

PROJETO DE LEI Nº 2796 DE 2021

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.

EMENDA

Altera-se o caput do art. 1º e acrescentam-se o inciso IV ao §1º ao art. 1º e o §3º ao art. 1º do Projeto de Lei nº 2796 de 2021 com o seguinte teor:

“Art. 1º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e serviços de entretenimento vinculados aos jogos eletrônicos são regulados pela presente Lei.

§1º

IV - o software para aplicativo de celular e/ou página de web desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos no estilo Fantasy Game.

§3º. Considera-se Fantasy Game as disputas ocorridas em ambiente virtual, nas quais as pessoas concorrem a prêmios de qualquer espécie pré-definidos e com base em regras previamente estabelecidas, mediante a formação de equipes virtuais, cujo desempenho depende eminentemente do conhecimento, estratégia e das habilidades dos participantes, e os resultados não decorrem de um placar ou atividade isolada de um atleta ou de uma única equipe em competição presencial.

Altera-se o caput do art. 2º e o §1º e acrescentam-se os §§ 2º e 3º ao art. 2º do Projeto de Lei nº 2796 de 2021 com o seguinte teor:

“Art. 2º É livre a fabricação, importação, comercialização, o desenvolvimento e os **serviços de entretenimento vinculados** aos jogos eletrônicos.

§1º. O Estado poderá impor somente classificação etária indicativa, **dispensando-se qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos abrangidos por essa lei.**

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

§3º. A utilização e divulgação de dados tornados públicos por seus titulares no desenvolvimento de jogos eletrônicos, como referência a resultados, estatísticas e menções a nomes, seguirão as regras da do §4º do art. 7º da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.

JUSTIFICAÇÃO

O Projeto de Lei nº 2796/2021 dá um importante passo ao criar o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, reconhecendo a relevância social e econômica desse setor.



Políticas de incentivo para a produção de jogos eletrônicos e sua exploração comercial, sendo pela venda direta ou pela prestação de serviços relacionados, são necessárias para o crescimento e verdadeira geração de renda e empregos no país.

De acordo com a 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.¹

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.² 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.³

Não podemos deixar de aproveitar os benefícios cognitivos que os jogos eletrônicos proporcionam aos jovens. Recente pesquisa da Georgia State University divulgada na NeuroImage - Reports⁴ comprova cientificamente por meio de análise de exames cerebrais que os jovens usuários de jogos eletrônicos desenvolvem habilidades e competências 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 atraindo 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.⁵ 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 encontram-se 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.

1 <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/>, acesso em 25.03.2022.

2 <https://www.otempo.com.br/economia/pandemia-impulsiona-o-mercado-de-games-no-brasil-e-cria-nova-demanda-1.2624774>, acesso em 04.08.2022.

3 <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>, acesso em 04.08.2022.

4 <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666956022000368>, acesso em 04.08.2022.

5 <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>, acesso em 04.08.2022.



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 ano⁶, sendo que apenas no mercado norte-americano representa cerca de US\$ 8,37 bilhões⁷.

No Brasil, estima-se que o setor movimenta de R\$ 55 a R\$ 66 milhões (US\$ 10 a 12 milhões) em receita e poderá chegar a R\$ 100 bilhões (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 crescimento incremental de mais de US\$ 20 bilhões⁸. 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.⁹

Portanto, a inclusão dos Fantasy Games no rol de definição dos jogos eletrônicos passa pelo reconhecimento de que este, assim como os demais games, 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.

Os Fantasy Games:

Inserido na categoria de jogos eletrônicos, os Fantasy Games são disputas online nas quais os usuários participam de campeonatos virtuais baseados em dados do mundo real. Em pleno crescimento e com grandes oportunidades no Brasil, as empresas que operam nesse setor prestam um serviço para os jogadores como gestoras das disputas que ocorrem no ambiente virtual.

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.

6 <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/>, acesso em 13.01.2022.

7 <https://www.statista.com/statistics/1175890/fantasy-sports-service-industry-market-size-us/>, acesso em 27.12.2021.

8 <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/fantasy-sports-global-market-report>, acesso em 04.08.2022.

9 <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>, acesso em 04.08.2022.



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.¹⁰

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.

O **Unlawful Internet Gambling Enforcement Act (UIGEA)** é a norma que estabelece a regulamentação do jogo online nos Estados Unidos. No item que trata das definições, foi inserida norma que diferenciou o Fantasy Game das apostas esportivas e trouxe regras claras sobre as exigências necessárias para que uma atividade possa ser qualificada como o **Fantasy Game**, nos seguintes termos:

“Subchapter IV - Prohibition on funding of Unlawful Internet Gambling

§5362. Definitions

In this subchapter:

(1) Bet or wager.—The term “bet or wager”—

(E) does not include—

(ix) participation in any fantasy or simulation sports game or educational game or contest in which (if the game or contest involves a team or teams) no fantasy or simulation sports team is based on the current membership of an actual team that is a member of an amateur or professional sports organization (as those terms are defined in section 3701 of title 28) and that meets the following conditions:

(I) All prizes and awards offered to winning participants are established and made known to the participants in advance of the game or contest and their value is not determined by the number of participants or the amount of any fees paid by those participants.

