

# PARECER DE PLENÁRIO PELAS COMISSÕES DE CULTURA, DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA, FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO E DE CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA AO PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021

## PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos

**Autor:** Deputado KIM KATAGUIRI

**Relator:** Deputado DARCI DE MATOS

### I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, de autoria do ilustre Deputado KIM KATAGUIRI, pretende criar um marco legal para os jogos eletrônicos, excluindo de sua abrangência as máquinas de caça-níqueis e jogos de azar assemelhados, que podem causar dependência.

O texto ainda equipara a tributação de jogos eletrônicos à tributação de itens de informática e permite o uso de jogos eletrônicos em ambiente escolar, para fins didáticos, sempre com autorização do professor, e também para fins terapêuticos.

Ademais, autoriza o uso de jogos eletrônicos para treinamento em condução de veículo, forças de segurança com armas e situações de emergência, entre outros, de forma complementar às outras modalidades de treinamento.

O projeto incentiva também a criação de uma indústria nacional de jogos eletrônicos fomentando a formação de programadores especializados em jogos eletrônicos, com foco também em aprendizado de programação por



crianças e adolescentes, e declara as modalidades de propriedade intelectual aplicáveis

Na justificação, o parlamentar embasa a proposição na necessidade de incentivar o setor de jogos eletrônicos, com potencial de ativar uma atividade econômica que ainda não é aproveitada em seu máximo potencial no Brasil.

Segundo o autor, o setor de jogos eletrônicos é um dos segmentos da indústria do entretenimento que mais cresce no mundo atualmente, com crescimento médio de 10% ao ano e receita de US\$ 148 bilhões em 2019 – um número que representa mais do dobro da indústria cinematográfica e de música juntas, perdendo apenas para o setor televisivo.

A matéria foi despachada às Comissões de Cultura; Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, Finanças e Tributação e Constituição e Justiça e de Cidadania.

Foi aprovado requerimento de urgência, estando a matéria pronta para apreciação em Plenário.

É o relatório.

## II - VOTO DO RELATOR

Considero meritório e oportuno o projeto ora examinado, tendo em vista que o texto estabelece incentivos ao segmento de jogos eletrônicos, excluindo expressamente de seu âmbito de abrangência as máquinas relativas aos jogos de azar, como caça-níqueis e assemelhados.

O aspecto de equalização da tributação dos jogos eletrônicos ao de itens de informática permitirá maior isonomia no tratamento de produtos semelhantes. Atualmente, a lei tributária considera os jogos eletrônicos como jogos de azar, o que faz com que a tributação seja extremamente elevada.

Entretanto, os consoles modernos de jogos eletrônicos nada mais são que um computador dedicado a rodar softwares específicos, de modo



que, de fato, não há lógica ou justiça em tributá-los de forma diferenciada – e o projeto em exame corrige essa distorção.

Ademais, a autorização para uso dos jogos eletrônicos em escolas – para fins exclusivamente pedagógicos –, em tratamentos terapêuticos e em treinamentos incrementa de forma significativa a abrangência desses jogos para usos além do mero entretenimento.

O projeto é extremamente meritório ainda no incentivo à criação de uma indústria nacional de jogos eletrônicos – com potencial para criar muitos empregos e renda. É importante apontar que, nos EUA, tal indústria gera mais empregos, renda, patentes e tributos do que a indústria cinematográfica.

De acordo com a associação norte-americana de software de entretenimento - *Entertainment Software Association* (ESA) –, a indústria de games em 2019 nos Estados Unidos gerou cerca de US\$ 90.3 bilhões em receita e aproximadamente 429 mil empregos, dos quais 143 mil são de forma direta<sup>1</sup>.

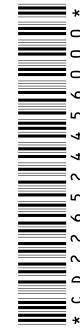
No Brasil, por outro lado, o último levantamento do setor foi realizado em 2018 pelo Ministério da Cultura<sup>2</sup> e aponta um faturamento agregado da ordem de R\$ 320 milhões à época, atribuível ao desenvolvimento local de jogos eletrônicos. Cerca de 86% dos desenvolvedores identificados eram microempresas.

