



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI N.º 2.796-B, DE 2021

(Do Sr. Kim Kataguiri)

Ofício nº 79/2024 - SF

SUBSTITUTIVO DO SENADO FEDERAL AO PROJETO DE LEI Nº 2796-A, DE 2021, que "Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia."

DESPACHO:

ÀS COMISSÕES DE:

CULTURA;

CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO;

FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO (MÉRITO E ART. 54, RICD) E

CONSTITUIÇÃO E JUSTIÇA E DE CIDADANIA (ART. 54 RICD)

APRECIÇÃO:

Proposição Sujeita à Apreciação do Plenário

S U M Á R I O

I - Autógrafos do PL 2796-A/2021, aprovado na Câmara dos Deputados em 19/10/2022

II - Substitutivo do Senado Federal



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 por esta 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;





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

III - o *software* para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

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

§ 3º Consideram-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 preestabelecidas, 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 de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, 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, dispensada 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 que envolvam os usuários dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras preestabelecidas.

§ 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 - para fins terapêuticos; e

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

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do *caput* deste artigo.

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* deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 6º 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. 7º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 1º O apoio poderá ser feito por meio de:

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

II - criação ou apoio a oficinas de programação direcionadas aos jogos eletrônicos;

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a 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 os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.





Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. 5º e 6º desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.

CÂMARA DOS DEPUTADOS, 19 de outubro de 2022.



ARTHUR LIRA

Presidente da Câmara dos Deputados



Substitutivo do Senado ao Projeto de Lei nº 2.796 de 2021, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.

Substitua-se o Projeto pelo seguinte:

Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e altera as Leis nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, nº 8.685, de 20 de julho de 1993, e nº 9.279, de 14 de maio de 1996.

O Congresso Nacional decreta:

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos, observado o disposto no art. 173 da Constituição Federal e na legislação vigente.

§ 1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada autorização estatal prévia para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos abrangidos por esta Lei.

§ 2º Na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos, levar-se-ão em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações.

CAPÍTULO II DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Seção I

Das Definições, dos Princípios e das Diretrizes Fundamentais

Art. 4º Relativamente aos jogos eletrônicos, esta Lei:

I – estabelece os princípios e as diretrizes para sua utilização;

II – apresenta medidas de fomento ao ambiente de negócios e ao aumento de oferta de capital para investimento em empreendedorismo inovador.



Art. 5º Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do(s) jogador(es) com a interface;

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

III – o **software** para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, sejam eles consumidos por **download** ou por **streaming**.

Parágrafo único. As promoções comerciais ou modalidades lotéricas regulamentadas pela Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e pela Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não se consideram jogo eletrônico, não podendo as empresas e os profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de nenhuma das vantagens definidas pela presente Lei.

Art. 6º São princípios e diretrizes desta Lei:

I – reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural;

II – fomento ao empreendedorismo inovador como meio de promoção da produtividade e da competitividade da economia brasileira e de geração de postos de trabalho qualificados;

III – promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação;

IV – respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;

V – defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;

VI – proteção integral da criança e do adolescente, nos termos do art. 5º da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente);

VII – preservação da privacidade, proteção de dados pessoais e autodeterminação informativa, nos termos da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

Seção II

Do Enquadramento das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos

Art. 7º Consideram-se empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos as organizações empresariais e societárias que tenham por objetivo criar jogos eletrônicos, conforme definição do art. 5º.

§ 1º Enquadram-se como profissionais da área de jogos eletrônicos, sem prejuízo de outras profissões, o artista visual para jogos, o artista de áudio para jogos, o **designer** de



narrativa de jogos, o **designer** de jogos, o programador de jogos, o testador de jogos e o produtor de jogos.

§ 2º Aos profissionais listados no § 1º aplica-se, no que couber, o disposto nas Leis Complementares nºs 123, de 14 de dezembro de 2006 (Lei do Simples Nacional), e 128, de 19 de dezembro de 2008, para fins de inscrição e constituição na forma de microempreendedor individual (MEI), microempresas e empresas de pequeno porte.

