

PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS,
sobre as Emendas de Plenário oferecidas ao Projeto
de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri,
*que cria o marco legal para a indústria de jogos
eletrônicos e para os jogos de fantasia.*

Relator: Senador **IRAJÁ**

I – RELATÓRIO

Volta ao exame da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, do Deputado Kim Kataguiri, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

A matéria tramitou nesta Comissão de Assuntos Econômicos, onde, em 6 de junho de 2023, foi aprovado Parecer favorável à matéria. O Projeto seguiu então para o Plenário, onde foram apresentadas, na Secretaria Geral da Mesa, as Emendas nºs 3 e 4-PLEN, de autoria do Senador Mecias de Jesus, e as Emendas nºs 5 e 6-PLEN, de autoria do Senador Izalci Lucas.

A matéria retornou à CAE para exame das emendas apresentadas em Plenário, sendo distribuída a este relator em 19 de junho de 2023, por força do disposto no art. 126, §1º do Regimento Interno do Senado Federal (RISF).

II – ANÁLISE

Ao examinar a matéria, esta Comissão de Assuntos Econômicos aprovou o entendimento deste relator de que o Projeto de Lei nº 2796, de 2021, tem mérito econômico e não apresenta vícios de constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa.



No Plenário, o PL recebeu quatro emendas. A Emenda nº 3-PLN sugere a alteração do art. 4º do PL para acrescentar-lhe os §§ 2º, 3º, 4º, 5º e 6º, sendo o parágrafo único renomeado como § 1º. O § 2º prevê que, quando regulamentado o uso dos jogos eletrônicos para fins didáticos, escolas com menos de 500 (quinhentos) alunos, escolas do campo, de povos originários e de quilombolas não poderão ser obrigadas a adquirir jogos eletrônicos. O § 5º da Emenda estabelece que “para fins de que trata o § 2º, não haverá obrigatoriedade para escolas com maior número de alunos”. A vedação prevista no § 2º não se aplica a escolas privadas, segundo a redação proposta pela Emenda para o § 3º. O § 4º prevê que o “poder público promoverá políticas públicas para garantir o fornecimento dos jogos eletrônicos a escolas públicas”. De acordo com o § 6º sugerido pela Emenda nº 3-PLN, os jogos eletrônicos utilizados em ambiente escolar devem estar disponíveis para acesso pelos pais ou responsáveis do aluno. No caso de uso para recreação, haverá a necessidade de depende de prévia autorização dos pais ou responsáveis.

O Projeto de Lei, da forma do Parecer da CAE, traz uma faculdade - e não uma obrigação - para que se utilizem jogos eletrônicos dentro do sistema público de ensino, como forma de “gamificar” o ambiente escolar e torná-lo mais atraente e desafiador para o aluno, auxiliando no ensino, dentro dos parâmetros estabelecidos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A Emenda proposta parte da premissa da existência de uma obrigatoriedade da inserção dos jogos no ambiente escolar. Pelo fato de essa premissa não se confirmar, os ajustes propostos não são necessários.

Além disso, o texto atual do Projeto de Lei já prevê que o Estado determinará a faixa etária indicativa dos jogos eletrônicos, o que funcionará como forma de controle não só para o Estado, mas também para pais e responsáveis para a utilização dos jogos por crianças e adolescentes dentro e fora do ambiente escolar. Dessa forma, com a devida vênia, recomendo a rejeição da Emenda nº 3-PLN.

A Emenda nº 4-PLN sugere a alteração do art. 2º do PL visando à mudança de definição do que se considera jogo eletrônico. Na sua justificativa, argumenta-se que a redação original do art. 2º, § 1º, inciso I, definiria jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware), o que poderia gerar complexidades desnecessárias para fins de tratamento tributário e de aplicação de incentivos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Argumenta-se também que a definição de ferramentas especiais em parágrafo específico contribuiria para



uma melhor conceituação, tendo em vista a aplicabilidade dos incentivos previstos no art. 6º do PL.

