



PARECER Nº , DE 2023

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA, sobre o 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.*

Relatora: Senadora **LEILA BARROS**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do Deputado Kim Kataguiri, na forma de seu substitutivo apresentado pelo relator Deputado Darci de Matos no plenário da Câmara dos Deputados.

O art. 1º do PL estabelece que seu objetivo é a criação do marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O *caput* do art. 2º do PL define como seu objeto a regulamentação da fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento dos jogos eletrônicos e da prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

Os parágrafos e incisos do art. 2º explicitam os conceitos de jogos eletrônicos e de jogos de fantasia, assim como deixam claro que as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes não são considerados jogos eletrônicos. A definição de jogos eletrônicos contempla a parte de programas de computador com fins lúdicos para uso em celulares, páginas da internet, computadores e em equipamentos dedicados, os chamados consoles, e seus acessórios. Os jogos de fantasia são definidos como disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas, que podem receber premiação em função de seu desempenho.





O art. 3º estabelece que 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.

O art. 4º determina que os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive para fins didáticos, terapêuticos e de treinamento.

O art. 5º define que os investimentos no desenvolvimento ou na produção de jogos eletrônicos são considerados investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação (PDI) para fins do incentivo previsto na Lei de Informática – Lei nº 8.248, de 23 de outubro 1991, que, em seu art. 4º, concede crédito financeiro sobre os dispêndios em PDI para fins de dedução de tributos federais.

O art. 6º estabelece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos passa a ser considerado como atividade de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica (PDI) para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei do Bem – Lei nº 11.196, de 2005. Tais incentivos fiscais incluem, entre outros, (i) redução em 50% do IPI sobre máquinas e equipamentos utilizados no desenvolvimento; (ii) depreciação acelerada no ano da aquisição de equipamentos e insumos; (iii) depreciação acelerada de ativos intangíveis adquiridos; e (iv) redução do imposto de renda sobre remessas ao exterior para registro de marcas e patentes.

O art. 7º estabelece que o Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos.

O art. 8º do PL contém sua cláusula de vigência.

A justificação do autor da proposição na Câmara dos Deputados parte da constatação de que o setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo e de que muitos países têm políticas específicas dirigidas ao seu incentivo. Argumenta que o Brasil continua, no entanto, na contramão do desenvolvimento do setor ao impor uma elevada carga tributária e ao não ter uma política coordenada que o incentive. Conclui que isso desestimula a produção local, estimula o consumo de importados, inclusive via “descaminho”, e afirma que é necessária a aprovação deste Projeto de Lei para corrigir aquelas distorções e incentivar o setor de jogos eletrônicos no Brasil.





Na Câmara dos Deputados, o PL foi encaminhado para a apreciação das comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática; Finanças e Tributação e de Constituição e Justiça e de Cidadania. No entanto, em razão de aprovação de requerimento de urgência a matéria foi apreciada no Plenário daquela casa onde foi aprovada na forma de substitutivo apresentado pelo relator, Deputado Darci de Matos.

Encaminhada ao Senado Federal, a matéria tramitou na Comissão de Assuntos Econômicos (CAE), onde, em 6 de junho de 2023, foi aprovado parecer favorável do relator, Senador Irajá, com a inclusão da Emenda nº 2-CAE e contrário à Emenda nº 1. O Projeto seguiu então para o Plenário, onde foram apresentadas 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, onde, em 23 de agosto de 2023, foram rejeitadas.

Novamente encaminhado ao Plenário, o PL foi objeto de requerimentos de oitivas de comissões, de debates temáticos, de destaques e de adiamentos de discussão e de votação. Em 27 de setembro, a Presidência, ouvido o Plenário e nos termos do art. 48, VI, do Risf, determinou a retirada da matéria de pauta com a sua conseqüente remessa à Comissão de Educação e Cultura, ocasião em que assumimos a relatoria do projeto. Na CE foram apresentadas as Emendas nºs 7, 8 e 9-CE, de autoria do Senador Carlos Viana.

