



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

**PROJETO DE LEI N.º 2.796, DE 2021**  
**(Do Sr. Kim Kataguiri)**

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos

**DESPACHO:**

ÀS COMISSÕES DE:

CULTURA;

CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA; E  
CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD).

**APRECIÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

**PUBLICAÇÃO INICIAL**

Art. 137, caput - RICD



# CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Projeto de Lei nº de 2021  
(do deputado federal Kim KataguiRI - DEM-SP)

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º. A fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos são reguladas pela presente Lei.

§1º. Considera-se jogo eletrônico:

I - o *software* executável em microcomputadores ou consoles dedicados, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II - o console, para uso privado ou comercial (fliperama), dedicado a executar o *software*, independentemente de ter ou não capacidade de acessar a internet ou outras redes;

III - Os acessórios necessários para a operação do console.

§2º. Não se considera jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas de caça-níquel ou outros jogos de azar semelhantes.

Art. 2º. É livre a fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento dos jogos eletrônicos.

Parágrafo único. O Estado poderá impor somente classificação etária indicativa.

Art. 3º. Os jogos eletrônicos podem ser usados em ambiente escolar, seja em momento de recreação ou, com a devida autorização do professor e de acordo com fins didáticos, em sala de aula.

Art. 4º. Os jogos eletrônicos podem ser usados para fins terapêuticos.

Art. 5º. Os jogos eletrônicos podem ser usados para fins de treinamento na condução de máquinas e veículos de toda a espécie, bem como no manuseio de armamentos e na reação a situações de emergência.



Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados  
Anexo IV, 4º andar, gabinete 421

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim KataguiRI  
Dep. Kim KataguiRI@camara.leg.br  
Para verificar a assinatura, acesse <https://informacao@camara.leg.br/assatura/camara.leg.br/CD21176357100>  
CEP 70160-900 - Brasília-DF

Apresentação: 11/08/2021 14:43 - Mesa

PL n.2796/2021



\* C D 2 1 7 1 7 6 3 5 7 1 0 \*



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito da sua competência, o uso dos jogos eletrônicos em treinamentos, que será sempre complementar ao treinamento real.

Art. 6º. Os jogos eletrônicos terão o mesmo tratamento dado aos microcomputadores e outros produtos de informática no que tange à sua importação, comercialização e trâmite aduaneiro.

Parágrafo único. A tributação dos jogos eletrônicos será a mesma dos produtos de informática.

Art. 7º. O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do art. 218 §3º da Constituição Federal.

§1º. O apoio poderá ser feito:

I - Por meio do incentivo da criação de cursos técnicos e superiores de programação voltada aos jogos eletrônicos;

II - Por meio da criação ou do apoio a oficinas de programação voltadas aos jogos eletrônicos.

§2º. Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos em modelo presencial ou à distância.

§3º. Não será exigido do programador e do desenvolvedor qualificação especial ou licença do Estado para exercer a profissão.

§4º. Observada a legislação trabalhista e o direito das crianças e adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 8º. A patente das músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos seguirão as regras do direito autoral.

Parágrafo único. O registro da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos observará o mesmo regime do registro de *software*.

Art. 9º. O art. 1º da Lei 9.609 de 1998 passa a vigor acrescido do seguinte parágrafo único:

“Art. 1º .....

Parágrafo único. Também será regido por esta Lei o registro de jogos eletrônicos, salvo no que tange às



Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados  
Anexo IV, 4º andar, gabinete 421

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim KataguiRI  
Dep. Kim KataguiRI@camara.leg.br  
Para verificar a assinatura, acesse <https://informatica.camara.leg.br/CD217176357100>  
CEP 70160-900 - Brasília-DF





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

músicas e outras formas de arte desenvolvidas para os jogos eletrônicos, que ficam sujeitas ao regime de direito autoral.”

Art. 10. Esta Lei entra em vigor 30 (trinta) dias após a sua publicação.

KIM KATAGUIRI

Deputado Federal (DEM-SP)

### Justificação

O setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo atualmente. Segundo dados da Newzoo<sup>1</sup>, o setor cresce em média 10% ao ano, tem uma receita de US\$ 148 bilhões em 2019 e mais de 2,4 bilhões de jogadores globais.

