



# RELATÓRIO FINAL GTI GAMES

2026

MINISTÉRIO DA  
CULTURA



**PRESIDENTE DA REPÚBLICA**

LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA

**MINISTÉRIO DA CULTURA**

MARGARETH MENEZES

**SECRETARIA DO AUDIOVISUAL**

JOELMA OLIVEIRA GONZAGA

**MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO, INDÚSTRIA, COMÉRCIO E SERVIÇOS**

MÁRCIO FERNANDO ELIAS ROSA

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**

LEONARDO OSVALDO BARCHINI ROSA

**MINISTÉRIO DA SAÚDE**

ALEXANDRE ROCHA SANTOS PADILHA

**MINISTÉRIO DA FAZENDA**

DARIO CARNEVALLI DURIGAN

**MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**

LUCIANA BARBOSA DE OLIVEIRA SANTOS

**MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA**

WELLINGTON CÉSAR LIMA E SILVA

**MINISTÉRIO DO ESPORTE**

PAULO HENRIQUE PERNA CORDEIRO

**ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO**

JORGE RODRIGO ARAÚJO MESSIAS

**AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA**

**DIRETORIA COLEGIADA**

ALEX BRAGA MUNIZ, PAULO XAVIER ALCOFORADO E PATRÍCIA BARCELOS

**INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL**

JÚLIO CÉSAR CASTELO BRANCO REIS MOREIRA

**ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS-ABRAGAMES**

RODRIGO MANDARINO TERRA, RAQUEL GONTIJO

## COMPOSIÇÃO DO GTI GAMES

### I-MINISTÉRIO DA CULTURA:

- A) TITULAR: MILENA SILVINO EVANGELISTA;
- B) SUPLENTE: ANA PAULA MELO SYLVESTRE;
- C) TITULAR: FABRÍCIO ANTENOR PEREIRA; E
- D) SUPLENTE: SANDRO REGUEIRA SANTOS.

### II-MINISTÉRIO DO DESENVOLVIMENTO, INDÚSTRIA, COMÉRCIO E SERVIÇOS:

- A) TITULAR: AMÉLIA REGINA MUSSI GABRIEL TEIXEIRA; E
- B) SUPLENTE: MIGUEL CAMPO DALL'ORTO EMERY DE CARVALHO.

### III-MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO:

- A) TITULAR: ANA ÚNGARI DAL FABBRO; E
- B) SUPLENTE: RODRIGO LOFRANO ALVES DOS SANTOS.

### IV-MINISTÉRIO DA SAÚDE:

- A) TITULAR: GABRIELLA DE ANDRADE BOSKA; E
- B) SUPLENTE: VINICIUS BATISTA VIEIRA.

### V-MINISTÉRIO DA FAZENDA:

- A) TITULAR: ALEX DE SOUSA ARAÚJO; E
- B) SUPLENTE: LEANDRO DOS REIS LUCCHESI.

### VI-MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO:

- A) TITULAR: LEONARDO CAMARGO NEVES; E
- B) SUPLENTE: DANILO TORQUATO UBALDINE.

### VII-MINISTÉRIO DA JUSTIÇA E SEGURANÇA PÚBLICA:

- A) TITULAR: EDUARDO DE ARAÚJO NEPOMUCENO; E
- B) SUPLENTE: JOÃO VICTOR SOARES SIMÕES.

### VIII-MINISTÉRIO DO ESPORTE:

- A) TITULAR: GIOVANNI ROCCO NETO; E
- B) SUPLENTE: CARLOS EDUARDO MESQUITA ALBUQUERQUE.

### IX-AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA:

- A) TITULAR: PATRÍCIA BARCELOS; E
- B) SUPLENTE: EDUARDO STOPATO DA FONSECA.

### X-INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL:

- A) TITULAR: ÉRICA GUIMARÃES CORRÊA; E
- B) SUPLENTE: RENATA RIBEIRO PEREIRA.

### XI-ADVOCACIA-GERAL DA UNIÃO:

- A) TITULAR: OSÍRIS VARGAS PELLANDA; E
- B) SUPLENTES: KIZZY COLLARES ANTUNES, MARIA OLÍMPIA BOINA DE ABREU E EDUARDO MARTINS CAPELLARI.

### XII-ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS:

- A) TITULAR: RODRIGO MANDARINO TERRA; E
- B) SUPLENTE: RAQUEL GONTIJO MENEZES.

### COORDENAÇÃO TÉCNICA E SISTEMATIZAÇÃO:

MILENA EVANGELISTA  
ANA PAULA MELO SYLVESTRE  
LUIZA VASCONCELOS BASILE  
THIAGO CAVALCANTI DO NASCIMENTO

### APOIO DE CONSULTORIA ESPECIALIZADA:

PEDRO SANTORO ZAMBON

### PROCESSO SEI/MINC

01400.005385/2025-18



*É PERMITIDA A REPRODUÇÃO TOTAL  
OU PARCIAL DESTE RELATÓRIO,  
DESDE QUE CITADA A FONTE.*

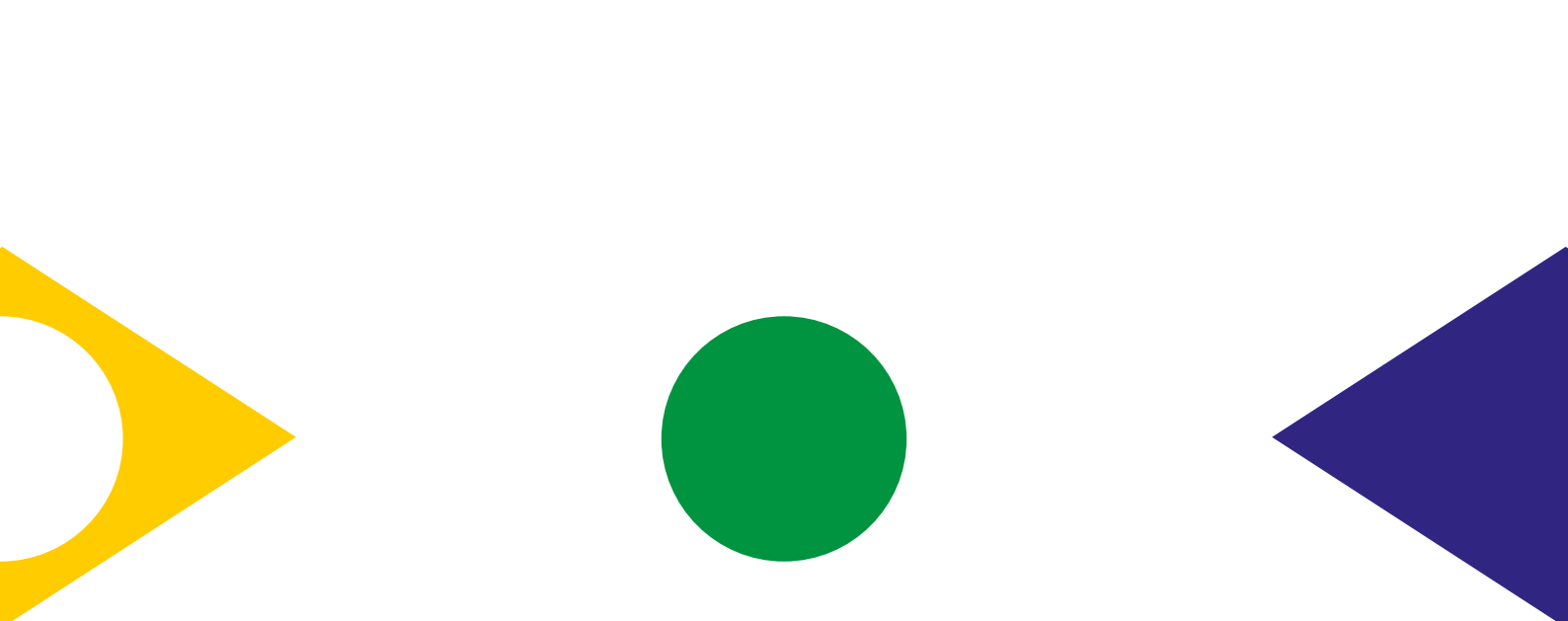
**VENDA PROIBIDA.**



# SUMÁRIO

|                                                                                                      |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO</b>                                                                                    | <b>6</b>   |
| <b>HISTÓRICO E COMPOSIÇÃO DO GTI GAMES</b>                                                           | <b>9</b>   |
| <b>O MARCO LEGAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS</b>                                                           | <b>12</b>  |
| <b>A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL E NO MUNDO</b>                                         | <b>15</b>  |
| <b>PONTOS CENTRAIS DE DEBATE DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL</b>                               | <b>19</b>  |
| 1. Delimitação e articulação de competências institucionais                                          | 20         |
| 2. A distinção entre Jogos Eletrônicos e Jogos de Apostas (Gaming x Gambling)                        | 25         |
| 3. Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário               | 29         |
| 4. Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | 37         |
| 5. Regulamentação dos dispositivos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação                 | 41         |
| 6. Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                                       | 44         |
| 7. A promoção da equidade nos Jogos Eletrônicos                                                      | 48         |
| 8. Fundos e Mecanismos internacionais de fomento e coprodução                                        | 53         |
| 9. Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos                                    | 58         |
| 10. Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento                                       | 65         |
| 11. Regulamentação dos dispositivos de fomento à cultura para os jogos eletrônicos                   | 68         |
| 12. Proteção da propriedade intelectual e combate à pirataria de jogos eletrônicos                   | 77         |
| <b>CONSOLIDAÇÃO DAS RECOMENDAÇÕES DO GTI GAMES</b>                                                   | <b>85</b>  |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                                                                    | <b>93</b>  |
| <b>ANEXOS</b>                                                                                        | <b>95</b>  |
| <b>ANEXO I - ESPECIALISTAS E PALESTRANTES CONVIDADOS</b>                                             | <b>96</b>  |
| <b>ANEXO II - RELATÓRIOS DAS REUNIÕES REALIZADAS</b>                                                 | <b>111</b> |
| <b>ANEXO III MATRIZ DE ANÁLISE DETALHADA DO MARCO LEGAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS</b>                    | <b>214</b> |





# INTRODUÇÃO

O Grupo de Trabalho Interministerial para Regulamentação da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024 (GTI Games), foi instituído com a finalidade de elaborar subsídios técnicos e recomendações para a regulamentação do Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos. A criação do grupo decorre da necessidade de consolidar um ambiente regulatório capaz de promover o desenvolvimento sustentável do setor, ampliar sua competitividade, estimular a inovação, fortalecer a produção nacional e garantir a adequada proteção dos direitos dos usuários e dos agentes econômicos envolvidos.

O GTI Games reuniu representantes de diferentes órgãos da Administração Pública Federal, e de entidades representativas do setor, especialistas e demais atores relevantes da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos. As atividades desenvolvidas incluíram reuniões técnicas, apresentações temáticas, análises de estudos nacionais e internacionais, levantamento de dados setoriais e debates sobre os principais desafios e oportunidades relacionados à implementação do novo marco legal. A metodologia adotada buscou conciliar a análise das melhores práticas internacionais com as especificidades do

mercado brasileiro, considerando as características econômicas, culturais, tecnológicas e sociais que permeiam a indústria de jogos eletrônicos.

A aprovação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos representa um importante avanço institucional para o reconhecimento do setor como atividade estratégica para o desenvolvimento econômico, tecnológico e cultural do país. A legislação estabeleceu diretrizes para o funcionamento da indústria, promoveu maior segurança jurídica para empresas e profissionais e reconheceu os jogos eletrônicos como expressão da criatividade, da inovação e da produção cultural contemporânea. Sua regulamentação, contudo, demanda o aprofundamento de temas complexos e multidisciplinares, que envolvem aspectos relacionados à classificação indicativa, proteção de crianças e adolescentes, direitos autorais e propriedade intelectual, tributação, acessibilidade, diversidade, formação profissional, internacionalização, pesquisa e inovação tecnológica.

A relevância desse debate é reforçada pela posição de destaque ocupada pelo Brasil no cenário global de jogos eletrônicos. O país figura entre os maiores mercados consumidores do mundo e possui uma comunidade expressiva de jogadores, além de um ecossistema crescente de estúdios, desenvolvedores independentes, empresas de tecnologia, criadores de conteúdo e instituições de ensino voltadas à formação de profissionais especializados. Ao mesmo tempo, persistem desafios relacionados à ampliação da capacidade produtiva nacional, ao acesso a mecanismos de financiamento, à inserção internacional das empresas brasileiras e à consolidação de políticas públicas capazes de impulsionar o crescimento do setor.

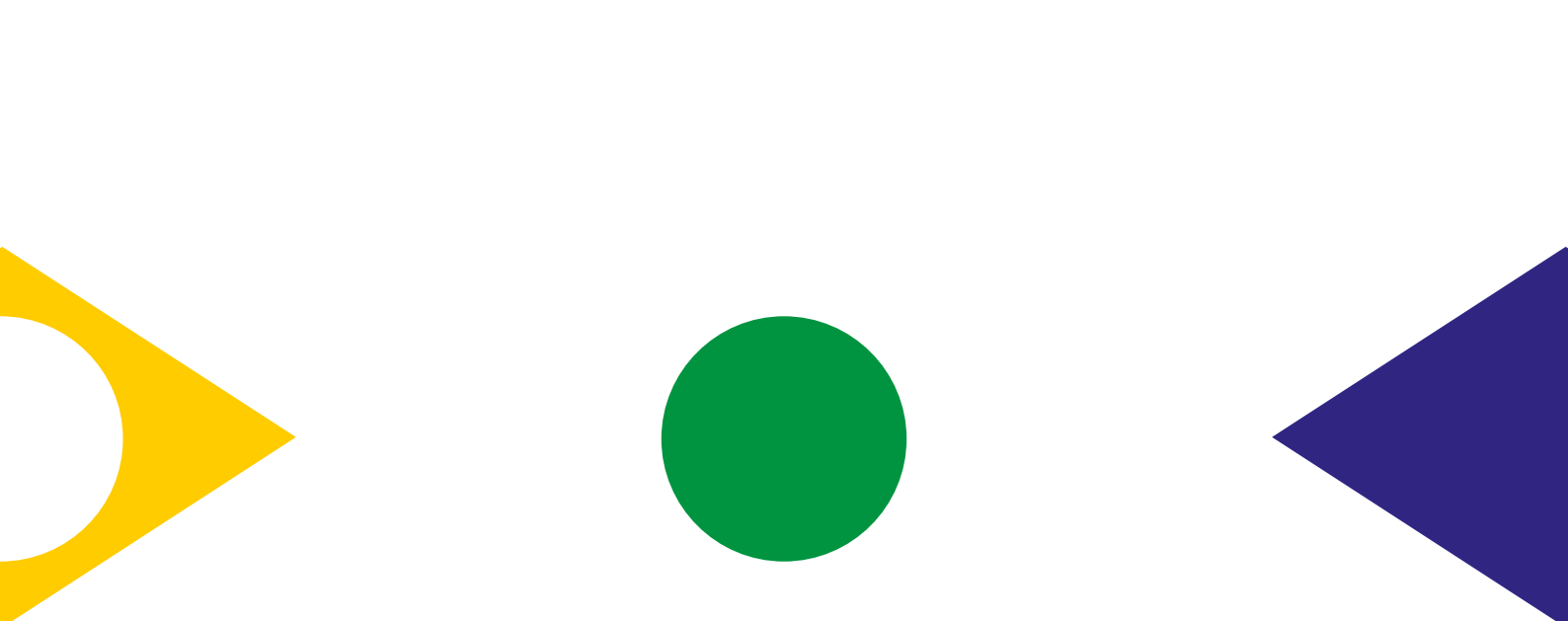
Nesse contexto, a atuação do GTI Games buscou contribuir para a construção de um marco regulatório moderno, equilibrado e aderente às transformações tecnológicas que caracterizam a economia digital contemporânea. As recomendações apresentadas neste relatório têm como objetivo apoiar a implementação da Lei nº 14.852/2024 e subsidiar a formulação de políticas públicas voltadas ao fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos, promovendo a inovação, a geração de emprego e renda, a valorização da diversidade cultural e a ampliação da presença do Brasil nos mercados nacional e internacional.

O documento apresenta, inicialmente, o histórico dos trabalhos desenvolvidos pelo Grupo de Trabalho e uma contextualização da indústria de jogos



eletrônicos no Brasil e no mundo. Em seguida, são abordados os principais temas discutidos ao longo das reuniões, incluindo aspectos regulatórios, econômicos, tecnológicos, culturais e sociais relacionados ao setor. Embora os esportes eletrônicos (*e-sports*) integrem a cadeia ampliada de atividades relacionadas aos jogos eletrônicos e mantenham interfaces com o desenvolvimento do setor, o objeto deste relatório concentra-se na implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e nas atividades relacionadas ao desenvolvimento, produção, comercialização, financiamento e proteção dos mesmos. A organização de competições e demais atividades esportivas vinculadas aos *e-sports* constitui temática correlata, mas dotada de especificidades próprias e sujeita a marcos institucionais e regulatórios distintos. Por fim, são consolidadas as conclusões e recomendações elaboradas pelo GTI Games, com vistas a contribuir para a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e para o desenvolvimento sustentável da indústria no país.





# **HISTÓRICO E COMPOSIÇÃO DO GTI GAMES**

A publicação da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, que instituiu o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, representou um avanço decisivo para o reconhecimento jurídico, econômico, cultural e tecnológico do setor de games no Brasil. A nova legislação estabeleceu princípios, diretrizes e instrumentos de fomento para a atividade, ao mesmo tempo em que previu a necessidade de regulamentação de diversos dispositivos para sua efetiva aplicação. Nesse contexto, tornou-se necessário criar um espaço de articulação governamental capaz de reunir as diferentes competências institucionais envolvidas nesta formulação.

Com essa finalidade, o Ministério da Cultura instituiu, por meio da Portaria MinC nº 260, de 16 de dezembro de 2025, o Grupo de Trabalho Interministerial para Regulamentação da Lei nº 14.852/2024 (GTI Games), com a atribuição de elaborar propostas normativas destinadas à implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. O grupo foi concebido como instância de

coordenação intersetorial para análise dos aspectos culturais, econômicos, tecnológicos, educacionais, jurídicos e sociais relacionados à indústria brasileira de jogos eletrônicos.

A composição do GTI refletiu o caráter transversal da política pública para o setor. Integraram o colegiado representantes do Ministério da Cultura (MinC), responsável pela coordenação dos trabalhos, do Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (MDIC), do Ministério da Educação (MEC), do Ministério da Saúde (MS), do Ministério da Fazenda (MF), do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), do Ministério da Justiça e Segurança Pública (MJSP), do Ministério do Esporte (MEsp), da Agência Nacional do Cinema (Ancine), do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), da Advocacia-Geral da União (AGU) e da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames). Além dos membros titulares e suplentes, os trabalhos contaram com o acompanhamento e a participação institucional de representantes do Ministério das Relações Exteriores (MRE), da Presidência da República e do Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional (MIDR), contribuindo para ampliar a articulação federativa e o alinhamento das discussões com as agendas estratégicas de desenvolvimento econômico, inserção internacional e inovação.

