



SENADO FEDERAL

PARECER N° 14, DE 2024 – PLEN/SF

Redação para o turno suplementar do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, nos termos da Emenda nº 10 – CE (Substitutivo).

A **Comissão Diretora**, em **Plenário**, apresenta a redação para o turno suplementar do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, que *cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia*, nos termos da Emenda nº 10 – CE (Substitutivo), consolidando as Emendas nºs 13 e 14 – Plen e nº 15 – REL.

Senado Federal, em 13 de março de 2024.



Assinado eletronicamente, por Sen. Weverton e outros

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/4929863428>

ANEXO DO PARECER Nº 14, DE 2024 – PLEN/SF

Redação para o turno suplementar do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, nos termos da Emenda nº 10 – CE (Substitutivo).

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e altera as Leis nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, nº 8.685, de 20 de julho de 1993, e nº 9.279, de 14 de maio de 1996.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos, observado o disposto no art. 173 da Constituição Federal e na legislação vigente.

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

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

CAPÍTULO II DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Seção I **Das Definições, dos Princípios e das Diretrizes Fundamentais**

Art. 4º Relativamente aos jogos eletrônicos, esta Lei:

I – estabelece os princípios e as diretrizes para sua utilização;

II – apresenta medidas de fomento ao ambiente de negócios e ao aumento de oferta de capital para investimento em empreendedorismo inovador.

Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do(s) jogador(es) com a interface;

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

III – o *software* para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, sejam eles consumidos por *download* ou por *streaming*.

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 qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não se consideram jogo eletrônico, não podendo as empresas e os profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de nenhuma das vantagens definidas pela presente Lei.

Art. 6º São princípios e diretrizes desta Lei:

I – reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural;

II – fomento ao empreendedorismo inovador como meio de promoção da produtividade e da competitividade da economia brasileira e de geração de postos de trabalho qualificados;

III – promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação;

IV – respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;

V – defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;

VI – proteção integral da criança e do adolescente, nos termos do art. 5º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente);

VII – preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação informativa, nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

Seção II

Do Enquadramento das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Art. 7º Consideram-se empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos as organizações empresariais e societárias que tenham por objetivo criar jogos eletrônicos, conforme definição do art. 5º.



§ 1º Enquadram-se como profissionais da área de jogos eletrônicos, sem prejuízo de outras profissões, o artista visual para jogos, o artista de áudio para jogos, o *designer* de narrativa de jogos, o *designer* de jogos, o programador de jogos, o testador de jogos e o produtor de jogos.

§ 2º Aos profissionais listados no § 1º aplica-se, no que couber, o disposto nas Leis Complementares nºs 123, de 14 de dezembro de 2006 (Lei do Simples Nacional), e 128, de 19 de dezembro de 2008, para fins de inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual (MEI), microempresas e empresas de pequeno porte.

§ 3º Para os fins desta Lei, considera-se:

I – artista visual para jogos: profissional especializado em criar elementos visuais estáticos e/ou dinâmicos para jogos eletrônicos;

II – artista de áudio para jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar elementos sonoros para jogos eletrônicos;

III – *designer* de narrativa de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar a narrativa, a história e a estrutura narrativa de um jogo eletrônico;

IV – *designer* de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, corrigir, balancear, aprimorar e expandir a experiência interativa de jogo;

V – programador de jogos: profissional especializado em desenvolver a lógica e o código que permitem o funcionamento do jogo eletrônico;

VI – testador de jogos: profissional especializado em testar e avaliar jogos eletrônicos em desenvolvimento, a fim de identificar falhas ou gargalos durante a sessão de jogo e outros defeitos possíveis;

VII – produtor de jogos: profissional especializado em liderar e supervisionar o desenvolvimento de jogos eletrônicos, desde a concepção até o lançamento.