Os dados acima mostram que esse segmento já fatura mais do dobro da indústria cinematográfica e de música juntas, perdendo apenas para o setor televisivo.

<sup>1</sup> <https://newzoo.com/>



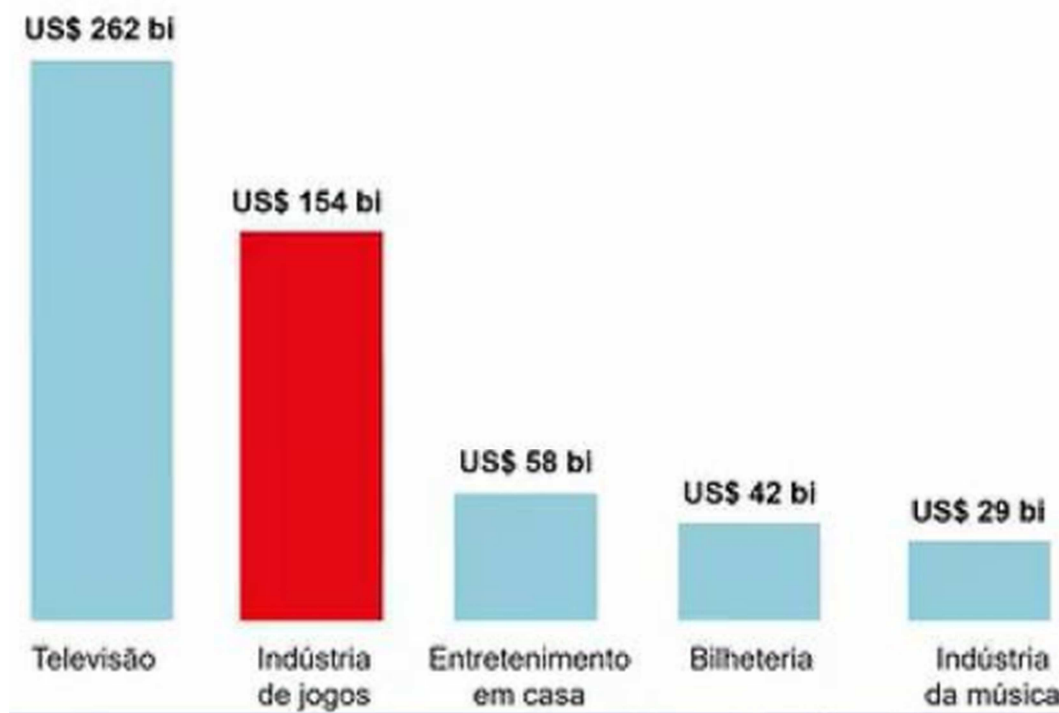
Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados  
Anexo IV, 4º andar, gabinete 421

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim KataguiRI  
Para verificar a assinatura, acesse <https://informacao@camara.leg.br/assatura/camara.leg.br/CD217176357100>  
CEP 70160-900 Brasília-DF





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI



Não obstante os dados significativos no que tange a valores de investimentos, o setor ainda tem sido gerador de empregos de alta remuneração no país.

Essas características estão levando países ao redor do mundo a criarem políticas de incentivos para o setor, objetivando o crescimento em suas bases territoriais e não só fomento à importação. Afinal, maior geração de emprego, significa maior fluxo de renda interna e uma consequente maior fonte de recursos para entes estatais.

O setor de games da América Latina deverá crescer 10,3% em 2020 na comparação anual, gerando US\$ 6 bilhões em receita, apontou relatório da empresa de pesquisa Newzoo divulgado nesta quinta-feira (25), também prevendo que o faturamento do segmento deve chegar a US\$ 8 bilhões até 2023.

A América Latina é a região com o segundo maior crescimento esperado para este ano, atrás apenas da região composta por Oriente Médio e África





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

(+14,5%), porém ainda representa apenas 4% da receita total esperada de US\$ 159 bilhões no mundo, uma alta de 9,3% ante 2019, segundo o relatório.<sup>2</sup>

Em que pese os dados promissores acima, o Brasil continua na contramão do desenvolvimento do setor. A elevada carga tributária associada a falta de uma política coordenada de incentivos acarreta num desinteresse de produção local. Como permanece a demanda de consumo, ainda que acanhada frente ao potencial aventado, a importação ganha novos contornos e o descaminho vira uma praxe.