Comparativamente, o porte total da distribuição de jogos eletrônicos no Brasil é expressivamente mais alto, mostrando a relevância das importações de títulos consagrados no exterior. Segundo dados da consultoria Newzoo, em 2018 o mercado total de jogos eletrônicos no Brasil teria alcançado os US\$ 1,5 bilhão, situando o país na 13ª colocação entre os maiores mercados em nível global. De acordo com estimativas da *DFC Intelligence*, a parcela desse montante referente a software alcançaria cerca de

---

<sup>1</sup> <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/>

<sup>2</sup> SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Orgs.). 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Ministério da Cultura: Brasília, 2018.



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

US\$ 857 milhões, indicando que há muito espaço para internalização desse desenvolvimento no Brasil com políticas corretas.

A pandemia impulsionou o mercado de jogos eletrônicos e o Brasil figura como o 5º maior mercado consumidor, sendo o maior da América Latina, além de ter acelerado a produção de *games* nacionais<sup>3</sup>. Com relação ao alcance dos jogos eletrônicos, a principal fonte de receita são os jogos de entretenimento (cerca de 76%), seguidos pelos jogos educacionais (12%) e os demais.

O texto também fomenta a formação de programadores especializados em jogos eletrônicos, e tem especial atenção para que crianças e adolescentes aprendam a programar por meio do manuseio e criação de jogos eletrônicos.

Não resta dúvida que há um enorme potencial ainda inexplorado nesse segmento econômico no Brasil, e este projeto de lei é um dos fatores que pode incentivá-lo, motivo pelo qual somos favoráveis, no mérito, a sua aprovação.

No âmbito da cultura, a proposição em análise é oportuna, pois os jogos eletrônicos representam importante fenômeno da cultura corporal, capaz de desenvolvimento cognitivo e interações sociais. Entretanto, consideramos necessários alguns ajustes que propusemos no substitutivo.

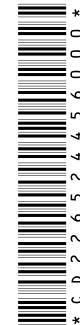
Nesse contexto, introduzimos uma alteração no §3º do art. 18 da Lei nº 8.313, Lei de Incentivo à Cultura, conhecida também como Lei Rouanet, para explicitar e garantir a segurança jurídica de eventos com jogos eletrônicos para projetos culturais.

Ademais, não podemos deixar de aproveitar os benefícios cognitivos que os jogos eletrônicos proporcionam aos jovens. Recente pesquisa da *Georgia State University* divulgada na *NeuroImage – Reports*<sup>4</sup> comprova cientificamente por meio de análise de exames cerebrais que os jovens usuários de jogos eletrônicos desenvolvem habilidades e competências

---

<sup>3</sup> <https://www.oftempo.com.br/economia/pandemia-impulsiona-o-mercado-de-games-no-brasil-e-cria-nova-demanda-1.2624774>

<sup>4</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666956022000368>



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

importantes para tomadas de decisões, sendo mais precisos e rápidos em respostas.

Para tanto, pretende-se tornar o marco legal mais adequado a todas as peculiaridades do setor e acrescentar 4 fundamentos para que se avance de acordo com a realidade, na medida em que: (i) inclui o conceito de um importante jogo eletrônico de entretenimento para que se tenha o correto enquadramento legal de categorias advindas dessa exploração comercial; (ii) torna clara a dispensa de autorização para as empresas de jogos eletrônicos operarem, permitindo a livre iniciativa e o livre mercado e atrairindo mais investimentos; (iii) confirmação da liberdade para os detentores de jogos eletrônicos, principalmente de entretenimento, para a promoção de disputas envolvendo os usuários com a distribuição de prêmios de qualquer espécie; e (iv) adequa a norma aos preceitos da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, com relação ao dados manifestamente públicos, resguardando a propriedade intelectual dos jogos.