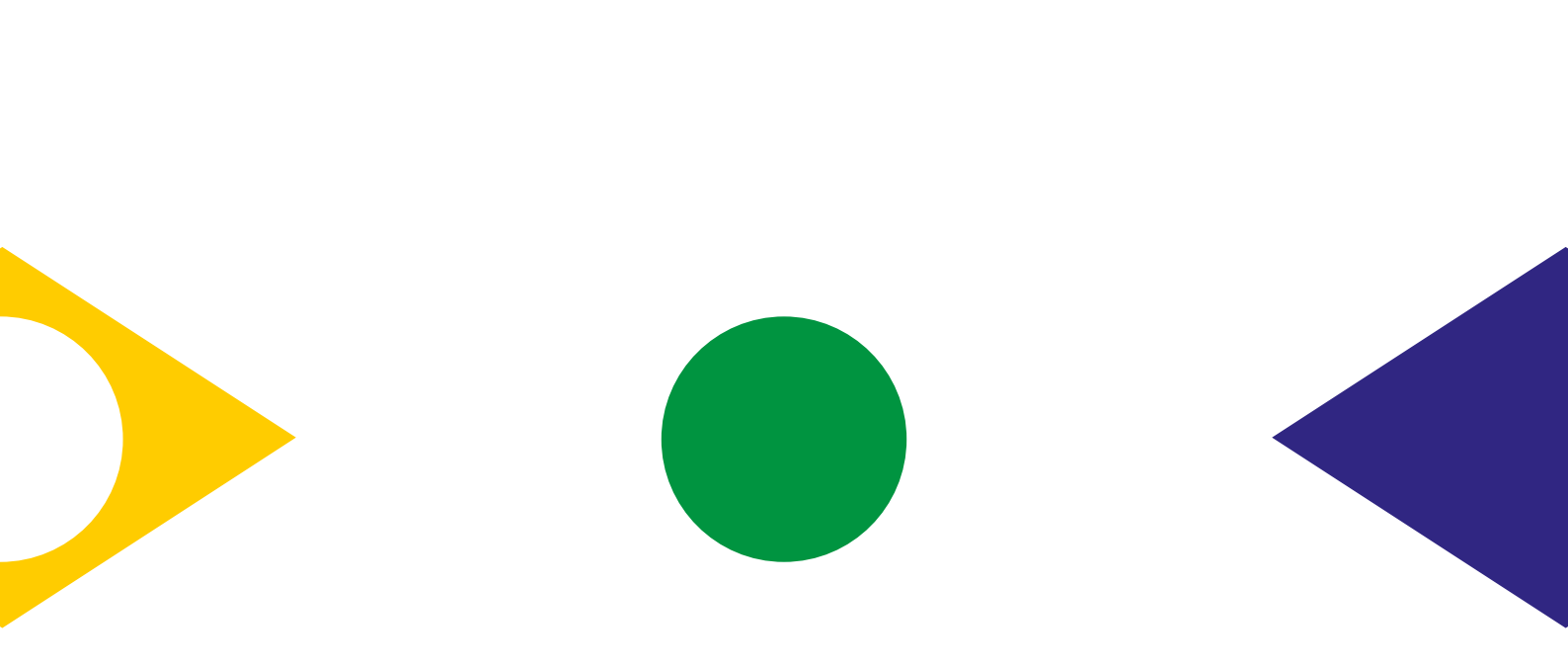
Os trabalhos foram estruturados a partir de uma metodologia baseada em reuniões temáticas periódicas, realização de estudos técnicos e escuta qualificada de especialistas, representantes da indústria, pesquisadores e entidades governamentais e da sociedade civil. Entre fevereiro e julho de 2026, foram promovidos doze encontros temáticos, estruturados em torno dos principais eixos da Lei nº 14.852/2024. O primeiro encontro teve como objetivo definir a metodologia de trabalho e alinhar o funcionamento interno do GTI. Na sequência, foram debatidos temas como o panorama da indústria de jogos eletrônicos e suas demandas regulatórias, o enquadramento das empresas desenvolvedoras e os aspectos tributários, os requisitos para o desenvolvimento de jogos e a importação de ferramentas essenciais, os mecanismos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação, a formação de recursos humanos, a promoção da diversidade, acessibilidade e regionalização, experiências internacionais de financiamento e coprodução, o uso dos jogos para educação, saúde e impacto social, a proteção de crianças e



adolescentes, os instrumentos de fomento cultural e, por fim, a proteção da propriedade intelectual e o combate à pirataria.

A metodologia adotada privilegiou o diálogo federativo e a participação de especialistas reconhecidos nacional e internacionalmente. Assim, o GTI recebeu contribuições de representantes de associações estaduais de desenvolvedores e do sindicato de trabalhadores de jogos, pesquisadores universitários, especialistas em acessibilidade, propriedade intelectual, educação, saúde digital e políticas de financiamento para o setor, além de representantes de organismos internacionais e instituições públicas. Essa diversidade permitiu ampliar a compreensão sobre os desafios regulatórios da indústria e a identificação de boas práticas adotadas em diferentes contextos.

Em razão da abrangência dos temas analisados e da necessidade de aprofundamento técnico das discussões, o prazo de funcionamento do GTI foi prorrogado por mais noventa dias pela Portaria MinC nº 280, de 8 de abril de 2026. A extensão do mandato permitiu a realização integral do cronograma de reuniões temáticas e a consolidação das contribuições recebidas, culminando na elaboração deste Relatório Final, que sistematiza os diagnósticos produzidos e apresenta recomendações para a regulamentação e o fortalecimento da política pública voltada ao desenvolvimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos.



# O MARCO LEGAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A aprovação da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, representou um marco histórico para a indústria brasileira de jogos eletrônicos. Resultado de um amplo processo de debate entre Poder Legislativo, órgãos governamentais, entidades representativas do setor, pesquisadores e agentes da economia criativa, a norma estabeleceu, pela primeira vez, um arcabouço jurídico específico para os jogos eletrônicos no Brasil, conferindo segurança jurídica a uma atividade que, até então, encontrava-se dispersa entre diferentes regimes normativos e classificações econômicas.

O principal avanço promovido pela Lei nº 14.852/2024 foi o reconhecimento dos jogos eletrônicos como obras audiovisuais interativas desenvolvidas como programas de computador, definindo juridicamente sua natureza híbrida, simultaneamente cultural e tecnológica. Ao estabelecer esse conceito, a legislação consolidou o entendimento de que os jogos eletrônicos integram o campo do audiovisual e da economia criativa, superando ambiguidades

históricas que dificultavam o acesso do setor a instrumentos de fomento, financiamento e promoção cultural. Além disso, a lei diferenciou expressamente os jogos eletrônicos das modalidades lotéricas, apostas e jogos de azar, impedindo que essas atividades sejam confundidas com o segmento regulado pelo marco legal.

O Marco Legal também estabeleceu diretrizes para o desenvolvimento da indústria nacional, reconhecendo formalmente as empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e diversas categorias profissionais que compõem a cadeia produtiva, incluindo programadores, designers de jogos, designers de narrativa, artistas visuais e sonoros, produtores e testadores. A legislação determinou ainda a criação de código específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), medida considerada fundamental para aprimorar a produção de estatísticas, o monitoramento econômico do setor e a formulação de políticas públicas baseadas em evidências.

Outro aspecto relevante da lei consiste no reconhecimento das ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, incluindo equipamentos, softwares especializados, licenças e kits de desenvolvimento (SDKs e DevKits). Ao prever a possibilidade de regulamentação específica para importação e tributação desses insumos, o marco legal criou bases para enfrentar obstáculos historicamente apontados pelo setor, relacionados ao elevado custo de acesso a tecnologias indispensáveis para a produção competitiva de jogos destinados ao mercado global.

A legislação ampliou ainda o reconhecimento dos jogos eletrônicos como instrumentos passíveis de utilização em diversas políticas públicas. Além do entretenimento, a norma autorizou expressamente sua aplicação em contextos educacionais, terapêuticos, de treinamento, formação profissional, comunicação e propaganda, abrindo caminho para iniciativas voltadas à educação digital, saúde, formação profissional e inovação tecnológica.

No campo da proteção de direitos, a lei incorporou princípios relacionados à defesa do consumidor, à proteção de dados pessoais e à proteção integral de crianças e adolescentes. O texto determinou que mecanismos de classificação indicativa considerem riscos associados a microtransações e estabeleceu salvaguardas específicas para ambientes digitais frequentados por crianças e adolescentes, incluindo sistemas de denúncia, mecanismos



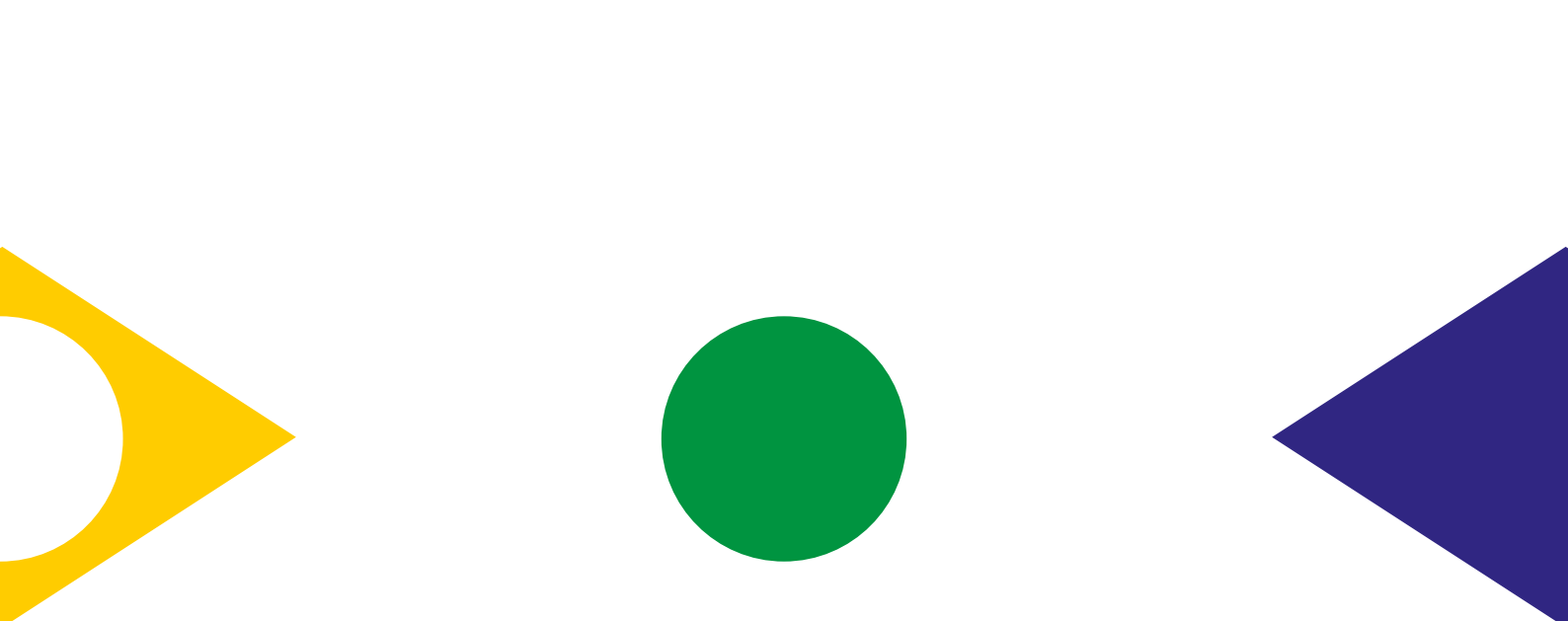
de moderação, ferramentas de supervisão parental e medidas voltadas à promoção de ambientes digitais seguros.

Entre as medidas voltadas ao fortalecimento da indústria, a Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente que os investimentos em jogos eletrônicos constituem investimentos em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura. A legislação fortalece a inserção do setor nas políticas públicas de financiamento e promoção cultural, consolidando juridicamente um processo de aproximação que já vinha ocorrendo por meio da Lei Rouanet, do Fundo Setorial do Audiovisual e de outras iniciativas governamentais. Ao reconhecer os jogos eletrônicos como parte integrante das políticas culturais e audiovisuais brasileiras, o Marco Legal cria condições mais favoráveis para a ampliação dos instrumentos de apoio ao desenvolvimento da indústria nacional.

A Lei nº 14.852/2024 também promoveu avanços na proteção da propriedade intelectual ao incluir os jogos eletrônicos entre os objetos passíveis de registro junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI). A medida fortalece a proteção de ativos estratégicos da indústria, contribuindo para ampliar a segurança jurídica dos empreendimentos brasileiros e para estimular a geração de propriedade intelectual nacional.

Embora represente uma conquista histórica para o setor, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos não esgota os desafios regulatórios existentes. Dispositivos da lei ainda necessitam de regulamentação complementar, especialmente aqueles relacionados ao enquadramento econômico das empresas desenvolvedoras, à regulamentação tributária de ferramentas essenciais, aos mecanismos de fomento cultural e audiovisual, às políticas de formação profissional, à proteção de crianças e adolescentes e aos procedimentos de propriedade intelectual. Nesse sentido, a regulamentação da Lei nº 14.852/2024 constitui etapa fundamental para transformar os princípios estabelecidos pelo marco legal em instrumentos efetivos de desenvolvimento econômico, cultural, tecnológico e social para a indústria brasileira de jogos eletrônicos.





# **A INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL E NO MUNDO**

A indústria de jogos eletrônicos consolidou-se como uma das principais atividades da economia criativa contemporânea, reunindo elementos de tecnologia, cultura, comunicação e inovação. Nas últimas décadas, o setor apresentou crescimento acelerado em escala global, impulsionado pela expansão da internet, pela popularização dos dispositivos móveis, pela distribuição digital de conteúdo e pela crescente integração dos jogos ao cotidiano de diferentes faixas etárias. Os jogos eletrônicos ocupam posição de destaque entre os segmentos do entretenimento digital, movimentando bilhões de dólares anualmente e alcançando centenas de milhões de consumidores em todo o mundo.

A estrutura produtiva da indústria de jogos é composta por uma ampla rede de agentes econômicos, incluindo estúdios de desenvolvimento, publicadoras,

plataformas digitais, fabricantes de hardware, empresas de tecnologia, distribuidoras, criadores de conteúdo e prestadores de serviços especializados. Trata-se de um setor intensivo em conhecimento, que demanda profissionais de diversas áreas, como programação, design, artes visuais, animação, roteiro, música, gestão de projetos, marketing e análise de dados. Além de seu impacto econômico, os jogos eletrônicos desempenham papel relevante na produção cultural contemporânea, constituindo uma linguagem artística capaz de combinar narrativa, audiovisual, interatividade e participação do público.

Nos últimos anos, a indústria mundial passou por importantes transformações. A consolidação dos modelos digitais de distribuição ampliou o acesso dos consumidores aos jogos, enquanto o formato *free-to-play* e os serviços baseados em assinaturas passaram a ocupar posição central nas estratégias de mercado. Ao mesmo tempo, o setor enfrenta desafios relacionados ao aumento dos custos de desenvolvimento, à intensificação da concorrência e à saturação de determinados segmentos. O crescimento da oferta de novos títulos, especialmente nas plataformas digitais, tornou mais difícil a conquista de visibilidade comercial, exigindo estratégias cada vez mais sofisticadas de marketing, gestão de comunidades e internacionalização.

Nesse contexto, o Brasil ocupa uma posição de destaque como mercado consumidor. O país está entre os maiores públicos de jogos eletrônicos do mundo e apresenta uma base expressiva de jogadores distribuídos entre diferentes plataformas, incluindo dispositivos móveis, computadores e consoles. O hábito de jogar encontra-se amplamente disseminado entre a população brasileira, abrangendo diferentes faixas etárias, gêneros e perfis socioeconômicos. O crescimento do acesso à internet e a popularização dos *smartphones* contribuíram significativamente para a expansão desse mercado, tornando os jogos digitais uma das principais formas de entretenimento da população.

Entretanto, existe uma diferença significativa entre o peso do Brasil como consumidor e sua participação como produtor de jogos eletrônicos. Embora o país possua uma das maiores comunidades de jogadores do mundo, sua presença na geração de receitas globais e na exportação de produtos ainda é relativamente reduzida. Esse cenário evidencia a existência de desafios estruturais relacionados ao acesso a financiamento, à internacionalização das empresas, à formação especializada de profissionais, à proteção da



propriedade intelectual e à consolidação de modelos de negócios competitivos em escala internacional.

Apesar dessas limitações, o Brasil reúne importantes condições para ampliar sua participação na indústria global, como amplo mercado interno, diversidade cultural, criatividade reconhecida internacionalmente e uma comunidade crescente de desenvolvedores independentes. Esses fatores representam vantagens competitivas para a criação de produtos originais capazes de dialogar tanto com o público nacional quanto com mercados estrangeiros. A valorização de elementos culturais brasileiros em narrativas, personagens, cenários e estéticas pode contribuir para a construção de propriedades intelectuais diferenciadas e com potencial de inserção internacional.

O fortalecimento do ecossistema nacional de desenvolvimento de jogos depende da articulação entre diferentes atores, incluindo empresas, instituições de ensino, organizações do setor, investidores e poder público. Nos últimos anos, observa-se o avanço de iniciativas voltadas à criação de ambientes mais favoráveis ao desenvolvimento da indústria, com ampliação de instrumentos de financiamento, programas de formação profissional, ações de internacionalização e reconhecimento institucional dos jogos eletrônicos como manifestação cultural e atividade econômica estratégica. Essas medidas contribuem para reduzir barreiras históricas e criar condições para o crescimento sustentável do setor.

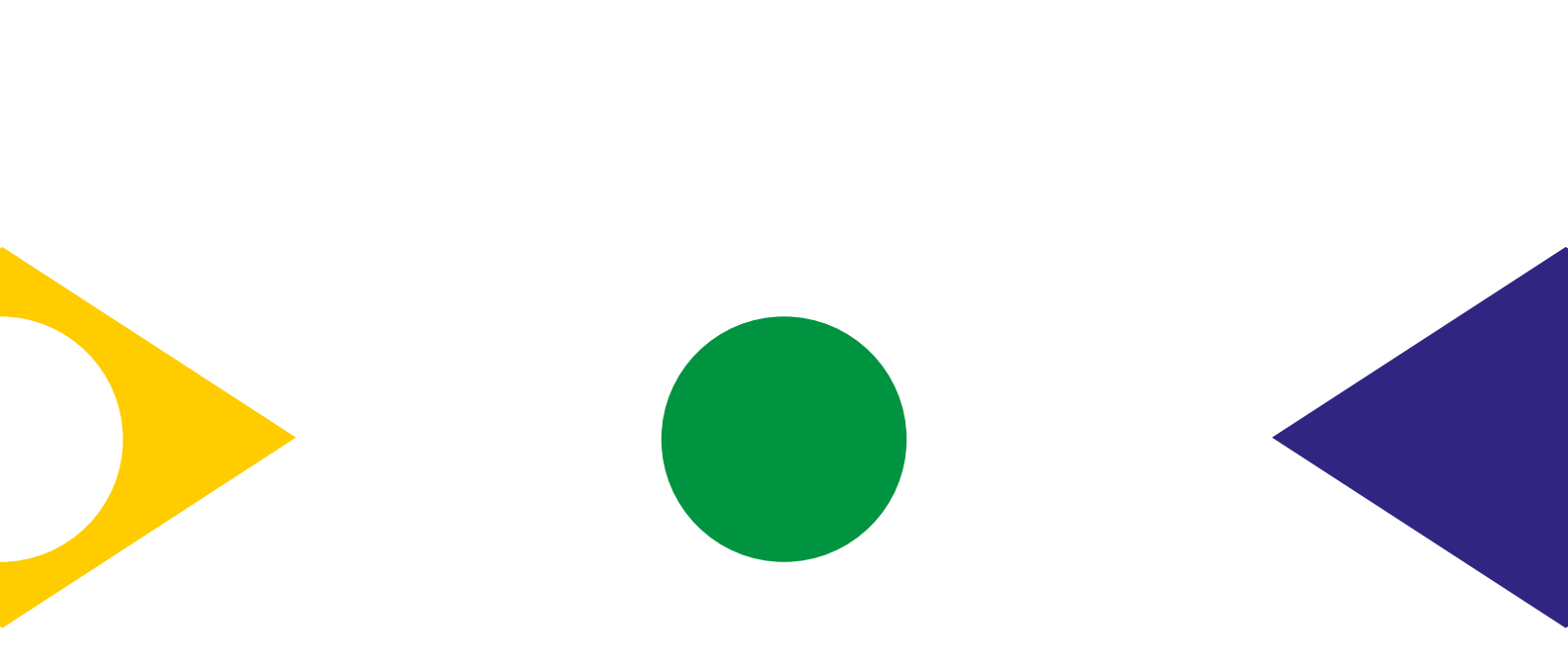
Outro aspecto relevante é a crescente aproximação entre os jogos eletrônicos e outras áreas da economia criativa. Os jogos eletrônicos estabelecem conexões com o audiovisual, a música, a educação, a publicidade, a animação, o design e as tecnologias emergentes, ampliando seu impacto econômico e cultural. Além do entretenimento, jogos digitais vêm sendo utilizados em processos educativos, treinamentos profissionais, ações de comunicação, projetos culturais e aplicações voltadas à saúde e à pesquisa científica. Essa diversidade de usos demonstra o potencial do setor para gerar inovação e estimular novas formas de produção e circulação de conhecimento.

