

EMENDA Nº - CE (SUBSTITUTIVO)
(ao PL nº 2796, de 2021)

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.

§ 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, as loterias de apostas de quota fixa 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.

§ 4º É vedada a realização de apostas em *sites* ou em qualquer meio eletrônico ou físico que versem sobre o placar final ou quaisquer outros resultados de jogos eletrônicos e de fantasia.

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.

§ 1º 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.

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, observado o regulamento.

§ 1º 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.

§ 2º 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.

§ 3º Para participar em disputas de jogo eletrônico e jogo de fantasia, o jogador deve ter idade igual ou superior à classificação etária indicativa do jogo objeto da competição.

§ 4º Regulamento definirá os procedimentos de importação e as regras para comercialização e divulgação de jogos eletrônicos e de fantasia nacionais e importados, observado o disposto na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

Art. 4º O Estado realizará a classificação etária indicativa, anteriormente à comercialização de cada jogo, dispensada qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia abrangidos por esta Lei.

§ 1º A classificação etária indicativa deve observar o art. 74 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990; o art. 3º da Lei nº 10.359, de 27 de dezembro de 2001; e o art. 11 da Lei nº 12.485, de 12 de setembro de 2011.

§ 2º A classificação etária indicativa dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia deve se adequar à Portaria MJSP nº 502, de 23 de novembro de 2021, ou a regulamento infralegal que o substitua, e que esteja em vigor no ato da classificação do jogo.

§ 3º Regulamento poderá definir segmentos de jogos eletrônicos e de fantasia, que poderão ser objeto de regras de comercialização e divulgação mais estritas.

Art. 5º São objetivos do setor de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia:

I - contribuir para o desenvolvimento de *softwares*;

II - estimular o desenvolvimento tecnológico, científico e a inovação no Brasil;

III - contribuir para a formação profissional de jovens, inclusive nas áreas de tecnologia da informação e programação;

IV - zelar pela saúde mental e psicológica de jovens e adolescentes; e

V - promover as exportações brasileiras e a inserção de jogos nacionais em plataformas internacionais.

Art. 6º 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. 7º 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. 8º 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. 9º 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; e

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação, inclusive mediante a criação de plataformas de jogos eletrônicos educativos.

§ 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. 10. As pessoas jurídicas e físicas que explorarem o setor de jogos eletrônicos e de fantasia que infringirem esta Lei e demais instrumentos normativos que regem a matéria, ficarão sujeitas às seguintes penalidades:

I - advertência;

II - no caso de pessoa jurídica: multa no valor de 0,1% (um décimo por cento) a 20% (vinte por cento) sobre a receita proveniente da comercialização do jogo ou da realização da competição que infringiu as regras;

III - no caso de pessoa física: multa, cujo valor será fixado em regulamento, em termos de salários-mínimos, observados os princípios da proporcionalidade e da razoabilidade; e

IV - inabilitação para obter o incentivo fiscal de que trata o art. 8º desta Lei pelo prazo de 5 (cinco) anos a contar da determinação da penalidade pela autoridade competente.

§ 1º Compete ao Ministério da Fazenda a fiscalização do cumprimento desta Lei e a fixação de eventuais penalidades.

§ 2º Uma ou mais pessoas físicas ou jurídicas poderão ser consideradas, isolada ou conjuntamente, responsáveis por uma mesma infração.

§ 3º Na aplicação das penalidades estabelecidas no *caput* serão considerados a gravidade, a primariedade, a boa-fé, o dano causado, a vantagem auferida e a reincidência.

Art. 11. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei (PL) nº 2.796, de 2021, é meritório, ao regulamentar um setor econômico de crescente importância na vida de nossas crianças e jovens e para a economia mundial. Mesmo assim, podemos aperfeiçoá-lo, o que fizemos neste Substitutivo. Primeiramente, sugerimos trazer para o art. 1º as definições dadas pelos parágrafos do art. 2º do texto aprovado na Câmara dos Deputados e na Comissão de Assuntos Econômicos. Com isso, já se define desde o início o que a Lei entende por “jogos eletrônicos” e “jogos de fantasia”, de modo que não sejam confundidos com caça-níqueis nem com loterias de quota fixa. Para evitar essa última confusão, incluímos a menção expressa a esse tipo de apostas no § 2º e sugerimos a proibição de apostas para resultados de jogos de fantasia ou eletrônicos no § 4, ambos do art. 1º.

O parágrafo único do art. 2º reproduz o conteúdo da Emenda nº 7, apresentada nesta Comissão. Tal inclusão, pretende dispor de forma expressa, o que são essas ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos

eletrônicos, tendo em vista que, essas ferramentas a rigor do texto legal, terão a aplicação dos benefícios previstos fiscais da Lei do Bem.

No art. 3º, incluímos os §§ 3º e 4º. Pelo § 3º, restringimos que crianças e adolescentes, cuja idade seja inferior à estabelecida na classificação indicativa do jogo, participem de competição. Trata-se de uma reiteração da função social da classificação indicativa: se a criança está abaixo da idade indicada, então ela não pode ter acesso ao jogo e, conseqüentemente, não deve ser autorizada a participar de competições. O § 4º prevê que regulamento irá dispor sobre as regras de importação, comercialização e divulgação, o que é especialmente relevante, tendo em vista o § 2º do art. 37 da Lei n 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor): é preciso ter regras claras para evitar que a publicidade se aproveite das crianças e dos adolescentes, principais consumidores dos jogos eletrônicos e de fantasia.

O *caput* do art. 4º reproduz o §1º do art. 3º do texto aprovado na Câmara dos Deputados. Tornando-o um artigo em vez de um mero parágrafo, pudemos estabelecer normas complementares sobre a mesma matéria, o que foi feito entre os §§ 1º e 3º deste artigo.

Incluímos ao art. 5º a fim de estabelecer, entre os incisos I a V do *caput*, os objetivos gerais e específicos para o setor de jogos eletrônicos e fantasia. Dentre eles, podemos citar o nobre objetivo de contribuir para a inovação no Brasil e para a mitigação de eventuais malefícios à saúde mental e psicológica dos jovens que consumirem os jogos.

No art. 9º, melhoramos a redação do inciso III do *caput*, incorporando a proposta da Emenda nº 8, apresentada à esta Comissão, haja vista que a criação de plataformas de jogos pelo Estado poderá dar visibilidade à miríade de jogos educativos que já existem, além de fomentar a criação de novos produtos com esse perfil.

Acrescentamos o art. 10 à proposição a fim de dar coercitividade à Proposição. Entendemos que de nada adianta regulamentar um setor se não forem definidas penalidades para aqueles que descumprem as regras.

Por fim, modificamos a cláusula de vigência, haja vista que no texto aprovado na Câmara dos Deputados, os arts. 5º e 6º entrariam em vigor em 1º de janeiro de 2024, enquanto o restante da Proposição teria vigência imediata. Ora, entendemos que, por estarmos já no segundo semestre de 2023, não faz mais sentido tal vigência diferida.

Pelo exposto, tenho certeza de que contarei com o apoio dos nobres Pares para a aprovação deste Substitutivo.

Sala da Comissão,

Senador CARLOS VIANA