardwares são importantes, por exemplo, para pessoas com problemas de cegueira e surdez, pois estimulam o tato por meio de vibrações. Por isso, é importante que o PL em análise os abarque.

Por essas razões, com a devida vênia ao autor da Emenda nº 6-PLEN, recomendo sua rejeição.

III – VOTO

Diante do exposto, manifestamos nosso voto contrário às Emendas nºs 3, 4, 5 e 6-PLEN, oferecidas em Plenário ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



Relatório de Registro de Presença
CAE, 22 e 23/08/2023*, 30ª Extraordinária
Comissão de Assuntos Econômicos

Bloco Parlamentar Democracia (PDT, MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)			
TITULARES		SUPLENTE	
ALAN RICK	PRESENTE	1. SERGIO MORO	PRESENTE
PROFESSORA DORINHA SEABRA	PRESENTE	2. EFRAIM FILHO	PRESENTE
RODRIGO CUNHA	PRESENTE	3. DAVI ALCOLUMBRE	
EDUARDO BRAGA	PRESENTE	4. JADER BARBALHO	
RENAN CALHEIROS		5. GIORDANO	PRESENTE
FERNANDO FARIAS	PRESENTE	6. FERNANDO DUEIRE	PRESENTE
ORIOVISTO GUIMARÃES	PRESENTE	7. MARCOS DO VAL	PRESENTE
CARLOS VIANA	PRESENTE	8. WEVERTON	
CID GOMES		9. PLÍNIO VALÉRIO	PRESENTE
IZALCI LUCAS	PRESENTE	10. RANDOLFE RODRIGUES	PRESENTE

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PSB, PT, PSD, REDE)			
TITULARES		SUPLENTE	
VANDERLAN CARDOSO	PRESENTE	1. FLÁVIO ARNS	
IRAJÁ	PRESENTE	2. MARGARETH BUZETTI	PRESENTE
OTTO ALENCAR	PRESENTE	3. NELSON TRAD	PRESENTE
OMAR AZIZ		4. LUCAS BARRETO	PRESENTE
ANGELO CORONEL	PRESENTE	5. ALESSANDRO VIEIRA	PRESENTE
ROGÉRIO CARVALHO	PRESENTE	6. PAULO PAIM	PRESENTE
AUGUSTA BRITO	PRESENTE	7. HUMBERTO COSTA	PRESENTE
TERESA LEITÃO	PRESENTE	8. JAQUES WAGNER	PRESENTE
SÉRGIO PETECÃO	PRESENTE	9. DANIELLA RIBEIRO	PRESENTE
VAGO		10. VAGO	

Bloco Parlamentar Vanguarda (PL, NOVO)			
TITULARES		SUPLENTE	
MAURO CARVALHO JUNIOR	PRESENTE	1. JAIME BAGATTOLI	
ROGERIO MARINHO	PRESENTE	2. FLÁVIO BOLSONARO	PRESENTE
WILDER MORAIS	PRESENTE	3. MAGNO MALTA	
EDUARDO GOMES	PRESENTE	4. ROMÁRIO	

Bloco Parlamentar Aliança (PP, REPUBLICANOS)			
TITULARES		SUPLENTE	
CIRO NOGUEIRA		1. ESPERIDIÃO AMIN	PRESENTE
TEREZA CRISTINA	PRESENTE	2. LAÉRCIO OLIVEIRA	PRESENTE
MECIAS DE JESUS	PRESENTE	3. DAMARES ALVES	PRESENTE

Não Membros Presentes

FABIANO CONTARATO

ELIZIANE GAMA

ZENAIDE MAIA



Relatório de Registro de Presença

*Reunião realizada em:

22 de Agosto de 2023 (Terça-feira), às 06h (abertura)

23 de Agosto de 2023 (Quarta-feira), às 10h (continuação)

23 de Agosto de 2023 (Quarta-feira), às 11h (encerramento)

DECISÃO DA COMISSÃO

(PL 2796/2021)

A COMISSÃO APROVA O RELATÓRIO, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CAE, CONTRÁRIO ÀS EMENDAS NºS 3 A 6-PLEN.

23 de agosto de 2023

Senador VANDERLAN CARDOSO

Presidente da Comissão de Assuntos Econômicos

PL 2796/2021
00003



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº , DE 2023 - PLEN

(ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021)

O art. 4º do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, passa a vigorar acrescido dos seguintes § 2º, § 3º, § 4º, 5º e 6º renumerando-se o parágrafo único para o § 1º:

Art. 4º

§ 1º As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do caput deste artigo.