### O setor de jogos eletrônicos de entretenimento

Um dos maiores desafios enfrentados pela indústria de jogos eletrônicos é a questão da regulamentação<sup>5</sup>. As empresas enfrentam grande dificuldade para se enquadrar nas categorias de atividades econômicas e, por isso, é importante que se tenha a correta aplicação e que a legislação seja clara quanto ao enquadramento da atividade. O marco legal dos jogos eletrônicos é importante para esse avanço da indústria e do enquadramento de todo o ecossistema que envolve as empresas que desenvolvem e/ou prestam serviços por meio desses *games*, visando garantir maior segurança jurídica para todos os players do setor.

Dentre os jogos eletrônicos indicados no rol do Projeto de Lei, não se encontram abarcados softwares desenvolvidos para web ou aplicativos de celular. Por isso, é importante que se tenha uma adequação para que estes façam parte do importante marco regulatório para a indústria em geral.

---

<sup>5</sup> <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

### **Os *fantasy games***

Em pleno crescimento e com grandes oportunidades no Brasil, os *fantasy games* são disputas online nas quais os usuários participam de campeonatos virtuais baseados em dados do mundo real. As empresas que operam nesse setor prestam um serviço para os jogadores como gestoras das competições que ocorrem no ambiente virtual.

O setor de *fantasy game* mundialmente movimenta cerca de US\$ 22 bilhões anualmente, com um crescimento de 9,5% no último ano<sup>6</sup>, sendo que apenas no mercado norte-americano representa cerca de US\$ 8,37 bilhões<sup>7</sup>.

No Brasil, estima-se que o setor movimente de R\$ 55 milhões a R\$ 66 milhões (US\$ 10 a 12 milhões) em receita e poderá chegar a R\$ 100 milhões (US\$ 20 bilhões) em receita com a estimativa de dezenas de milhares de empregos diretos e indiretos.

A estimativa global de crescimento para o setor entre 2020 e 2026 é de 120%, com um avanço incremental de mais de US\$ 20 bilhões<sup>8</sup>. Esse cálculo leva em consideração diversos fatores que devem modificar o setor e proporcionar o enorme crescimento, como o aumento do poder aquisitivo da população jovem, a melhoria da infraestrutura digital com a chegada do 5G, a entrada de novos players no mercado, dentre outros.

Os jogos eletrônicos por meio de aplicativos de celular representam importante mercado, sendo o mais expressivo com 47% do faturamento total versus 24% em PC e 29% em console<sup>9</sup>.

6 <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/>

7 <https://www.statista.com/statistics/1175890/fantasy-sports-service-industry-market-size-us/>

8 <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/fantasy-sports-global-market-report>

9 <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

Portanto, a inclusão dos *fantasy game* no rol de definição dos jogos eletrônicos passa pelo reconhecimento de que este, assim como os demais jogos, dependem e desenvolvem habilidades de seus jogadores, já que é necessário ter conhecimento a respeito do cenário real em que o jogo está inserido, analisando-se dados e históricos de performance para alcançar os melhores resultados.

Assim como os demais jogos eletrônicos, os *fantasy games* possuem todas as características para esse enquadramento, como: (i) são disputas virtuais, (ii) os jogadores utilizam de suas habilidades para atingir os objetivos e resultados, (iii) o jogo gera entretenimento para os usuários, (iv) há o desenvolvimento de tecnologias que podem ser utilizadas, até mesmo, com viés educacional, e (v) são jogos eletrônicos desenvolvidos por programadores cada vez mais especializados. Além disso, é um setor em ascensão que, somado aos demais jogos eletrônicos, possui a capacidade de gerar milhares de empregos e renda para o país.

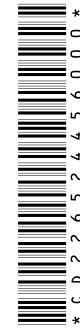
Os Estados Unidos são o maior mercado para o *fantasy games* no mundo e possui grandes empresas do setor, reconhecidas internacionalmente. Em 2021, apenas esse mercado movimentou cerca de US\$ 8,3 bilhões<sup>10</sup>.