§ 4º O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) disponibilizará código específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Art. 8º Para fins de aplicação desta Lei, são elegíveis para o enquadramento na modalidade de tratamento especial ao fomento de jogos eletrônicos o empresário individual, as sociedades empresárias, as sociedades cooperativas, as sociedades simples e os microempreendedores individuais (MEI), com receita bruta de até R\$ 16.000.000,00 (dezesseis milhões de reais) no ano-calendário anterior, ou de R\$ 1.333.334,00 (um milhão, trezentos e trinta e três mil, trezentos e trinta e quatro reais) multiplicado pelo número de meses de atividade do ano-calendário anterior, quando inferior a 12 (doze) meses, independentemente da forma societária adotada.

§ 1º Para o enquadramento a que se refere o *caput*, aplicam-se os critérios a seguir:

I – utilização de modelos de negócios inovadores para a geração de produtos ou serviços, nos termos do inciso IV do *caput* do art. 2º da Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004; ou

II – enquadramento no regime especial Inova Simples, nos termos do art. 65-A da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

§ 2º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em inovação, em desenvolvimento de recursos humanos e em cultura.

Seção III Dos Requisitos para o Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Art. 9º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I – computadores, entendidos como dispositivos eletrônicos que executam os programas de computadores dedicados à criação de jogos;

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 capacidade de gerar a versão executável do jogo para 1 (uma) ou mais plataformas;

IV – programas de computadores e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo;

V – SDK (*software development kit*).

§ 1º Para os efeitos desta Lei, SDKs (*software development kits*), também denominados “*DevKits*”, são consoles de videogames e/ou protótipos de equipamentos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, criados pelas empresas que produzem consoles comerciais, na qualidade de ferramentas cedidas pelas empresas aos desenvolvedores cadastrados e com contratos de responsabilidade assinados.

§ 2º O poder público regulamentará o desembarque aduaneiro e as taxas de importação incidentes, visando fomentar a inovação no setor de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Seção IV Do Uso de Jogos Eletrônicos

Art. 10. Os jogos eletrônicos, observada sua classificação etária indicativa, podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I – para fins de entretenimento ou contemplação artística;

II – em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, observadas as disposições normativas dos sistemas de ensino e os regimentos escolares;

III – para fins terapêuticos;

IV – para fins de treinamento e capacitação, por meio de simulação ou emulação de ação em ambiente institucional;

V – para fins de comunicação e propaganda.

§ 1º O Poder Executivo regulamentará o disposto nos incisos III e IV do *caput* deste artigo.



§ 2º O poder público poderá promover políticas públicas para a utilização de jogos eletrônicos nas escolas públicas, no âmbito da Política Nacional de Educação Digital, de que trata a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

§ 3º O poder público poderá criar repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, com uso livre por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

§ 4º A utilização de jogos eletrônicos para fins de comunicação e propaganda deverá observar o disposto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

Seção V Do Fomento à Pesquisa, ao Desenvolvimento, à Inovação e à Cultura

Art. 11. Aplica-se às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, constituídas na forma do art. 7º desta Lei, o disposto na Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993.

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

Art. 12. O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado segmento cultural para fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.

Seção VI Do Apoio à Formação de Recursos Humanos e Espaços Formativos

Art. 13. O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do ordenamento jurídico vigente.

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

I – incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica e cursos superiores direcionados a jogos eletrônicos;

II – criação ou apoio a oficinas profissionalizantes direcionadas a jogos eletrônicos;

III – criação ou apoio a cursos de formação profissional técnica e tecnológica e de especialização voltados aos profissionais que desenvolvem jogos eletrônicos;

IV – incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação, inclusive mediante a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.

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

§ 3º Aos profissionais referidos no § 1º do art. 7º não será exigida qualificação especial ou licença do Estado para o exercício da profissão.

§ 4º Observados os direitos das crianças e dos adolescentes e a legislação trabalhista, os adolescentes serão incentivados às profissões referidas no § 1º do art. 7º com vistas à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.



Art. 14. O poder público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos de recursos humanos especializados para o setor de jogos eletrônicos.

CAPÍTULO III DA PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES

Art. 15. A concepção, o *design*, a gestão e o funcionamento dos jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente.