§ 2º A regulamentação referida no § 1º em ambiente escolar, de que trata o inciso I do *caput*, não poderá obrigar escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos, nem escolas do campo, de povos originários e de quilombolas, a adquirir jogos eletrônicos.

§ 3º O disposto no § 2º não impede o exercício da faculdade de aquisição dos jogos eletrônicos por escolas privadas.

§ 4º O poder público promoverá políticas públicas para garantir o fornecimento dos jogos eletrônicos a escolas públicas.

§ 5º Para fins de que trata o § 2º, não haverá obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos.

§ 6º Os jogos eletrônicos, utilizados em ambiente escolar, na forma do inciso I do *caput*, devem estar disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno e o uso, no caso de finalidade de recreação, adicionalmente, depende de prévia autorização dos pais ou responsáveis. (NR)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

JUSTIFICATIVA

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do ilustre deputado KIM KATAGUIRI, pretende criar um marco legal para os jogos eletrônicos, excluindo de sua abrangência as máquinas de caça-níqueis e jogos de azar assemelhados, que podem causar dependência.

O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, a ser regulamentado.

A nossa preocupação é que a regulamentação, ao alterar a BNCC, venha a estabelecer obrigação de utilização de jogos eletrônicos em todas as escolas, sem observar as particularidades de porte e de região.

A situação das escolas pequenas, principalmente de interior, pode variar dependendo da região e do contexto específico, mas geralmente enfrenta desafios diferentes das escolas maiores.

As escolas pequenas de interior, muitas vezes, têm orçamentos menores, o que significa que podem ter recursos limitados para investir em infraestrutura, materiais didáticos, equipamentos tecnológicos e atividades extracurriculares. Assim, não é razoável esperar que seja imposta obrigação de adquirir jogos eletrônicos a escolas que passam por dificuldades financeiras.

Nesse contexto, proponho emenda estabelecendo que a regulamentação referente ao uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar não poderá obrigar escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos a adquiri-los, nem tampouco escolas do campo, de povos tradicionais e quilombolas.

Por outro lado, isso não impede o exercício da faculdade de aquisição dos jogos eletrônicos por escolas privadas, nem impede o fornecimento dos jogos eletrônicos



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

pelo poder público a escolas públicas, e tampouco implica em obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos.

Ainda, proponho emenda para determinar que os jogos eletrônicos, utilizados em ambiente escolar, estejam disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno e o uso, no caso de finalidade de recreação, adicionalmente, dependa de prévia autorização dos pais ou responsáveis do aluno.

Ante o exposto, na certeza de estar contribuindo com o marco legal da indústria de jogos eletrônicos e com a liberdade das micro e pequenas escolas, esperamos contar com o apoio de nossos Pares para acatamento desta emenda.

Sala das Sessões, 15 de junho de 2023.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS/RR)

**PL 2796/2021
00004**



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

EMENDA Nº - PLEN

(ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021)

O art. 2º do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º
.....

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - a obra audiovisual desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com meios lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface; bem como o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet.

II - o software para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

§ 4º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I - computadores;

II - equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III - programas de computadores dedicados à criação de jogos, com a capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas;

IV - programas de computadores (softwares) e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo.”

JUSTIFICATIVA

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do ilustre deputado KIM KATAGUIRI, pretende criar um marco legal para os jogos eletrônicos, excluindo de



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

sua abrangência as máquinas de caça-níqueis e jogos de azar assemelhados, que podem causar dependência.

O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, a ser regulamentado.

De acordo com a redação original do art. 2º, § 1º, inc. I, verifica-se, de plano, que se a norma prosseguir de tal maneira seria possível compreender jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware).

Assim, tal conceito de natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade para fins de tratamento tributário e de aplicação de incentivos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. O que, em verdade, prejudica a indústria de jogos eletrônicos na medida em que gera complexidades desnecessárias para a definição do que é, efetivamente, jogo eletrônico. Nesse sentido, a presente emenda garante segurança jurídica, estabelecendo que o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido como programa de computador (ou software), agregando os incisos I e II do art. 2º.