Mesmo diante das diferenças entre o ordenamento americano e brasileiro, o modelo regulatório adotado por eles para a atividade do *fantasy game* é interessante e pode ser adotado no Brasil, com os devidos ajustes para a nossa legislação pátria.

A legislação norte-americana relativa a jogos de azar na internet - *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA)*<sup>11</sup> - é a norma que estabelece a regulamentação do jogo online nos Estados Unidos. No item que trata das definições, foi inserido dispositivo que diferenciou o *fantasy game* das apostas esportivas e trouxe regras claras sobre as exigências necessárias

10 <https://www.statista.com/statistics/1175890/fantasy-sports-service-industry-market-size-us/>

11 <http://uscode.house.gov/view.xhtml?req=granuleid%3AUSC-prelim-title31-chapter53-subchapter4&edition=prelim>



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

para que uma atividade possa ser qualificada como o *fantasy game*. O legislador norte-americano estabelece três requisitos, quais sejam:

1- os prêmios devem ser estabelecidos previamente ao início do torneio e o valor da premiação não deve ser determinado pelo número de participantes ou pelo valor arrecadado com as taxas cobradas dos participantes;

2- os resultados devem ser definidos pela habilidade e o conhecimento dos participantes, sendo esses elementos decisivos na definição do desempenho deles nos torneios; e

3- o resultado não é baseado no desempenho de um único time ou de um único atleta em evento esportivo verificado no mundo real.

Garantindo maior força jurídica ao estabelecido no UIGEA, recentemente o Tribunal de Apelação de Nova Iorque reconheceu a legalidade do *fantasy game*.

A Corte americana reforçou os parâmetros estabelecidos pelas regras previstas no UIGEA, quais sejam:

1- o desempenho dos participantes é definido pelo conhecimento do esporte presencial utilizado na construção de suas equipes virtuais baseadas;

2- o resultado do torneio é definido por múltiplos resultados e não por um placar isolado; e

3- a existência de definição prévia dos prêmios e do valor da taxa de inscrição.

Nesse contexto, a Corte de Nova Iorque, pautada em legislação federal (UIGEA), considera que o *fantasy game* não é “*gambling*” ou “*game of chance*” (jogo de azar), “*bet or wagers*” (apostas), mas sim torneios de jogos de habilidades (“*skill-based contests*”).

Apesar de se tratar de mercados consumidores diferentes, a estrutura da modalidade é a mesma em todo o mundo. Assim, os requisitos elencados são, também, os requisitos que definem os *fantasy games* aqui no Brasil e os aproxima da categoria de jogos eletrônicos.



Tomando por base os elementos característicos elencados pela legislação do país referência no mercado de *fantasy game*, acreditamos que o setor no Brasil possa evoluir para um conceito inserido no rol de jogos eletrônicos que tome por referência a base já fixada pela legislação norte americana. Por isso, propomos no substitutivo alteração para conceituar a atividade do *fantasy game* no Brasil, porém com termos em Língua Portuguesa.

### **A dispensa de autorização para permitir o livre desenvolvimento**

A Lei de Liberdade Econômica (Lei nº 13.874, de 20 de setembro de 2019) pretende garantir o livre desempenho das atividades econômicas sem a interferência estatal desnecessária. Esse é o caso da indústria dos jogos eletrônicos.

Sabe-se que é papel constitucional do Estado resguardar a saúde e a educação dos cidadãos. Para tanto, entende-se que a possibilidade de estabelecimento de classificação etária é suficiente, prevenindo maiores riscos à saúde pública.

As intervenções estatais devem ser mínimas. Por isso, a expressa dispensa de necessidade de obtenção de autorização para se operar é imprescindível para o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos.