Finalmente, em 28 de novembro de 2023, a CE aprovou o requerimento nº 138, de 2023 – CE, para realização de audiência pública para instruir a matéria.

II – ANÁLISE

Nos termos do art. 102, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CE opinar sobre proposições que tratem de normas gerais sobre educação, cultura e ensino. Assim, a análise do PL nº 2.796, de 2021, enquadra-se nas competências atribuídas a este colegiado.

Reafirmamos o posicionamento expresso no parecer da CAE, que concluiu pela constitucionalidade, juridicidade, regimentalidade e boa técnica legislativa da proposição.





I.2 – DO MÉRITO

No mérito, o PL merece prosperar. A indústria de jogos eletrônicos é uma das que mais se expandem no setor do entretenimento mundial, chegando a taxas de crescimento de 10% ao ano, gerando receitas anuais de cerca de 148 bilhões de dólares e atraindo mais de 2,4 bilhões de jogadores em todo o mundo. Esses números indicam que a indústria de jogos já arrecada mais que o dobro das indústrias de cinema e música combinadas, ficando atrás apenas do setor televisivo.

Além dos impressionantes valores de faturamento, a indústria de jogos também é uma fonte significativa de empregos bem remunerados. Esse cenário tem motivado diversos países a desenvolverem políticas de incentivo para o setor, visando não apenas ao aumento do crescimento local, mas também à redução da dependência de importações. Isso resulta em um maior fluxo de renda interna e, por conseguinte, em mais recursos para os governos locais.

Para corrigir desequilíbrios e promover o setor de *games* no Brasil, este marco regulatório se torna essencial. Seu objetivo principal é fomentar o seu crescimento, criar empregos, combater ilícitos e diminuir a carga tributária na produção. Alinhamo-nos ao autor do PL quando afirma que a instituição deste instrumento legal resultará em vantagens para todos os cidadãos, e para os governos em suas três esferas, aumentando a arrecadação e dando visibilidade e segurança jurídica para o setor de jogos eletrônicos.

Em nossa relatoria, o projeto passou por um amplo processo de pesquisa, debates e rodadas de sugestões, liderado pela equipe técnica do nosso Gabinete, com a participação de entidades sociedade civil e com o apoio da Consultoria Legislativa desta Casa. A análise seguirá, portanto, tendo por base o substitutivo que consolida as transformações por que passou o projeto original, apresentado na íntegra ao final deste relatório.

A primeira modificação basilar a ser destacada é a retirada no projeto dos jogos de fantasia, já que o tema já foi discutido e apreciado no bojo das discussões do Projeto de Lei nº 3.626, de 2023, que *dispõe sobre a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa*. O assunto resta, nesse sentido, prejudicado.





A segunda característica que ressaltamos é o aumento da extensão do projeto, que passou dos seus originais oito artigos para os 24 artigos do substitutivo, organizados em quatro capítulos. Essa mudança reflete a reorganização e o detalhamento de temáticas do projeto original, e a inserção de novas regulações, fruto do processo participativo de elaboração legislativa mencionado.

O Capítulo I trata das disposições preliminares, contendo os arts. 1º a 3º do substitutivo. O art. 1º declara a criação do marco legal especificamente para a indústria de jogos eletrônicos.

Em seguida, o art. 2º detalha a competência da projetada lei para regular a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial dos jogos eletrônicos. O dispositivo tornou-se mais sucinto, já que a conceituação de jogos eletrônicos passou a ser tratada em outros artigos, e a de jogos de fantasia foi removida do projeto.

O art. 3º mantém sua essência, afirmando que as atividades de fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de jogos eletrônicos são livres. Seu § 1º especifica que o Estado é responsável pela classificação etária dos jogos eletrônicos, mas esclarece que nenhuma autorização adicional estatal é necessária para seu desenvolvimento e exploração. Por fim, o § 2º inova ao estabelecer que, na realização da classificação etária indicativa dos jogos eletrônicos, devem ser considerados os riscos relacionados à saúde dos usuários e o uso de mecanismos de microtransações. O dispositivo ilustra uma preocupação com o bem-estar, especialmente de crianças e adolescentes, relativa aos impactos psicológicos e financeiros do que se conhece como microtransações.

