

CÂMARADOS DEPUTADOS

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:

1. 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;
2. o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e
3. 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:

1. sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;
2. as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;
3. o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e
4. 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:

1. em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;
2. para fins terapêuticos; e
3. 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:

1. incentivo à criação de cursos técnicos e superiores de programação direcionados aos jogos eletrônicos;
2. criação ou apoio a oficinas de programação direcionadas aos jogos eletrônicos;
3. 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

C Â M A R A D O S D E P U T A D O S

Of. nº 551/2022/SGM-P

Brasília, 19 de outubro de 2022.

A Sua Excelência o Senhor Senador RODRIGO PACHECO
Presidente do Senado Federal

Assunto: Envio de proposição para apreciação

Senhor Presidente,

Encaminho a Vossa Excelência, a fim de ser submetido à apreciação do Senado Federal, nos termos do caput do art. 65 da Constituição Federal combinado com o art. 134 do Regimento Comum, o Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, da Câmara dos Deputados, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”.

Atenciosamente,

\$246218\$180127\$

\$246218\$180127\$

Documento : 93621 - 2