As perspectivas para o futuro indicam que os jogos eletrônicos continuarão ocupando posição central na economia digital global. Embora a indústria enfrente desafios relacionados à competitividade, aos custos de produção e às transformações tecnológicas, a demanda por conteúdos interativos



permanece elevada. Para o Brasil, o principal desafio consiste em transformar sua relevância como mercado consumidor em capacidade efetiva de produção, inovação e exportação. O fortalecimento das empresas nacionais, a ampliação dos investimentos em formação e tecnologia, a promoção internacional dos estúdios brasileiros e a consolidação de políticas públicas específicas podem contribuir para posicionar o país como um dos principais polos de desenvolvimento de jogos eletrônicos no cenário mundial. Dessa forma, além de gerar emprego, renda e inovação, a indústria poderá ampliar a presença da cultura brasileira nos fluxos globais de produção e circulação de conteúdo digital.





# **PONTOS CENTRAIS DE DEBATE DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL**

O Relatório Final sintetiza os pontos principais do debate do Grupo de Trabalho Interministerial dos *Games* e é concluído com as recomendações dos pontos necessários de observância para a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024). Os relatórios de cada uma das reuniões realizadas, as informações sobre os especialistas e palestrantes convidados e a Matriz de análise detalhada do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, constam como anexos.

## **1. DELIMITAÇÃO E ARTICULAÇÃO DE COMPETÊNCIAS INSTITUCIONAIS**

A implementação efetiva das previsões do Marco Legal demanda uma atuação coordenada entre os diferentes órgãos e entidades da Administração Pública Federal cujas competências institucionais incidem, de forma direta ou indireta, sobre o desenvolvimento, a regulação e o fortalecimento dos jogos eletrônicos.

A própria natureza dos jogos eletrônicos, conforme estabelecida no Marco, evidencia o caráter transversal da política pública. A indústria de jogos eletrônicos articula simultaneamente dimensões culturais, audiovisuais, tecnológicas, econômicas e industriais, além de se relacionar com as políticas de ciência, tecnologia e inovação, educação e formação profissional, saúde, proteção de crianças e adolescentes, defesa do consumidor, propriedade intelectual, tributação, comércio exterior, desenvolvimento regional e inserção internacional.

Nesse sentido, a regulamentação do Marco Legal não deve ser compreendida como atribuição exclusiva de um único órgão ou setor da Administração Pública. Ao contrário, sua efetiva implementação pressupõe a observância das competências legalmente estabelecidas para cada instituição e a construção de mecanismos capazes de assegurar a complementaridade, a coerência e a coordenação das diferentes ações governamentais incidentes sobre o setor.

A experiência de funcionamento do GTI Games confirmou essa necessidade. A composição do Grupo reuniu órgãos e entidades com competências relacionadas às diferentes dimensões da indústria de jogos eletrônicos, permitindo que questões culturais e audiovisuais, econômicas e industriais, tributárias, tecnológicas, educacionais, sociais, jurídicas e de propriedade intelectual fossem analisadas de forma integrada. A diversidade de temas debatidos ao longo dos trabalhos demonstrou que decisões adotadas em uma área podem produzir efeitos sobre outras políticas públicas, tornando necessária a articulação institucional para evitar lacunas, sobreposições, contradições ou duplicidades na atuação estatal.



No campo cultural e audiovisual, compete ao Ministério da Cultura formular e coordenar as políticas culturais federais aplicáveis aos jogos eletrônicos, promovendo o seu reconhecimento como expressão cultural e integrando o setor aos instrumentos de fomento, formação, difusão e desenvolvimento da economia criativa. À Agência Nacional do Cinema, no âmbito de suas competências legais, cabem as atribuições relacionadas à regulação e ao desenvolvimento das atividades audiovisuais, bem como à gestão e à operacionalização dos instrumentos sob sua responsabilidade, especialmente aqueles relacionados ao financiamento e ao fomento audiovisual.

A regulamentação dos dispositivos relativos ao acesso dos jogos eletrônicos aos mecanismos de fomento cultural e audiovisual deverá, portanto, observar uma clara delimitação das atribuições do MinC e da Ancine, a exemplo do modelo adotado pelo Decreto nº 4.456, de 4 de novembro de 2002, no que se refere à atuação dos dois órgãos sobre projetos audiovisuais realizados com base na Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991. Essa delimitação deverá buscar assegurar segurança jurídica aos agentes do setor, clareza quanto aos procedimentos administrativos aplicáveis e atuação complementar entre as instituições, sem prejuízo dos mecanismos de coordenação necessários à coerência da política pública.

Essa lógica, no entanto, não se restringe à relação entre MinC e Ancine. A implementação do Marco Legal envolve igualmente matérias inseridas nas competências de outros órgãos e entidades da Administração Pública Federal. As questões relacionadas ao desenvolvimento industrial, à competitividade das empresas, ao comércio exterior, à aquisição e à importação de ferramentas essenciais, por exemplo, exigem articulação com as áreas responsáveis pelas políticas industrial, comercial e de desenvolvimento econômico. Da mesma forma, os dispositivos relativos à pesquisa, ao desenvolvimento e à inovação demandam convergência com os instrumentos e políticas voltados à ciência, à tecnologia e à inovação.

As medidas relativas à classificação econômica das empresas, ao enquadramento tributário e aos regimes incidentes sobre a atividade requerem atuação coordenada entre os órgãos responsáveis pelas políticas econômica, tributária e de desenvolvimento produtivo, observadas as atribuições próprias das instituições competentes. A regulamentação das ferramentas



essenciais previstas no Art. 9º da Lei nº 14.852/2024, por sua vez, evidencia particularmente a necessidade de coordenação entre as áreas de indústria, comércio exterior, tributação, ciência e tecnologia e desenvolvimento econômico, inclusive para assegurar compatibilidade com os regimes tarifários e aduaneiros já existentes.

No campo da formação, a implementação dos artigos 13 e 14 do Marco Legal pressupõe a articulação entre as políticas de educação, cultura, ciência e tecnologia e inovação, de modo a ampliar a oferta de formação especializada, aproximar instituições de ensino, empresas e profissionais e favorecer a constituição de espaços de aprendizagem, experimentação e inovação que se adequem às especificidades de cada um dos territórios.

A utilização dos jogos para finalidades além do entretenimento também reforça a necessidade de atuação intersetorial. As possibilidades de aplicação em contextos educacionais, de saúde, treinamento, formação profissional e impacto social demandam a construção de agendas específicas entre os órgãos responsáveis por essas políticas, respeitadas as particularidades e os objetivos de cada área. Nesses casos, os jogos eletrônicos podem constituir instrumentos complementares às políticas setoriais, exigindo, para tanto, diálogo entre as áreas responsáveis pela formulação das políticas e aquelas vinculadas ao desenvolvimento da indústria.

De igual modo, as questões relacionadas à proteção de crianças e adolescentes, à classificação indicativa, à defesa de direitos e à segurança dos ambientes digitais exigem coordenação entre os órgãos responsáveis pelas respectivas políticas.

No âmbito da propriedade intelectual, a natureza híbrida dos jogos eletrônicos exige a atuação complementar das instituições responsáveis pelos diferentes regimes de proteção incidentes sobre seus ativos, uma vez que a definição de jogos eletrônicos constante do art. 5º, inciso I, da Lei nº 14.852 trata do aspecto audiovisual, de responsabilidade da Ancine, e do programa de computador, cujo registro cabe ao INPI, conforme o Decreto nº 2.556/1998.

A proteção de programas de computador, obras audiovisuais, marcas, personagens, roteiros, trilhas sonoras e demais elementos que compõem os jogos exige a articulação entre as políticas de direitos autorais e propriedade



industrial. O combate à pirataria e às novas formas de violação de direitos no ambiente digital igualmente demanda cooperação entre os órgãos competentes e diálogo continuado com os agentes do setor e a sociedade civil.

A dimensão internacional da indústria também não pode ser dissociada dessa arquitetura institucional. A ampliação da presença de empresas e propriedades intelectuais brasileiras nos mercados estrangeiros depende não apenas de mecanismos de financiamento, mas também de ações relacionadas à promoção comercial, cooperação internacional, proteção da propriedade intelectual, tributação e desenvolvimento empresarial. A formulação de estratégias de internacionalização, portanto, deve considerar a articulação entre as áreas responsáveis pela cultura, desenvolvimento econômico, comércio exterior, inovação e relações internacionais.

Também se mostra necessária a incorporação da perspectiva territorial e regional à implementação das políticas para o setor. A expansão da indústria brasileira de jogos eletrônicos requer atenção às desigualdades regionais de infraestrutura, acesso a financiamento, formação profissional e capacidade produtiva, demandando diálogo entre as políticas setoriais e os instrumentos de desenvolvimento regional. A coordenação entre União, estados, Distrito Federal, municípios, instituições de ensino, empresas e organizações do setor poderá contribuir para a constituição de ecossistemas locais e regionais de desenvolvimento, formação e inovação.

A implementação das políticas públicas voltadas aos jogos eletrônicos deve observar, ainda, o pacto federativo e as competências próprias dos diferentes entes federativos. Nesse sentido, a atuação da União deverá buscar articulação com estados, Distrito Federal e municípios, respeitadas as autonomias e atribuições de cada ente e considerando as instâncias, mecanismos e instrumentos de cooperação já constituídos no âmbito do Sistema Nacional de Cultura e dos demais sistemas nacionais de políticas públicas relacionados às diferentes dimensões do setor. A perspectiva federativa poderá contribuir para a coordenação e a complementaridade das iniciativas de fomento, formação, inovação, difusão e desenvolvimento de jogos eletrônicos, bem como para o compartilhamento de informações, o fortalecimento das capacidades institucionais e a redução das desigualdades territoriais,



favorecendo a estruturação de políticas e ecossistemas de jogos eletrônicos adequados às realidades e potencialidades locais e regionais.

Diante desse conjunto de atribuições, o GTI Games entende que a regulamentação e a implementação da Lei nº 14.852/2024 devem orientar-se pelos princípios da cooperação institucional, da complementaridade de competências e da coordenação intersetorial. A definição das responsabilidades de cada órgão deve conferir previsibilidade e segurança jurídica, sem fragmentar a política pública em ações isoladas ou impedir a atuação conjunta nas matérias que, por sua própria natureza, ultrapassam os limites de uma única área de governo.

Recomenda-se, assim, que os atos normativos e os instrumentos de implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos identifiquem, quando necessário, os órgãos e entidades responsáveis por cada providência, respeitando suas competências legais e estabelecendo mecanismos de articulação para as matérias de natureza transversal.

A construção de uma política pública consistente para os jogos eletrônicos pressupõe que as competências institucionais sejam simultaneamente **delimitadas** e **articuladas**: a primeira assegura clareza, segurança jurídica e responsabilização; a segunda permite que a complexidade cultural, tecnológica, econômica e social da indústria seja enfrentada por meio de uma atuação pública complementar, integrada e orientada por objetivos comuns.

Nesse sentido, o GTI Games identifica as seguintes diretrizes no âmbito da delimitação e articulação de competências institucionais:

- (i) assegurar a delimitação clara das competências dos órgãos e entidades responsáveis pela implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, observadas suas atribuições legais e regulamentares;
- (ii) promover mecanismos permanentes de articulação e coordenação interinstitucional para matérias que envolvam competências compartilhadas ou complementares;
- (iii) garantir a atuação integrada das políticas de cultura, audiovisual, desenvolvimento econômico, ciência, tecnologia e inovação, educação, propriedade intelectual, proteção de crianças e adolescentes, defesa do consumidor e comércio exterior, considerando a natureza transversal do setor;

(iv) estimular a articulação federativa entre União, estados, Distrito Federal e municípios, respeitadas as competências e autonomias dos entes federativos, de modo a fortalecer ecossistemas locais e regionais de desenvolvimento, formação e inovação em jogos eletrônicos;

(v) assegurar que os atos normativos e instrumentos de implementação do Marco Legal identifiquem, quando necessário, os responsáveis pela execução das medidas previstas e os mecanismos de cooperação aplicáveis às matérias de natureza transversal; e

(vi) fortalecer mecanismos de acompanhamento e diálogo institucional capazes de contribuir para a coerência, o monitoramento e o aperfeiçoamento contínuo das políticas públicas voltadas aos jogos eletrônicos.

## **2. A DISTINÇÃO ENTRE JOGOS ELETRÔNICOS E JOGOS DE APOSTAS (GAMING X GAMBLING)**

O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos estabelece distinção expressa entre jogos eletrônicos e atividades de aposta, reconhecendo que se tratam de fenômenos econômicos, sociais e regulatórios distintos. A Lei define jogo eletrônico nos termos do Art. 5º, como:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador 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, consumidos por download ou por *streaming*.

Ao mesmo tempo em que estabelece esse conceito amplo, o legislador delimita claramente os limites de incidência do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, afastando de seu escopo atividades associadas ao setor de apostas. Para tanto, o parágrafo único do mesmo artigo dispõe que (grifos nossos):



Parágrafo único. As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 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 são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei.

A opção legislativa demonstra a intenção de separar o mercado de jogos eletrônicos do mercado de apostas, impedindo que atividades cuja lógica econômica dependa de apostas, prognósticos ou premiações associadas a ativos **reais ou virtuais** sejam enquadradas no regime jurídico destinado aos jogos digitais. Trata-se de distinção relevante diante da crescente convergência tecnológica entre entretenimento digital, monetização virtual e mecanismos inspirados em jogos de fortuna, fenômeno que tem sido objeto de preocupação regulatória em diversos países, sobretudo diante dos casos de vício, com desdobramentos significativos no endividamento e na saúde mental das pessoas.

Essa discussão ganha especial relevância quando analisada sob a perspectiva da proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital. Embora o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos estabeleça essa distinção estrutural, afastando o *gaming* e *gambling*, é a Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, frequentemente designado ECA Digital) que passa a enfrentar de forma mais direta os riscos associados a determinadas funcionalidades presentes nos jogos eletrônicos. Entre elas, destaca-se o mecanismo conhecido internacionalmente como *loot box*, tratado pela legislação brasileira como "caixa de recompensa". O Art. 2º, inciso IV, da lei estabelece que se considera:

IV – caixa de recompensa: funcionalidade disponível em certos jogos eletrônicos que permite a aquisição, mediante pagamento, pelo jogador, de itens virtuais consumíveis ou de vantagens aleatórias, resgatáveis pelo jogador ou usuário, sem conhecimento prévio de seu conteúdo ou garantia de sua efetiva utilidade.

A definição legal é especialmente relevante porque reconhece a existência de mecanismos que combinam desembolso econômico e resultado aleatório dentro dos jogos eletrônicos. Embora a norma não equipare



automaticamente as *loot boxes* às modalidades formalmente enquadradas como apostas, o legislador identifica nelas um potencial risco específico para crianças e adolescentes, justificando a adoção de medidas protetivas mais rigorosas.

Por essa razão, o próprio Estatuto Digital estabelece uma limitação expressa para o público infantojuvenil:

Art. 20. São vedadas as caixas de recompensa (*loot boxes*) oferecidas em jogos eletrônicos direcionados a crianças e a adolescentes ou de acesso provável por eles, nos termos da respectiva classificação indicativa

Observa-se, portanto, que a legislação brasileira passa a reconhecer que determinadas funcionalidades dos jogos eletrônicos (mesmo que não explicitamente enquadrados como apostas) podem demandar tratamento regulatório diferenciado em razão dos riscos que apresentam para o desenvolvimento físico, mental, psicológico e econômico de crianças e adolescentes. Nesse contexto, a Classificação Indicativa assume papel central.

O ECA Digital (Lei nº 15.211/2025), foi regulamentado pelo Decreto nº 12.880/2026, que dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais, e institui a Política Nacional de Promoção e Proteção dos Direitos da Criança e do Adolescente no Ambiente Digital. Esse ponto será retomado nas questões relacionadas à proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos. No entanto, no que diz respeito à distinção entre o *gaming* e o *gambling*, importa destacar que o arcabouço normativo constrói uma estruturação que aponta para a necessidade de que o Estado, ao regulamentar o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, esteja atento à proteção da saúde mental das pessoas, se abstendo de fomentar mecanismos e estruturas que, pelo próprio desenho, se assemelhem a modelos de aposta, ainda que com prêmios virtuais.

Diante disso, o Grupo de Trabalho Interministerial dos Games reitera no presente relatório que os mecanismos de fomento e financiamento, direto ou indireto, de que trata a Lei nº 14.852/2024, Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, não se aplicam a 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, os quais, segundo o Marco, não são sequer considerados jogos eletrônicos. Importante ressaltar, ainda, que a legislação



veda, expressamente, nos termos do Parágrafo único, do Art. 5º, **às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades** (jogos de apostas) beneficiar-se de alguma vantagem definida na referida Lei, o que deve ser necessariamente objeto de atenção durante a implementação normativa.

A aplicação dessa vedação suscita, no entanto, questão interpretativa relevante para a implementação do Marco Legal. Em particular, cabe avaliar se a restrição alcança exclusivamente projetos, produtos e atividades relacionados a apostas ou se incide também sobre empresas e profissionais que, embora atuem em atividades de apostas, desenvolvam ou participem de projetos de jogos eletrônicos enquadráveis no âmbito da Lei nº 14.852/2024. Diante dos potenciais impactos da interpretação adotada sobre os mecanismos de fomento e benefícios previstos no Marco Legal, o GTI entende recomendável que a regulamentação ou os instrumentos de implementação da política pública confirmem maior clareza a essa matéria, de modo a assegurar segurança jurídica e tratamento uniforme aos agentes do setor.

Nesse sentido, o GTI Games destaca as seguintes diretrizes no que diz respeito à distinção entre Jogos Eletrônicos e Jogos de Apostas:

- (i) assegurar a observância da distinção jurídica estabelecida pelo art. 5º da Lei nº 14.852/2024 entre jogos eletrônicos e atividades de apostas, loterias e jogos de azar, preservando a clareza regulatória necessária à implementação do Marco Legal;
- (ii) garantir que os mecanismos de fomento, financiamento e demais benefícios previstos no Marco Legal sejam aplicados exclusivamente às atividades compreendidas em seu âmbito de incidência (jogos eletrônicos), observados os limites definidos pela legislação;
- (iii) promover segurança jurídica quanto à interpretação e aplicação da vedação prevista no parágrafo único do art. 5º, assegurando tratamento uniforme aos agentes econômicos e reduzindo incertezas regulatórias;
- (iv) harmonizar a implementação do Marco Legal com as políticas de proteção de crianças e adolescentes, defesa do consumidor e classificação indicativa, considerando os riscos associados a funcionalidades e mecanismos presentes nos ambientes digitais;
- (v) estimular a adoção de abordagem regulatória capaz de diferenciar, de forma objetiva e proporcional, as atividades abrangidas pelo Marco Legal



daquelas submetidas à disciplina específica das apostas e demais modalidades legalmente excluídas de seu escopo; e

(vi) assegurar que a regulamentação e os instrumentos de implementação do Marco Legal contribuam para a proteção da saúde mental, da segurança e do bem-estar dos usuários.

### **3. ENQUADRAMENTO DAS EMPRESAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS E REGIME TRIBUTÁRIO**

O enquadramento jurídico e tributário das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos constitui um importante desafio para a implementação do **Marco Legal dos Jogos Eletrônicos**. Embora a Lei tenha reconhecido os jogos eletrônicos como obras audiovisuais interativas, programas de computador e bens culturais, sua efetiva integração aos instrumentos de política pública depende da harmonização entre a classificação econômica das atividades, o regime tributário aplicável e os mecanismos de fomento existentes. No que diz respeito à Classificação Nacional de Atividades Econômicas, o § 4º, do Art. 7º da lei, prevê que:

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

Nesse contexto, o estudo Oportunidades de Desenvolvimento Após o Marco Legal de Games (Zambon e Pessotto, 2026), destaca como prioridade a criação desse enquadramento econômico que seja capaz de refletir a natureza híbrida da indústria de jogos eletrônicos. Isso porque, diferentemente de outros segmentos do audiovisual, as empresas de games frequentemente exercem, de forma simultânea, atividades de desenvolvimento de software, criação artística, produção audiovisual, publicação, distribuição e exploração comercial de propriedade intelectual. Essa multiplicidade de funções dificulta o enquadramento nas atuais categorias da CNAE, gerando insegurança jurídica, limitações de levantamentos estatísticos de dados e obstáculos ao acesso a políticas públicas específicas.



