



## PARECER Nº 13, DE 2024 - PLEN

De PLENÁRIO, sobre as Emendas nºs 11-PLEN, 12-PLEN, 13-PLEN e 14-PLEN, apresentadas ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, 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 do Plenário, em turno suplementar, a Emenda nº 11-PLEN, de autoria do Senador Irajá, as Emendas nºs 12-PLEN e 13-PLEN, de autoria do Senador Eduardo Gomes, e a Emenda nº 14-PLEN, de autoria do Senador Jaques Wagner, apresentadas ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021.

A Emenda nº 11-PLEN propõe a supressão dos arts. 8º, 11, 12, 13, 14, 20 e 21 e do §3º do art. 10 do texto aprovado em primeiro turno sobre o PL nº 2.796, de 2021. O autor da emenda justifica sua iniciativa alegando que as inovações propostas no novo marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, aprovadas na Comissão de Educação, representam incentivos tributários que são concedidos sem estimativa da renúncia fiscal do Estado. Alega ainda o autor que 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. Neste sentido, segundo o autor, a emenda visa retirar as previsões de concessão de incentivos fiscais e tratamentos tributários diferenciados.

A Emenda nº 12-PLEN propõe nova redação ao art. 19 do substitutivo, que determina que 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. A Emenda atribui aos fornecedores de jogos eletrônicos a obrigação de fazê-lo apenas para contas criadas para crianças após a data de entrada em vigor desta Lei.

A Emenda nº 13-PLEN propõe nova redação ao §2º do art. 3º do substitutivo, que determina que “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”. A Emenda suprime a expressão “à saúde dos usuários”.

A Emenda nº 14-PLEN altera a redação do parágrafo único do art. 5º para tornar mais clara a vedação de profissionais, empresas, modalidades lotéricas ou de qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais e/ou que envolvam resultado aleatório ou de prognóstico, que não poderão beneficiar-se de nenhuma das vantagens definidas pela presente lei.

## II – ANÁLISE

As emendas em questão vêm para análise do Plenário em atendimento ao que dispõe o Regimento Interno do Senado Federal (RISF), em consequência da tramitação em turno suplementar do PL nº 2.796, de 2021.

Em relação à Emenda nº 11-PLEN, no que se refere às supressões propostas aos arts. 8º, 10, 11, 14, 20 e 21, não nos parece procedente a preocupação externada pelo autor da emenda, na medida em que não estamos criando ou alterando qualquer tipo de benefício fiscal.

Na verdade, o marco regulatório aprovado em primeiro turno apenas reconhece uma das características inequívocas do setor de jogos eletrônicos: a de se tratar de uma atividade que envolve obras audiovisuais e, nesta condição, segundo os artigos citados, pode ser contemplado na Lei nº 8.685 de 1993, que “cria mecanismos de fomento à atividade audiovisual” e na Lei nº 8.313 de 1991, que “institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac)”, conhecida como Lei Rouanet.

É importante destacar que em audiência pública nesta Casa, esta relatora ouviu de um diretor da Agência Nacional de Cinema (ANCINE)





posição favorável ao tratamento dos jogos eletrônicos como obras audiovisuais, inclusive, informando que já há transferência indireta para o setor de recursos do Fundo Nacional de Cultura. Ressalto ainda que não recebi absolutamente nenhum apelo ou reclamação do setor audiovisual sobre o texto do substitutivo.

A aprovação da matéria estará, portanto, regulamentando uma situação fática, reconhecida por todos que atuam na área, inclusive, do seguimento cultural.

Em relação à supressão dos artigos 12 e 13, que propõem contemplar o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, respectivamente, nos incentivos da chamada “Lei do Bem” e do “marco legal das startups”, concordamos que podem representar uma ampliação de benefícios fiscais e, portanto, acatamos a supressão.

A Emenda nº 12-PLEN reflete a preocupação com a difícil tarefa de criar uma programação padrão para jogos que ainda não restringem as compras por crianças. Porém, chegou ao nosso conhecimento que não existe previsão de contas infantis em plataformas de transação de jogos. Todas as contas devem ser efetuadas por maiores de 18 anos com inserção de dados de pagamento, razão pela qual opinamos por sua rejeição.

Em relação à Emenda nº 13-PLEN, acatamos os argumentos do autor.

Por fim, estamos acatando a Emenda nº 14-PLEN por conferir mais clareza ao texto, vedando que a Lei seja utilizada para beneficiar atividades que não devem ser enquadradas como jogos eletrônicos.

### **III – VOTO**

Diante do exposto, o voto é pela rejeição da Emenda nº 12-PLEN, pelo acolhimento das Emendas nºs 13-PLEN e 14-PLEN, e pela aprovação parcial da Emenda nº 11-PLEN, na forma da seguinte subemenda:

## **EMENDA Nº 15-PLEN**

### **SUBEMENDA À EMENDA Nº 11 – PLEN**





Suprimam-se os arts. 12 e 13 do substitutivo oferecido ao PL n° 2.796 de 2021.

Sala das Sessões,

, Presidente

, Relatora