§ 1º Nos jogos eletrônicos a que se refere o *caput* deverão ser adotadas medidas adequadas e proporcionais para mitigar os riscos aos direitos de crianças e adolescentes que possam advir da concepção ou do funcionamento desses jogos, bem como para fomentar a efetivação de seus direitos relacionados ao ambiente digital.

§ 2º Para o adequado cumprimento do disposto no *caput* e no § 1º, os desenvolvedores de jogos eletrônicos devem envidar esforços para criar canais de escuta e diálogo com crianças e adolescentes.

§ 3º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços, sistemas e comunidades oficiais relacionados não fomentem ou gerem ambiente propício para:

I – quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes;

II – a discriminação de crianças e adolescentes com deficiência, devendo implementar medidas técnicas que garantam o desenho universal e a acessibilidade do serviço a todas as crianças e adolescentes, nos termos da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

Art. 16. Nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deve ser garantida a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, disponibilizando-se, no mínimo:

I – sistema para recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos e irregularidades cometidas por usuários;

II – informações aos usuários denunciantes, em prazo razoável, sobre o resultado das denúncias realizadas;

III – instrumentos para solicitar revisão de decisão e reversão de penalidades impostas;

IV – transparência social sobre:

a) a quantidade de denúncias recebidas e as categorias de violações cometidas;

b) o detalhamento dos métodos empregados para análise de denúncias, remoção de conteúdos e gerenciamento de comunidades;

c) o detalhamento dos métodos empregados para mitigação de riscos e aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes que utilizam a plataforma;



d) as sanções a serem aplicadas aos usuários infratores, incluindo medidas utilizadas para impedir que os usuários criem contas adicionais em caso de banimento;

e) as ações proativas adotadas para conscientização, educação e promoção de direitos fundamentais na comunidade e nos mecanismos internos;

V – vedação, em seus termos de uso, de práticas, de trocas de conteúdos e de interações que violem direitos de crianças e adolescentes, respeitada a legislação brasileira;

VI – atualização e manutenção de ferramentas de supervisão e de moderação parental que respeitem o desenvolvimento progressivo das capacidades e a autonomia da criança e do adolescente usuários, garantindo, ainda, seu direito à informação sobre a ativação e os parâmetros do mecanismo de supervisão;

VII – transparência e atualização e melhoria contínuas dos mecanismos de proteção contra risco de contato com outros usuários, garantindo, inclusive, a possibilidade de desativação de mecanismos de interação;

VIII – informações referentes ao disposto nos incisos I, II e III em língua portuguesa e em linguagem simples e de fácil compreensão para crianças, adolescentes e seus responsáveis.

Art. 17. As ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir, por padrão, a restrição da realização de compras e de transações comerciais por crianças, quando aplicável, garantindo o consentimento dos responsáveis.

CAPÍTULO IV DAS ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS

Art. 18. A Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 1º

.....

X – estimular a produção ou a coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.” (NR)

“Art. 18.

.....

§ 3º

.....

i) produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como formação de profissionais do setor.” (NR)

“Art. 25.

.....

X – produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como formação de profissionais do setor.

.....” (NR)



Art. 19. A Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 3º-B:

“Art. 3º-B. Os contribuintes do imposto de renda incidente nas remessas ao exterior de remunerações oriundas da exploração de jogos eletrônicos ou de licenciamentos decorrentes de jogos eletrônicos no País poderão beneficiar-se de abatimento de 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invistam no desenvolvimento de projetos de produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.”

Art. 20. O art. 2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º

.....

VI – concessão de registro para jogos eletrônicos.” (NR)

CAPÍTULO V DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 21. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



Assinado eletronicamente, por Sen. Weverton e outros

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/4929863428>



Esta página foi gerada para informar os signatários do documento e não integra o documento original, que pode ser acessado por meio do QRCode

P.S 14/2024 - PLEN

Assinam eletronicamente o documento SF246638262543, em ordem cronológica:

1. Sen. Mecias de Jesus
2. Sen. Styvenson Valentim
3. Sen. Weverton
4. Sen. Chico Rodrigues