A necessidade de criação de uma CNAE específica para o setor também foi reiteradamente destacada durante os trabalhos do Grupo de Trabalho Interministerial. Na terceira reunião do GTI, observou-se que a inexistência de classificação econômica própria dificulta a produção de estatísticas oficiais, a mensuração da atividade econômica do setor e a formulação de políticas públicas direcionadas às empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. Também foram relatadas situações em que estúdios utilizam CNAEs vinculadas a atividades distintas, comprometendo a identificação da indústria nacional de jogos eletrônicos e a construção de instrumentos regulatórios adequados.

As discussões realizadas no âmbito do GTI também evidenciaram desafios relacionados à identificação e mensuração das ocupações que compõem a cadeia produtiva dos jogos eletrônicos. Embora parte dessas atividades já encontre correspondência na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), foi apontada a necessidade de aperfeiçoamento dos instrumentos de classificação ocupacional, de modo a refletir com maior precisão a diversidade de funções existentes na indústria, que reúne profissionais das áreas de programação, *game design*, arte, narrativa, áudio, produção, testes, publicação e outras especialidades. O aprimoramento desses instrumentos pode contribuir para a produção de estatísticas mais consistentes, para o planejamento de ações de formação profissional e para a formulação de políticas públicas baseadas em evidências.

As discussões realizadas no âmbito do GTI Games também evidenciaram que a ausência de instrumentos estatísticos adequados dificulta não apenas a mensuração econômica da indústria de jogos eletrônicos, mas também a compreensão de sua distribuição territorial. Embora parte relevante da atividade econômica do setor permaneça concentrada nos principais centros urbanos do país, foram identificadas experiências de desenvolvimento em diferentes unidades da Federação, demonstrando o potencial de expansão da indústria para além dos polos tradicionalmente consolidados.

O Grupo de Trabalho apresentou iniciativas desenvolvidas em diferentes contextos regionais, incluindo experiências de planejamento setorial, construção de marcos normativos estaduais, articulação entre universidades e empresas, utilização de instrumentos de inovação e formação de ecossistemas



locais voltados ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. As contribuições recebidas demonstraram que os desafios enfrentados pelos empreendimentos variam significativamente conforme o território, abrangendo questões relacionadas ao acesso à formação especializada, à infraestrutura tecnológica, ao financiamento, às redes de cooperação empresarial e à inserção em mercados nacionais e internacionais.

Nesse contexto, o GTI Games entende que a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos deve observar a diversidade territorial da indústria brasileira e considerar mecanismos que contribuam para ampliar a participação de empresas e profissionais localizados fora dos principais centros de produção. A ampliação da capacidade de monitoramento estatístico do setor, associada à articulação entre políticas de cultura, desenvolvimento econômico, ciência, tecnologia e inovação, poderá contribuir para a formação de novos ecossistemas regionais, para a redução das desigualdades territoriais e para o fortalecimento da presença dos jogos eletrônicos em diferentes regiões do país.

A atualização dessa classificação deverá observar os parâmetros internacionais estabelecidos pela revisão da *International Standard Industrial Classification* (ISIC), que passou a distinguir as atividades de desenvolvimento de videogames das atividades de publicação de videogames.

No que diz respeito às implicações relativas ao enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, cabe destacar que, entre as medidas voltadas ao fortalecimento da indústria de jogos eletrônicos, a Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente a aplicação da Lei do Audiovisual (Lei 8.685, de 1993) às empresas desenvolvedoras deste tipo de obra, integrando o setor às políticas públicas culturais e audiovisuais brasileiras.

Nesse contexto de aproximação normativa com a Lei do Audiovisual, um dos pontos mais sensíveis à regulamentação do Marco Legal de Jogos Eletrônicos é o enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos na perspectiva da nacionalidade e independência das empresas e das obras, já que o enquadramento é requisito essencial dado pela Lei do Audiovisual, combinada aos preceitos da Medida Provisória nº 2.228-1, de 2001, para a aprovação de projetos aptos ao recebimento dos recursos públicos.



Além disso, ao incorporar definitivamente os jogos eletrônicos ao universo dos segmentos culturais fomentados pela Lei Rouanet, por meio de seu Art. 18, o Marco Legal de Jogos Eletrônicos utiliza a expressão **“jogos eletrônicos brasileiros independentes”**, estabelecendo o mesmo requisito de enquadramento.

Portanto, a Lei nº 14.852/2024 estabelece a relação direta entre o fomento à produção de jogos eletrônicos com recursos públicos federais e aos conceitos de **independência** e **nacionalidade** já estruturados no ecossistema de fomento federal ao audiovisual, no âmbito da Medida Provisória nº 2.228-1/2001 e da Lei nº 12.485, de 2011, sem, no entanto, oferecer conceitos próprios para o mercado de jogos eletrônicos, que levassem em conta as especificidades deste último.

Em relação à ausência de conceitos próprios para os jogos eletrônicos no arcabouço legal vigente para o setor audiovisual, vale destacar, aqui, que a ANCINE, por meio de suas áreas técnicas, em estudo realizado em 2017, bem como de consultas jurídicas à Procuradoria Federal Especializada junto à Agência, concluiu que o jogo eletrônico não pode ser considerado obra cinematográfica ou videofonográfica nos termos, respectivamente, dos incisos II e III do Art. 1º da MP nº 2.228-1/2001.

Dessa forma, a opção legislativa traz desafios, pois, além de pouca segurança jurídica, a mera aplicação dos conceitos existentes na legislação de fomento ao audiovisual, formulados para o contexto cinematográfico e videofonográfico, pode levar a inexactidões que, por um lado, criem dificuldades ao enquadramento dos projetos e, por outro, fragilizem o atendimento aos fins da política pública.

A fim de esclarecer a questão, cabe rememorar os conceitos de nacionalidade e independência, como presentes hoje na legislação de fomento ao audiovisual, e suas ligações com a autoria, titularidade de direitos patrimoniais e as cadeias de valor dos segmentos de mercado do setor audiovisual.

A MP nº 2.228-1/2001, em seu Art. 1º, IV, conceitua obra cinematográfica e videofonográfica de produção independente e, no V, conceitua obra cinematográfica brasileira ou obra videofonográfica brasileira:



*IV–obra cinematográfica e videofonográfica de produção independente: aquela cuja empresa produtora, detentora majoritária dos direitos patrimoniais sobre a obra, não tenha qualquer associação ou vínculo, direto ou indireto, com empresas de serviços de radiodifusão de sons e imagens ou operadoras de comunicação eletrônica de massa por assinatura;*

*V–obra cinematográfica brasileira ou obra videofonográfica brasileira: aquela que atende a um dos seguintes requisitos: a) ser produzida por empresa produtora brasileira, observado o disposto no § 1º, registrada na ANCINE, ser dirigida por diretor brasileiro ou estrangeiro residente no País há mais de 3 (três) anos, e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 5 (cinco) anos; b) ser realizada por empresa produtora brasileira registrada na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil mantenha acordo de coprodução cinematográfica e em consonância com os mesmos; c) ser realizada, em regime de coprodução, por empresa produtora brasileira registrada na ANCINE, em associação com empresas de outros países com os quais o Brasil não mantenha acordo de coprodução, assegurada a titularidade de, no mínimo, 40% (quarenta por cento) dos direitos patrimoniais da obra à empresa produtora brasileira e utilizar para sua produção, no mínimo, 2/3 (dois terços) de artistas e técnicos brasileiros ou residentes no Brasil há mais de 3 (três) anos.*

Ressalta-se aqui o papel central dado à nacionalidade do diretor da obra audiovisual, o coautor a quem cabe, com exclusividade, nos termos da Lei 9.610, de 1998, o exercício dos direitos morais, e que é uma figura inexistente no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Convém assinalar que uma definição de origem resguarda a soberania cultural brasileira no mercado global de entretenimento digital. A regulamentação do conceito de “jogo eletrônico brasileiro independente” impede que capital ou desenvolvedores estrangeiros - sem vínculos reais com a cadeia produtiva brasileira - absorvam recursos públicos federais destinados à cultura brasileira, em respeito ao princípio da excepcionalidade cultural perante o livre mercado.

Complementando esse arcabouço, a mesma Medida Provisória define “empresa produtora brasileira” como aquela constituída sob as leis brasileiras, com sede e administração no País, cuja maioria do capital total e votante seja de titularidade direta ou indireta de brasileiros natos ou naturalizados há mais de 10 (dez) anos, os quais devem exercer de fato e de direito o poder



decisório da empresa. A Instrução Normativa ANCINE nº 91, de 1º de dezembro de 2010, por sua vez, em seu Art. 8º, §3º, com base na Lei 12.485/2011, avança sobre o conceito de produtora independente ao dispor que esta deverá atender às seguintes condições, cumulativamente:

I-ser constituída sob as leis brasileiras;

II-ter sede e administração no País;

III-ter 70% (setenta por cento) do capital total e votante sob titularidade, direta ou indireta, de brasileiros natos ou naturalizados há mais de 10 (dez) anos;

IV-ter a gestão das atividades da empresa e a responsabilidade editorial sobre os conteúdos produzidos exercidas privativamente por brasileiros natos ou naturalizados há mais de 10 (dez) anos;

V-não ser controladora, controlada ou coligada a programadoras, empacotadoras, distribuidoras ou concessionárias de serviço de radiodifusão de sons e imagens;

VI-não estar vinculada a instrumento que, direta ou indiretamente, confira ou objetive conferir a sócios minoritários, quando estes forem programadoras, empacotadoras, distribuidoras ou concessionárias de serviços de radiodifusão de sons e imagens, direito de veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos;

VII-não manter vínculo de exclusividade que a impeça de produzir ou comercializar para terceiros os conteúdos audiovisuais por ela produzidos.

Em que pese a aparente intenção do legislador de buscar equivaler para os jogos os conceitos de "**obra brasileira**" e de "**obra independente**", já consolidados para o audiovisual tradicional não interativo, a lei não traz definições e enquadramentos específicos para jogos eletrônicos que possam dar segurança jurídica para designar "**jogos eletrônicos brasileiros independentes**". Essa lacuna se torna ainda mais evidente quando se considera que as próprias transformações pelas quais o mercado audiovisual passou nas últimas décadas já indicavam a necessidade de se reexaminar os critérios que disciplinam a caracterização da independência - e os jogos eletrônicos são exemplo emblemático desse novo cenário, na medida em que apresentam especificidades que não encontram correspondência direta nos parâmetros pensados para o audiovisual tradicional.

Desse modo, será necessária a regulamentação desse enquadramento por intermédio de decreto ou de instrumentos infralegais que possam se



consolidar em arcabouço normativo apto a equalizar os conceitos para jogos eletrônicos. Essa regulamentação, partindo do conceito de obra audiovisual já estendido legalmente aos jogos eletrônicos - inclusive para efeito de acesso às políticas públicas de fomento, deverá necessariamente enfrentar **três questões**.

A primeira diz respeito à nacionalidade do jogo eletrônico: cabe indagar quais critérios poderiam ser adotados para sua definição como brasileiro, tendo em vista as especificidades do processo de desenvolvimento do setor - natureza digital, colaboração remota, uso de ferramentas internacionais, equipes distribuídas e a própria ausência, no desenvolvimento de jogos eletrônicos, da figura do "diretor" tal como concebida para as demais obras audiovisuais.

A segunda refere-se à independência do jogo eletrônico brasileiro propriamente dito, uma vez que, como a independência de uma obra audiovisual, nos termos já expostos, está relacionada à ausência de vínculos de exclusividade que restrinjam sua produção e comercialização para terceiros, um jogo eletrônico com exclusividade contratual para determinada loja ou console poderia, em tese, sofrer restrições à sua caracterização como independente. Impõe-se, assim, diante das especificidades do mercado de jogos eletrônicos, avaliar quais relações contratuais e disposições relativas à participação societária da desenvolvedora, à propriedade intelectual e à comercialização do jogo deveriam ser levadas em conta para essa qualificação. Além disso, a conceituação de independência do jogo eletrônico depende da terceira questão.

E a terceira questão, por fim, trata da independência da própria empresa desenvolvedora, tendo em vista que a cadeia de valor dos jogos eletrônicos envolve agentes econômicos diversos daqueles encontrados no audiovisual tradicional - desenvolvedoras, proprietárias de motores de jogos, publicadoras e distribuidoras, estas últimas compreendidas como as plataformas e lojas fornecedoras de jogos -, o que exige a definição de critérios próprios para caracterizar uma desenvolvedora como independente diante das práticas e modelos de negócio vigentes no setor.

Todas estas questões têm alto grau de complexidade e requerem estudos e participação social que podem ser melhor contemplados pela **regulação infralegal, no âmbito da ANCINE**. A esse propósito, cumpre registrar que a Diretoria Colegiada da ANCINE aprovou, em 15 de julho de 2026, a publicação



de uma notícia regulatória acerca da regulamentação dos procedimentos de registro e financiamento de jogos eletrônicos com recursos geridos pela Agência. Tal instrumento colocará, entre outros pontos, as três questões supramencionadas em consulta pública. A publicação da notícia regulatória, conforme orientação jurídica da Procuradoria Federal Especializada junto à ANCINE, aguarda pelo encerramento do período de defeso eleitoral.

Outro aspecto relativo ao tópico, diz respeito ao enquadramento das empresas de pequeno porte e dos profissionais independentes. O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos prevê a inclusão de diversas ocupações da cadeia produtiva - como programadores, designers, artistas, roteiristas, produtores e testadores - entre aquelas passíveis de enquadramento como Microempreendedor Individual (MEI), Microempresa (ME) ou Empresa de Pequeno Porte (EPP), permitindo sua adesão aos regimes simplificados de tributação. Essa medida pode reduzir barreiras de formalização e favorecer a consolidação dos pequenos estúdios que caracterizam grande parte da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

As discussões do GTI evidenciaram, ainda, que o enquadramento tributário do setor está diretamente relacionado aos debates da Reforma Tributária. O reconhecimento legal dos jogos eletrônicos como manifestação cultural e obra audiovisual amplia a possibilidade de inclusão da exploração econômica dos games nos regimes tributários diferenciados destinados às atividades culturais.

A implementação da Reforma Tributária do Consumo (Lei Complementar nº 214/2025) exige atenção específica ao tratamento dos jogos eletrônicos no âmbito do Imposto sobre Bens e Serviços (IBS) e da Contribuição sobre Bens e Serviços (CBS). Considerando o reconhecimento legal dos jogos eletrônicos como bem cultural e obra audiovisual interativa, recomenda-se avaliar tratamento compatível com o conferido às atividades culturais e audiovisuais. Merecem tratamento expresso, a desoneração das exportações de jogos e de serviços de desenvolvimento, dada a natureza global e digital de sua comercialização; as situações de dupla tributação decorrentes da retenção de tributos por lojas e plataformas estrangeiras e das remessas ao exterior para licenciamento de motores e ferramentas (*engines e middleware*); e a previsibilidade na transição dos regimes atuais (Imposto Sobre Serviços de



Qualquer Natureza – ISS) para o novo modelo, inclusive quanto ao tratamento de microtransações.

Diante desse cenário, o GTI Games propõe que a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos contemple medidas capazes de harmonizar a classificação econômica, o enquadramento tributário e os instrumentos de política pública. Entre as principais diretrizes necessárias destacam-se:

- (i) adequar a Classificação Nacional de Atividades Econômicas às especificidades da indústria de jogos eletrônicos, reconhecendo sua natureza simultaneamente tecnológica, audiovisual e cultural;
- (ii) estabelecer parâmetros interpretativos que assegurem o tratamento tributário compatível com o reconhecimento legal dos jogos eletrônicos como bem cultural; e
- (iii) promover segurança jurídica suficiente para garantir o acesso isonômico dos agentes econômicos aos regimes tributários e aos instrumentos públicos de fomento.
- (iv) aperfeiçoar os instrumentos de classificação ocupacional e de produção de informações estatísticas relacionados à indústria de jogos eletrônicos, de modo a ampliar a capacidade de monitoramento do setor, subsidiar políticas públicas de formação profissional e fortalecer a disponibilidade de dados para o planejamento e avaliação das políticas voltadas à indústria.

#### **4. REQUISITOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS E ISENÇÃO FISCAL DE FERRAMENTAS ESSENCIAIS**

O Art. 9º do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos define as ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, apresentando-as em cinco itens, conforme destaque:

##### **Lei nº. 14.852/2024**

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 à 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 uma ou mais plataformas;

IV – programas de computadores e licenças necessários ao 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, com vistas a fomentar a inovação no setor de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.

Nesse sentido, a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, reconhece expressamente a existência de ferramentas essenciais à atividade de desenvolvimento e determina no § 2º do Art. 9º que o poder público regulamentará o desembaraço aduaneiro e as taxas de importação incidentes sobre essas ferramentas. Trata-se, portanto, de matéria que permanece dependente de regulamentação e cuja implementação possui impacto direto sobre os custos de desenvolvimento e sobre a competitividade das empresas brasileiras.

As discussões realizadas pelo GTI Games evidenciaram a existência de dificuldades concretas relacionadas ao enquadramento dos equipamentos utilizados pelos estúdios de desenvolvimento. Na ocasião, representantes do setor destacaram especialmente os problemas relacionados aos *DevKits*, que, embora constituam instrumentos necessários à produção e ao teste de jogos para determinadas plataformas, podem encontrar dificuldades de classificação como bens destinados à atividade produtiva.

A questão possui relevância particular porque os *DevKits* apresentam características distintas dos equipamentos destinados ao consumidor final. São instrumentos vinculados ao processo de desenvolvimento, frequentemente disponibilizados pelas próprias fabricantes de consoles a desenvolvedores



cadastrados e submetidos a condições específicas de utilização. O tratamento aduaneiro dessas ferramentas precisa, portanto, considerar sua finalidade econômica e produtiva, evitando que sejam equiparadas, sem análise de suas características, aos equipamentos destinados ao consumo final.

Durante a quarta reunião, foram apresentadas informações sobre o funcionamento do regime de Ex-tarifário para bens de capital e bens de informática e telecomunicações (BK/BIT). Conforme discutido, este regime possui caráter geral e é estruturado a partir do produto, e não de um determinado setor econômico. Embora possa constituir instrumento relevante para redução dos custos de determinados equipamentos, sua configuração atual apresenta limitações para responder às especificidades dos *DevKits* e de outros instrumentos utilizados na cadeia produtiva dos jogos eletrônicos.

O debate também evidenciou que a situação dos softwares utilizados como ferramentas de desenvolvimento é distinta daquela dos equipamentos físicos. Como os programas de computador não se submetem aos mesmos procedimentos aduaneiros aplicáveis às mercadorias físicas, a regulamentação deverá considerar mecanismos próprios para assegurar que os instrumentos tecnológicos necessários ao desenvolvimento possam ser utilizados pelas empresas brasileiras em condições competitivas.

Nesse contexto, **um dos principais pontos de atenção para a regulamentação consiste em diferenciar adequadamente ferramentas de desenvolvimento e equipamentos destinados ao consumo final.** Essa distinção é particularmente importante no caso dos *DevKits*, cuja utilização está diretamente associada ao processo produtivo e à compatibilidade dos jogos com determinadas plataformas.

Outro aspecto identificado foi a necessidade de considerar as características regionais da indústria. A exposição realizada sobre o desenvolvimento do setor na Região Norte ressaltou que os polos de produção ainda apresentam níveis distintos de maturidade e infraestrutura. Assim, eventuais medidas de redução de custos de equipamentos e insumos podem produzir efeitos relevantes não apenas sobre a competitividade das empresas já consolidadas, mas também sobre a possibilidade de surgimento de novos estúdios em regiões ainda pouco representadas na indústria nacional.



