



Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada *Jandira Feghali* – PCdoB/RJ

PROJETO DE LEI Nº _____, DE 2026

(Da Sra. *Jandira Feghali* — PCdoB/RJ)

Dispõe sobre a proteção dos consumidores adquirentes de jogos eletrônicos, a preservação do patrimônio cultural digital brasileiro, estabelece obrigações aos fornecedores em caso de descontinuidade de serviços essenciais ao funcionamento de jogos digitais, e altera as Leis nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor) e nº 14.852, de 3 de maio de 2024 (Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos).

O Congresso Nacional decreta:

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Esta Lei estabelece direitos dos consumidores de jogos eletrônicos e obrigações dos fornecedores em caso de descontinuidade dos serviços necessários ao funcionamento desses produtos, bem como institui diretrizes para a preservação do patrimônio cultural digital brasileiro relacionado aos jogos eletrônicos.

Parágrafo único. As disposições desta Lei aplicam-se a todo jogo eletrônico oferecido, licenciado ou comercializado no território nacional, independentemente do meio de distribuição (físico ou digital) ou do país de origem do fornecedor, observado o disposto na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 - Código de Defesa do Consumidor.

Art. 2º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I – jogo eletrônico – obra audiovisual interativa, executada em plataforma digital, adquirida mediante contrato oneroso ou gratuito de licenciamento, ainda que seu funcionamento dependa, no todo ou em parte, de serviços remotos operados pelo fornecedor;





II – jogo dependente de servidor – jogo eletrônico cuja execução, no todo ou em parte, exija comunicação contínua ou intermitente com servidores centrais controlados pelo fornecedor, inclusive para o modo de jogo individual (single-player);

III – fornecedor – a editora, distribuidora, licenciante, desenvolvedora ou operadora que ofereça, comercialize, distribua ou opere jogo eletrônico no mercado brasileiro, direta ou indiretamente, por si ou por interposta pessoa;

IV – encerramento de serviço – a interrupção definitiva, pelo fornecedor, dos serviços necessários ao funcionamento ordinário do jogo eletrônico, incluindo o desligamento de servidores, a suspensão de sistemas de autenticação, a remoção de arquivos essenciais à execução ou o bloqueio de qualquer natureza que impeça o uso do produto;

V – uso ordinário – a execução do jogo eletrônico nas condições e finalidades legitimamente esperadas pelo consumidor no momento da aquisição, incluídos os modos de jogo divulgados na oferta;

VI – patrimônio cultural digital – o conjunto de bens de natureza imaterial, expressos em formato digital, dotados de valor cultural, histórico, artístico ou tecnológico, aos quais se estende a proteção prevista no art. 216 da Constituição Federal;

VII – ferramentas de continuidade – programas, códigos, chaves de autenticação, documentação técnica ou quaisquer instrumentos, sob controle do fornecedor, necessários para permitir que terceiros mantenham o funcionamento do jogo eletrônico após o encerramento do serviço.

CAPÍTULO II

DOS DIREITOS DO CONSUMIDOR E DAS OBRIGAÇÕES DO FORNECEDOR

Art. 3º É direito básico do consumidor de jogos eletrônicos a informação prévia, clara, ostensiva e adequada, em língua portuguesa, sobre:

I – a dependência do jogo eletrônico em relação a servidores centrais ou a quaisquer serviços remotos controlados pelo fornecedor;





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada Jandira Feghali – PCdoB/RJ

II – a existência ou inexistência de modo de jogo individual (single-player) executável de forma integralmente autônoma, sem conexão a servidores do fornecedor;

III – o prazo mínimo, contado da data da primeira comercialização, durante o qual o fornecedor se compromete a manter em funcionamento os serviços indispensáveis ao uso ordinário do jogo eletrônico, o qual não poderá ser inferior a 2 (dois) anos, salvo hipóteses excepcionais devidamente informadas;

IV – as condições e limitações do licenciamento, especialmente aquelas que possam afetar a fruição do produto após o encerramento do serviço.