Os jogos eletrônicos estão sujeitos principalmente ao Programa de Integração Social (PIS), à Contribuição para Financiamento da Seguridade Social (Cofins), ao Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS), ao Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) e, em alguns casos, ao Imposto sobre Importação.

Recentemente o governo reduziu as alíquotas do IPI de consoles e máquinas de jogos de vídeo, reduzido de 40% para 30%, enquanto o de acessórios foi cortado de 32% para 22%. A alíquota de videogames que possuem tela incorporada, tipo arcade, e os portáteis, por sua vez, caiu de 16% para 6%. Isso mostra a preocupação que o Governo Central possui, apesar do impacto ter sido pouco relevante. Muito pelo fato da produção nacional se dar em área de desoneração de IPI (Zona Franca de Manaus). Recentemente, a Sony, fabricante de um dos principais consoles, fechou suas fábricas no país. Em média, a carga tributária do setor gira em torno de 72 %.

Nesse sentido, e buscando corrigir distorções e incentivar o setor produtivo de games no Brasil, que o marco regulatório aqui apresentado se faz necessário. A linha mestre é garantir o desenvolvimento do setor, gerar empregos, reduzir crimes como o de descaminho, além de reduzir o impacto tributário na produção, com a

<sup>2</sup> <https://www.cnnbrasil.com.br/business/2020/06/25/setor-de-games-deve-crescer-10-e-gerar-us-6-bi-em-2020-na-america-latina>



Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados  
Anexo IV, 4º andar, gabinete 421

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Kataguiri  
Dep. Kim Kataguiri @camara.leg.br  
Para verificar a assinatura, acesse <https://informacao@camara.leg.br/CD217176357100>  
CEP 70160-900 - Brasília-DF





**CÂMARA DOS DEPUTADOS**  
Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

extensão dos benefícios da Lei de informática para o setor. A consequência direta é um ganho para os cidadãos não usuários, para os usuários e para a União, estados, Distrito Federal e Municípios com o incremento de arrecadação.

O projeto traz uma definição de jogo eletrônica, dela excluindo máquinas de azar como caça-níqueis, regulamenta o uso dos videogames para aprendizado e para fins terapêuticos, bem como dispõe sobre o tratamento tributário dos videogames. Ainda, o projeto prevê estímulo do Estado à formação de programadores e envolvimento de adolescentes com o desenvolvimento de videogames, o que contribuirá para a formação dos adolescentes na linguagem de programação e design, que são saberes muito valorizados na economia do Século XXI.

Acreditamos que, com a aprovação do presente projeto, daremos o primeiro passo de incentivo para tal atividade econômica que, infelizmente, ainda não é aproveitada em seu máximo potencial.

Por todo o exposto, solicito apoio aos demais Deputados para a aprovação desta proposta.

Sala das Sessões, 11/8/2021

**KIM KATAGUIRI**  
Deputado Federal (DEM-SP)



Praça dos Três Poderes - Câmara dos Deputados  
Anexo IV, 4º andar, gabinete 421

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Kim Kataguiri  
Para verificar a assinatura, acesse <https://informatica.camara.leg.br/CD217176357100>  
Dep: Kim Kataguiri @camara.leg.br  
CEP: 70160-900 - Brasília-DF



**LEGISLAÇÃO CITADA ANEXADA PELA**  
Coordenação de Organização da Informação Legislativa - CELEG  
Serviço de Tratamento da Informação Legislativa - SETIL  
Seção de Legislação Citada - SELEC

**CONSTITUIÇÃO**  
**DA**  
**REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL**  
**1988**

PREÂMBULO

Nós, representantes do povo brasileiro, reunidos em Assembléia Nacional Constituinte para instituir um Estado democrático, destinado a assegurar o exercício dos direitos sociais e individuais, a liberdade, a segurança, o bem-estar, o desenvolvimento, a igualdade e a justiça como valores supremos de uma sociedade fraterna, pluralista e sem preconceitos, fundada na harmonia social e comprometida, na ordem interna e internacional, com a solução pacífica das controvérsias, promulgamos, sob a proteção de Deus, a seguinte Constituição da República Federativa do Brasil.