A regulamentação deverá, ainda, buscar compatibilidade com os compromissos tarifários e os procedimentos aplicáveis no âmbito do Mercosul e da Tarifa Externa Comum, considerando as competências institucionais da Câmara de Comércio Exterior e os regimes específicos já existentes.

Diante desse cenário, o GTI Games entende que a regulamentação do Art. 9º da Lei nº 14.852/2024 deve buscar conferir **segurança jurídica, previsibilidade e tratamento compatível com a finalidade produtiva das ferramentas utilizadas no desenvolvimento de jogos eletrônicos.**

Entre as principais diretrizes identificadas destacam-se:

- (i) estabelecer critérios objetivos para o enquadramento dos *DevKits* como ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos;
- (ii) considerar, nos procedimentos de importação, a finalidade produtiva e de desenvolvimento dos equipamentos, diferenciando-os dos bens destinados ao consumo final;
- (iii) avaliar a adequação dos regimes tarifários existentes às características dos equipamentos utilizados pela indústria de jogos eletrônicos, inclusive o regime de Ex-tarifário;
- (iv) definir procedimentos que reduzam a insegurança jurídica no desembaraço aduaneiro dos *DevKits* e demais equipamentos especializados;
- (v) considerar as especificidades dos softwares, licenças e demais ferramentas digitais utilizadas pelas equipes multidisciplinares de desenvolvimento;
- (vi) promover articulação entre os órgãos responsáveis pelas políticas de comércio exterior, indústria, cultura, ciência e tecnologia e desenvolvimento econômico para a implementação do Art. 9º; e
- (vii) considerar os impactos territoriais das medidas, de modo que a redução de barreiras à aquisição de ferramentas de desenvolvimento também contribua para a desconcentração regional da indústria.

A regulamentação dos requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos deve, portanto, reconhecer que os custos associados a equipamentos, softwares e ferramentas especializadas constituem componente relevante da estrutura produtiva do setor. A adequada implementação do Art. 9º poderá contribuir para reduzir custos, ampliar a capacidade tecnológica das empresas brasileiras e criar condições mais favoráveis ao desenvolvimento de uma indústria nacional de jogos eletrônicos competitiva e inovadora.



## **5. REGULAMENTAÇÃO DOS DISPOSITIVOS DE FOMENTO À PESQUISA, DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO**

No que diz respeito à regulamentação dos dispositivos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação, o Marco Legal traz, no Parágrafo único do Art. 11, a determinação de que “o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura”.

Nesse sentido, é pertinente enfatizar que esse reconhecimento amplia as possibilidades de integração da indústria de jogos eletrônicos aos instrumentos já existentes nas políticas brasileiras de ciência, tecnologia, inovação e cultura. Ao mesmo tempo, as discussões realizadas pelo Grupo de Trabalho Interministerial demonstraram que a existência de instrumentos jurídicos não significa, necessariamente, acesso efetivo das empresas do setor aos mecanismos de fomento.

Na quarta reunião do GTI Games, realizada em 25 de março de 2026, foram apresentadas informações sobre a Lei de TICs, (Leis nº 8.248/91 e nº 13.969/2019) e seus mecanismos de apoio à pesquisa, desenvolvimento e inovação. Na ocasião, foi destacado que projetos relacionados a jogos eletrônicos executados por empresas beneficiárias podem ser enquadrados como iniciativas de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I). No entanto, empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos não poderiam se tornar beneficiárias diretas, pois, até o momento, o benefício está exclusivamente relacionado à produção de hardware, não incluindo software.

A quinta reunião do GTI Games, realizada em 8 de abril de 2026 e dedicada especificamente à regulamentação dos dispositivos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação, aprofundou essa discussão. Os participantes destacaram que empresas do setor frequentemente possuem capacidade técnica para desenvolver projetos inovadores, mas não atendem a determinados requisitos financeiros ou de porte exigidos pelos instrumentos de fomento.

A característica empresarial da indústria de jogos eletrônicos torna essa questão particularmente relevante. Parte significativa das desenvolvedoras nacionais é composta por pequenas empresas e estúdios em processo de consolidação, que podem possuir equipes altamente especializadas, mas



apresentar faturamento reduzido ou receitas ainda instáveis. Critérios concebidos para empresas de maior porte podem, assim, limitar o acesso justamente de agentes que apresentam potencial relevante de inovação.

Durante os trabalhos do GTI, foram discutidos mecanismos capazes de superar parcialmente essa limitação. Entre eles, destacam-se os Programas e Projetos Prioritários (PPI), que podem permitir o direcionamento de recursos para projetos estratégicos de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I). Também foi ressaltada a possibilidade de empresas menores participarem indiretamente desses mecanismos por meio de parcerias com empresas habilitadas e instituições de ciência, tecnologia e inovação.

A aproximação entre empresas e universidades foi igualmente apontada como estratégica. Universidades, incubadoras e centros de pesquisa possuem participação histórica na formação de profissionais e no surgimento de empresas do setor. A política de inovação para jogos eletrônicos deve, assim, considerar as instituições de ensino e pesquisa como parte integrante do ecossistema produtivo.

Nesse sentido, instrumentos de cooperação entre empresas, universidades, institutos federais, centros de pesquisa e ambientes de inovação podem permitir que pequenas desenvolvedoras tenham acesso à infraestrutura, ao conhecimento especializado e às capacidades tecnológicas difíceis de manter individualmente.

As discussões também evidenciaram a necessidade de ampliar a disseminação de informações sobre instrumentos existentes, como a Lei do Bem, a Lei de Informática, os Centros Embrapii e outros mecanismos de apoio que poderiam ser mais utilizados pelo setor. Parte dos agentes econômicos e acadêmicos, contudo, ainda desconhece as possibilidades existentes.

Outro aspecto relevante é a necessidade de considerar todo o ciclo de desenvolvimento empresarial do segmento. Foi ressaltado que políticas públicas frequentemente apresentam maior concentração nas fases iniciais de criação de empresas, enquanto dificuldades importantes aparecem posteriormente, durante a expansão, consolidação comercial e sustentabilidade financeira.



Para a indústria de jogos, essa questão é especialmente relevante em razão da duração dos ciclos de desenvolvimento e dos riscos associados à comercialização dos produtos. A política pública deve considerar, portanto, etapas como pesquisa, prototipagem, produção, lançamento, expansão, internacionalização e desenvolvimento de novos produtos.

A dimensão regional também merece atenção. A experiência apresentada sobre o Distrito Federal demonstrou a existência de ecossistemas locais capazes de reunir empresas, instituições de ensino, políticas de inovação e investimentos públicos. A adoção de instrumentos que considerem as especificidades regionais pode contribuir para reduzir a concentração da indústria em poucos polos e ampliar a diversidade territorial do setor.

A política de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I) também deve ser articulada à proteção da propriedade intelectual. Os jogos eletrônicos constituem ativos complexos, podendo envolver simultaneamente software, marcas, elementos visuais, trilhas sonoras, patentes, desenhos industriais e outros ativos. A proteção e a exploração econômica desses ativos devem ser consideradas desde as etapas de pesquisa e desenvolvimento.

Diante desse cenário, o GTI Games identifica algumas diretrizes pertinentes à regulamentação dos dispositivos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação, a saber:

- (i) reconhecer os jogos eletrônicos como área elegível aos instrumentos de pesquisa, desenvolvimento e inovação existentes, observadas as características de cada política pública;
- (ii) avaliar mecanismos que ampliem a participação de pequenas e médias empresas do setor nos instrumentos de fomento;
- (iii) estimular a utilização de parcerias entre desenvolvedoras, empresas habilitadas, universidades, institutos federais, centros de pesquisa e demais instituições de ciência, tecnologia e inovação;
- (iv) ampliar a participação do setor em programas e chamadas da Finep e de outras instituições de fomento;
- (v) avaliar a utilização de mecanismos como Programas e Projetos Prioritários para ampliar o acesso indireto de empresas de menor porte;
- (vi) promover ações de informação e formação sobre instrumentos de fomento, propriedade intelectual e oportunidades de financiamento;

- (vii) considerar as diferentes etapas do ciclo de desenvolvimento das empresas, inclusive expansão e internacionalização;
- (viii) considerar as especificidades regionais na formulação das políticas de inovação;
- (ix) promover maior articulação entre as políticas de cultura, ciência, tecnologia, indústria, educação e desenvolvimento econômico; e
- (x) estabelecer mecanismos de acompanhamento dos resultados dos instrumentos de apoio ao setor.

## **6. APOIO À FORMAÇÃO DE PESSOAS E CRIAÇÃO DE ESPAÇOS FORMATIVOS**

A disponibilidade de profissionais qualificados constitui elemento fundamental para a consolidação da indústria de jogos eletrônicos. O desenvolvimento de um jogo envolve competências de programação, arte, design, narrativa, áudio, produção, gestão e outras áreas especializadas, o que caracteriza o setor como atividade essencialmente multidisciplinar.

O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos reconhece expressamente essa dimensão. O Art. 13 da Lei estabelece que o Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos. Entre as possibilidades previstas estão o incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica e cursos superiores, o apoio a oficinas profissionalizantes, a criação de cursos de formação técnica, tecnológica e de especialização e o incentivo à pesquisa e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos direcionados à educação. O Art. 14, por sua vez, autoriza o poder público a estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos especializados no setor.

A regulamentação desses dispositivos deve considerar, contudo, que a formação de profissionais para jogos eletrônicos não se limita ao ensino formal. A indústria apresenta características próprias e demanda a combinação de competências técnicas, artísticas e criativas, além de experiências práticas de desenvolvimento e trabalho colaborativo.



Essas questões foram aprofundadas na sexta reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI) Games, realizada em 22 de abril de 2026 e dedicada ao apoio à formação de recursos humanos e à criação de espaços formativos.

Durante a reunião, foi ressaltado que o desenvolvimento de jogos constitui atividade multidisciplinar e que a formação profissional precisa refletir essa característica. Foram apontadas interfaces entre jogos, computação, artes, audiovisual, narrativa, educação e gestão, indicando a necessidade de modelos formativos capazes de integrar diferentes áreas do conhecimento.

Um dos principais pontos de atenção identificados pelo GTI é evitar que a formação em jogos eletrônicos seja reduzida à formação em programação ou tecnologia da informação.

As discussões demonstraram que profissionais de jogos possuem competências específicas relacionadas ao *game design*, à narrativa, à direção de arte, ao áudio, à experiência do jogador e à produção. A formação deve, portanto, combinar conhecimentos tecnológicos e criativos, permitindo que os estudantes desenvolvam competências duradouras e capacidade de adaptação diante da rápida transformação das ferramentas utilizadas pela indústria.

Na sexta reunião, também foi apresentado o panorama da oferta de cursos superiores relacionados aos jogos eletrônicos, que destaca a predominância das instituições privadas e a reduzida participação das instituições públicas. Esse cenário aponta para a necessidade de ampliar a oferta pública de formação, especialmente considerando as desigualdades territoriais existentes no país.

A expansão da formação, entretanto, deve ser acompanhada de estudos de demanda e de mapeamento das características regionais. A criação de cursos deve considerar a existência de empresas, ecossistemas de inovação, instituições de ensino, infraestrutura e vocações econômicas locais, evitando a reprodução de modelos uniformes sem correspondência com as necessidades de cada território.

Outro aspecto destacado foi a importância de formas alternativas de aprendizagem. As *game jams*, eventos de desenvolvimento colaborativo, oficinas, comunidades criativas, laboratórios e espaços culturais podem funcionar



como ambientes de formação prática, construção de redes profissionais e experimentação. Esses espaços não devem ser compreendidos como substitutos dos cursos formais, mas como componentes complementares de um ecossistema de formação permanente.

Nesse contexto, o Art. 14 da Lei possui especial relevância ao prever a possibilidade de criação de incentivos para espaços formativos especializados. A regulamentação pode contribuir para estabelecer parâmetros que permitam reconhecer e apoiar diferentes modelos de espaços, incluindo laboratórios, incubadoras, centros culturais, equipamentos públicos, ambientes de inovação e estruturas vinculadas a instituições de ensino.

Também foi destacada a importância da aproximação entre instituições de ensino e empresas. A realização de projetos conjuntos, estágios, programas de formação, atividades de extensão e desenvolvimento de jogos para instituições parceiras pode aproximar os processos formativos das demandas concretas da indústria.

A formação profissional deve incorporar ainda conteúdos relacionados à gestão e ao empreendedorismo. Embora o domínio técnico e criativo seja fundamental, a sustentabilidade dos estúdios depende também de conhecimentos sobre planejamento, produção, propriedade intelectual, financiamento, comercialização e internacionalização.

Outro ponto relevante identificado foi a necessidade de ampliar a oferta de oportunidades para estudantes e recém-formados. Editais específicos, bolsas, programas de estágio, residências, laboratórios e mecanismos de inserção profissional podem contribuir para reduzir a distância entre formação e mercado de trabalho.

A formação voltada aos jogos eletrônicos também pode dialogar com iniciativas de educação básica e educação profissional, contribuindo para a aproximação de estudantes com competências relacionadas à cultura digital, à criatividade e ao desenvolvimento tecnológico.

Também foi apontada a importância do aprimoramento dos instrumentos de identificação e classificação das ocupações da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos. A adequada representação dessas ocupações nos sistemas oficiais de informação pode contribuir para o monitoramento do mercado de



trabalho, para o planejamento de políticas de formação profissional e para a produção de estatísticas mais consistentes sobre o setor.

A infraestrutura também constitui fator determinante. Foram apontadas dificuldades relacionadas à aquisição de equipamentos e ferramentas necessárias ao ensino de jogos, especialmente em instituições localizadas fora dos grandes centros. Nesse aspecto, a regulamentação dos instrumentos de formação deve dialogar com a regulamentação das ferramentas essenciais prevista no Art. 9º da Lei nº 14.852/2024.

A formação possui dimensão territorial e cultural. O fortalecimento de espaços formativos fora dos principais polos produtivos pode contribuir para ampliar a diversidade regional da indústria, incorporar diferentes repertórios culturais e criar novas oportunidades econômicas.

Outro aspecto relevante é a articulação com a Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica. A experiência apresentada pelo Centro Técnico Audiovisual e pelo Instituto Federal do Rio de Janeiro demonstrou a possibilidade de estruturar currículos que articulem programação, audiovisual e *game design*, além de desenvolver atividades de extensão e formação continuada.

A política pública de formação deve, portanto, estimular a flexibilidade curricular e a experimentação pedagógica, respeitando a autonomia das instituições de ensino e, simultaneamente, promovendo diálogo permanente com as transformações da indústria.

A implementação do apoio à formação previsto no Marco Legal deve, portanto, ser compreendida de maneira ampla. A formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos não se resume à ampliação do número de cursos, mas envolve a construção de um ecossistema permanente de aprendizagem, experimentação, inserção profissional e inovação.

Nesse sentido, a regulamentação dos Arts. 13 e 14 da Lei nº 14.852/2024 poderá contribuir para aproximar instituições de ensino, empresas, profissionais e espaços culturais, ampliando a oferta de oportunidades e fortalecendo a capacidade brasileira de formar e reter talentos. A combinação entre educação formal, experiências práticas e espaços colaborativos poderá constituir



uma das bases para a consolidação de uma indústria nacional de jogos eletrônicos competitiva, diversa e sustentável.

Diante desse cenário, o GTI Games identifica as seguintes diretrizes:

- (i) ampliar a oferta pública de cursos técnicos, tecnológicos e superiores relacionados aos jogos eletrônicos;
- (ii) estimular a criação e o fortalecimento de oficinas profissionalizantes, cursos de formação continuada e programas de especialização;
- (iii) promover estudos periódicos sobre demanda por profissionais e distribuição territorial da oferta formativa;
- (iv) estimular currículos multidisciplinares que integrem programação, audiovisual, arte, narrativa, *game design*, áudio, produção e gestão;
- (v) apoiar espaços alternativos de aprendizagem, como *game jams*, laboratórios, incubadoras, comunidades criativas e equipamentos culturais;
- (vi) estabelecer mecanismos de incentivo à criação e manutenção de espaços formativos especializados, em consonância com o Art. 14 da Lei nº 14.852/2024;
- (vii) fortalecer a cooperação entre instituições de ensino, empresas, órgãos públicos e organizações do setor;
- (viii) ampliar programas de estágio, bolsas, editais e oportunidades de inserção profissional para estudantes e recém-formados;
- (ix) facilitar o acesso de instituições de ensino às ferramentas e equipamentos necessários à formação, inclusive *DevKits* e demais instrumentos especializados;
- (x) estimular programas de formação em gestão, empreendedorismo, propriedade intelectual e internacionalização; e
- (xi) promover a articulação entre União, estados, municípios e instituições de ensino para o desenvolvimento de ecossistemas regionais de formação e inovação.

## 7. A PROMOÇÃO DA EQUIDADE NOS JOGOS ELETRÔNICOS

As discussões realizadas no âmbito do Grupo de Trabalho Interministerial evidenciaram que a promoção da equidade nos jogos eletrônicos constitui



um dos fundamentos para o desenvolvimento sustentável da indústria brasileira de jogos eletrônicos. O debate foi estruturado em três eixos complementares: (i) diversidade de gênero e étnico-racial (ii) regionalização e (iii) acessibilidade, compreendidos como dimensões interdependentes de uma política pública voltada à ampliação de oportunidades, à redução de desigualdades históricas e à democratização do acesso à criação, circulação e fruição dos jogos eletrônicos.

## **DIVERSIDADE, CULTURA GAMER E REPRESENTAÇÃO SOCIAL**

O GTI reconheceu que as comunidades de jogadores e o mercado de trabalho da indústria dos jogos eletrônicos ainda refletem barreiras históricas de exclusão social. As exposições e contribuições apresentadas ao grupo destacaram que a formação das culturas gamer esteve associada, ao longo do tempo, a ambientes vinculados à indústria militar, à contracultura universitária e ao setor de tecnologia, fatores que contribuíram para a consolidação de um perfil de participação predominantemente masculino, branco e de maior renda. Esse processo produziu dinâmicas de pertencimento e exclusão que afetaram o acesso de mulheres, pessoas negras, indígenas, periféricas e outros grupos historicamente sub-representados tanto ao consumo quanto à produção de jogos eletrônicos.

As discussões também evidenciaram o fortalecimento de movimentos de resistência e de iniciativas voltadas à ampliação da representatividade no setor. Coletivos profissionais, comunidades de desenvolvedores e grupos de jogadores têm atuado na construção de ambientes mais inclusivos e na valorização de narrativas diversas. Destacou-se, em especial, o crescimento da comunidade indígena de jogos no Brasil, que articula produção cultural, representação positiva e ativismo social, demonstrando o potencial dos jogos eletrônicos como espaço de afirmação identitária e de preservação de referências culturais.

O GTI considerou fundamental que as políticas públicas estimulem a diversidade não apenas na composição das equipes de desenvolvimento, mas também nas narrativas, personagens, cenários e referências culturais presentes



nas obras produzidas no país. Como referência institucional, foi destacado o **Manual Game é Cultura, Game é Audiovisual**, desenvolvido pelo MinC, que orienta as desenvolvedoras a assegurar representatividade regional, étnico-racial, de gênero e diversidade cultural no desenvolvimento dos jogos e em suas narrativas, além de reforçar o respeito ético às narrativas tradicionais e ao patrimônio cultural imaterial.

## REGIONALIZAÇÃO E DESCENTRALIZAÇÃO DA INDÚSTRIA

No que diz respeito à regionalização, o GTI buscou ouvir, a cada reunião, relatos sobre as realidades distintas no território brasileiro. Para isso, foram convidados representantes de associações regionais que trouxeram um recorte das especificidades da demanda local. Além disso, durante a participação do GTI Games na Gamescom Latam 2026 houve um espaço específico de encontro com representantes das associações regionais, onde estes puderam apresentar demandas e questões prioritárias dos diferentes territórios.

Durante a execução dos trabalhos, o Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional se juntou aos membros oficialmente designados para compor o GTI Games, trazendo importantes contribuições na reflexão acerca do potencial de desenvolvimento econômico e cultural na dimensão territorial, inclusive a partir de possibilidades relacionadas aos Fundos Constitucionais, na dimensão do fomento à Economia Criativa.