§ 1º As informações a que se refere o **caput** deste artigo deverão constar de forma destacada na embalagem física, na página de venda digital, nas plataformas de distribuição e nos termos de uso, sendo vedada sua ocultação em cláusulas de adesão de difícil visualização.

§ 2º A ausência das informações previstas neste artigo caracteriza vício de informação, nos termos dos arts. 6º, III, e 30 da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

Art. 4º O fornecedor que decidir promover o encerramento do serviço de jogo eletrônico dependente de servidor deverá notificar previamente os consumidores, com antecedência mínima de 180 (cento e oitenta) dias, mediante:

I – aviso ostensivo dentro do próprio jogo eletrônico, exibido de forma reiterada em cada sessão de uso;

II – comunicação por meio dos canais oficiais do fornecedor, incluindo sítio eletrônico, redes sociais e, quando cabível, correio eletrônico cadastrado;

III – publicação em plataformas de distribuição em que o produto tenha sido comercializado no Brasil.

Parágrafo único. A notificação deverá indicar a data prevista do encerramento do serviço, os motivos que o justificam e as medidas que serão adotadas pelo fornecedor para atender às obrigações previstas no art. 5º desta Lei.

Art. 5º Realizado o encerramento do serviço, o fornecedor deverá, à sua escolha e mediante prévia comunicação, adotar ao menos uma das seguintes medidas em favor do consumidor:

I – disponibilizar, sem custo adicional, atualização, correção (patch) ou versão alternativa do jogo eletrônico que permita seu uso ordinário de forma





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada Jandira Feghali – PCdoB/RJ

integralmente autônoma, sem dependência de servidores controlados pelo fornecedor;

II – disponibilizar publicamente as ferramentas de continuidade, incluindo, quando tecnicamente viável, os componentes de servidor necessários para que o consumidor, comunidades de jogadores ou terceiros possam manter o jogo eletrônico em funcionamento;

III – restituir ao consumidor o valor pago pelo produto e por seus conteúdos adicionais, corrigido monetariamente, de forma proporcional ao tempo de uso, observados os critérios de razoabilidade previstos na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990.

§ 1º É vedada a alienação, o licenciamento ou a distribuição, no território nacional, de jogo eletrônico que não possa ser utilizado pelo consumidor de forma independente após o encerramento do serviço, salvo o cumprimento integral do disposto neste artigo.

§ 2º A adoção das medidas previstas nos incisos I e II não implica, por si só, transferência de direitos autorais ou de propriedade intelectual, ficando resguardados os direitos morais e patrimoniais dos autores, salvo disposição contratual em contrário.

§ 3º Ficam excluídos das obrigações previstas nos incisos I e II deste artigo os jogos eletrônicos:

I – oferecidos exclusivamente por meio de assinatura contínua, com contrato firmado nesses termos desde a origem;

II – ofertados de forma inteiramente gratuita, sem qualquer contraprestação pecuniária, direta ou indireta, do consumidor;

III – que, desde o início da comercialização, tenham sido oferecidos com funcionamento integralmente offline e autônomo.

Art. 6º Nos jogos eletrônicos multijogador (multiplayer), verificado o encerramento do serviço ou o descumprimento das obrigações previstas no art. 5º desta Lei, ficam os jogadores e as comunidades de jogadores autorizados a operar, sem prévia autorização adicional do fornecedor, servidores próprios (servidores comunitários) destinados exclusivamente à manutenção do funcionamento do jogo eletrônico.

§ 1º A autorização de que trata o caput deste artigo restringe-se à operação técnica do jogo eletrônico e não implica transferência da titularidade dos direitos autorais ou de propriedade intelectual, os quais permanecem integralmente com seus autores e titulares, observado o disposto no § 2º do art. 5º desta Lei.