O Capítulo II é o mais longo do substitutivo, englobando os arts. 4º a 16. Está organizado em seis seções.

A Seção I apresenta definições, princípios e diretrizes fundamentais relacionadas aos jogos eletrônicos.

O art. 4º apresenta um dos objetos da projetada lei, qual seja, o de estabelecer princípios e diretrizes para a utilização de jogos eletrônicos e o de apresentar medidas para incentivar o ambiente de negócios e aumentar a oferta de capital para investimentos em empreendedorismo inovador no setor.





Destacamos que o jogo eletrônico não é apenas um *software*. Embora esta seja a sua base, ele envolve diversos aspectos, inclusive de natureza cultural. A sua cadeia de produção é extremamente ampla, sendo capaz de gerar empregos de qualidade, promover a inovação e a inclusão do Brasil na Nova Economia, fortalecer a indústria cinematográfica, desenvolver novas tecnologias aplicadas às indústrias de base, bens de consumo e de saúde, desenvolver a Economia Criativa como uma alternativa econômica sustentável, e promover a diversidade, equidade e inclusão, o entretenimento popular e a educação inovadora.

Nesse sentido, o substitutivo busca atender a todos esses elementos. Primeiramente, oferece uma definição do que são jogos eletrônicos para evitar confusão com outros modelos que, embora com ele guardem semelhança, não são, propriamente, jogos eletrônicos, entendidos aqui como obras audiovisuais, mas que também envolvem um dispositivo central e acessórios, além do *software* necessário para o seu desenvolvimento.

A inovação constante do art. 5º consiste em a já mencionada conceituação primária dos jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Obras essas desenvolvidas como programas de computador contendo elementos gráficos ou audiovisuais, com fins lúdicos, onde o usuário controla a ação e interage com a interface.

O conceito inclui dispositivos centrais e acessórios, tanto para uso privado quanto comercial, especialmente dedicados à execução de jogos eletrônicos, além de softwares para uso em celulares, páginas de internet, consoles de videogames, e jogos em realidades virtual, aumentada, mista e estendida, disponíveis via *download* ou *streaming*. O parágrafo único exclui máquinas caça-níqueis e outros jogos de chance da definição de jogos eletrônicos, mantendo determinação do PL original.

O art. 6º, por sua vez, adicionou princípios e diretrizes orientadores da futura lei, não constantes do PL original, incluindo o reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural (inciso I); o fomento ao empreendedorismo inovador como meio de aumentar a produtividade e competitividade da economia, além de gerar empregos qualificados (inciso II); e a promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação no âmbito dos jogos eletrônicos.





Esse conjunto de princípios e diretrizes são absolutamente necessários para o setor. Envolvem aspectos relacionados ao empreendedorismo inovador, ao seu fomento e, principalmente, à promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação.

A dimensão cultural é um elemento extremamente relevante no mercado de jogos eletrônicos. Os jogos representam uma forma consistente de manifestação cultural, que precisa ser protegida. Essa manifestação considera as particularidades brasileiras que inserem nos jogos eletrônicos desenvolvimentos em dimensões variadas da nossa cultura, contribuindo para a construção de um cenário cultural brasileiro próprio em comparação aos jogos eletrônicos estrangeiros.

A Seção II do Capítulo II aborda o enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e a qualificação de seus profissionais.

O art. 7º traz a definição de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e especifica os profissionais que se enquadram na área. Também estabelece que, a estes, se aplica, no que couber, a legislação concernente à inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual, microempresa e empresa de pequeno porte.