Nesse sentido, o GTI Games observou que a indústria brasileira de jogos eletrônicos apresenta forte concentração geográfica. Dados do mapeamento da Abragames de 2023 indicam que o Sudeste concentra 56% das empresas do setor, seguido pelo Sul com 20% e pelo Nordeste com 16%, enquanto Centro-Oeste e Norte possuem participação significativamente menor. Essa distribuição evidencia desigualdades no acesso a financiamento, infraestrutura, formação profissional, redes de negócios e circulação de conhecimento.

As discussões apontaram que o fortalecimento de ecossistemas regionais de jogos eletrônicos é estratégico para a redução das assimetrias territoriais e para a ampliação das oportunidades econômicas em diferentes regiões do



país. Foram mencionadas iniciativas emergentes na Região Norte, incluindo experiências no Acre, como exemplos do processo em expansão, da atividade de desenvolvimento de jogos fora do eixo tradicional Sudeste-Sul. O GTI registrou que a economia criativa baseada em jogos eletrônicos possui potencial para contribuir para a geração de emprego, renda, inovação e dinamização de economias locais.

Nesse contexto, foi ressaltada a importância de políticas de descentralização, incluindo ações de financiamento público com maior capilaridade territorial, ampliação da linha de Arranjos Regionais do Fundo Setorial do Audiovisual, ações de formação e mecanismos de apoio a estúdios localizados fora dos grandes centros urbanos. A regionalização foi compreendida não apenas como distribuição geográfica de recursos, mas como condição para que a produção nacional reflita a diversidade cultural, social e econômica do território brasileiro.

## **ACESSIBILIDADE DIGITAL E TECNOLOGIA ASSISTIVA**

O GTI reconheceu que os jogos eletrônicos apresentam desafios específicos com relação à acessibilidade, em razão de sua natureza interativa. Diferentemente de mídias lineares, a acessibilidade em jogos eletrônicos exige soluções integradas à experiência de jogo, envolvendo controles, interface, áudio, imagem, navegação e mecânicas de interação.

As contribuições apresentadas ao grupo destacaram que os jogos podem funcionar como importantes instrumentos de inclusão social para pessoas com deficiência, favorecendo participação cultural, socialização, autonomia e empoderamento. Também foi ressaltado que a incorporação de recursos acessíveis desde as etapas iniciais de concepção reduz custos de implementação e amplia o alcance das obras, sem comprometer necessariamente a liberdade criativa dos desenvolvedores.

O GTI identificou ainda barreiras estruturais para a ampliação da acessibilidade, especialmente a carga tributária incidente sobre equipamentos e



tecnologias assistivas, fator que dificulta o acesso de pessoas com deficiência a dispositivos adaptados.

Como orientação prática ao setor, o **manual Game é Cultura, Game é Audiovisual** reúne um conjunto de recomendações de boas práticas de acessibilidade, destacando: remapeamento completo de controles; suporte a controles alternativos; legendas descritivas; audiodescrição; janela de Libras; modos de alto contraste; soluções para daltônicos; ajustes de dificuldade e velocidade; tutoriais e modos de prática; menus compatíveis com navegação simplificada e tecnologias de texto em fala; além da transparência na divulgação dos recursos acessíveis disponíveis em cada jogo.

Ao consolidar os debates, o Grupo de Trabalho Interministerial concluiu que a promoção da equidade nos jogos eletrônicos exige abordagem transversal e integrada. Diversidade, regionalização e acessibilidade não foram tratadas como temas isolados, mas como componentes estruturantes das políticas de fomento, formação, inovação, regulação e desenvolvimento industrial. O GTI registrou que a construção de uma indústria brasileira de jogos eletrônicos economicamente dinâmica, socialmente inclusiva, territorialmente equilibrada e culturalmente representativa depende da incorporação permanente deles para a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e as futuras políticas públicas voltadas ao setor.

Nesse sentido, o GTI Games destaca as seguintes diretrizes no que diz respeito à promoção da equidade nos jogos eletrônicos:

- (i) promover a diversidade de gênero, étnico-racial e cultural como dimensão estruturante das políticas públicas para os jogos eletrônicos;
- (ii) incorporar a acessibilidade como princípio transversal das políticas de fomento, formação, inovação e desenvolvimento dos jogos eletrônicos;
- (iii) estimular a desconcentração territorial da indústria por meio do fortalecimento de ecossistemas regionais de desenvolvimento, formação e inovação;
- (iv) promover a ampliação da representatividade nas equipes, narrativas, personagens e referências culturais presentes nos jogos eletrônicos brasileiros; e
- (v) considerar diversidade, acessibilidade e regionalização como elementos integrados e complementares para o desenvolvimento sustentável da indústria nacional de jogos eletrônicos.

## **8. FUNDOS E MECANISMOS INTERNACIONAIS DE FOMENTO E COPRODUÇÃO**

A sétima reunião do Grupo de Trabalho Interministerial – GTI Games, realizada presencialmente em 1º de maio de 2026, no Distrito Anhembi, em São Paulo, no contexto da Gamescom Latam 2026, teve como objetivo ampliar o repertório técnico do Grupo de Trabalho a partir do contato com experiências internacionais de financiamento, desenvolvimento de ecossistemas, autopublicação, propriedade intelectual e cooperação internacional na indústria de jogos eletrônicos. A participação de especialistas estrangeiros permitiu discutir instrumentos utilizados em diferentes mercados e refletir sobre sua possível contribuição para o fortalecimento da indústria brasileira. A discussão apresentou especial pertinência diante das diretrizes estabelecidas pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, que reconhece o empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social e cultural e estabelece, entre suas diretrizes, o fomento ao ambiente de negócios e ao aumento da oferta de capital para investimento em empreendedorismo inovador. A legislação também estabelece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em inovação, desenvolvimento de recursos humanos e cultura, além de considerar o desenvolvimento de jogos como investimento em pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura.

Um dos principais aspectos destacados na reunião foi a diversidade de instrumentos empregados internacionalmente para apoiar a indústria de jogos eletrônicos. Kristian Roberts, da Nordicity, apresentou experiências do Canadá e do Reino Unido relacionadas à utilização de mecanismos de crédito e incentivos fiscais, ressaltando sua contribuição para a redução dos custos de produção, especialmente daqueles associados à mão de obra especializada. Também foram mencionadas experiências de financiamento público na Dinamarca e na Suíça, com presença significativa de pequenos estúdios independentes entre os beneficiários.

Essas experiências indicam a importância de uma estrutura de financiamento capaz de atender diferentes perfis empresariais e etapas da cadeia produtiva. Para um setor caracterizado pela presença de pequenos estúdios e por projetos que demandam investimentos significativos antes de alcançarem receitas comerciais, a disponibilidade de capital constitui elemento



relevante para a continuidade das atividades, o desenvolvimento de novos produtos e a expansão das empresas.

No contexto brasileiro, essa discussão deve ser relacionada aos instrumentos de financiamento que vêm sendo estruturados para os jogos eletrônicos. O Manual *Game é Cultura, Game é Audiovisual*, publicado pelo Ministério da Cultura, consolida mecanismos federais de financiamento e promoção disponíveis aos agentes do setor e apresenta, entre outros instrumentos, as possibilidades de acesso à Lei Rouanet e às linhas de crédito do FSA. O manual registra, ainda, a possibilidade de utilização da linha de crédito do FSA para planos de negócios voltados ao desenvolvimento, produção, comercialização e internacionalização de conteúdos audiovisuais brasileiros, incluindo jogos eletrônicos.

A existência desses instrumentos representa avanço importante, mas a discussão internacional realizada pelo GTI sugere que a política de financiamento deve ser compreendida de maneira abrangente. De forma a ser capaz de assegurar recursos para o desenvolvimento de jogos, e também de criar condições para que os estúdios possam percorrer as diferentes etapas necessárias à transformação de uma criação em um produto cultural e econômico sustentável, incluindo produção, comercialização, distribuição e internacionalização.

Essa perspectiva conduz a outro aspecto central da reunião: a relação entre financiamento e autonomia sobre a propriedade intelectual. A apresentação de Jason Della Rocca destacou que dificuldades de acesso a recursos de capital podem levar desenvolvedores a estabelecer relações de dependência comadoras e distribuidoras. Embora esses agentes desempenhem funções importantes na colocação dos jogos no mercado, relações excessivamente assimétricas podem reduzir a participação dos estúdios nas receitas e limitar seu controle sobre marcas e propriedades intelectuais.

A questão é particularmente relevante para políticas públicas de desenvolvimento do setor. O apoio à produção de um jogo não necessariamente garante que o valor econômico decorrente de sua exploração permanecerá em grande medida com os agentes responsáveis por sua criação. Dessa forma, instrumentos de fomento devem ser concebidos de maneira a contribuir também para o fortalecimento da capacidade empresarial dos estúdios,



permitindo que desenvolvam competências de comercialização, distribuição, formação de público e gestão de suas propriedades intelectuais.

Nesse contexto, a autopublicação apresentada na reunião, não deve ser compreendida como substituição às editoradoras, mas como uma alternativa adicional dentro das estratégias de inserção no mercado. A possibilidade de publicação direta pode ampliar a autonomia dos desenvolvedores e sua capacidade de estabelecer relações com consumidores, construir comunidades e desenvolver marcas próprias. Ao mesmo tempo, os debates realizados demonstraram que a autopublicação apresenta obstáculos significativos, sobretudo para pequenos estúdios, que podem não dispor de recursos financeiros, conhecimento empresarial ou escala de público suficientes para sustentar essa estratégia.

A política pública, portanto, pode contribuir para que a decisão entre diferentes modelos de publicação seja realizada em condições mais equilibradas, o que envolve recursos para produção e iniciativas de capacitação, acesso a mercados, internacionalização, formação de comunidades de consumidores e desenvolvimento de competências empresariais. O fortalecimento da autonomia dos estúdios deve ser entendido, assim, como parte de uma estratégia mais ampla de desenvolvimento da indústria nacional.

A dimensão internacional discutida na reunião amplia essa perspectiva. Thierry Baujard apresentou experiências de financiamento público desenvolvidas na Europa e em países africanos e destacou a importância da cooperação internacional para a construção de ecossistemas sustentáveis de jogos eletrônicos. A cooperação e a coprodução podem permitir a combinação de recursos, conhecimentos, competências e redes de distribuição de diferentes países, contribuindo para ampliar a escala dos projetos e facilitar sua circulação internacional.

Para a indústria brasileira, a aproximação com mecanismos internacionais de financiamento e coprodução pode representar oportunidade de ampliação de mercados e de inserção em cadeias globais de produção. Essa estratégia, entretanto, deve estar articulada a políticas capazes de assegurar que a internacionalização não ocorra apenas como mecanismo de acesso a recursos externos, mas também como meio de fortalecimento dos agentes nacionais e de valorização das propriedades intelectuais desenvolvidas no país.



A discussão sobre cooperação internacional também se relacionou ao conceito de propriedade intelectual cruzada. A aproximação entre jogos eletrônicos, cinema, música, animação e outros segmentos da economia criativa pode gerar oportunidades de desenvolvimento de produtos culturais integrados e ampliar as possibilidades de exploração econômica e circulação das propriedades intelectuais.

A transversalidade do setor reforça a necessidade de políticas públicas que não tratem os jogos eletrônicos de maneira isolada. Projetos que envolvam diferentes linguagens podem mobilizar competências, fontes de financiamento e canais de distribuição complementares. A articulação entre jogos, audiovisual, música e animação pode, portanto, favorecer o desenvolvimento de propriedades intelectuais com maior potencial de circulação e exploração em diferentes mercados e formatos.

A reunião também evidenciou que a internacionalização envolve desafios que ultrapassam o financiamento. Durante os debates, representantes do INPI e da Atragames questionaram os especialistas sobre proteção da propriedade intelectual, estruturas tributárias e situações de dupla tributação. As contribuições apresentadas apontaram para a necessidade de considerar o ambiente regulatório e tributário como componente da estratégia de internacionalização da indústria de jogos.

Esse aspecto demonstra a importância da articulação entre diferentes áreas da Administração Pública. Questões relacionadas à cultura, desenvolvimento econômico, inovação, propriedade intelectual, tributação e relações internacionais podem produzir impactos conjuntos sobre a capacidade de empresas brasileiras de acessar mercados estrangeiros e estabelecer parcerias internacionais. A formulação de políticas para o setor deve, portanto, considerar essas interdependências e buscar maior coordenação institucional.

A experiência internacional discutida pelo GTI não implica a simples reprodução de modelos estrangeiros. Os instrumentos apresentados pelos especialistas foram desenvolvidos em contextos econômicos, institucionais e empresariais distintos. Seu principal valor para a política brasileira reside na identificação de alternativas e na compreensão de diferentes formas de combinar financiamento, desenvolvimento empresarial, proteção da propriedade intelectual e internacionalização.



Nesse sentido, a discussão permite compreender o financiamento internacional e os mecanismos de coprodução como parte de uma política mais ampla de fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos. O objetivo não deve ser apenas ampliar a quantidade de projetos, mas criar condições para que empresas e profissionais brasileiros desenvolvam produtos competitivos, preservem maior capacidade de apropriação econômica e cultural de suas criações e alcancem mercados nacionais e internacionais.

Diante das discussões realizadas e das experiências internacionais apresentadas ao Grupo de Trabalho Interministerial, o GTI Games entende que o fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos depende da articulação entre instrumentos de financiamento, desenvolvimento empresarial, proteção da propriedade intelectual e estratégias de internacionalização. A experiência internacional analisada demonstrou que políticas voltadas aos jogos eletrônicos tendem a produzir melhores resultados quando compreendidas de forma integrada, combinando mecanismos de apoio à produção, comercialização, circulação e inserção internacional dos empreendimentos. Nesse sentido, o GTI Games apresenta as seguintes diretrizes:

- (i) reconhecer a importância da diversificação dos instrumentos de financiamento para atender às diferentes etapas do ciclo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos, desde a concepção da propriedade intelectual até a produção, comercialização e internacionalização das obras;
- (ii) compreender a sustentabilidade econômica dos estúdios e desenvolvedores como elemento estratégico para o fortalecimento da indústria nacional, incluindo sua capacidade de retenção de valor econômico, gestão empresarial e exploração de propriedades intelectuais próprias;
- (iii) estimular a internacionalização da indústria brasileira de jogos eletrônicos como dimensão estruturante da política pública para o setor, favorecendo a ampliação de mercados, a circulação internacional das obras e a inserção das empresas brasileiras em cadeias globais de produção;
- (iv) reconhecer a cooperação e a coprodução internacional como instrumentos relevantes para o fortalecimento da competitividade do setor, a troca de conhecimentos e o acesso a novas oportunidades de financiamento, distribuição e desenvolvimento empresarial;
- (v) promover a articulação entre jogos eletrônicos e os demais segmentos da economia criativa, especialmente audiovisual, música, animação e

tecnologias digitais, considerando o potencial de desenvolvimento de propriedades intelectuais integradas e de circulação em múltiplos mercados e plataformas;

(vi) considerar a proteção da propriedade intelectual, os aspectos tributários, regulatórios e os mecanismos de inserção internacional como dimensões complementares das estratégias de desenvolvimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos; e

(vii) fortalecer a coordenação entre as políticas de cultura, desenvolvimento econômico, ciência, tecnologia, inovação, comércio exterior e relações internacionais, reconhecendo o caráter transversal da internacionalização e do financiamento da indústria de jogos eletrônicos.

## **9. PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS**

A proteção de crianças e adolescentes nos jogos eletrônicos passou a ocupar posição central na política pública brasileira para o ambiente digital. A evolução tecnológica transformou os jogos em ecossistemas complexos que combinam entretenimento, interação social, compartilhamento de conteúdo, transações econômicas, sistemas de recompensa, inteligência artificial e mecanismos permanentes de engajamento.

Diante desse cenário, o ordenamento jurídico passou a reconhecer que a proteção das crianças e adolescentes não pode se limitar à análise dos conteúdos audiovisuais presentes nos jogos, devendo abranger também os riscos decorrentes de suas funcionalidades, de seus modelos de monetização e de sua arquitetura digital.

Esse movimento regulatório encontra fundamento no Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, objeto do trabalho desenvolvido pelo GTI, mas também na Lei nº 15.211/2025 (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente) e no Decreto nº 12.880/2026, que, em conjunto, estruturam um sistema normativo destinado a assegurar que a experiência digital oferecida por jogos eletrônicos seja compatível com o estágio de desenvolvimento de crianças e adolescentes.



O Marco constitui o primeiro pilar deste sistema. Além de estabelecer o conceito jurídico de jogo eletrônico e reconhecer a relevância econômica, tecnológica e cultural do setor, promove distinção expressa entre jogos eletrônicos e atividades de apostas. Ao excluir de seu escopo modalidades lotéricas, apostas e jogos envolvendo prognósticos, resultados aleatórios associados a apostas ou premiações em ativos reais ou virtuais, o legislador evidencia a preocupação em diferenciar atividades voltadas predominantemente ao entretenimento, das atividades fundadas na lógica econômica do risco e da aposta.

O ECA Digital amplia essa abordagem ao estabelecer que produtos e serviços digitais acessíveis por crianças e adolescentes devem adotar medidas adequadas para assegurar privacidade, proteção de dados, segurança e desenvolvimento saudável. A lei determina que os fornecedores realizem avaliação dos conteúdos de acordo com a faixa etária correspondente, garantam compatibilidade com a respectiva Classificação Indicativa, impeçam o acesso a conteúdos inadequados e informem claramente a classificação atribuída aos produtos e serviços disponibilizados. Além disso, estabelece que os jogos que possuam funcionalidades de interação entre usuários observem salvaguardas específicas destinadas a reduzir riscos relacionados à comunicação digital, ao compartilhamento de conteúdos e à exposição indevida de crianças e adolescentes a terceiros.

Um dos principais avanços promovidos pela Lei consiste no reconhecimento de que determinadas funcionalidades presentes nos jogos eletrônicos podem representar riscos próprios para crianças e adolescentes. Nesse contexto, a legislação introduz o conceito de caixa de recompensa (*loot box*), definida como funcionalidade que permite a aquisição, mediante pagamento, de itens virtuais consumíveis ou vantagens aleatórias cuja utilidade ou conteúdo são desconhecidos pelo usuário no momento da compra. A preocupação do legislador decorre da combinação entre pagamento, expectativa de recompensa e aleatoriedade, elementos capazes de produzir estímulos comportamentais especialmente sensíveis para usuários em desenvolvimento. Por essa razão, a lei estabelece expressamente a vedação das caixas de recompensa em jogos direcionados a crianças e adolescentes ou de acesso provável por esse público, nos termos da respectiva Classificação Indicativa.



A proteção conferida pelo ECA Digital é aprofundada pelo Decreto nº 12.880/2026, que regulamenta a lei e institui uma Política de Classificação Indicativa de Jogos Eletrônicos e Aplicativos Digitais. O regulamento determina que a análise classificatória considere não apenas conteúdos potencialmente impróprios ou inadequados, mas também os riscos associados às funcionalidades estruturantes da experiência digital. Entre os fatores expressamente indicados estão a comunicação entre usuários por texto, áudio ou vídeo, as caixas de recompensa (*loot boxes*), as microtransações, os mecanismos de incentivo ao uso excessivo ou compulsivo, as práticas manipulativas baseadas na exploração de vulnerabilidades cognitivas e os impactos à segurança, à privacidade e à saúde física e mental de crianças e adolescentes.

Essa previsão desloca o foco da proteção regulatória do conteúdo, de forma isolada, para a experiência digital como um todo. A adequação etária de um jogo deixa de depender exclusivamente da presença de violência, sexo, nudez, drogas ou linguagem imprópria e passa a considerar também a forma como o produto está estruturado. Mecanismos de engajamento contínuo, sistemas de monetização recorrente, funcionalidades de compartilhamento de dados, comunicação irrestrita entre usuários e arquiteturas de escolha potencialmente manipulativas tornam-se elementos juridicamente relevantes para a proteção de crianças e adolescentes. Em consequência, a Classificação Indicativa passa a atuar como instrumento não apenas de informação sobre conteúdos, mas também de avaliação e comunicação de riscos associados à própria dinâmica de utilização do jogo.

