

COMISSÃO DE CULTURA

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 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;



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.



Art. 7º 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



* C D 2 2 3 5 5 3 3 5 8 0 0 0 *