Além disso, a própria Lei de Liberdade Econômica estabelece que o poder público estabelecerá a classificação do nível de risco das atividades econômicas. Para tanto, para aferir o nível de risco, o órgão competente deve levar em consideração (i) a probabilidade de ocorrência de eventos danosos; e (ii) a extensão, a gravidade ou o grau de irreparabilidade do impacto causado à sociedade na ocorrência de evento danoso (art. 4º do Decreto nº 10.178, de 18 de dezembro de 2019).

Um dos requisitos para que a atividade econômica seja classificada como de baixo risco é de que seja explorada em estabelecimento virtual (inciso II do §1º do art. 3º, da Resolução do CGSIM nº 51, de 11 de junho de 2019). O CNAE referente à exploração de jogos eletrônicos



recreativos (9329-8/04), por exemplo, consta do Anexo I desta Resolução do CGSIM, rol de atividades qualificadas como de baixo risco pelo poder público.

Considerando todos esses fatores, resta visível que a exploração dos jogos eletrônicos, principalmente aqueles que tem por finalidade o entretenimento, não é uma ameaça e não causa impacto à sociedade, sendo considerada, portanto, uma atividade econômica de baixo risco.

Conforme lei, o desenvolvimento de atividades econômicas de baixo risco (risco leve, irrelevante ou inexiste) prescinde de qualquer ato público para a sua liberação.

O incentivo à liberdade de criação para os desenvolvedores de jogos e a livre iniciativa do mercado passam pela internacionalização deste setor, cada vez mais competitivo mundialmente. Para que o Brasil possa continuar no patamar de destaque no cenário global, é importante que os operadores e até mesmo os consumidores possam seguir sem processos burocráticos ou controles dispensáveis e sem fundamentos.

### **Os campeonatos de jogos eletrônicos**

Vivenciamos um movimento mundial de apoio aos jogos eletrônicos com capacidade de movimentar multidões de fãs, usuários e telespectadores para grandes campeonatos mundiais.

O reforço legislativo para que os operadores que prestam o serviço de entretenimento por meio de disputas em jogos eletrônicos possam distribuir prêmios, independentemente da espécie, é importante para garantir a segurança dos jogadores de que as regras pré-definidas nos torneios serão cumpridas.

As premiações em campeonatos de *e-sports* já chegaram a bater os US\$40 milhões aos vencedores<sup>12</sup>. Outros jogos, de performance mais individualizada, também são responsáveis por promover grandes disputas envolvendo montantes consideráveis.

---

12 <https://gogamers.gg/gamepedia/premiacoes-esports/>



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 \*

Pela relevância social e econômica, é importante que o marco legal dos jogos eletrônicos deixe clara a previsão de que jogadores, de acordo com as regras previamente definidas e aceitas no início da disputa, recebam seus prêmios, sejam eles em dinheiro, bens ou serviços.

### **A utilização de dados manifestamente públicos nos jogos eletrônicos**

Cerca de 93% dos desenvolvedores de jogos eletrônicos nacionais desenvolvem propriedade intelectual<sup>13</sup>, sendo primordial que se tenha proteção de direitos autorais próprios e de terceiros. Alguns jogos eletrônicos, também, utilizam dados manifestamente públicos de pessoas reais, como nome, apelido, dentre outros.

Essas pessoas, por terem dimensão pública e terem os seus trabalhos reconhecidos nacionalmente (ou até internacionalmente), divulgam seus dados públicos de maneira ampla. De acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados, esses dados tornados manifestamente públicos pelo seu titular dispensam autorização expressa (§4º do art. 7º da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018).

Ainda sobre a LGPD, o regramento estabelece entre suas bases jurídicas o legítimo interesse, que seria a possibilidade de tratamento dos dados pessoais mesmo sem o consentimento do seu titular quando necessário para atender ao legítimo interesse do controlador ou de terceiros, no caso, o grande público, consumidor de entretenimento, que se utiliza de referências a nomes ou apelidos, bem como dados estatísticos e históricos, apenas como uma forma de enriquecer sua experiência.