Ainda, suprimimos o inc. II do § 1º do art. 2º, com intuito de enquadramento no § 4 que incluímos no mesmo artigo por compreendermos que cabe a conceituação, em apartado, do que são as ferramentas essenciais necessárias ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos tendo em vista que para a aquisição de tais ferramentas, essenciais ao desenvolvimento e produção dos jogos eletrônicos, devem ser aplicados aos benefícios previstos no 6º do Projeto.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

Ante o exposto, na certeza de estar contribuindo com o marco legal da indústria, esperamos contar com o apoio de nossos Pares para acatamento desta emenda.

Sala das Sessões, de de 2023.

Senador Mecias de Jesus
(REPUBLICANOS/RR)



SENADO FEDERAL

EMENDAS

Apresentadas perante a Mesa do Senado Federal ao **Projeto de Lei nº 2796, de 2021**, que *"Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia."*

PARLAMENTARES	EMENDAS NºS
Senador Mecias de Jesus (REPUBLICANOS/RR)	003; 004
Senador Izalci Lucas (PSDB/DF)	005; 006

TOTAL DE EMENDAS: 4





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

EMENDA Nº - PLEN
(ao PL nº 2.796, de 2021)

Dá nova redação ao inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL nº 2.796, de 2.021.

Art. 1º O inciso I do parágrafo 1º do art. 2º passa a vigorar com a seguinte redação:

Art. 2º

§ 1º.....

“I – a obra audiovisual desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 fevereiro de 1.998, com meios lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface, bem como o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet.” (NR)

JUSTIFICATIVA

Há necessidade de alteração do conceito de jogos eletrônicos. De acordo com a redação original, considerando que os incisos se referem a (i) programa de computador, (ii) dispositivo central e acessórios e (iii) software, verifica-se, de plano, que se a norma prosseguir de tal maneira seria possível compreender jogo eletrônico tanto como o programa de computado (software), como com o dispositivo (hardware).

Pois bem, tal conceito de natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade causando imenso impacto para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, pois atribui semelhança entre produto e serviço, gerando a possibilidade de produto físico ser considerado um jogo. O que, em verdade, prejudica a indústria de jogos eletrônicos na medida em



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

que gera complexidades desnecessárias para a definição do que é, efetivamente, jogo eletrônico. Nesse sentido, o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido como programa de computador (ou software). Outrossim, considerando que já existe o entendimento de que o jogo eletrônico se enquadra como obra audiovisual, tendo sido publicados Editais da ANCINE, bem como de iniciativa da SPCINE e outras autarquias, para o incentivo e fomento ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, cabe a inclusão de forma expressa do conceito de jogos eletrônicos como obras audiovisuais para fins de amparar as políticas públicas já realizadas neste sentido e possibilitar a sua expansão.

Neste ponto, vale consignar o entendimento manifesto da Deliberação de Diretoria Colegiada da ANCINE nº 745-E de 2018 de que: *Nesse diapasão, exsurge a distinção entre obra audiovisual stricto sensu e obra audiovisual lato sensu, porquanto, “ao longo dos tempos o termo “audiovisual” foi utilizado pela indústria, pelo poder público para se referir à obra videofonográfica e cinematográfica, além dos projetos transmidiáticos. Logicamente não se havia pensado nos jogos eletrônicos como obra audiovisual naquele momento de criação das leis que regem o audiovisual. Nesse sentido, entende-se aqui interpretar essas obras audiovisuais originalmente pensados pelo legislador como obra audiovisual stricto sensu. Já o conceito de obra audiovisual que engloba os jogos eletrônicos poderá ser caracterizado como obra audiovisual lato sensu.” Portanto, com base nesse entendimento, o GT conclui pela inclusão do referido conceito dentro do espectro de abrangência da definição de obra audiovisual, o que está em plena consonância com o entendimento deste diretor.”*

Pois bem, considerando que os jogos eletrônicos são considerados como obra audiovisual *lato sensu* para fins de políticas públicas para o segmento, conforme entendimento consolidado no âmbito da Ancine, evitando retrocessos e garantindo segurança jurídica ao setor.

Sala das Sessões,



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

EMENDA Nº - PLEN
(ao PL nº 2.796, de 2021)

Suprima-se o inciso II do parágrafo 1º do art. 2º.

