

## PROJETO DE LEI Nº , DE 2021

(Do Sr. FELÍCIO LATERÇA)

Modifica a Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, Estatuto da Pessoa com Deficiência, para assegurar a acessibilidade de jogos eletrônicos a pessoas com deficiência.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei modifica a Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, Estatuto da Pessoa com Deficiência, para assegurar a acessibilidade de jogos eletrônicos a pessoas com deficiência.

Art. 2º A Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 63-A. Será assegurada a acessibilidade de jogos eletrônicos e programas de simulação destinados a atividades de trabalho, treinamento e acesso a conteúdo, para uso da pessoa com deficiência, na forma do regulamento. ”

“Art. 64. A acessibilidade nos sítios da internet e em jogos eletrônicos, de que tratam os artigos 63 e 63-A desta Lei deve ser observada para obtenção do financiamento de que trata o inciso III do art. 54 desta Lei. ”  
(NR)

“Art. 75.

.....

§ 1º Para fazer cumprir o disposto neste artigo, os procedimentos constantes do plano específico de medidas deverão ser avaliados, pelo menos, a cada 2 (dois) anos.



§ 2º No desenvolvimento de tecnologia assistiva e no treinamento e uso dos recursos desenvolvidos, será dada prioridade à criação e oferta de jogos eletrônicos.” (NR)

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

## JUSTIFICAÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos tem crescente participação no mercado de aplicativos destinados não apenas ao lazer, mas também a aplicações sérias, como treinamento, qualificação profissional, acompanhamento de saúde, divulgação de práticas sanitárias e execução de atividades de trabalho em ambiente simulado.

Com a pandemia COVID-19 tais aplicações ganharam importância, em vista da necessidade de manter distanciamento social e executar atividades laborais e de estudo a distância. A pessoa com deficiência, em alguns casos, apresenta comorbidades associadas a quadros mais graves da enfermidade, requerendo redobrada atenção às boas práticas sanitárias que minimizem a possibilidade de contaminação.

Desse modo, é indispensável que se desenvolvam soluções de acessibilidade a jogos eletrônicos sérios, assegurando sua utilização pelas pessoas com deficiência. Este é, precisamente, o objetivo da proposta que ora oferecemos a esta Casa.

A indústria brasileira de software encontra-se preparada para desenvolver, testar e comercializar tais soluções. O mercado de jogos eletrônicos no Brasil movimenta cerca de US\$ 2 bilhões, segundo dados da consultoria Newzoo, sendo metade desse valor referente à comercialização de software. O segmento de desenvolvedores agrega perto de mil empresas, sendo 53% especializada em games “sérios”, voltados à formação técnica, à simulação de ambientes de trabalho e à gamificação de publicidade (advergames).

Com esta iniciativa, pretendemos condicionar o acesso a financiamento público para o desenvolvimento de jogos eletrônicos à promoção

Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Felício Laterça

Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD213650849800>



da acessibilidade de suas interfaces, assegurando, desse modo, que a engenharia nacional seja estimulada a buscar soluções adequadas à pessoa com deficiência. Dada o rápido avanço da tecnologia, remetemos ao regulamento a delimitação dos requisitos a serem satisfeitos por esses produtos.

Esperamos, com a iniciativa, promover a oferta de soluções de jogos eletrônicos sérios que permitam uma crescente participação de pessoas com deficiência na comunidade de seus usuários, garantindo, assim, sua integração ao mercado de trabalho e à educação a distância.

Sala das Sessões, em        de        de 2021.

Deputado FELÍCIO LATERÇA