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada Jandira Feghali – PCdoB/RJ

§ 2º É permitida a cobrança, pelos operadores de servidores comunitários, de valores destinados exclusivamente à cobertura dos custos de infraestrutura, à manutenção técnica e à remuneração da equipe responsável pela operação, respeitados os seguintes limites:

- I – a receita total obtida pelo servidor comunitário, no exercício anual, não poderá ultrapassar 200 (duzentos) salários mínimos vigentes;
- II – a remuneração individual do operador principal do servidor comunitário e de sua equipe não poderá exceder, mensalmente, o teto de 3 (três) salários mínimos vigentes por pessoa;
- III – eventual excedente das receitas em relação aos custos operacionais deverá ser reinvestido no próprio servidor ou destinado ao Fundo Nacional de Preservação e Fomento aos Jogos Eletrônicos, previsto no art. 8º desta Lei.

§ 3º O operador do servidor comunitário deverá manter página de acesso público, com atualização mínima semestral, contendo:

- I – a identificação do responsável pela operação;
- II – o demonstrativo detalhado das receitas obtidas, das despesas incorridas e da remuneração paga;
- III – a destinação dada aos eventuais excedentes;
- IV – os canais para recebimento de reclamações e comunicação com a comunidade de jogadores.

§ 4º É vedada a comercialização, no âmbito dos servidores comunitários, de conteúdos, itens ou vantagens de jogo de forma dissociada da cobertura de custos, bem como a utilização dos servidores para fins fraudulentos, discriminatórios, contrários à legislação penal ou à Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 - Estatuto da Criança e do Adolescente.

§ 5º O descumprimento reiterado das obrigações previstas neste artigo autoriza o titular dos direitos sobre o jogo eletrônico a requerer judicialmente a suspensão da operação do servidor comunitário, sem prejuízo de outras medidas cabíveis.

Art. 7º O fornecedor que promover o encerramento do serviço antes de decorridos 2 (dois) anos, contados da data da primeira comercialização do jogo eletrônico no território nacional, ficará sujeito ao pagamento de multa, sem prejuízo do cumprimento integral das obrigações previstas no art. 5º desta Lei e do reembolso proporcional dos consumidores lesados.





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada Jandira Feghali – PCdoB/RJ

§ 1º A multa de que trata o caput corresponderá ao maior dos seguintes valores:

I – 1% (um por cento) do faturamento bruto obtido pelo fornecedor com o jogo eletrônico no território nacional, considerado o período compreendido entre a data da primeira comercialização e a data do encerramento do serviço; ou

II – R\$ 500.000,00 (quinhentos mil reais), valor de referência aplicável de forma proporcional ao tempo em que o jogo eletrônico permaneceu disponível, tomando-se como base o período mínimo de 2 (dois) anos previsto no caput deste artigo.

§ 2º O valor arrecadado a título da multa prevista neste artigo será integralmente destinado ao Fundo Nacional de Preservação e Fomento aos Jogos Eletrônicos, previsto no art. 8º desta Lei.

§ 3º A aplicação de multa observará o contraditório e a ampla defesa, e não elide as demais sanções administrativas previstas no art. 56 da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, nem as responsabilidades civil e penal cabíveis.

Art. 8º Fica autorizada a criação do Fundo Nacional de Preservação e Fomento aos Jogos Eletrônicos, de natureza contábil e financeira, destinado a apoiar:

I – ações de preservação, catalogação, restauração e disponibilização pública de jogos eletrônicos de reconhecida relevância cultural, histórica, artística ou tecnológica;

II – o fomento à produção, coprodução e distribuição de jogos eletrônicos brasileiros, especialmente os desenvolvidos por micro e pequenas empresas, coletivos independentes e estúdios de base comunitária;

III – a capacitação e a qualificação profissional no setor de jogos eletrônicos, com prioridade para regiões de menor desenvolvimento tecnológico;

IV – o apoio à operação de servidores comunitários que atendam integralmente aos requisitos do art. 6º desta Lei.