§ 3º Para os fins desta Lei, considera-se:

I – artista visual para jogos: profissional especializado em criar elementos visuais estáticos e/ou dinâmicos para jogos eletrônicos;

II – artista de áudio para jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar elementos sonoros para jogos eletrônicos;

III – **designer** de narrativa de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar a narrativa, a história e a estrutura narrativa de um jogo eletrônico;

IV – **designer** de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, corrigir, balancear, aprimorar e expandir a experiência interativa de jogo;

V – programador de jogos: profissional especializado em desenvolver a lógica e o código que permitem o funcionamento do jogo eletrônico;

VI – testador de jogos: profissional especializado em testar e avaliar jogos eletrônicos em desenvolvimento, a fim de identificar falhas ou gargalos durante a sessão de jogo e outros defeitos possíveis;

VII – produtor de jogos: profissional especializado em liderar e supervisionar o desenvolvimento de jogos eletrônicos, desde a concepção até o lançamento.

§ 4º O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) disponibilizará código específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Art. 8º Para fins de aplicação desta Lei, são elegíveis para o enquadramento na modalidade de tratamento especial ao fomento de jogos eletrônicos o empresário individual, as sociedades empresárias, as sociedades cooperativas, as sociedades simples e os microempreendedores individuais (MEI), com receita bruta de até R\$ 16.000.000,00 (dezesesseis milhões de reais) no ano-calendário anterior, ou de R\$ 1.333.334,00 (um milhão, trezentos e trinta e três mil, trezentos e trinta e quatro reais) multiplicado pelo número de meses de atividade do ano-calendário anterior, quando inferior a 12 (doze) meses, independentemente da forma societária adotada.

§ 1º Para o enquadramento a que se refere o **caput**, aplicam-se os critérios a seguir:

I – utilização de modelos de negócios inovadores para a geração de produtos ou serviços, nos termos do inciso IV do **caput** do art. 2º da Lei nº 10.973, de 2 de dezembro de 2004; ou

II – enquadramento no regime especial Inova Simples, nos termos do art. 65-A da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.



§ 2º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em inovação, em desenvolvimento de recursos humanos e em cultura.

Seção III

Dos Requisitos para o Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos

Art. 9º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:

I – computadores, entendidos como dispositivos eletrônicos que executam os programas de computadores dedicados à criação de jogos;

II – equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais para a fabricação de jogo para uma determinada plataforma;

III – programas de computadores dedicados à criação de jogos, com capacidade de gerar a versão executável do jogo para 1 (uma) ou mais plataformas;

IV – programas de computadores e licenças necessários para o time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo;

V – SDK (**software development kit**).

§ 1º Para os efeitos desta Lei, SDKs (**software development kits**), também denominados “**DevKits**”, são consoles de videogames e/ou protótipos de equipamentos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, criados pelas empresas que produzem consoles comerciais, na qualidade de ferramentas cedidas pelas empresas aos desenvolvedores cadastrados e com contratos de responsabilidade assinados.

§ 2º O poder público regulamentará o desembaraço aduaneiro e as taxas de importação incidentes, visando fomentar a inovação no setor de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Seção IV

Do Uso de Jogos Eletrônicos

Art. 10. Os jogos eletrônicos, observada sua classificação etária indicativa, podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I – para fins de entretenimento ou contemplação artística;

II – em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, observadas as disposições normativas dos sistemas de ensino e os regimentos escolares;

III – para fins terapêuticos;

IV – para fins de treinamento e capacitação, por meio de simulação ou emulação de ação em ambiente institucional;

V – para fins de comunicação e propaganda.

§ 1º O Poder Executivo regulamentará o disposto nos incisos III e IV do **caput** deste artigo.



§ 2º O poder público poderá promover políticas públicas para a utilização de jogos eletrônicos nas escolas públicas, no âmbito da Política Nacional de Educação Digital de que trata a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

§ 3º O poder público poderá criar repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, com uso livre por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

§ 4º A utilização de jogos eletrônicos para fins de comunicação e propaganda deverá observar o disposto na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente).

Seção V

Do Fomento à Pesquisa, ao Desenvolvimento, à Inovação e à Cultura

Art. 11. Aplica-se às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, constituídas na forma do art. 7º desta Lei, o disposto na Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993.

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

Art. 12. O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado segmento cultural para fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.

Seção VI

Do Apoio à Formação de Recursos Humanos e Espaços Formativos

Art. 13. O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do ordenamento jurídico vigente.

§ 1º O apoio poderá ser feito, entre outros, por meio de:

I – incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica e cursos superiores direcionados a jogos eletrônicos;

II – criação ou apoio a oficinas profissionalizantes direcionadas a jogos eletrônicos;

III – criação ou apoio a cursos de formação profissional técnica e tecnológica e de especialização voltados aos profissionais que desenvolvem jogos eletrônicos;

IV – incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação, inclusive mediante a criação de plataforma de jogos eletrônicos educativos.