JUSTIFICATIVA

Essa natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade e causar imenso impacto negativo para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, pois atribui semelhança entre produto e serviço, gerando a possibilidade de produto físico ser confundido e considerado um jogo, prejudicando a indústria de jogos eletrônicos por não definir jogo eletrônico de maneira clara e objetiva.

Portanto, é imprescindível que se separe o jogo eletrônico do seu dispositivo de execução, por exemplo: um celular (que é um hardware e considerado console hoje em dia) que roda um jogo, não pode ser confundido, tampopuco tratado como o próprio “jogo em si”.

Nesse sentido, o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido pela sua natureza ímpar: conteúdo audiovisual de base tecnológica, na forma de programa de computador (ou software).

A proposta de inclusão do § 4º objeto da emenda n.º 1 apresentada à matéria versa sobre a conceituação, em apartado, do que são as ferramentas essenciais necessárias ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos tendo em vista que para a aquisição de tais ferramentas, essenciais ao desenvolvimento e produção dos jogos eletrônicos, devem ser aplicados os benefícios previstos no 6º do Projeto de Lei nº 2.796-A.

Para um Marco Legal que pretende também versar sobre a produção de jogos no Brasil, é importante entender e prever essa cadeia produtiva, levando em



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Izalci Lucas

consideração seus conceitos, seus processos, finalidades, mão-de-obra e aplicações na sociedade. Dentro das particularidades dessa indústria ímpar, a inovação e o trabalho com tecnologias novas ou em desenvolvimento – sejam elas hardwares ou softwares – como protótipos ou kits de desenvolvimento e outros equipamentos ainda não lançados no mercado, necessita de velocidade de acesso e segurança na circulação desses ativos no país.

Sala das Sessões, ...



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI Nº 2796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- [Texto do projeto de lei da Câmara](#)
- [Legislação citada](#)
- [Projeto original](#)

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2055353&filename=PL-2796-2021



[Página da matéria](#)



Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e

III - o *software* para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:



I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

§ 1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia abrangidos por esta lei.

§ 2º É livre a promoção de disputas que envolvam os usuários dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras preestabelecidas.

§ 3º São permitidas a utilização e a divulgação de dados referentes aos resultados, estatísticas e menções a nomes relacionados a eventos esportivos reais no desenvolvimento de jogos de fantasia.



Art. 4º Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I - em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;

II - para fins terapêuticos; e

III - para fins de treinamento e de simulações de condução de veículos, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e de equipamentos.

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do *caput* deste artigo.

Art. 5º Aplica-se às pessoas jurídicas que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção de jogos eletrônicos o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no *caput* deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 6º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.



Art. 7º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 1º O apoio poderá ser feito por meio de:

I - incentivo à criação de cursos técnicos e superiores de programação direcionados aos jogos eletrônicos;

II - criação ou apoio a oficinas de programação direcionadas aos jogos eletrônicos;

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a distância.

§ 3º Não serão exigidas do programador e do desenvolvedor qualificação especial ou licença do Estado para exercer a profissão.

§ 4º Observados a legislação trabalhista e os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. 5º e 6º desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, 19 de outubro de 2022.

ARTHUR LIRA
Presidente



Of. nº 551/2022/SGM-P

Brasília, 19 de outubro de 2022.

A Sua Excelência o Senhor
Senador RODRIGO PACHECO
Presidente do Senado Federal

Assunto: **Envio de proposição para apreciação**

Senhor Presidente,

Encaminho a Vossa Excelência, a fim de ser submetido à apreciação do Senado Federal, nos termos do caput do art. 65 da Constituição Federal combinado com o art. 134 do Regimento Comum, o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, da Câmara dos Deputados, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.

Atenciosamente,


ARTHUR LIRA

Presidente da Câmara dos Deputados



Documento : 93621 - 2

LEGISLAÇÃO CITADA

- Constituição de 1988 - CON-1988-10-05 - 1988/88

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:constituicao:1988;1988>

- art218_par3

- Lei nº 8.248, de 23 de Outubro de 1991 - Lei de Informática (1991) - 8248/91

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1991;8248>

- art4

- Lei nº 9.609, de 19 de Fevereiro de 1998 - Lei de Software; Lei do Software; Lei de Programa de Computador; Lei de Propriedade Intelectual de Programa de Computador - 9609/98

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1998;9609>

- Lei nº 11.196, de 21 de Novembro de 2005 - Lei do Bem - 11196/05

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2005;11196>



SENADO FEDERAL

PARECER (SF) Nº 28, DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, que Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

PRESIDENTE: Senador Vanderlan Cardoso

RELATOR: Senador Irajá

06 de junho de 2023



PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, que *cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia*.