Outro aspecto fundamental refere-se à prevenção do uso excessivo, problemático ou compulsivo dos jogos eletrônicos. O Decreto nº 12.880/2026 prevê que os fornecedores devem implementar mecanismos capazes de reduzir práticas que estimulem o prolongamento artificial da permanência do usuário na plataforma. Entre os exemplos mencionados pelo regulamento estão a ocultação de pontos naturais de parada, o acionamento automático de novos conteúdos, recompensas vinculadas ao tempo de uso e notificações excessivas. A norma também determina a adoção de medidas voltadas à prevenção de práticas manipulativas e ao fortalecimento da supervisão parental, reconhecendo que determinados padrões de design podem explorar vulnerabilidades cognitivas e emocionais próprias da infância e da adolescência.



A legislação também dedica atenção à proteção da privacidade e dos dados pessoais de crianças e adolescentes, ao determinar que produtos e serviços digitais operem, por padrão, com o mais elevado nível de proteção disponível e estabelece limites rigorosos ao tratamento de dados pessoais. O Decreto complementa esse regime ao prever mecanismos de aferição de idade, sinais de idade e supervisão parental voltados à adequação das experiências digitais à faixa etária do usuário. No âmbito dos jogos eletrônicos, tais mecanismos asseguram a aplicação de restrições de acesso, o bloqueio de funcionalidades sensíveis e a observância das proteções relacionadas à Classificação Indicativa.

A supervisão parental constitui elemento essencial desse modelo de proteção também. A Lei determina que fornecedores disponibilizem ferramentas acessíveis e eficazes para que pais e responsáveis possam acompanhar o uso dos serviços digitais, restringir comunicações, controlar compras e transações financeiras, monitorar tempo de uso e gerenciar configurações relacionadas à privacidade e segurança. No contexto dos jogos eletrônicos, essas ferramentas podem operar na mitigação dos riscos decorrentes de interações online, microtransações, compartilhamento de dados e exposição a conteúdos inadequados.

Em conjunto, o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente e o Decreto nº 12.880/2026 evidenciam a consolidação da preocupação do Estado com a proteção infantojuvenil nos jogos eletrônicos. Trata-se de conciliar os benefícios educacionais, culturais, recreativos e sociais dos jogos digitais, mas reconhecer simultaneamente a necessidade de proteção contra riscos associados à interatividade, à monetização, à exploração de dados pessoais, ao uso compulsivo e à exposição a práticas potencialmente prejudiciais. Nesse contexto, a Classificação Indicativa assume papel ampliado de governança dos riscos digitais, funcionando como mecanismo de transparência, informação e proteção capaz de orientar famílias, responsáveis, desenvolvedores e plataformas quanto à adequação etária das experiências digitais oferecidas a crianças e adolescentes.

A décima reunião do Grupo de Trabalho Interministerial – GTI Games teve como foco a proteção de crianças e adolescentes no ambiente dos jogos eletrônicos, reunindo contribuições de especialistas e representantes de



órgãos públicos com atuação em proteção de dados pessoais, saúde mental, classificação indicativa e desenvolvimento da indústria de jogos. As exposições evidenciaram que a proteção desse público demanda abordagem transversal, envolvendo aspectos regulatórios, tecnológicos, educacionais e de governança, em consonância com os princípios estabelecidos pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Os debates convergiram para a compreensão de que a promoção de um ambiente digital seguro não deve ser concebida como obstáculo ao desenvolvimento da indústria nacional, mas como elemento estruturante de sustentabilidade e de legitimidade social. Nesse sentido, foram destacados instrumentos como a proteção por *design*, a avaliação prévia de riscos, a classificação indicativa, a supervisão parental, a educação digital e a articulação entre diferentes marcos regulatórios como pilares para a construção de um ecossistema de jogos inovador, competitivo e comprometido com a proteção integral de crianças e adolescentes.

O Grupo de Trabalho recomenda que a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos incorpore, de forma transversal, o princípio da proteção integral de crianças e adolescentes, assegurando alinhamento com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), com os debates em desenvolvimento no âmbito do ECA Digital e com a política nacional de classificação indicativa. A convergência entre esses instrumentos contribuirá para reduzir sobreposições regulatórias, conferir maior segurança jurídica aos agentes econômicos e fortalecer a efetividade das medidas de proteção aos usuários menores de idade.

Faz-se necessário, ainda, que os jogos eletrônicos e seus serviços associados sejam desenvolvidos segundo os princípios de **proteção por design** e **direitos da criança por design**, incorporando, desde a fase de concepção dos produtos, mecanismos destinados à mitigação de riscos. Essa abordagem deve contemplar práticas voltadas à prevenção de exposições indevidas, ao tratamento responsável de dados pessoais, à transparência sobre funcionalidades potencialmente sensíveis e ao fortalecimento da segurança digital dos usuários.

O GTI entende ser recomendável estimular a adoção de processos estruturados de avaliação de riscos pelos desenvolvedores e distribuidores de jogos



eletrônicos, especialmente quanto aos impactos potenciais sobre crianças e adolescentes. Sempre que pertinente, tais avaliações devem resultar em planos de mitigação proporcionais aos riscos identificados, contemplando aspectos relacionados ao desenho do produto, às funcionalidades de interação social, aos mecanismos de monetização, à utilização de algoritmos de recomendação e às demais funcionalidades capazes de ampliar a exposição a situações de vulnerabilidade.

A regulamentação deve incentivar a adoção de práticas de **Trust & Safety**, promovendo sua incorporação gradual ao ciclo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos. Essas práticas podem contribuir para fortalecer a prevenção de abusos, ampliar a transparência sobre mecanismos de interação entre usuários e estimular o desenvolvimento de ambientes digitais mais seguros, respeitando as diferentes capacidades técnicas e econômicas das empresas do setor.

O Grupo de Trabalho em seus debates considerou igualmente importante fortalecer mecanismos de supervisão parental e de verificação de idade compatíveis com os princípios da proteção de dados pessoais, observando critérios de necessidade, proporcionalidade e minimização de dados. Tais instrumentos devem buscar assegurar proteção efetiva às crianças e adolescentes, evitando, simultaneamente, barreiras excessivas ao acesso legítimo aos serviços digitais e preservando os direitos fundamentais dos usuários.

No âmbito das políticas públicas, é necessário promover ações permanentes de educação e letramento digital voltadas a famílias, escolas e comunidades escolares, ampliando a compreensão sobre os benefícios e riscos associados aos jogos eletrônicos, o uso equilibrado das tecnologias digitais, a proteção da privacidade e a utilização consciente dos mecanismos de supervisão parental. Essas iniciativas podem contribuir para fortalecer a autonomia informada dos usuários e complementar os instrumentos regulatórios.

Pertinente destacar, ainda, a importância de que os instrumentos de fomento público ao setor de jogos eletrônicos considerem, entre seus critérios de elegibilidade ou de avaliação, a adoção voluntária de boas práticas relacionadas à proteção de crianças e adolescentes, como avaliações de risco, medidas de mitigação e observância de princípios de segurança por design,



respeitando-se a diversidade de modelos de negócio e evitando a criação de barreiras desproporcionais à inovação.

As políticas de proteção da infância podem e devem ser implementadas de forma compatível com o fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos. A proteção dos usuários e o desenvolvimento econômico do setor não devem ser tratados como objetivos conflitantes, mas como dimensões complementares de uma estratégia nacional voltada à promoção de um ecossistema inovador, competitivo e socialmente responsável.

Nesse sentido, o GTI apresenta as seguintes diretrizes no que concerne à proteção das crianças e adolescentes nos jogos eletrônicos:

- (i) harmonizar a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos com a LGPD, o ECA Digital e a política de classificação indicativa, evitando conflitos normativos;
- (ii) assegurar que mecanismos de verificação de idade observem os princípios de necessidade, proporcionalidade e proteção de dados pessoais;
- (iii) considerar os riscos associados a funcionalidades interativas, sistemas de recomendação, microtransações, *loot boxes*, geolocalização e outras funcionalidades digitais na formulação de diretrizes regulatórias;
- (iv) assegurar que a implementação das obrigações regulatórias observe critérios de proporcionalidade quanto aos meios de cumprimento e de conformidade exigidos dos agentes econômicos, sem prejuízo da plena observância dos direitos e garantias assegurados a crianças e adolescentes;
- (v) estimular a disseminação de práticas de *Trust & Safety* e de avaliação de riscos como parte da cultura de desenvolvimento da indústria brasileira de jogos;
- (vi) fortalecer ações de educação digital dirigidas a famílias, educadores e responsáveis, reconhecendo que a proteção de crianças e adolescentes depende também da participação ativa desses atores.



## 10. USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA FINS ALÉM DO ENTRETENIMENTO

No que alcança o uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento, cabe destacar que o Marco amplia o reconhecimento dos jogos eletrônicos como instrumentos capazes de gerar benefícios que transcendem o entretenimento, possibilitando sua utilização em políticas públicas voltadas à educação, à saúde, à inovação, à formação profissional e ao desenvolvimento social. Ao estabelecer fundamentos jurídicos para essas aplicações, a legislação cria condições para que o Estado incorpore os jogos eletrônicos como ferramentas de interesse público, ampliando, assim, sua utilização em diferentes áreas.

Nesse sentido, o **artigo 10** da Lei nº 14.852/2024 dispõe que:

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

[...]

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.

Ao reconhecer expressamente essas possibilidades de utilização, o Marco Legal amplia a segurança jurídica para a adoção de jogos eletrônicos em políticas públicas e abre novas oportunidades para o desenvolvimento de soluções nacionais voltadas ao interesse público.

No campo educacional, a regulamentação permite fortalecer a utilização de jogos eletrônicos no âmbito da Política Nacional de Educação Digital, favorecendo sua incorporação como recurso pedagógico em instituições públicas de ensino.



Ainda no Artigo 10:

§ 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.

Também cria condições para a constituição de repositórios de jogos desenvolvidos com recursos públicos, possibilitando sua reutilização por escolas, universidades e instituições de pesquisa.

§ 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.

Além de ampliar o acesso a conteúdos educacionais interativos, essas medidas favorecem o desenvolvimento de um mercado nacional de soluções educacionais digitais e conferem maior segurança jurídica às compras públicas de jogos eletrônicos destinados ao ensino.

As discussões realizadas no âmbito do Grupo de Trabalho Interministerial evidenciaram que os jogos eletrônicos constituem ferramentas relevantes para os processos de ensino e aprendizagem em razão de sua capacidade de promover aprendizagem ativa, experimentação e *feedback* contínuo. Quando utilizados de forma planejada, podem estimular habilidades cognitivas como atenção, memória, resolução de problemas, raciocínio lógico, planejamento estratégico e tomada de decisão. Em ambientes colaborativos, também favorecem o desenvolvimento da comunicação, da cooperação, da empatia e do trabalho em equipe.

Entretanto, os especialistas participantes do GTI ressaltaram que os jogos eletrônicos não substituem as práticas pedagógicas nem produzem resultados educacionais de forma automática. Sua efetividade depende da mediação realizada pelos profissionais da educação e da integração dos jogos aos objetivos de aprendizagem previamente definidos. Sob essa perspectiva, os jogos devem ser compreendidos como instrumentos de apoio ao processo educativo, capazes de potencializar metodologias ativas e promover maior engajamento dos estudantes quando utilizados em conjunto com estratégias pedagógicas adequadas.



Na área da saúde, os debates evidenciaram o crescente potencial dos jogos eletrônicos como instrumentos de prevenção, tratamento, reabilitação e promoção da qualidade de vida. Jogos voltados à saúde (*health games*) e iniciativas de gameterapia vêm sendo utilizados em processos de reabilitação física e cognitiva, atendimento de pessoas com deficiência, acompanhamento de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), apoio a tratamentos psicoterapêuticos e humanização da assistência hospitalar. Em ambientes de internação prolongada, especialmente na atenção pediátrica, os jogos eletrônicos também contribuem para reduzir o isolamento social, favorecer a interação e melhorar a experiência dos pacientes durante o tratamento.

O potencial dos jogos eletrônicos também se estende às políticas de inovação social, cidadania e desenvolvimento comunitário. Diversas iniciativas brasileiras demonstram que o desenvolvimento de jogos pode funcionar como instrumento de inclusão produtiva, qualificação profissional e aproximação de jovens em situação de vulnerabilidade com as áreas de tecnologia e economia criativa. Paralelamente, os jogos independentes têm se consolidado como importantes meios de expressão cultural, valorização de identidades locais e difusão do patrimônio cultural brasileiro, permitindo que comunidades produzam e compartilhem suas próprias narrativas por meio da linguagem dos jogos eletrônicos.

As experiências internacionais analisadas durante os trabalhos do GTI também reforçam que os jogos eletrônicos vêm sendo incorporados a políticas públicas em áreas como educação, saúde, treinamento profissional, defesa, cultura e transformação digital, evidenciando seu potencial como tecnologia transversal de inovação. Essa característica amplia as possibilidades de integração entre a indústria de jogos eletrônicos e outros setores estratégicos da economia, fortalecendo a geração de conhecimento, a produção de soluções tecnológicas e a criação de novos mercados.

No que diz respeito ao uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento, o GTI Games apresenta as seguintes diretrizes:

- (i) estimular a utilização de jogos eletrônicos em políticas públicas de educação, saúde, formação e capacitação profissional;
- (ii) reconhecer os jogos eletrônicos como instrumentos de inovação social, inclusão produtiva e desenvolvimento comunitário;



- (iii) promover a integração entre a indústria de jogos e políticas públicas setoriais;
- (iv) incentivar a utilização de jogos eletrônicos em ambientes educacionais mediante objetivos pedagógicos claramente definidos e com acompanhamento de profissionais da educação;
- (v) promover a utilização de jogos eletrônicos em contextos terapêuticos, preventivos e de reabilitação;
- (vi) estimular mecanismos de compartilhamento e reutilização de jogos desenvolvidos com recursos públicos, observadas as disposições legais aplicáveis; e
- (vii) estimular a constituição e a utilização de repositório de jogos eletrônicos brasileiros desenvolvidos com recursos públicos, de modo a ampliar sua disponibilização para instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde.

## **11. REGULAMENTAÇÃO DOS DISPOSITIVOS DE FOMENTO À CULTURA PARA OS JOGOS ELETRÔNICOS**

A implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos envolve, entre outros aspectos, a definição das condições para que o setor possa acessar os instrumentos de fomento à cultura e ao audiovisual já existentes. A 11ª reunião teve como tema central a regulamentação dos dispositivos de fomento aplicáveis ao setor, com especial atenção à Lei do Audiovisual, ao Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), aos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (FUNCINES) e à Lei de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet). As discussões evidenciaram que o reconhecimento dos jogos eletrônicos como expressão cultural, audiovisual e tecnológica amplia as possibilidades de inserção do segmento nas políticas públicas de fomento, mas também exige adaptações dos instrumentos existentes às características específicas do segmento.

No que diz respeito à regulamentação dos dispositivos de fomento à cultura, é pertinente retomar o que foi debatido no item **3. Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos**. Isso porque a discussão da regulamentação da aplicabilidade e definição dos parâmetros do



fomento ao segmento de audiovisual no contexto dos mecanismos já existentes, perpassa a adequação conceitual e de enquadramento das empresas e obras produzidas.

Assim, reitera-se que a delimitação dos conceitos de **nacionalidade** e **independência** é estruturante para a regulamentação dos mecanismos de fomento para os jogos eletrônicos, de modo que as reflexões já apresentadas no âmbito do enquadramento se correlacionam de forma indissociável com as apresentadas no presente item temático, às quais se somam as reflexões seguintes.

O reconhecimento dos jogos eletrônicos como expressão cultural, audiovisual e tecnológica amplia as possibilidades da sua inserção nas políticas públicas de fomento, mas também exige a adaptação dos instrumentos existentes às características específicas da atividade. A cadeia produtiva dos jogos apresenta particularidades relacionadas aos ciclos de desenvolvimento, ao risco criativo, à necessidade de investimentos continuados, à propriedade intelectual e à possibilidade de distribuição internacional, aspectos que precisam ser considerados na construção dos critérios de enquadramento e nos procedimentos de acesso aos mecanismos de incentivo.

A regulamentação, no que diz respeito aos mecanismos de fomento, deverá observar aspectos como a preservação da memória do audiovisual brasileiro e a garantia dos direitos fundamentais ao lazer, à cultura e à acessibilidade, especialmente em jogos eletrônicos desenvolvidos com apoio de financiamento público.

Quanto à preservação, a aplicação da **Lei do Audiovisual** aos jogos eletrônicos cria obrigação de depósito obrigatório na Cinemateca dos jogos eletrônicos fomentados com recursos públicos federais, nos termos do Art. 8º da referida lei:

*Art. 8º Fica instituído o depósito obrigatório, na Cinemateca Brasileira, de cópia da obra audiovisual que resultar da utilização de recursos incentivados ou que merecer prêmio em dinheiro concedido pelo Governo Federal.*

*Parágrafo único. A Cinemateca Brasileira poderá credenciar arquivos ou cinematecas, públicos ou privados, para o cumprimento do disposto neste artigo.*



A respeito dessa obrigação de depósito, o jogo eletrônico possui particularidades que o distinguem de outras obras audiovisuais: por ser, a um só tempo, obra audiovisual e programa de computador passível de versões e atualizações, sua natureza interativa exige reflexão aprofundada sobre os materiais a serem exigidos para o cumprimento do depósito obrigatório, destinado a proteger o acervo histórico das obras produzidas com apoio estatal.

A natureza dinâmica e interativa dos jogos eletrônicos exige um modelo de preservação audiovisual distinto do suporte cinematográfico e videofonográfico. Embora a legislação preveja o credenciamento de arquivos públicos e privados para a recepção do depósito obrigatório, a ausência de critérios e procedimentos indicam a necessidade de regulação infralegal para o tratamento dessas particularidades.

Embora todos os projetos audiovisuais financiados com recursos públicos geridos pela ANCINE estejam obrigados à produção de recursos assistivos de legendagem descritiva, audiodescrição e janela de Libras, nos termos da Instrução Normativa ANCINE nº 116/2014, os jogos eletrônicos distinguem-se das demais obras por proporcionarem uma experiência interativa ao jogador e, por envolverem a produção de *software*, admitirem múltiplas possibilidades de redução ou eliminação de barreiras à fruição cultural por pessoas com deficiência.

Diante da riqueza de possibilidades para que um jogo eletrônico atenda ao princípio do desenho universal, revela-se essencial colher subsídios que contribuam para o entendimento das condições de caracterização de jogos eletrônicos acessíveis. Aqui, também, a complexidade do tema requer estudos e participação social que se entendem mais bem contemplados pela **regulação infralegal**.

Outro ponto pertinente a se destacar no tema do financiamento por meio de recursos incentivados fiscais federais, é a reflexão quanto à regulação de possíveis limites a modalidades de monetização e mecânicas de jogos eletrônicos fomentados.

Conforme o item 1 deste relatório, o Marco Legal de Jogos Eletrônicos faz distinção expressa entre jogos eletrônicos e atividades de aposta, por meio



do parágrafo único de seu Art. 5º, vedando às últimas os benefícios na referida lei:

*Parágrafo único. As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 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 são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei.*

Ao mesmo tempo, o ECA Digital estabelece uma limitação expressa para a utilização de caixas de recompensas (*loot boxes*) em jogos eletrônicos destinados ao público de crianças e adolescentes, reconhecendo que o mecanismo combina desembolso econômico e resultado aleatório.

Considerando que jogos fomentados com recursos públicos devem necessariamente atender aos fins da Política Pública e que, em seu Art. 5º, parágrafo único, o Marco Legal estabelece uma vedação genérica de acesso aos benefícios que instituiu a qualquer tipo de jogo que combine desembolso econômico e resultado aleatório, argumenta-se pela **possibilidade de que a regulação infralegal traga restrições a quaisquer mecânicas relacionadas**, mesmo que tais mecanismos não sejam explicitamente definidos como apostas.