§ 1º Constituem receitas do Fundo, dentre outras estabelecidas em regulamento:

I – os valores arrecadados a título das multas previstas no art. 7º desta Lei;

II – dotações orçamentárias que lhe forem consignadas na Lei Orçamentária Anual;

III – doações, legados e transferências de pessoas físicas ou jurídicas, públicas ou privadas, nacionais ou estrangeiras;





IV – rendimentos de suas próprias aplicações financeiras.

§ 2º O Fundo será gerido pelo órgão federal competente para as políticas de fomento à indústria de jogos eletrônicos, em articulação com o Ministério da Cultura, o IPHAN e o Sistema Nacional de Defesa do Consumidor, na forma do regulamento.

CAPÍTULO III

DA PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL DIGITAL

Art. 9º Os jogos eletrônicos brasileiros ou aqueles de reconhecida relevância cultural, histórica, artística ou tecnológica para o país integram o patrimônio cultural digital brasileiro, nos termos do art. 216 da Constituição Federal.

§ 1º Compete ao Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN), em articulação com a Fundação Biblioteca Nacional e com o órgão federal competente para as políticas de fomento à indústria de jogos eletrônicos, promover o inventário, o registro e as ações de salvaguarda dos jogos eletrônicos considerados patrimônio cultural digital.

§ 2º As atividades de preservação, restauração, digitalização, catalogação e disponibilização pública de jogos eletrônicos com finalidade educacional, cultural, científica ou de pesquisa poderão ser objeto de apoio por meio dos incentivos previstos na Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991 - Lei Rouanet, observadas as normas específicas do setor cultural.

Art. 10. É facultado ao fornecedor que promover o encerramento do serviço depositar, em caráter definitivo, cópia integral do jogo eletrônico, incluindo código-fonte, componentes de servidor e documentação técnica, junto à Fundação Biblioteca Nacional ou a instituição por ela credenciada, para fins exclusivos de preservação cultural, pesquisa acadêmica e uso não comercial.

Parágrafo único. O depósito de que trata o caput não implica renúncia a direitos autorais ou de propriedade intelectual, mas autoriza, respeitados os limites do art. 46 da Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, a utilização das obras depositadas para as finalidades ali previstas.

CAPÍTULO IV





DAS ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS E DAS SANÇÕES

Art. 11. A Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, passa a vigorar acrescida do seguinte art. 39-A:

“**Art. 39-A.** Considera-se abusiva, para os fins do art. 39 desta Lei, a prática do fornecedor que, na comercialização de jogo eletrônico ou de outro produto digital dependente de servidor:

I – promova a interrupção definitiva dos serviços necessários ao uso ordinário do produto sem prévia notificação e sem oferecer ao consumidor solução técnica que assegure a continuidade do uso ou o reembolso proporcional;

II – oculte ou dissimule, no ato da oferta, a dependência do produto em relação a servidores centrais ou a serviços remotos controlados pelo fornecedor;

III – imponha, por meio de contrato de adesão, cláusula que autorize a destruição, o bloqueio ou a inutilização do produto após a sua aquisição, sem contrapartida equivalente ao consumidor.” (NR)

Art. 12. A Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:

“**Art. 3º-A.** A política pública dirigida à indústria de jogos eletrônicos observará, também, as diretrizes de proteção do consumidor e de preservação do patrimônio cultural digital, incentivando:

I – o desenvolvimento de jogos eletrônicos com modo de funcionamento offline ou com arquitetura que permita a sua continuidade após o encerramento de serviços centrais;

II – a adoção voluntária, pelos fornecedores, de compromissos de longevidade e de plano de descontinuidade responsável;

III – ações de preservação, catalogação e disponibilização pública de jogos eletrônicos brasileiros e de reconhecida relevância cultural.” (NR)

Art. 13. O descumprimento das obrigações previstas nesta Lei sujeita o infrator às sanções administrativas previstas no art. 56 da Lei nº 8.078, de 1990, sem prejuízo das responsabilidades civil e penal cabíveis, bem como das medidas aplicáveis pelos órgãos integrantes do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor.





