



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 um dispositivo deve ser suprimido, por entendermos que avança em demasia sobre a forma pela qual as ferramentas de proteção aos usuários devem ser oferecidas e desenvolvidas, está na contramão de práticas globais e extrapola as responsabilidades dos fornecedores de jogos, as quais devem ser específicas para o ambiente de jogos eletrônicos. Por isso, entendemos que o § 3º do art. 15 deva ser rejeitado.

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, o qual somos pela rejeição.

Pela Comissão de Finanças e Tributação, somos pela não implicação sobre as despesas ou receitas públicas do Substitutivo do Senado





CÂMARA DOS DEPUTADOS

ao Projeto de Lei n.º 2.796, de 2021, e, no mérito, pela sua aprovação, com a ressalva do seu art. 15, § 3º, o qual 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 19:07:40.993 - PLEN
PRLP 5 => PL 2796/2021

PRLP n.5

