



# 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 Irajá (PSD/TO)	011
Senador Eduardo Gomes (PL/TO)	012; 013
Senador Jaques Wagner (PT/BA)	014

**TOTAL DE EMENDAS: 4**



[Página da matéria](#)

**EMENDA N° - PLEN**  
(ao PL nº 2796, de 2021)

Suprimam-se os arts. 8º, 11, 12, 13, 14, 20 e 21 e o §3º do art. 10.

**JUSTIFICAÇÃO**

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, foi proposto para criar um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, visando fomentar o crescimento sustentável dos estúdios de jogos, desenvolvedores e todos os players envolvidos na construção desse mercado.

Todavia, durante a nova tramitação na Comissão de Educação, muitos pontos foram incluídos sem a devida análise legislativa e orçamentária dos técnicos deste Senado Federal. Um dos pontos que mais chama a atenção é a sequência de incentivos tributários que são concedidos sem estimativa da renúncia fiscal do Estado.

Esse fato reforça apontamentos de algumas associações, que já haviam chamado atenção dos parlamentares, desde o início desse processo legislativo, com os quais fui muito sensível e tentei evitar que prosperassem.

Sob o argumento de necessidade de melhorias no texto, pretende-se inserir no projeto a previsão de que os desenvolvedores de jogos possam ter acesso a verbas públicas destinadas a outros projetos sociais, que realmente foram impactados por adversidades, como a pandemia que abalou o setor cultural físico, mas que, por outro lado, incentivou a utilização de tecnologia, ampliando esse mercado.

Acreditamos que o correto seja deixar recursos e incentivos, ainda mais em montantes elevados, para os setores que realmente precisam deles. Portanto, esta emenda visa retirar a previsões de concessão de incentivos fiscais e tratamentos tributários diferenciados, pois estamos em um momento em que o Governo não pode abrir mão de arrecadação. Ademais, não se sabe ao certo quais seriam os custos destas medidas, visto que nenhum estudo técnico foi apresentado até o momento para demonstrar qual o impacto orçamentário.

Diante do exposto, solicito o apoio dos nobres colegas para a aprovação desta emenda.

Sala das Sessões,

**Senador IRAJÁ**



CONGRESSO NACIONAL

**EMENDA Nº**  
**(ao PL 2796/2021)**

De ao art. 19, a seguinte redação:

*Art. 19º. Os fornecedores de jogos eletrônicos devem, para contas criadas para crianças após a data de entrada em vigor desta Lei, restringir por padrão as compras e transações comerciais realizadas por crianças, quando aplicável, garantindo o consentimento dos responsáveis.*

**JUSTIFICAÇÃO**

Em muitos casos, quando o usuário é uma criança ou adolescente conhecido, as restrições padrão já estão em vigor. No entanto, para instâncias que ainda não restringem as compras por padrão, a carga do desenvolvedor para criar uma programação padrão seria extremamente alta, a menos que esteja claro que os controles de gastos por padrão se aplicam apenas a novas contas.

Sala das sessões, 13 de março de 2024.



Assinado eletronicamente, por Sen. Eduardo Gomes

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/3962959565>

**EMENDA N°**  
**(ao PL 2796/2021)**

Dê-se ao § 2º do art. 3º do Projeto a seguinte redação:

**“Art. 3º .....**

**.....**  
**§ 2º Na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos levar-se-á em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações.**

**.....**

**JUSTIFICAÇÃO**

Os jogos eletrônicos são uma fonte de entretenimento para bilhões de pessoas em todo o mundo. O campo da pesquisa científica em torno dos videogames e da saúde, bem como a pesquisa sobre os benefícios dos jogos eletrônicos, continua a crescer e evoluir. A referência nesse dispositivo à "saúde dos usuários" é vaga e aberta a interpretações subjetivas, que poderiam estigmatizar uma forma popular de entretenimento.

Sala das sessões, 13 de março de 2024.



Assinado eletronicamente, por Sen. Eduardo Gomes

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/1767651528>



CONGRESSO NACIONAL

**EMENDA N<sup>º</sup>**  
**(ao PL 2796/2021)**

Dê-se ao parágrafo único do art. 5º do Substitutivo da Comissão de Educação e Cultura apresentado ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021, a seguinte redação:

**“Art.**

**5º.....**

.....

*Parágrafo Único.* As promoções comerciais ou modalidades lotéricas regulamentadas pela Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e pela Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou de qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais ou que envolvam resultado aleatório ou de prognóstico, não se consideram jogo eletrônico e as empresas e profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades não poderão beneficiar-se de nenhuma das vantagens definidas pela presente Lei.

**JUSTIFICAÇÃO**

A Comissão de Educação e Cultura aprovou Substitutivo ao PL nº 2796, de 2021 e inclui parágrafo único no art. 5º para excluir jogos de azar e lotéricas do conceito de jogo eletrônico.

Apresentamos a presente emenda para deixar mais claro no texto que, além do proposto inicialmente no substitutivo, nenhuma empresa ou profissional



Assinado eletronicamente, por Sen. Jaques Wagner

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/6261571702>

regulamentados na Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023 possam se beneficiar das vantagens definidas no Projeto de Lei.

Sala das sessões, 13 de março de 2024.

**Senador Jaques Wagner**  
**(PT - BA)**



Assinado eletronicamente, por Sen. Jaques Wagner

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/6261571702>