CAPÍTULO V DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14. O Poder Executivo regulamentará esta Lei no prazo de 180 (cento e oitenta) dias, contados da data de sua publicação.

Art. 15. Esta Lei entra em vigor após decorridos 360 (trezentos e sessenta) dias de sua publicação oficial, aplicando-se aos jogos eletrônicos comercializados ou disponibilizados no território nacional a partir dessa data.

JUSTIFICAÇÃO

A presente proposição, como muitas outras conquistas de meus mandatos, vieram de uma construção coletiva. Neste caso, tem origem em demandas trazidas por Márcio Filho, uma das lideranças da comunidade brasileira de jogos eletrônicos e um dos principais articuladores da sociedade civil no processo que resultou na aprovação da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024 (Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos). Trata-se de uma continuidade daquela agenda, agora dirigida à proteção do consumidor e à preservação da memória digital, decorre naturalmente do trabalho de mobilização por ele conduzido junto à ACJOGOS-RJ e aos coletivos de jogadores, desenvolvedores e pesquisadores brasileiros.

A indústria de jogos eletrônicos consolidou-se como uma das mais dinâmicas expressões culturais, tecnológicas e econômicas do século XXI. No Brasil, o setor recebeu, com o Marco Legal dos Games, reconhecimento institucional inédito, abrindo caminho para políticas de fomento, geração de empregos qualificados e desenvolvimento tecnológico soberano. Este Projeto de Lei complementa aquele marco, avançando sobre uma dimensão ainda pouco disciplinada: a proteção do consumidor e a preservação da memória cultural quando as empresas decidem, unilateralmente, encerrar os serviços que mantêm um jogo eletrônico em funcionamento.

A crescente dependência de servidores centrais tornou possível uma prática que se distingue de qualquer outro setor de bens de consumo: um produto legitimamente adquirido pode ser deliberadamente inutilizado pelo próprio fornecedor, sem possibilidade de fruição pelo consumidor. Casos emblemáticos, como o do jogo “The





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada Jandira Feghali – PCdoB/RJ

Crew”, cujo desligamento de servidores retirou o acesso mesmo do consumidor que havia adquirido a cópia física, motivaram, na Europa, o movimento internacional conhecido como Stop Killing Games. A Iniciativa de Cidadania Europeia registrada sob o número 2024/000007 alcançou mais de 1,3 milhão de assinaturas e recolocou o tema no centro do debate sobre direitos digitais.

Nos Estados Unidos, a Assembleia Legislativa da Califórnia aprovou, em 2026, o Projeto de Lei AB 1921, denominado Protect Our Games Act, estabelecendo, entre outras medidas, a obrigação de notificação prévia mínima de 60 (sessenta) dias, a disponibilização de patch de funcionamento autônomo, ferramentas de continuidade ou o reembolso do consumidor. A legislação californiana consolidou, no âmbito do maior polo global da indústria de jogos, um paradigma de que a compra de um produto digital não pode conviver com um dispositivo unilateral de autodestruição.

O Brasil possui plenas condições jurídicas para incorporar, com adaptações próprias, esse paradigma. A Constituição Federal de 1988, em seu art. 5º, inciso XXXII, e art. 170, inciso V, elege a defesa do consumidor como direito fundamental e princípio da ordem econômica. O art. 216 estende ao patrimônio cultural, de natureza material e imaterial, a proteção do Estado, o que abrange, inequivocamente, as manifestações culturais de natureza digital. Já a Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), consagra os direitos à informação adequada e clara, à proteção contra práticas abusivas e à reparação de danos, os quais são diretamente violados quando o consumidor é privado do uso de um produto pelo qual pagou.

A preservação de jogos eletrônicos como patrimônio cultural digital, por sua vez, já encontra ancoragem no Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) e no arcabouço da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991 (Lei Rouanet), cujo art. 18 foi ampliado, pela Lei nº 14.852, de 2024, para incluir expressamente a produção e coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes. É natural, portanto, que se avance para a preservação sistemática das obras — em especial daquelas que integram a memória da produção nacional e da comunidade de jogadores.