Tal enquadramento jurídico das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos busca garantir a identificação de sua real identidade, o que não ocorre até o presente momento, já que são tratadas das mais variadas formas pela legislação. Com o enquadramento correto confere-se maior segurança jurídica em diversos âmbitos como, por exemplo, o fiscal e aduaneiro. Nesse segmento há muita divergência a respeito do enquadramento, que ocorre quase sempre no grande setor de software. É comum que se ignore as particularidades do sistema de criação de jogos eletrônicos que, embora tenha o *software* como estrutura fundamental, com ele não se confunde conceitualmente.

O artigo ainda incentiva a formalização de uma série de profissões que existem em torno do mercado de jogos eletrônicos. São profissões relativamente novas, que não constam do CBO – Código Brasileiro de Obrigações, sendo frequentemente relegadas a um espaço cinzento, sem regulamentação, e vulneráveis à informalidade.





Por fim, o artigo 7º estabelece que o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) disponibilizará um código específico no Cadastro Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, facilitando sua identificação e categorização econômica. Tais definições acrescentam clareza e precisão ao PL original.

O novo art. 8º expande e enriquece o conteúdo do art 5º do PL original, ao estabelecer critérios para que diferentes tipos de entidades empresariais se qualifiquem para um regime especial de apoio ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Tal regime é acessível a empresários individuais, sociedades empresárias, cooperativas, sociedades simples e microempreendedores individuais (MEI), desde que a receita bruta dessas entidades no ano-calendário anterior não exceda R\$ 16.000.000,00 ou, para empresas com menos de um ano de atividade, um valor proporcional de R\$ 1.333.334,00 por mês de atividade.

O § 1º do art. 8º detalha os critérios de qualificação para este regime especial, que incluem a utilização de modelos de negócios inovadores para a criação de produtos ou serviços, ou o enquadramento no regime Inova Simples, estabelecido pela Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.

O § 2º do mesmo artigo reconhece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em três áreas: inovação, desenvolvimento de recursos humanos e cultura. A redação proposta reflete um reconhecimento da importância dos jogos eletrônicos não apenas como produtos comerciais, mas também como contribuições significativas para a cultura, educação e inovação tecnológica.

Novamente, a mudança busca trazer rigor essencial para a qualificação de empreendedores e empresas atuantes no setor de jogos eletrônicos.

A Seção III do projeto de lei aborda os requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

O art. 9º identifica e especifica as ferramentas essenciais para este desenvolvimento, como computadores, equipamentos especializados,





programas de computador e *software development kits*. Essas definições são fundamentais, para que não haja lacunas interpretativas quando de desembaraços aduaneiros ou na concessão de incentivos fiscais de qualquer natureza.

A Seção IV do substitutivo estabelece as diretrizes para o uso dos jogos eletrônicos, considerando a classificação etária indicativa, o que representa um avanço realizado a partir do texto do art. 4º do PL original.

O art. 10 especifica que os jogos eletrônicos podem ser utilizados não apenas para entretenimento, mas também para uma variedade de outras atividades lícitas, que incluem contemplação artística, uso em ambientes escolares para fins didáticos em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), recreação, fins terapêuticos, treinamento e capacitação através de simulação ou emulação em ambientes institucionais, além de uso para comunicação e propaganda.

O § 1º do art. 10 indica que o Poder Executivo será responsável por regulamentar os usos dos jogos eletrônicos em contextos educacionais, terapêuticos e de treinamento. O § 2º autoriza o Poder Público a implementar políticas públicas para incentivar o uso de jogos eletrônicos em escolas públicas, integrando-os à Política Nacional de Educação Digital. Por fim, o § 3º abre a possibilidade da criação de um repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, que estariam disponíveis para uso por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

Essa seção reflete uma abordagem ampla e integrada do uso de jogos eletrônicos em diversos aspectos da vida pública e privada, reconhecendo seu valor além do entretenimento.

A Seção V do substitutivo trata do fomento à pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura na indústria de jogos eletrônicos, incluindo os seguintes artigos:

Art. 11: estabelece que as disposições da Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993 (Lei do Audiovisual), são aplicáveis às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. O parágrafo único deste artigo esclarece que o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado um investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura.