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

§ 3º Aos profissionais referidos no § 1º do art. 7º não será exigida qualificação especial ou licença do Estado para o exercício da profissão.



§ 4º Observados os direitos das crianças e dos adolescentes e a legislação trabalhista, os adolescentes serão incentivados às profissões referidas no § 1º do art. 7º com vistas à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 14. O poder público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos de recursos humanos especializados para o setor de jogos eletrônicos.

CAPÍTULO III DA PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES

Art. 15. A concepção, o **design**, a gestão e o funcionamento dos jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente.

§ 1º Nos jogos eletrônicos a que se refere o **caput** deverão ser adotadas medidas adequadas e proporcionais para mitigar os riscos aos direitos de crianças e adolescentes que possam advir da concepção ou do funcionamento desses jogos, bem como para fomentar a efetivação de seus direitos relacionados ao ambiente digital.

§ 2º Para o adequado cumprimento do disposto no **caput** e no § 1º, os desenvolvedores de jogos eletrônicos devem envidar esforços para criar canais de escuta e diálogo com crianças e adolescentes.

§ 3º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços, sistemas e comunidades oficiais relacionados não fomentem ou gerem ambiente propício para:

I – quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes;

II – a discriminação de crianças e adolescentes com deficiência, devendo implementar medidas técnicas que garantam o desenho universal e a acessibilidade do serviço a todas as crianças e adolescentes, nos termos da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

Art. 16. Nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deve ser garantida a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, disponibilizando-se, no mínimo:

I – sistema para recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos e irregularidades cometidas por usuários;

II – informações aos usuários denunciante, em prazo razoável, sobre o resultado das denúncias realizadas;

III – instrumentos para solicitar revisão de decisão e reversão de penalidades impostas;

IV – transparência social sobre:

a) a quantidade de denúncias recebidas e as categorias de violações cometidas;



b) o detalhamento dos métodos empregados para análise de denúncias, remoção de conteúdos e gerenciamento de comunidades;

c) o detalhamento dos métodos empregados para mitigação de riscos e aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes que utilizam a plataforma;

d) as sanções a serem aplicadas aos usuários infratores, incluindo medidas utilizadas para impedir que os usuários criem contas adicionais em caso de banimento;

e) as ações proativas adotadas para conscientização, educação e promoção de direitos fundamentais na comunidade e nos mecanismos internos;

V – vedação, em seus termos de uso, de práticas, de trocas de conteúdos e de interações que violem direitos de crianças e adolescentes, respeitada a legislação brasileira;

VI – atualização e manutenção de ferramentas de supervisão e de moderação parental que respeitem o desenvolvimento progressivo das capacidades e a autonomia da criança e do adolescente usuários, garantindo, ainda, seu direito à informação sobre a ativação e os parâmetros do mecanismo de supervisão;

VII – transparência e atualização e melhoria contínuas dos mecanismos de proteção contra risco de contato com outros usuários, garantindo, inclusive, a possibilidade de desativação de mecanismos de interação;

VIII – informações referentes ao disposto nos incisos I, II e III em língua portuguesa e em linguagem simples e de fácil compreensão para crianças, adolescentes e seus responsáveis.

Art. 17. As ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir, por padrão, a restrição da realização de compras e de transações comerciais por crianças, quando aplicável, garantindo o consentimento dos responsáveis.

CAPÍTULO IV DAS ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS

Art. 18. A Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, passa a vigorar com as seguintes alterações:

“Art. 1º

.....
X – estimular a produção ou a coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.” (NR)

“Art. 18.

.....
§ 3º

.....
i) produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como formação de profissionais do setor.” (NR)

“Art. 25.

.....



X – produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como formação de profissionais do setor.
.....” (NR)

Art. 19. A Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 3º-B:

“Art. 3º-B. Os contribuintes do imposto de renda incidente nas remessas ao exterior de remunerações oriundas da exploração de jogos eletrônicos ou de licenciamentos decorrentes de jogos eletrônicos no País poderão beneficiar-se de abatimento de 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invistam no desenvolvimento de projetos de produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.”

Art. 20. O art. 2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 2º
.....
VI – concessão de registro para jogos eletrônicos.” (NR)

CAPÍTULO V DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 21. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Senado Federal, em 19 de março de 2024.

Senador Rodrigo Pacheco
Presidente do Senado Federal



CÂMARA DOS DEPUTADOS
CENTRO DE DOCUMENTAÇÃO E INFORMAÇÃO – CEDI
Coordenação de Organização da Informação Legislativa – CELEG

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