.....

TÍTULO VIII  
DA ORDEM SOCIAL

.....

CAPÍTULO IV  
DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

*[\(Denominação do capítulo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)*

Art. 218. O Estado promoverá e incentivará o desenvolvimento científico, a pesquisa, a capacitação científica e tecnológica e a inovação. *[\(“Caput” do artigo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)*

§ 1º A pesquisa científica básica e tecnológica receberá tratamento prioritário do Estado, tendo em vista o bem público e o progresso da ciência, tecnologia e inovação. *[\(Parágrafo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)*

§ 2º A pesquisa tecnológica voltar-se-á preponderantemente para a solução dos problemas brasileiros e para o desenvolvimento do sistema produtivo nacional e regional.

§ 3º O Estado apoiará a formação de recursos humanos nas áreas de ciência, pesquisa, tecnologia e inovação, inclusive por meio do apoio às atividades de extensão tecnológica, e concederá aos que delas se ocupem meios e condições especiais de trabalho. *[\(Parágrafo com redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)*

§ 4º A lei apoiará e estimulará as empresas que invistam em pesquisa, criação de tecnologia adequada ao País, formação e aperfeiçoamento de seus recursos humanos e que pratiquem sistemas de remuneração que assegurem ao empregado, desvinculada do salário, participação nos ganhos econômicos resultantes da produtividade de seu trabalho.

§ 5º É facultado aos Estados e ao Distrito Federal vincular parcela de sua receita orçamentária a entidades públicas de fomento ao ensino e à pesquisa científica e tecnológica.

§ 6º O Estado, na execução das atividades previstas no *caput*, estimulará a articulação entre entes, tanto públicos quanto privados, nas diversas esferas de governo. [\(Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)

§ 7º O Estado promoverá e incentivará a atuação no exterior das instituições públicas de ciência, tecnologia e inovação, com vistas à execução das atividades previstas no *caput*. [\(Parágrafo acrescido pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)

Art. 219. O mercado interno integra o patrimônio nacional e será incentivado de modo a viabilizar o desenvolvimento cultural e sócio-econômico, o bem-estar da população e a autonomia tecnológica do País, nos termos de lei federal.

Parágrafo único. O Estado estimulará a formação e o fortalecimento da inovação nas empresas, bem como nos demais entes, públicos ou privados, a constituição e a manutenção de parques e polos tecnológicos e de demais ambientes promotores da inovação, a atuação dos inventores independentes e a criação, absorção, difusão e transferência de tecnologia. [\(Parágrafo único acrescido pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015, republicada no DOU de 3/3/2015\)](#)

.....

.....

## LEI Nº 9.609, DE 19 DE FEVEREIRO DE 1998

Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências.

O PRESIDENTE DA REPÚBLICA

Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

### CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º. Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

### CAPÍTULO II DA PROTEÇÃO AOS DIREITOS DE AUTOR E DO REGISTRO

Art. 2º. O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

§ 1º Não se aplicam ao programa de computador as disposições relativas aos direitos morais, ressalvado, a qualquer tempo, o direito do autor de reivindicar a paternidade do

programa de computador e o direito do autor de opor-se a alterações não-autorizadas, quando estas impliquem deformação, mutilação ou outra modificação do programa de computador, que prejudiquem a sua honra ou a sua reputação.

§ 2º Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.

§ 3º A proteção aos direitos de que trata esta Lei independe de registro.

§ 4º Os direitos atribuídos por esta Lei ficam assegurados aos estrangeiros domiciliados no exterior, desde que o país de origem do programa conceda, aos brasileiros e estrangeiros domiciliados no Brasil, direitos equivalentes.

§ 5º Inclui-se dentre os direitos assegurados por esta Lei e pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País aquele direito exclusivo de autorizar ou proibir o aluguel comercial, não sendo esse direito exaurível pela venda, licença ou outra forma de transferência da cópia do programa.

§ 6º O disposto no parágrafo anterior não se aplica aos casos em que o programa em si não seja objeto essencial do aluguel.

.....  
.....

**FIM DO DOCUMENTO**