



PROJETO DE LEI N° , DE 2019

(Do Sr. HEITOR FREIRE)

Dispõe sobre a aquisição de Caixa de Recompensa em jogos eletrônicos e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre as Caixas de Recompensas em jogos eletrônicos disponibilizados aos consumidores brasileiros.

Art. 2º Para fins desta Lei, considera-se Caixa de Recompensa em jogo eletrônico aquela disponibilizada pelos seus produtores aos usuários, por meio das funcionalidades da plataforma, que permite a aquisição por sorteio, mediante pagamento em moeda corrente ou virtual, de itens ou bonificações variadas.

Art. 3º As Caixas de Recompensa disponibilizadas pelas produtoras de jogos eletrônicos deverão, obrigatoriamente, exibir a exata probabilidade de obtenção dos itens que serão sorteados em seu conteúdo.

Art. 4º Considera-se infração administrativa o descumprimento da obrigação estabelecida no artigo anterior.

§ 1º São autoridades competentes para lavrar auto de infração e instaurar processo administrativo os servidores ativos do órgão fiscalizador competente.

§ 2º Qualquer pessoa, constatando o cometimento de infração administrativa a esta Lei, poderá dirigir representação ao órgão fiscalizador competente, que disponibilizará, via internet e caixa postal, mecanismo próprio para apresentação de denúncias ou requerimento relativos aos seus direitos.



Art. 5º As infrações administrativas serão punidas com as seguintes sanções:

- I – advertência;
- II – multa simples;
- III – multa diária;

§ 1º Para imposição e gradação da multa, o órgão fiscalizador competente observará a situação econômica da empresa produtora do respectivo jogo eletrônico.

§ 2º A multa diária será aplicada quando o cometimento da infração se prolongar no tempo.

§ 3º O valor da multa será fixado pelo órgão fiscalizador competente e corrigido periodicamente com base nos índices estabelecidos na legislação pertinente, sendo o valor mínimo de R\$ 3.000,00 (três mil reais) e o máximo de R\$ 100.000.000,00 (cem milhões de reais).

Art. 6º Os recursos arrecadados pelas multas previstas no artigo anterior constituirão receitas do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia, com destinação preferencial às seguintes atividades voltadas à Ciência, Tecnologia e Inovação:

I – promoção de olimpíadas escolares e universitárias de informática, matemática, química, física ou disciplinas equivalentes;

II – financiamento de projetos de pesquisa e inovação nos Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia; ou

III – patrocínio para feiras, exposições e eventos voltados à temática da Ciência e Tecnologia, mediante aprovação de projetos pelo órgão competente.

Art. 7º Esta lei entra em vigor no prazo de um ano, a partir da data de sua publicação.



JUSTIFICAÇÃO

A velocidade com que as novas tecnologias vêm se desenvolvendo na vida contemporânea traz uma série de situações que, embora pareçam ser localizadas, necessitam da atenção do legislador no sentido de dar a devida solução, visando proteger tanto a iniciativa privada como os utilizadores de serviços, nos exatos limites da atuação do Estado, sem que isso se traduza em uma intervenção indevida no domínio econômico.

Parte dessa transformação tecnológica, o mercado de jogos eletrônicos, tem apresentado novas práticas negociais. Antes um nicho pequeno de entusiastas, tendo por modelo tradicional o desenvolvimento e venda de jogos como um produto completo, esse mercado vem crescendo a cada década, com transações financeiras que não se limitam à aquisição, mas que perduram no tempo à medida em que novos conteúdos são inseridos nas plataformas e disponibilizados aos jogadores por meio de microtransações.

Contidas nessas novas práticas de mercado estão as chamadas “Caixas de Recompensas”, popularmente chamadas pelo seu nome em língua inglesa, *Loot Boxes*. Esses produtos se traduzem no pagamento, em dinheiro real ou através de créditos de jogo, de uma “surpresa”, ou seja, pela chance do usuário adquirir um ou mais itens sortidos em uma caixa. Tais itens podem ser meramente estéticos ou conter funcionalidades do jogo, como personagens exclusivos, bônus de experiência, etc.