Art. 12: considera o desenvolvimento de jogos eletrônicos como pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica, para que as atividades de desenvolvimento de jogos eletrônicos sejam elegíveis para enquadramento nos incentivos previstos no Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.

Art. 13: aplica, no que couber, o artigo 9º da Lei Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, aos investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação na área de jogos eletrônicos.

Art. 14: reconhece o desenvolvimento de jogos eletrônicos como um segmento cultural, permitindo que se enquadre nos benefícios da Lei Rouanet (Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991).

Em síntese, essa seção do substitutivo busca incentivar e apoiar o desenvolvimento de jogos eletrônicos como uma atividade importante tanto para a inovação tecnológica quanto para o setor cultural, ao alinhar as atividades de desenvolvimento de jogos com leis existentes que oferecem apoio e incentivos a setores de pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura. Trata-se de uma expansão e de um aprimoramento às medidas previstas no PL original.

A Seção VI aborda o apoio à formação de recursos humanos e a criação de espaços formativos para a indústria de jogos eletrônicos. O art. 15 especifica diferentes maneiras pelas quais este apoio pode ser implementado pelo Estado: incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica, bem como cursos superiores focados em jogos eletrônicos; apoio à criação de oficinas profissionalizantes direcionadas a esta área; fomento a cursos de formação técnica e tecnológica e de especialização para profissionais de jogos eletrônicos; e incentivo à pesquisa e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, especialmente àqueles voltados para a educação.

O artigo também estabelece que os cursos de capacitação podem ser oferecidos tanto presencialmente quanto à distância. Importante destacar que não será exigida uma qualificação especial ou licença do Estado para o exercício dessas profissões. Por fim, o artigo enfatiza o incentivo a adolescentes para se envolverem nas profissões relacionadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, respeitando a legislação trabalhista e os direitos das crianças e adolescentes.





O art. 16 permite que o Poder Público estabeleça incentivos para a criação de espaços formativos especializados, com o objetivo de formar recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos. Esses espaços serviriam como centros de aprendizado e desenvolvimento de habilidades específicas para o setor.

Em resumo, esta seção inclui e aprimora o conteúdo do art. 7º do PL original, refletindo um esforço para desenvolver e fortalecer a indústria de jogos eletrônicos por meio da educação e formação profissional, além de incentivar o conhecimento técnico e especializado e a criação de espaços dedicados a este fim.

O Capítulo III do projeto de lei aborda as disposições relacionadas à proteção de crianças e adolescentes no contexto dos jogos eletrônicos.

O tema é de tamanha relevância que consideramos necessário tratá-lo em um capítulo à parte, dadas as preocupações relacionadas ao bem-estar de crianças e adolescentes neste meio. Temos observado um aumento significativo no envolvimento de crianças e adolescentes brasileiros com jogos online, especialmente entre os meninos, evidenciando a popularidade e a influência crescente destes jogos nesta faixa etária.

Além disso, fica evidente que, embora os jogos ofereçam oportunidades para pesquisa e engajamento cívico-político, eles também expõem os jovens a riscos, incluindo discriminação e violência. Preocupações com a saúde mental também são levantadas, com a Organização Mundial da Saúde reconhecendo a *Gaming Disorder*, um transtorno relacionado ao controle desregulado sobre os jogos e seus impactos negativos nas outras áreas da vida.

Outro aspecto crítico abordado é a questão dos riscos financeiros em jogos, especialmente aqueles que incluem mecanismos viciantes para manter os jogadores engajados. A integração de jogos no contexto educacional demanda cautela para prevenir riscos à saúde, vícios e a exposição à publicidade infantil, tanto na pedagogia quanto na recreação.

Ademais, ressalta-se a importância de uma educação integrada, abrangendo a educação financeira e o desenvolvimento do pensamento crítico em relação à tecnologia. É fundamental que o design e a gestão de jogos





eletrônicos levem em consideração o melhor interesse, saúde e bem-estar das crianças e adolescentes, estabelecendo um ambiente digital que promova seus direitos e proteja contra possíveis danos.