A coleta e disponibilização dos dados é inevitável para algumas atividades econômicas e já é aceita pelo consumidor. Não faz sentido restringir a atividade profissional, condicionando a uma autorização que não é necessária, visto que os dados já possuem ampla divulgação e são públicos, divulgados inclusive pelas próprias pessoas públicas.

---

13 <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

Por isso, é importante que se tenha incluído no novo marco legal dos jogos eletrônicos a proteção aos desenvolvedores de jogos que se utilizam desses dados completamente públicos para o desenvolvimento de seus produtos.

Além disso, promovemos alterações redacionais no substitutivo, e ainda incluímos uma alteração no artigo 4º, parágrafo único do substitutivo, estabelecendo a delegação para regulamentação, no âmbito de competência da autoridade administrativa, de dispositivos do projeto relativos aos aspectos educacionais e de saúde, contemplando, dessa forma, a Emenda de Plenário oferecida pelo Deputado Reginaldo Lopes.

Em relação aos incentivos tributários, optamos por especificar com maior precisão os benefícios estabelecidos aos jogos de computador.

Nesse sentido, a redação que propomos para o art. 5º do projeto estende às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos o incentivo previsto na Lei da Informática – Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, com vistas a conceder-lhes crédito financeiro sobre os gastos em desenvolvimento de jogos, que podem ser utilizados para dedução de tributos federais.

Já o novo artigo 5º-A equipara os gastos com desenvolvimento de jogos eletrônicos aos de investimento em pesquisa e inovação, com o objetivo de garantir-lhes os incentivos voltados à inovação tecnológica presentes na Lei do Bem – Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005, como (i) redução em 50% o IPI sobre máquinas e equipamentos utilizados no desenvolvimento; (iii) depreciação acelerada de equipamentos e insumos; (iv) amortização acelerada de ativos intangíveis adquiridos; (v) redução do imposto de renda sobre remessas ao exterior para registro de marcas e patentes, entre outros aspectos, consubstanciando-se em um leque de benefícios ao desenvolvimento tecnológico do setor de jogos eletrônicos. Destaque-se que, nos termos do art. 26 da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005, os benefícios ora elencados não se estendem às empresas que utilizem os benefícios da Lei da Informática – Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.



Salientamos que essas alterações, com vistas ao incentivo ao desenvolvimento do setor, convergem com mecanismos e práticas internacionais, especialmente as observadas na Irlanda, Reino Unido e França.

### **Compatibilidade e adequação financeira**

Relativamente à compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, não há criação de despesa para o Poder Público nem criação de qualquer ente público, de modo que não se vislumbra desrespeito às normas orçamentárias e financeiras vigentes, em especial a Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000, a Lei do Plano Plurianual, a Lei de Diretrizes Orçamentárias e a Lei Orçamentária da União.

No que diz respeito ao âmbito de análise da Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, estabelecido no art. 32, IV, “a”, do Regimento Interno e considerando-se o despacho de distribuição do Presidente da Casa, devemos analisar o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, sob o prisma da constitucionalidade, juridicidade e técnica legislativa, nos termos do que preceitua o art. 54 do mesmo Estatuto.

Desse modo, a matéria é constitucional, vez que a competência é comum, de acordo com o art. 23, V, entre União, Estados, Distrito Federal e Municípios para fim de proporcionar acesso “à ciência, tecnologia, pesquisa e inovação”, o que, por consequência, define a competência legislativa concorrente entre as mesmas pessoas jurídicas de Direito Público, nos termos, agora, do que preceitua o inciso IX do art. 24.

Ademais, o Congresso Nacional é instância constitucional para a abordagem legislativa do tema (art. 48, *caput*) e a iniciativa é deferida a parlamentar (art. 61).

