



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

### **PARECER DE PLENÁRIO PELAS COMISSÕES DE CULTURA, DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO, DE FINANÇAS E TRIBUTAÇÃO E DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E DE CIDADANIA AO SUBSTITUTIVO DO SENADO AO PROJETO DE LEI Nº 2.796, DE 2021**

### **SUBSTITUTIVO DO SENADO FEDERAL AO 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, do Senhor Deputado Kim KataguiRI, foi aprovado pela Câmara dos Deputados, tendo sido a matéria remetida ao Senado Federal em 19/10/2022.

Naquela Casa, sofreu alterações de mérito, remetidas à Câmara dos Deputados em 19/03/2024, sob a forma de substitutivo e que podem ser resumidas da seguinte forma:

- (i) foi suprimida a referência à regulamentação da prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia;
- (ii) alteração do conceito de jogo eletrônico;
- (iii) estabelecimento do conceito de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e dos profissionais da área de jogos eletrônicos, para fins de enquadramento legal;





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

(iv) determinação de aplicação dos mecanismos de fomento ao audiovisual às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, assim como o estabelecimento de que o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em cultura;

(v) 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;

(vi) detalhamento das normas de proteção das crianças e dos adolescentes.

No seu retorno à Câmara dos Deputados, para apreciação das modificações aprovadas no Senado Federal, a matéria foi distribuída às Comissões de Cultura, de Ciência, Tecnologia e Inovação, de Finanças e Tributação (art. 54 do RICD e mérito) e de Constituição, Justiça e de Cidadania (RICD, art. 54).

O regime de tramitação é o de urgência e a matéria está sujeita à apreciação do Plenário.

É o relatório.

## II - VOTO DO RELATOR

A indústria nacional e a população brasileira carecem de uma legislação específica para o setor de games. Esta proposta vem a suprir essa carência. Por questões de tempo, a versão originalmente aprovada na Câmara dos Deputados, em 2022, não pôde contar com negociações exaustivas junto à





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

indústria do setor. Assim, os quase dois anos de negociações e de maturação do projeto no Senado Federal resultaram em uma proposta mais consistente e consensuada com o setor sem, no entanto, abrir mão das proteções necessárias à população e em especial às crianças e adolescentes.

Em primeiro lugar, o projeto oferece segurança jurídica aos profissionais do setor, uma vez que é oferecido um diploma legal com definições bastante precisas dos atores e atividades, bem como o correto enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

O Substitutivo inclui vantagens para as empresas, como a determinação para que o Poder Público regulamente o desembaraço aduaneiro e os tributos incidentes sobre a importação, com vistas a fomentar a inovação, o que aumentará a velocidade de desenvolvimento do setor.

O reconhecimento do desenvolvimento de jogos eletrônicos como um segmento cultural, é uma iniciativa fundamental para a promoção e preservação da diversidade cultural em nossa sociedade. No âmbito da cultura, essa proposição é inegavelmente oportuna, pois os jogos eletrônicos transcendem a mera forma de entretenimento, emergindo como um fenômeno cultural moderno que influencia e enriquece nosso tecido social.

Além de proporcionar momentos de lazer, os jogos eletrônicos promovem o desenvolvimento cognitivo, estimulam a criatividade e fomentam interações sociais significativas. Reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como uma expressão cultural valoriza os desenvolvedores e artistas envolvidos nessa indústria, assim como fortalece a identidade cultural do país.

A forma de propiciar o desenvolvimento dessa expressão cultural passa pelo fomento. Nesse particular, o Substitutivo amplia a captação de recursos pelas empresas. São estendidos os benefícios previstos na Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991) e na Lei do Audiovisual (Lei nº 8685/1993). Assim, a indústria nacional poderá captar recursos no mercado com benefícios fiscais para os investidores e doadores. Ademais, é alterada a Lei do Audiovisual para garantir o desconto de 70% do imposto de renda incidentes sobre remessas ao





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

exterior em virtude da exploração de licenças de jogos, desde que invistam no desenvolvimento de projetos independentes no setor.

Também há um capítulo para a formação de recursos humanos e espaços formativos, onde o governo poderá criar e apoiar a capacitação no setor.

Mas, é com relação à proteção de crianças e adolescentes que o Substitutivo mais se aprofundou, a nosso ver, necessariamente. Está previsto que os desenvolvedores deverão prever medidas para mitigar os riscos aos direitos desse público, bem como criar canais de escuta e de diálogo, como forma de assegurar seus direitos no mundo digital. Também foi prevista a criação de um sistema de recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos. Ademais, garantiu-se que as ferramentas de compras deverão buscar o consentimento dos responsáveis.

Em que pesem todos esses avanços, entendemos que dois dispositivos devem ser suprimidos, por entendermos que avançam em demasia sobre a forma pela qual as ferramentas de proteção aos usuários devem ser oferecidas e desenvolvidas, estão na contramão de práticas globais e extrapolam as responsabilidades dos fornecedores de jogos, as quais devem ser específicas para o ambiente de jogos eletrônicos. Ademais o fornecimento detalhado de ações e métodos utilizados para eliminar condutas inadequadas podem constituir informações importantes para abusadores. Por isso entendemos que o § 3º do art. 15 deva ser rejeitado, bem como os incisos II, III e IV do art. 16.

## CONCLUSÃO DO VOTO

Ante o exposto, no âmbito das Comissões de Cultura e de Ciência, Tecnologia e Inovação, somos pela aprovação do Substitutivo do Senado Federal ao Projeto de Lei n.º 2.796, de 2021, com a ressalva do seu art. 15, § 3º, e do art. 16, incisos II, III e IV, os quais somos pela rejeição.





## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Pela Comissão de Finanças e Tributação, somos pela não implicação sobre as despesas ou receitas públicas do Substitutivo do Senado ao Projeto de Lei n.º 2.796, de 2021, e, no mérito, pela sua aprovação, com a ressalva do seu art. 15, § 3º, e do art. 16, incisos II, III e IV, os quais somos pela rejeição.

Pela Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania, somos pela constitucionalidade, juridicidade e boa técnica legislativa do Substitutivo do Senado Federal ao Projeto de Lei n.º 2.796, de 2021.

Sala das Sessões, em 9 de abril de 2024

Deputado **DARCI DE MATOS**  
Relator

Apresentação: 09/04/2024 17:25:20.007 - PLEN  
PRLP 4 => PL 2796/2021

PRLP n.4

