



# 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 N°S
Senador Mecias de Jesus (REPUBLICANOS/RR)	003; 004
Senador Izalci Lucas (PSDB/DF)	005; 006

**TOTAL DE EMENDAS: 4**



Página da matéria



**SENADO FEDERAL**  
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

**EMENDA N° , 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)



**SENADO FEDERAL**  
Gabinete do Senador Mecias de Jesus

**EMENDA N° - 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 2023.

---

Senador Mecias de Jesus  
(REPUBLICANOS/RR)



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Izalci Lucas

**EMENDA N° - PLEN**  
(ao PL n° 2.796, de 2021)

Dá nova redação ao inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL n.º 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 n.º 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 computador (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, por quanto, “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 N° - PLEN**  
(ao PL nº 2.796, de 2021)

Suprime-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, tampouco 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, ...