



SENADO FEDERAL

PROJETO DE LEI

Nº 2796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

AUTORIA: Câmara dos Deputados

DOCUMENTOS:

- Texto do projeto de lei da Câmara
- Legislação citada
- Projeto original
http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarIntegra?codteor=2055353&filename=PL-2796-2021



[Página da matéria](#)



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.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

§ 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 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.

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.

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

§ 2º 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.

§ 3º 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.



Art. 4º 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. 5º 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. 6º 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. 7º 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;

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação.

§ 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. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. 5º e 6º desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, 19 de outubro de 2022.

ARTHUR LIRA
Presidente



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Of. nº 551/2022/SGM-P

Brasília, 19 de outubro de 2022.

A Sua Excelência o Senhor
Senador RODRIGO PACHECO
Presidente do Senado Federal

Assunto: **Envio de proposição para apreciação**

Senhor Presidente,

Encaminho a Vossa Excelência, a fim de ser submetido à apreciação do Senado Federal, nos termos do caput do art. 65 da Constituição Federal combinado com o art. 134 do Regimento Comum, o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, da Câmara dos Deputados, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.

Atenciosamente,



ARTHUR LIRA

Presidente da Câmara dos Deputados



Documento : 93621 - 2

LEGISLAÇÃO CITADA

- Constituição de 1988 - CON-1988-10-05 - 1988/88

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:constituicao:1988;1988>

- art218_par3

- Lei nº 8.248, de 23 de Outubro de 1991 - Lei de Informática (1991) - 8248/91

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1991;8248>

- art4

- Lei nº 9.609, de 19 de Fevereiro de 1998 - Lei de Software; Lei do Software; Lei de Programa de Computador; Lei de Propriedade Intelectual de Programa de Computador - 9609/98

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:1998;9609>

- Lei nº 11.196, de 21 de Novembro de 2005 - Lei do Bem - 11196/05

<https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2005;11196>