Salienta-se que essa prática de mercado tem gerado profundas discussões em diversos países, não estando disciplinada de forma específica no ordenamento jurídico brasileiro. Em alguns países, como Bélgica e Holanda, optou-se por medidas mais radicais, equiparando as Caixas de Recompensas aos jogos de azar, proibindo essa prática de mercado, o que nos parece uma decisão exagerada e simplista.

Primeiramente, é oportuno reiterar a primazia da liberdade econômica e o respeito ao livre mercado, cabendo ao Estado atuar apenas



subsidiariamente, para dar a devida proteção aos consumidores de bens e serviços dentro de seu território. Em segundo lugar, a comercialização de Caixas de Recompensas constitui um modelo de negócios consolidado, sendo responsável pela maior circulação de ativos, gerando renda e desenvolvimento para as empresas do ramo, que crescem, mantêm os jogos em funcionamento, desenvolvem novos produtos e contribuem para a geração de emprego e renda nos países em que atuam. Por fim, frisa-se que aquele que adquirir a Caixa de Recompensa terá, ao final, algum dos itens nela contidos, podendo ser o mais valioso ou não.

O ser humano é, portanto, livre para tomar suas decisões, e nesse caso, decidirá se deseja pagar pela chance de adquirir algo mais, ou menos valioso dentro do jogo eletrônico, mediante sorteio.

Diante disso, nada mais razoável que o usuário obtenha, por parte das produtoras de jogos, informações precisas sobre esse sorteio, ou seja, que lhe seja claramente disponibilizada as porcentagens de chance exatas de cada item que integre a Caixa de Recompensa. Salienta-se que tal modelo já é adotado na China e se trata de uma medida razoável, suprindo o dever de proteção do Estado ao consumidor, o respeito à liberdade econômica, revestindo de transparência e boa-fé a relação entre os particulares.

Igualmente, salienta-se que está longe de ser objetivo da presente proposição a criação de uma nova indústria comensal de multas e punições à iniciativa privada. Presume-se que, tão logo as regras estipuladas entrem em vigência, as empresas, de forma voluntária, irão adequar os seus produtos aos usuários.

Entretanto, havendo descumprimento e, em último caso, o cometimento da infração passível de multa, os valores arrecadados constituirão receita do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Ciência e Tecnologia. A intenção é que, havendo qualquer arrecadação, os recursos sejam investidos em eventos temáticos para o desenvolvimento nesta área: olímpiadas escolares e universitárias para revelar novos talentos científicos, investimentos



Câmara dos Deputados

Deputado Federal **Heitor Freire** - PSL/CE.

em projetos promissores dos Institutos Federais de Educação por todo o Brasil, ou mesmo para patrocinar eventos como feiras de ciências, campeonatos de jogos eletrônicos e demais eventos, desde que o projeto seja devidamente aprovado.

Além disso, importante que o poder público disponibilize um mecanismo que permita aos usuários a realização de denúncias aos órgãos competentes, especialmente via internet, de eventuais infrações pelas produtoras de jogos eletrônicos. Cumpre salientar que tais mecanismos já são disponibilizados comumente em vários outros órgãos públicos, não implicando em aumento de despesa ao Estado.

Por fim, entende-se que o prazo de um ano para que os jogos disponibilizem Caixas de Recompensas adequadas às regras aqui elencadas se mostra bastante razoável, não se vislumbrando qualquer alteração que afete o seu cenário de negócios.

Diante do exposto, no sentido de dirimir a situação apresentada e sendo este um texto inicial para iniciar um debate democrático e destinado a suprir essa lacuna legal, peço o apoio dos nobres Parlamentares desta Casa para a APROVAÇÃO deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em _____ de _____ de 2019.

Deputado HEITOR FREIRE