A juridicidade do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, e do substitutivo da Comissão de Cultura, também devem ser reconhecidas, pois não há afronta a princípio informador do nosso Ordenamento Jurídico. Na verdade, mais do que isso, a Proposição e o substitutivo têm sua pertinência orgânica em relação ao nosso sistema de leis, sobretudo quando consideramos o disposto no art. 218 da Constituição, nossa Carga Magna, que estimula o



\* CD226524456000\*

Poder Público a realizar o “desenvolvimento científico, a pesquisa, a capacitação científica e tecnológica e a inovação”, o que procura ser efetivado na matéria que estamos analisando.

Sob o prisma da técnica legislativa, o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, e o substitutivo da Comissão de Cultura têm sua formulação adequada, nos termos da Lei Complementar nº 95/98 e de suas modificações posteriores.

## **II.1 - Conclusão do voto**

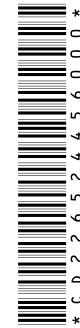
Ante o exposto, no âmbito da Comissão de Cultura, somos pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, na forma do substitutivo anexo.

No âmbito da Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, somos pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, na forma do substitutivo da Comissão de Cultura.

No âmbito da Comissão de Finanças e Tributação, somos pela compatibilidade e adequação financeira e orçamentária do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, e do substitutivo da Comissão da Cultura, observando que não há criação de despesa para o Poder Público nem criação de qualquer ente público, de modo que não se vislumbra desrespeito às normas orçamentárias e financeiras vigentes, em especial a Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000, a Lei do Plano Plurianual, a Lei de Diretrizes Orçamentárias e a Lei Orçamentária da União. Quanto ao mérito, votamos pela aprovação do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, nos termos do substitutivo da Comissão de Cultura.

Na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, somos pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, e do substitutivo da Comissão de Cultura.

Sala das Sessões, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

Deputado DARCI DE MATOS  
Relator

2022-9765

Apresentação: 19/10/2022 12:55 - PL/N  
PRLP 2 => PL 2796/2021  
**PRLP n.2**



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Darci de Matos  
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD226524456000>

## COMISSÃO DE CULTURA

### SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI N° 2.796, DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados pela presente Lei.

§1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface; e

II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos.

III - o software para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos no estilo jogos de fantasia.

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

§3º Considera-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 \*



II - as regras sejam pré-estabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

**Art. 3º** É livre a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

**§1º** O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensando-se qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia abrangidos por esta lei.

**§2º** É livre a promoção de disputas envolvendo os usuários dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras pré-estabelecidas.

**§3º** São permitidas a utilização e a divulgação de dados referentes aos resultados, estatísticas e menções a nomes relacionados a eventos esportivos reais no desenvolvimento de jogos de fantasia.

**Art. 4º** Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I - em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;

II - terapêuticos; e

III - de treinamento e simulações de condução de veículos, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e equipamentos.



Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito da sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos no inciso I a III deste dispositivo.

Art. 5º Aplica-se às pessoas jurídicas que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção de jogos eletrônicos o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no caput, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 5º-A. 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. 6º 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 por meio:

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

II - da criação ou do apoio a oficinas de programação voltadas aos jogos eletrônicos;

III - do incentivo à pesquisa, desenvolvimento e aperfeiçoamento de jogos eletrônicos voltados para a educação.

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

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

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



\* C D 2 2 6 5 2 4 4 5 6 0 0 0 \*

Art. 7º O §3º do art. 18 da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 18.....  
.....

.....  
§3º.....

f) produção de obras cinematográficas e videofonográficas de curta e média metragem e preservação e difusão do acervo audiovisual;

g) preservação do patrimônio cultural material e imaterial;

h) construção e manutenção de salas de cinema e teatro, que poderão funcionar também como centros culturais comunitários, em Municípios com menos de 100.000 (cem mil) habitantes; e

i) criação e desenvolvimento de jogos eletrônicos.”(NR)

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos artigos 5º e 5º-A, os quais entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.

Sala das Sessões, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2022.

Deputado DARCI DE MATOS  
Relator