Este Projeto de Lei foi construído a partir de cinco eixos: (i) direito à informação, com obrigações claras sobre a dependência de servidor, o prazo mínimo de suporte de 2 (dois) anos e as consequências do encerramento do serviço; (ii) obrigação de continuidade ou reparação, mediante a escolha entre patch de funcionamento offline,





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada *Jandira Feghali* – PCdoB/RJ

disponibilização de ferramentas de continuidade ou reembolso proporcional; (iii) autorização expressa para a operação de servidores comunitários por jogadores e comunidades, com transparência financeira, teto de remuneração e preservação integral dos direitos autorais e patrimoniais dos titulares da obra; (iv) sanção pecuniária no caso de encerramento antecipado do serviço, correspondente ao maior valor entre 1% do faturamento nacional obtido com o jogo eletrônico e o piso proporcional de R\$ 500.000,00, cuja arrecadação alimenta o Fundo Nacional de Preservação e Fomento aos Jogos Eletrônicos; e (v) preservação cultural, com a possibilidade de depósito voluntário do jogo em instituição competente e o incentivo à sua salvaguarda, sem violação dos direitos autorais.

A adoção do prazo mínimo de 2 (dois) anos de suporte busca equilibrar a legítima expectativa do consumidor com a realidade de custo operacional dos jogos eletrônicos, especialmente aqueles produzidos por micro e pequenas empresas, evitando barreiras excessivas ao ingresso no mercado. Quando o encerramento ocorrer antes desse prazo, a multa proporcional destinada ao Fundo cumpre função dupla: repara a expectativa social frustrada e realimenta a política pública de fomento à indústria nacional.

A previsão dos servidores comunitários responde a uma prática já consolidada por gerações de jogadores brasileiros — a manutenção autônoma de comunidades de jogo após o desligamento oficial de servidores — e oferece a essa prática segurança jurídica, transparência e limites claros. A publicação obrigatória dos resultados financeiros, o teto para remuneração dos operadores e a destinação de excedentes ao Fundo ou ao próprio servidor evitam a captura comercial da iniciativa e resguardam a natureza cooperativa dessas comunidades. Ao mesmo tempo, o dispositivo é expresso ao afirmar que a operação técnica não implica transferência de direitos autorais, resguardando integralmente o titular da propriedade intelectual.

A proposição adota, ainda, um conjunto de exceções razoáveis, alinhado às melhores práticas internacionais, para jogos ofertados exclusivamente por assinatura, jogos inteiramente gratuitos e jogos originalmente comercializados como offline, evitando disciplinar hipóteses em que a expectativa legítima do consumidor já é diversa desde a origem. Foram previstos, também, prazos e regulamentação capazes de garantir segurança jurídica aos fornecedores e tempo hábil para adaptação da cadeia produtiva.





Câmara dos Deputados
Gabinete da Deputada *Jandira Feghali* – PCdoB/RJ

Cabe destacar, por fim, que esta iniciativa dialoga diretamente com a agenda cultural, tecnológica e econômica do Brasil. Ao proteger o consumidor, ao valorizar a comunidade brasileira de jogadores — uma das maiores do mundo — e ao instituir mecanismos concretos de preservação da memória digital, este Projeto de Lei fortalece o Marco Legal dos Games, dá densidade prática ao art. 216 da Constituição e coloca o Congresso Nacional em consonância com o debate internacional mais avançado sobre direitos digitais.

Por essas razões, e por reconhecer que a defesa do consumidor e a preservação da memória cultural são inseparáveis do futuro da indústria brasileira de jogos eletrônicos, submetemos a presente proposição à apreciação dos nobres Pares.

Sala das Sessões, em , de julho de 2026

Deputada **JANDIRA FEGHALI**
PCdoB/RJ