A definição de jogo eletrônico é ampla o suficiente para contemplar todos os setores da indústria de games, mas tem o cuidado de não permitir a inserção no conceito de elementos que não se caracterizam como jogos eletrônicos. Sobre o acesso aos benefícios previstos no art. 6º do PL, cumpre esclarecer que o PL busca incentivar o fomento da produção nacional de ferramentas e jogos eletrônicos com a segurança advinda da própria regulamentação. É a regulamentação, e apenas ela, que dará segurança aos investidores para aportar novos recursos na indústria, fazendo-a crescer, gerando novos postos de trabalho para o jovem brasileiro e aumentando a arrecadação do Estado.

O PL fomenta o crescimento do setor de três maneiras: (i) determina que o Estado apoiará a formação/capacitação de profissionais para a indústria de jogos (art. 7º), (ii) incentiva investimentos em pesquisa, no desenvolvimento e na inovação por meio da aplicação do regime da Lei nº 8.248, de 1991 (Lei de Informática) ao setor de jogos (art. 4º); e (iii) estimula o desenvolvimento de máquinas, equipamentos e ferramentas necessárias à criação de jogos mediante a aplicação do regime da Lei nº 11.196, de 2005 (Lei do Bem), que incentiva atividades voltadas a essas áreas (art. 6º).

Sobre o detalhamento das “ferramentas especiais” utilizadas no desenvolvimento de jogos eletrônicos, entendo que tal medida pode ser prejudicial à indústria, estritamente conectada à tecnologia e que se notabiliza por sua dinamicidade. Todos os dias surgem novas ferramentas. Inserir norma dessa natureza em lei fará com que o texto, se aprovado, possa logo ficar desatualizado, não atendendo mais aos anseios do setor e gerando entraves aos desenvolvedores.

Esse tema é sim importante, mas deve ser endereçado por meio de ato infralegal. Os atos executivos têm como marca uma maior celeridade no processo de adequação do texto, sendo mais aptos a acompanhar as evoluções tecnológicas da indústria. Tanto que o PL já traz em seu corpo expressa previsão sobre a necessidade de regulamentação da atividade de desenvolvimento de jogos.

Por essas razões, com a devida vênia, sugiro o não acatamento da Emenda nº 4-PLN.



A Emenda nº 5-PLEN objetiva alterar a redação do inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL nº 2796, de 2021. Segundo a justificativa, a redação original desse inciso I define jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware), o que pode gerar complexidades desnecessárias, confundindo produto e serviço. Esse ponto já foi analisado acima quando da avaliação da Emenda nº 4-PLEN, que trata do mesmo tema. Desse modo, pelas razões já expostas, sugiro que não seja acatada.

A Emenda nº 6-PLEN sugere a supressão do inciso II do § 1º do art. 2º do PL 2796, de 2021. De acordo com a justificativa para a supressão, a natureza dupla de jogo eletrônico tanto como programa de computador (software) quanto dispositivo (hardware) pode gerar complexidades desnecessárias, não se definindo "jogo eletrônico" objetivamente. Portanto, seria necessário separar o jogo eletrônico do seu dispositivo de execução.

A supressão de um inciso que trata de dispositivos centrais e acessórios, excluiria a possibilidade de desenvolvimento de jogos via hardwares. Há uma tendência global de mais jogos serem desenvolvidos por meio de softwares. Porém, como o propósito do PL nº 2796, de 2021, é criar um Marco Legal para todos os jogos, a supressão sugerida pela Emenda nº 6-PLEN faria com que jogos desenvolvidos por meio de hardwares - ainda que hoje sejam minoria - não fossem contemplados pelo texto legal, ficando indevidamente à margem da normatização. Isso é indesejável, pois jogos eletrônicos desenvolvidos por meio de hardwares são importantes, por exemplo, para pessoas com problemas de cegueira e surdez, pois estimulam o tato por meio de vibrações. Por isso, é importante que o PL em análise os abarque.

Por essas razões, com a devida vênia ao autor da Emenda nº 6-PLEN, recomendo sua rejeição.

III – VOTO

Diante do exposto, manifestamos nosso voto contrário às Emendas nºs 3, 4, 5 e 6-PLEN, oferecidas em Plenário ao Projeto de Lei nº 2796, de 2021.



mo2023-08278

Assinado eletronicamente, por Sen. Irajá

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/8193121719>

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator



mo2023-08278

Assinado eletronicamente, por Sen. Irajá

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/8193121719>