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, ora em tramitação no Senado Federal, é o PL de autoria do Deputado Kim Kataguiri, na forma de seu substitutivo apresentado pelo relator Deputado Darci de Matos no plenário da Câmara dos Deputados.

O art. 1º do PL estabelece que seu objetivo é a criação do marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O *caput* do art. 2º do PL define como seu objeto a regulamentação da fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento dos jogos eletrônicos e da prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

Os parágrafos e incisos do art. 2º explicitam os conceitos de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia, assim como deixam claro que as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes não são considerados jogos eletrônicos. A definição de jogos eletrônicos contempla a parte de programas de computador com fins lúdicos para uso em celulares, páginas da internet, computadores e em equipamentos dedicados, os chamados consoles, e seus acessórios. Os jogos de fantasia são definidos como disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas, que podem receber premiação em função de seu desempenho.

O art. 3º estabelece que são livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

O art. 4º determina que os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive para fins didáticos, terapêuticos e de treinamento.

O art. 5º define que os investimentos no desenvolvimento ou na produção de jogos eletrônicos são considerados investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação (PDI) para fins do incentivo previsto na Lei de Informática – Lei nº 8.248, de 1991, que, em seu art. 4º, concede crédito financeiro sobre os dispêndios em PDI para fins de dedução de tributos federais.

O art. 6º estabelece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos passa a ser considerado como atividade de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica (PDI) para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei do Bem – Lei nº 11.196, de 2005. Tais incentivos fiscais incluem, entre outros, (i) redução em 50% do IPI sobre máquinas e equipamentos utilizados no desenvolvimento; (ii) depreciação acelerada no ano da aquisição de equipamentos e insumos; (iii) depreciação acelerada de ativos intangíveis adquiridos; e (iv) redução do imposto de renda sobre remessas ao exterior para registro de marcas e patentes.

O art. 7º estabelece que o Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos.

O art. 8º do PL contém sua cláusula de vigência.

A justificação do autor da proposição na Câmara dos Deputados parte da constatação de que o setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo e de que muitos países têm políticas específicas dirigidas ao seu incentivo. Argumenta que o Brasil continua, no entanto, na contramão do desenvolvimento do setor ao impor uma elevada carga tributária e ao não ter uma política coordenada que o incentive. Conclui que isso desestimula a produção local, estimula o consumo de importados, inclusive via “descaminho”, e afirma que é necessária a aprovação deste Projeto de Lei para corrigir aquelas distorções e incentivar o setor de jogos eletrônicos no Brasil.

Na Câmara dos Deputados, o PL foi encaminhado para a apreciação das comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Finanças e Tributação e de Constituição e Justiça e de Cidadania. No entanto, em razão de aprovação de requerimento de urgência

a matéria foi apreciada no plenário daquela casa onde foi aprovada na forma de substitutivo apresentado pelo relator, Deputado Darci de Matos.

No Senado, a matéria foi distribuída à Comissão de Assuntos Econômicos (CAE).

Não houve a apresentação de emendas.

II – ANÁLISE

A matéria se enquadra nas competências da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) estabelecidas pelo art. 99 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF).

De acordo com tais competências, cabe à CAE a análise, entre outros, dos aspectos econômicos, financeiro, tributário e relativos às finanças públicas do PL. Essa análise é conclusiva no sentido de sua adequação ao disposto na Lei Complementar nº 101, de 2000 – Lei de Responsabilidade Fiscal – e na Lei nº 14.436, de 9 de agosto de 2022 – Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO) de 2023, dado que ele não cria despesa para o Poder Público e nem cria qualquer ente público, como adiantou o parecer proferido no Plenário da Câmara dos Deputados pela Comissão de Finanças e Tributação.

Como o Projeto de Lei não foi distribuído para a Comissão de Constituição e Justiça, também cabe à CAE analisar aspectos relativos à sua constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e à boa técnica legislativa. Nesse sentido, é possível concluir que o PL se mostra apto a ser aprovado pelo Senado Federal em razão de estar em harmonia com os preceitos constitucionais, não apresentar vícios de juridicidade, não colidir com o RISF e de ter sido redigido de acordo com a boa técnica legislativa em conformidade com os ditames da Lei Complementar nº 95, de 26 de fevereiro de 1998.