(II) All winning outcomes reflect the relative knowledge and skill of the participants and are determined predominantly by accumulated statistical results of the performance of individuals (athletes in the case of sports events) in multiple real-world sporting or other events.

(III) No winning outcome is based—

(aa) on the score, point-spread, or any performance or performances of any single real-world team or any combination of such teams; or

(bb) solely on any single performance of an individual athlete in any single real-world sporting or other event.”¹¹

Para que uma atividade seja considerada 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;

¹⁰ <https://www.statista.com/statistics/1175890/fantasy-sports-service-industry-market-size-us/>, acesso em 27.12.2021.

¹¹ O UIGEA pode ser acessado em: <http://uscode.house.gov/view.xhtml?req=granuleid%3AUSC-prelim-title31-chapter53-subchapter4 & edition=preliminar> acesso em 01/04/2022.



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.

A caracterização é delimitada da seguinte forma:

“Participants of IFS contests create virtual “teams,” drawing from their knowledge of the sport and athlete performance to draft rosters comprised of simulated players based on professional athletes. These virtual teams— composed of athletes who play for different real-life teams—compete against virtual teams compiled by other IFS contestants. The performance of simulated players on an IFS roster corresponds to the performance of the real-life athletes—that is, participants of IFS contests earn fantasy points based on how their selected athletes perform specific acts in actual sporting events that occur after the IFS contest has closed. However, the outcome of an IFS contest does not mirror the success or failure of any real-life athlete or sports team. This is because IFS rosters do not replicate real-life teams, IFS scoring systems are premised on an aggregation of statistics concerning each individual athlete’s performance on specific tasks, and IFS contests pit the rosters of participants against one another rather than tying success to the outcome of sporting events. IFS contestants pay entry fees to participate, and the pre-set prizes paid to the most successful participants—along with operator revenues—are typically drawn from those entry fees.”¹²

Conforme se observa do trecho transcrito, 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”).¹³

12 A decisão pode ser acessada no seguinte link: <https://nycourts.gov/ctapps/Decisions/2022/Mar22/12oopen22-Decision.pdf> acesso em 01/04/2022.

13 Importante trecho da decisão da Corte diferenciando o Fantasy dessas outras atividades: *“Plaintiffs contend that IFS contests constitute either “games of chance” or “bets or wagers” because participants stake money on a game (by paying an entrance fee) in which points are awarded based on the performance of athletes the IFS participants do not control. In response, defendants assert that, although IFS contests may arguably superficially resemble “gambling,” the legislature reasonably concluded they are neither “games of chance” nor “bets or wagers” on competitions of skill because IFS contests are themselves skill-based contests in which fixed prizes are awarded based upon the participants’ own exercise of their relevant knowledge, judgment, and strategy. Defendants further contend that the legislature’s conclusion that IFS contests are not “gambling” is consistent with long-standing precedent delineating the nuanced parameters of that term. **We agree.**”* (Decisão da State of New York Court of Appeals)



Apesar 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 a sugestão legislativa acima para conceituar a atividade do Fantasy Game no Brasil.

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 inexistente) 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 passa 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:

* C D 2 2 8 0 1 0 0 8 5 6 0 0 *



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.¹⁴ Outros jogos, de performance mais individualizada, também são responsáveis por promover grandes disputas envolvendo montantes consideráveis.

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 games nacionais desenvolvem propriedade intelectual¹⁵, 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 são inevitáveis 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.

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

Para tanto, pedimos o apoio dos nobres colegas para a aprovação da presente emenda.

¹⁴ <https://gogamers.gg/gamepedia/premiacoes-esports/>, acesso em 05.08.2022.

¹⁵ <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>, acesso em 04.08.2022.



Sala da Comissão, em de de 2022.

Deputado JULIO CESAR RIBEIRO

Apresentação: 19/10/2022 12:56 - PLEN
EMP 2 => PL 2796/2021

EMP n.2



Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Julio Cesar Ribeiro e outros
Para verificar as assinaturas, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD228010085600>





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Infoleg - Autenticador

Emenda de Plenário a Projeto com Urgência **(Do Sr. Julio Cesar Ribeiro)**

Cria o marco legal para a
indústria de jogos eletrônicos.

Assinaram eletronicamente o documento CD228010085600, nesta ordem:

- 1 Dep. Julio Cesar Ribeiro (REPUBLIC/DF) - VICE-LÍDER do REPUBLIC
- 2 Dep. Coronel Chrisóstomo (PL/RO) - VICE-LÍDER do PL

Apresentação: 19/10/2022 12:56 - PLEN
EMP 2 => PL 2796/2021

EMP n.2