Nesse sentido, o art. 17 estabelece que os jogos eletrônicos acessíveis por crianças e adolescentes devem ser projetados, geridos e operados tendo em vista o melhor interesse desses grupos. Exige-se que os jogos adotem medidas para mitigar riscos aos direitos das crianças e adolescentes e promover a realização de seus direitos no ambiente digital, ao passo que os desenvolvedores são incentivados a criar canais de comunicação com esse público. Os fornecedores de jogos devem assegurar que seus serviços e sistemas não promovam ambientes de negligência, discriminação ou violência contra crianças e adolescentes e garantam a acessibilidade para crianças e adolescentes com deficiência.

O art. 18 proíbe o uso de técnicas de perfilamento para direcionar publicidade a crianças e adolescentes em jogos eletrônicos, assim como o uso de análise emocional, realidade aumentada, estendida e virtual para esse fim, exceto quando se trata de coleta de dados para publicidade dos próprios elementos do jogo.

O art. 19 obriga que nos jogos eletrônicos voltados para crianças e adolescentes se implementem salvaguardas para proteger esses usuários, incluindo sistemas para processar reclamações e denúncias, fornecer informações sobre o resultado das denúncias, revisar decisões e penalidades, e garantir transparência sobre a gestão de denúncias e comunidades. Também é exigido que os seus termos de uso vedem práticas que violem os direitos de crianças e adolescentes, e que se mantenham ferramentas de supervisão e moderação parental atualizadas, bem como mecanismos de proteção contra riscos de interação com outros usuários.

O art. 20, por sua vez, determina que as ferramentas de compras em jogos eletrônicos devem restringir transações feitas por crianças, garantindo o consentimento dos responsáveis.

O Capítulo IV do projeto de lei em questão trata de alterações legislativas em leis existentes, relacionadas à indústria de jogos eletrônicos:





O art. 21 altera a Lei Rouanet, adicionando disposições para estimular a produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes. Estas alterações afetam os artigos 1º, 18 e 25 da norma, com foco em promover a indústria nacional de jogos eletrônicos e a formação profissional no setor.

O art. 22 modifica a Lei do Audiovisual, incluindo um novo artigo, o art. 3º-B. Este novo artigo oferece um incentivo fiscal aos contribuintes do Imposto de Renda: um abatimento de 70% do imposto devido nas remessas ao exterior relacionadas à exploração de jogos eletrônicos ou licenciamentos, desde que esses contribuintes invistam no desenvolvimento de projetos de jogos eletrônicos brasileiros independentes.

O art. 23 altera a Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, que regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial, especificamente seu artigo 2º, para incluir a concessão de registro para jogos eletrônicos perante Instituto Nacional de Propriedade Intelectual (INPI), facilitando a proteção aos direitos de propriedade inerentes aos jogos eletrônicos registrados.

Por fim, o Capítulo V, contém o art. 24, que estabelece a entrada em vigor da projetada lei na data de sua publicação.

II.2 – DAS EMENDAS

A Emenda nº 2 – CAE foi acolhida. Ela propõe a inclusão do termo “o uso comercial” dentre as atividades constantes do escopo regulatório da futura norma.

A Emenda nº 7 foi acolhida integralmente. Ela propõe a definição como ferramentas essenciais para o desenvolvimento de jogos eletrônicos os computadores, equipamentos especializados para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma, programas de computadores dedicados à criação de jogos e programas de computadores necessários para o time de especialidades multidisciplinares.

A Emenda nº 8 também foi integralmente acolhida. Ela dá nova redação ao inciso III do art. 7º do PL para que, nas ações de apoio do Estado à





indústria de jogos eletrônicos, a previsão de que o incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos voltados à educação inclua também a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.

A emenda nº 9, que consiste em substitutivo ao PL em análise, não será acatada, já que, na condição de relatora, apresento emenda substitutiva de minha autoria.

Cabe ressaltar que as emendas acolhidas foram incorporadas ao texto do substitutivo apresentado ao final.