Com relação ao mérito, concordamos com os argumentos de seu autor que entende que o novo marco legal decorrente da aprovação deste Projeto de Lei dará um importante passo na direção de criar condições necessárias para o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil.

A única observação que fazemos é sobre o *caput* do art. 2º do PL. Sugerimos uma emenda de redação adicionando o termo “uso comercial” ao *caput*, pois acreditamos que, com isso, o setor poderá ter segurança para qualquer uso comercial que envolva os jogos eletrônicos. Isso porque o comércio de jogos não se restringe à aquisição de licença de uso de softwares, mas também ao uso comercial das marcas associadas aos jogos eletrônicos por meio de licenciamento para a sua utilização em diversos outros meios, inclusive a realização de torneios.

III – VOTO

Diante do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, com a seguinte emenda:

Emenda nº 2 - CAE

Dê-se ao *caput* do art. 2º do Projeto de Lei nº 2796, de 2021, a seguinte redação:

“**Art. 2º** A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento, o uso comercial dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

.....”

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



Relatório de Registro de Presença
CAE, 06/06/2023 às 09h - 16ª, Extraordinária
Comissão de Assuntos Econômicos

Bloco Parlamentar Democracia (PDT, MDB, PSDB, PODEMOS, UNIÃO)			
TITULARES		SUPLENTE	
ALAN RICK	PRESENTE	1. SERGIO MORO	PRESENTE
PROFESSORA DORINHA SEABRA	PRESENTE	2. EFRAIM FILHO	
RODRIGO CUNHA		3. DAVI ALCOLUMBRE	
EDUARDO BRAGA		4. JADER BARBALHO	
RENAN CALHEIROS		5. GIORDANO	
FERNANDO FARIAS		6. FERNANDO DUEIRE	
ORIOVISTO GUIMARÃES	PRESENTE	7. MARCOS DO VAL	PRESENTE
CARLOS VIANA	PRESENTE	8. WEVERTON	
CID GOMES		9. PLÍNIO VALÉRIO	
ALESSANDRO VIEIRA		10. RANDOLFE RODRIGUES	PRESENTE

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PSB, PT, PSD, REDE)			
TITULARES		SUPLENTE	
VANDERLAN CARDOSO	PRESENTE	1. FLÁVIO ARNS	PRESENTE
IRAJÁ	PRESENTE	2. MARGARETH BUZETTI	PRESENTE
OTTO ALENCAR		3. NELSON TRAD	
OMAR AZIZ		4. LUCAS BARRETO	
ANGELO CORONEL	PRESENTE	5. DR. SAMUEL ARAÚJO	
ROGÉRIO CARVALHO		6. PAULO PAIM	PRESENTE
AUGUSTA BRITO		7. HUMBERTO COSTA	
TERESA LEITÃO		8. JAQUES WAGNER	
SÉRGIO PETECÃO		9. DANIELLA RIBEIRO	

Bloco Parlamentar Vanguarda (PL, NOVO)			
TITULARES		SUPLENTE	
WELLINGTON FAGUNDES	PRESENTE	1. JAIME BAGATTOLI	
ROGERIO MARINHO	PRESENTE	2. FLÁVIO BOLSONARO	
WILDER MORAIS		3. MAGNO MALTA	
EDUARDO GOMES	PRESENTE	4. ROMÁRIO	PRESENTE

Bloco Parlamentar Aliança (PP, REPUBLICANOS)			
TITULARES		SUPLENTE	
CIRO NOGUEIRA		1. ESPERIDIÃO AMIN	PRESENTE
TEREZA CRISTINA	PRESENTE	2. LAÉRCIO OLIVEIRA	PRESENTE
MECIAS DE JESUS	PRESENTE	3. DAMARES ALVES	PRESENTE

Não Membros Presentes

DR. HIRAN
IZALCI LUCAS

DECISÃO DA COMISSÃO**(PL 2796/2021)**

A COMISSÃO APROVA O RELATÓRIO, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CAE, FAVORÁVEL AO PROJETO, COM A EMENDA Nº 2-CAE E CONTRÁRIO À EMENDA Nº 1.

06 de junho de 2023

Senador VANDERLAN CARDOSO

Presidente da Comissão de Assuntos Econômicos