



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)



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)