III – VOTO

O voto é pela **aprovação** do PL nº 2.796, de 2021, com o acolhimento da Emenda nº 2 – CAE, o acolhimento das **Emendas nºs 7 e 8-CE**, e pela rejeição das demais emendas apresentadas, nos termos do substitutivo a seguir:

EMENDA Nº - CE (SUBSTITUTIVO)

PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES





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

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

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento, o uso comercial de jogos eletrônicos.

§ 1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada qualquer autorização estatal 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 à saúde dos usuários e o 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 utilização de jogos eletrônicos; e

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 desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos ou audiovisuais, conforme definições contidas nas Leis nos 9.609 e 9.610, 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;

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. Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

Art. 6º Esta Lei é pautada pelos seguintes princípios e diretrizes:

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.

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, e 128,





de 19 de dezembro de 2008, para fins de inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual, microempresas e empresas de pequeno porte.

§ 3º Para fins desta Lei, consideram-se as seguintes definições:

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 no Cadastro 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 (dezesesseis 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 a capacidade de gerar a versão executável do jogo para 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, SDK (*software development kit*), também denominado “DevKit”, 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 desembaraço 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 II, 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 um repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, com uso livre por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

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 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. 13. O disposto no art. 9º da Lei Complementar nº 182, de 1º de junho de 2021, aplica-se, no que couber, aos investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação na área de jogos eletrônicos.

Art. 14. O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado um 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. 15. 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, entre outros, por meio de:





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

II – criação ou apoio a oficinas profissionalizantes direcionadas aos 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 Não serão exigidas às profissões previstas no art. 7º, § 1º, qualificação especial ou licença do Estado para o exercício da profissão.

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

Art. 16. O Poder Público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos voltados à formação de recursos humanos especializados para o setor de jogos eletrônicos.

CAPÍTULO III DAS DISPOSIÇÕES RELATIVAS À PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES

Art. 17. Os jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro para sua concepção, *design*, gestão e funcionamento o melhor interesse da criança e do adolescente.

§ 1º Os jogos eletrônicos a que se refere o *caput* deverão adotar medidas adequadas e proporcionais para mitigar os riscos aos direitos de





crianças e adolescentes que possam advir da sua concepção ou funcionamento, bem como para fomentar a efetivação dos seus direitos relacionados ao ambiente digital.

§ 2º Para o adequado cumprimento do disposto no *caput* e no § 1º, os desenvolvedores 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 relacionadas não fomentem ou gerem ambiente propício para quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes.

§ 4º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços e sistemas relacionados não fomentem 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. 18. É vedada a utilização de técnicas de perfilamento para direcionamento de publicidade a crianças e adolescentes em meio a jogos eletrônicos ou utilizando dados coletados no ambiente de jogos eletrônicos, bem como o emprego de análise emocional, realidade aumentada, realidade estendida e realidade virtual para esse fim.

Parágrafo único. O disposto no *caput* não se aplica à coleta de dados para direcionamento de publicidade de elementos do próprio jogo.

Art. 19. Os 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, devem garantir a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, disponibilizando, no mínimo:

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





II – informações ao usuário denunciante, em prazo razoável, sobre o resultado da denúncia realizada;

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 infringidas;

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 empregadas aos usuários infratores, incluindo medidas utilizadas para impedir que um usuário crie 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 e trocas de conteúdos e 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, atualização e melhoria contínua dos mecanismos de salvaguardas de proteção contra riscos de contato com outros usuários, garantindo, inclusive, a possibilidade de desativação de mecanismos de interação;





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

Art. 20. As ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir a restrição de compras e de transações comerciais realizadas por crianças por padrão, quando aplicável, garantindo o consentimento dos responsáveis.

CAPÍTULO IV DAS ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS

Art. 21. 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 coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.” (NR)

“**Art. 18**.....

.....
§ 3º.....

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

“**Art. 25**.....

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

.....” (NR)

Art. 22. 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. 23. 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 DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 24. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relatora