Da mesma forma, por meio de seu Art. 6º, o Marco Legal estabelece os princípios e diretrizes basilares que devem guiar toda a cadeia do setor, listando imperativos como o **respeito aos direitos fundamentais** (inciso IV), a **defesa do consumidor** (inciso V) e a **proteção integral da criança e do adolescente** (inciso VI). Ao cruzar tais diretrizes elencadas pelo Marco Legal, de fundamento constitucional, parece claro que a elaboração da **norma infralegal poderia estabelecer restrições ao financiamento público de mecânicas** de práticas manipulativas e predatórias (*addictive design*), **discursos de ódio ou dinâmicas que mimetizem cassinos virtuais**, independentemente da faixa etária do produto final, devendo distingui-las de modelos legítimos de monetização, de modo a não criar barreiras desproporcionais a modelos de negócio lícitos.



As questões relativas ao enquadramento das obras e empresas, à preservação do patrimônio cultural digital, à acessibilidade e às condições de elegibilidade dos projetos demonstram que a integração dos jogos eletrônicos às políticas públicas de fomento depende não apenas de definições conceituais e regulatórias, mas também da adequação dos instrumentos atualmente disponíveis às especificidades dos jogos eletrônicos.

Nesse contexto, o GTI Games debateu os principais mecanismos federais de financiamento cultural e audiovisual aplicáveis aos jogos eletrônicos, identificando desafios, oportunidades e aspectos que poderão ser considerados em seus processos de regulamentação e implementação.

A 11ª reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games,) realizada em 24 de junho de 2026, teve como tema central a regulamentação dos dispositivos de fomento aplicáveis ao setor, com especial atenção à Lei de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet), à Lei do Audiovisual, aos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (FUNCINES) e ao Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), detalhados a seguir:

## **LEI DE INCENTIVO À CULTURA – LEI ROUANET**

A Lei de Incentivo à Cultura constitui outro importante instrumento para a inserção dos jogos eletrônicos nas políticas públicas de fomento. A Secretaria do Audiovisual apresentou medidas já adotadas para adequar os mecanismos da Lei Rouanet ao novo marco legal, por meio da criação dos segmentos de “Produção de Games” e “Desenvolvimento de Games”, além de estabelecer a migração dos projetos de jogos eletrônicos para o artigo 18 da Lei de Incentivo à Cultura e de atualizar os códigos da Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAEs) aplicáveis ao setor. Também apresentou a documentação atualmente exigida para a submissão de projetos culturais relacionados à produção de jogos eletrônicos.

Essas medidas representam avanço na adequação administrativa e normativa ao reconhecimento dos jogos eletrônicos como manifestação cultural – a atualização dos CNAEs e a definição da documentação necessária



contribuem para conferir maior clareza ao enquadramento de proponentes e projetos e podem reduzir obstáculos decorrentes da ausência de parâmetros específicos.

A reunião, contudo, identificou outros desafios relacionados à utilização da Lei Rouanet, como as limitações de captação, critérios de enquadramento, a necessidade de capacitação dos desenvolvedores para utilização da legislação de incentivo à cultura e a especialização dos avaliadores responsáveis pela análise dos projetos. Também foi destacada a importância de contemplar jogos eletrônicos de diferentes classificações indicativas.

Nesse contexto, a regulamentação e a implementação dos mecanismos de incentivo devem buscar não apenas reconhecer formalmente os jogos eletrônicos como projetos culturais aptos a receber apoio, mas também criar condições para que desenvolvedores de diferentes portes consigam utilizá-los efetivamente.

A capacitação dos proponentes e dos agentes responsáveis pela análise dos projetos assume especial importância. O manual "Game é Cultura, Game é Audiovisual", apresentado durante a reunião, pode contribuir nesse processo ao reunir conceitos, orientações e referências técnicas relacionadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, incluindo glossário técnico-cultural, modelo de *Game Design Document* e orientações voltadas à promoção da equidade na produção.

## **LEI DO AUDIOVISUAL, FUNCINES E FSA**

Conforme já mencionado, a ANCINE vem atuando para a adequação do arcabouço normativo de competência da Agência à nova realidade legal instituída pela Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, com vistas à inclusão dos jogos eletrônicos ao escopo das políticas públicas sob sua gestão.

Destaca-se a recente revisão da regulamentação sobre os FUNCINES, com a publicação da Instrução Normativa nº 176, de 7 de maio de 2026, que prevê o uso do mecanismo para o financiamento do setor de jogos eletrônicos. Sua efetiva aplicação ao setor depende da conclusão da regulamentação



dos procedimentos de registro, aprovação, execução, acompanhamento e prestação de contas de jogos eletrônicos brasileiros independentes financiados com recursos geridos pela ANCINE.

No que se refere à aplicação da Lei do Audiovisual aos jogos eletrônicos, **reitera-se a previsão de colocação em consulta pública** de notícia regulatória acerca da regulamentação dos procedimentos de registro e fomento de jogos eletrônicos supracitada, iniciativa que visa privilegiar a participação social na elaboração da instrução normativa e que ainda será realizada.

Vale ressaltar que a instrução normativa em elaboração também poderá abranger os procedimentos para o financiamento do setor de jogos eletrônicos com recursos oriundos do FSA. Contudo, destaca-se que a aplicação dessa norma, assim como a realização de ações de fomento com recursos do Fundo voltadas para jogos eletrônicos, dependerá da aprovação de seu Comitê Gestor, instância responsável por estabelecer as diretrizes e definir o plano anual de investimentos do Fundo.

## INTEGRAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE FOMENTO

As discussões realizadas no GTI indicaram que a regulamentação dos instrumentos de fomento não deve ser tratada de maneira isolada. A diversidade dos mecanismos de financiamento permite que diferentes instrumentos sejam utilizados de acordo com as características, as necessidades e o estágio de desenvolvimento de cada projeto de jogo eletrônico.

Nesse sentido, foi destacada a importância da integração dos instrumentos de fomento existentes, bem como do incentivo a coproduções nacionais e internacionais e da criação de mecanismos que favoreçam o desenvolvimento institucional das empresas desenvolvedoras e sua inserção nas políticas de fomento e financiamento administradas pela ANCINE.

Uma política integrada pode contribuir para enfrentar uma das principais dificuldades identificadas nas discussões do GTI: a inadequação de determinados instrumentos tradicionais às características específicas do ciclo produtivo dos jogos eletrônicos. Da mesma forma que a indústria cinematográfica



e videofonográfica, os jogos eletrônicos são uma indústria de protótipos, demandando recursos em diferentes etapas e apresentando ciclos de desenvolvimento longos e dinâmicos, abrangendo desde a concepção e o desenvolvimento da propriedade intelectual até a produção, finalização, distribuição, comercialização e internacionalização.

Mas por serem obras audiovisuais interativas baseadas em programas de computador, adiciona-se aos jogos eletrônicos uma complexidade que impõe ciclos de desenvolvimento abertos e muitas vezes contínuos, para além do lançamento comercial da obra.

A regulamentação deve, portanto, buscar a complementaridade entre os instrumentos, evitando sobreposições, lacunas e restrições que possam comprometer a continuidade dos projetos. A atuação coordenada dos diferentes mecanismos de fomento pode permitir que o apoio público acompanhe as necessidades de cada etapa do ciclo produtivo, ampliando a efetividade dos recursos disponíveis e favorecendo a sustentabilidade dos empreendimentos.

Essa perspectiva de integração também se articula às diretrizes apresentadas no Plano de Diretrizes e Metas para o Audiovisual (PDM), especialmente no que se refere ao aperfeiçoamento do ambiente regulatório, ao fortalecimento da inovação e ao aprimoramento dos mecanismos de financiamento da atividade audiovisual. A apresentação realizada durante a reunião destacou a necessidade de adaptação das políticas públicas às transformações tecnológicas e às novas formas de produção e circulação de conteúdos digitais, assim como o estímulo a novas linguagens, formatos e tecnologias.

Nesse contexto, a incorporação dos jogos eletrônicos às políticas de fomento deve ser compreendida como parte de uma estratégia mais ampla de atualização das políticas audiovisuais diante das transformações tecnológicas, econômicas e produtivas do setor. A integração dos instrumentos de fomento, associada à adequação dos mecanismos às especificidades dos jogos eletrônicos, pode contribuir para ampliar as possibilidades de financiamento. Além de fortalecer as empresas desenvolvedoras nacionais e favorecer a inserção dos jogos eletrônicos nas políticas públicas voltadas ao desenvolvimento da economia audiovisual e da economia criativa.



No que diz respeito à regulamentação dos dispositivos de fomento à cultura para jogos eletrônicos, o GTI apresenta as seguintes diretrizes:

- (i) assegurar condições claras, previsíveis e compatíveis com as especificidades da indústria de jogos eletrônicos para o acesso aos mecanismos de fomento cultural e audiovisual;
- (ii) adotar critérios de nacionalidade e independência que considerem as características próprias da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos, promovendo segurança jurídica na aplicação dos instrumentos de financiamento e incentivo;
- (iii) adequar os instrumentos de fomento às particularidades dos ciclos de desenvolvimento, modelos de negócios, formas de distribuição e estruturas empresariais do setor de jogos eletrônicos;
- (iv) promover a integração dos jogos eletrônicos aos instrumentos federais de fomento cultural e audiovisual, observadas as competências e finalidades de cada mecanismo;
- (v) submeter proposta ao Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual (CGFSA) para que os instrumentos do FSA aplicáveis aos jogos eletrônicos observem as especificidades do ciclo produtivo do setor, considerando suas diferentes etapas de desenvolvimento, modelos de negócio, formas de distribuição, estratégias de expansão e processos de internacionalização;
- (vi) garantir que mecanismos de financiamento e incentivo possam contemplar projetos e empresas de diferentes portes, modelos de produção e estratégias de distribuição;
- (vii) promover a formação e o aperfeiçoamento técnico dos agentes responsáveis pela análise, acompanhamento e avaliação de projetos relacionados aos jogos eletrônicos;
- (viii) assegurar a observância dos princípios de acessibilidade, preservação da memória audiovisual e proteção do patrimônio audiovisual nos projetos apoiados com recursos públicos;
- (ix) considerar, na implementação dos instrumentos de fomento, a compatibilidade entre as mecânicas de monetização adotadas pelos projetos apoiados e os princípios de proteção da infância e da juventude, defesa do consumidor e interesse público que orientam as políticas culturais;
- (x) estimular a articulação e a complementaridade entre mecanismos de incentivo fiscal, fundos públicos, instrumentos de crédito e demais modalidades de apoio existentes;



- (xi) promover a internacionalização dos jogos eletrônicos brasileiros por meio do fortalecimento das oportunidades de coprodução, circulação, financiamento e cooperação internacional;
- (xii) assegurar mecanismos de participação social, diálogo institucional e consulta aos agentes da cadeia produtiva na formulação e aperfeiçoamento das normas relacionadas ao fomento do setor; e
- (xiii) estimular a utilização de instrumentos de orientação técnica e disseminação de informação capazes de ampliar o acesso dos agentes do setor aos mecanismos de financiamento e incentivo existentes.

## **12. PROTEÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E COMBATE À PIRATARIA DE JOGOS ELETRÔNICOS**

As discussões realizadas no âmbito do Grupo de Trabalho Interministerial evidenciaram que a **proteção da propriedade intelectual** e o **combate à pirataria** constituem elementos centrais para o fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos. A segurança jurídica dos ativos intangíveis é condição essencial para estimular investimentos, proteger criadores, ampliar a competitividade dos estúdios nacionais e favorecer a internacionalização da produção brasileira. No entanto, as reflexões apresentadas neste item registram contribuições institucionais distintas e não implicam consenso do GTI quanto ao modelo regulatório a ser adotado para implementação do registro de jogos eletrônicos previsto na Lei nº 14.852/2024.

O GTI debateu de forma reiterada o fato de que os jogos eletrônicos possuem natureza híbrida, reunindo simultaneamente software, elementos audiovisuais, design, trilhas sonoras, roteiros, personagens e outros ativos intelectuais. Em razão dessa complexidade, sua proteção envolve a incidência coordenada de diferentes regimes jurídicos, especialmente a **Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/1998)**, a **Lei do Software (Lei nº 9.609/1998)** e a **Lei de Propriedade Industrial (Lei nº 9.279/1996)**, o que demanda permanente articulação institucional entre os órgãos responsáveis pela regulação, formulação e implementação dessas políticas.



O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) alterou a Lei da Propriedade Industrial (LPI) e incluiu no rol dos direitos relativos à propriedade industrial (art. 2º) a “concessão de registro para jogos eletrônicos” (inciso VI). Conforme a Lei de criação do INPI (Lei nº 5.648/1970):

*“O INPI tem por finalidade principal executar, no âmbito nacional, as normas que regulam a propriedade industrial, tendo em vista a sua função social, econômica, jurídica e técnica, bem como pronunciar-se quanto à conveniência de assinatura, ratificação e denúncia de convenções, tratados, convênios e acordos sobre propriedade industrial.”*

Nesse contexto, durante a 12ª Reunião do GTI Games, o INPI apresentou estudos sobre possíveis modelos de regulamentação da proteção dos jogos eletrônicos, incluindo alternativas como regime *sui generis*, modelo “guarda-chuva”, proteção específica pelos instrumentos tradicionais da propriedade industrial e procedimento prioritário (*Fast Track*). O Instituto argumentou que os jogos eletrônicos constituem produtos compostos por múltiplos ativos intelectuais integrados e que a simples aplicação isolada dos instrumentos atualmente existentes pode não refletir adequadamente a complexidade econômica e tecnológica do produto final. O INPI também ressaltou que os estudos estão em desenvolvimento e que eventuais propostas deverão ser submetidas à consulta pública. O órgão defendeu a necessidade de avaliar soluções regulatórias específicas ou mais integradas para os jogos eletrônicos, considerando que o setor possui características próprias e que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos introduziu elemento novo no âmbito da propriedade industrial.

Nesse mesmo contexto, a Secretaria de Direitos Autorais e Intelectuais do Ministério da Cultura (SDAI/MinC) salientou que a proteção dos jogos eletrônicos deve continuar fundamentada na aplicação coordenada dos regimes jurídicos já existentes, especialmente os direitos autorais e a proteção de software. A legislação aprovada define jogo eletrônico como uma obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, institutos regulados, respectivamente, pela Lei nº 9.610/1998 e Lei nº 9.609/1998, regimes jurídicos com diferenças substanciais entre os direitos concedidos, titularidade, prazo de proteção e limitações e exceções aplicáveis.



Os jogos eletrônicos, portanto, já são protegidos mediante a utilização coordenada dos instrumentos existentes na legislação brasileira, cabendo à regulamentação aprimorar a orientação, a acessibilidade e a articulação entre esses mecanismos, sem necessidade de instituir nova categoria autônoma de proteção. Na visão da SDAI/MinC, a concessão do registro de jogos eletrônicos deve, assim, preservar a distinção entre os regimes jurídicos e as atribuições institucionais de cada órgão envolvido.

O debate apontou para duas perspectivas regulatórias distintas: de um lado, a busca por instrumentos mais integrados e adaptados à natureza híbrida dos jogos; de outro, a ênfase na harmonização e no aperfeiçoamento dos mecanismos jurídicos já consolidados no ordenamento brasileiro. Ambas as posições convergiram quanto à importância de ampliar a segurança jurídica, fortalecer a proteção dos ativos intelectuais e garantir ambiente regulatório estável para o desenvolvimento da indústria nacional.

Houve consenso do GTI quanto à necessidade de aprofundamento técnico da matéria, ampliação da segurança jurídica e fortalecimento dos mecanismos de proteção e orientação aos agentes do setor.

Também foi destacada a relevância da articulação internacional em matéria de propriedade intelectual, especialmente com organismos multilaterais especializados, como a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI), visando ao acompanhamento das experiências internacionais e à compatibilização das futuras soluções regulatórias brasileiras com os debates globais sobre proteção de ativos digitais.

Conforme constatado ao longo dos debates, o jogo eletrônico constitui criação intelectual de natureza complexa, resultante da integração de programa de computador com elementos criativos e audiovisuais, organizados de forma interativa para proporcionar determinada experiência ao usuário. Sua estrutura é composta por uma dimensão tecnológica, indispensável à sua execução, e por uma dimensão expressiva, relacionada aos elementos audiovisuais e demais componentes criativos que integram a obra.

Ainda, a definição legal deve ser tecnologicamente neutra. A indústria de jogos eletrônicos encontra-se em permanente transformação, com a utilização de diferentes plataformas, dispositivos e tecnologias de desenvolvimento,



execução e interação. Tecnologias como realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista ou outras que venham a ser desenvolvidas podem constituir meios pelos quais determinado jogo é produzido, executado ou disponibilizado, sem que sua presença seja necessária para a caracterização do objeto como jogo eletrônico.

Sob essa perspectiva, elementos de documentação e estruturação do projeto, como o *Game Design Document* (GDD), podem desempenhar relevante função na identificação e descrição dos diferentes componentes que integram o desenvolvimento de um jogo eletrônico. O GDD pode reunir informações necessárias à compreensão da concepção e da estrutura do projeto, contribuindo para a identificação do conjunto de elementos que compõe o jogo, sem que isso implique considerá-lo, isoladamente, como categoria autônoma de objeto protegido ou ampliar o alcance da proteção para além dos elementos estruturantes do jogo.

O INPI apresentou ao GTI Games hipóteses regulatórias preliminares relacionadas à implementação dos dispositivos do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos referentes à propriedade intelectual. As alternativas, reproduzidas a seguir, refletem contribuições técnicas apresentadas pelo Instituto e foram objeto de debate no âmbito do Grupo, sem constituir posição institucional consolidada do GTI Games ou recomendação de adoção de qualquer das opções em particular. Seu objetivo é subsidiar o aprofundamento técnico da matéria e eventual processo de participação social, sem prejuízo de que outras alternativas regulatórias venham a ser apresentadas.



| OPÇÃO REGULATÓRIA     | CONCEITO CENTRAL                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | PRÓS & CONTRAS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Guarda-Chuva       | Depósito unificado que reúne, em um único procedimento, os diferentes ativos de propriedade industrial que compõem o jogo eletrônico (programa de computador, marcas, desenhos industriais etc.), sem criar categoria de proteção autônoma, com a emissão de uma certidão contendo todos os ativos relacionados ao jogo eletrônico ou um selo de jogo eletrônico a constar de cada ativo registrado separadamente. | <p><b>Prós:</b> aproveita a experiência já consolidada do INPI na análise dos instrumentos tradicionais e simplifica o procedimento para o depositante, que apresenta um único pedido guarda-chuva.</p> <p><b>Contras:</b> cada ativo permanece com seu regime de proteção. Nessa opção, há baixo grau de inovação regulatória em relação ao sistema atual.</p>                                                                |
| 2. <i>FastTrack</i>   | Procedimento de exame prioritário aplicado ao conjunto de ativos de propriedade intelectual de um mesmo jogo eletrônico, acelerando a tramitação dos pedidos sem alterar os requisitos materiais de proteção.                                                                                                                                                                                                      | <p><b>Prós:</b> reduz o tempo de concessão, aproveita a experiência já consolidada do INPI e é de fácil implementação administrativa.</p> <p><b>Contras:</b> não cria proteção nova para o jogo eletrônico enquanto tal, e os diferentes ativos continuam sujeitos a prazos e regimes distintos entre si.</p>                                                                                                                  |
| 3. <i>Sui Generis</i> | Criação de um regime de proteção inédito, específico para o jogo eletrônico como obra complexa, com regras próprias de titularidade, prazo, exceções e requisitos, distintas dos regimes aplicáveis a cada ativo isoladamente hoje.                                                                                                                                                                                | <p><b>Prós:</b> oferece resposta regulatória sob medida à natureza híbrida dos jogos eletrônicos e atende à demanda do setor por segurança jurídica específica.</p> <p><b>Contras:</b> não possui paralelo consolidado em outras jurisdições, o que pode gerar incerteza na aplicação e dificultar o reconhecimento internacional da proteção.</p>                                                                             |
| 4. Específico         | Aplicação direcionada dos instrumentos tradicionais de patente e de desenho industrial a elementos específicos do jogo eletrônico passíveis dessa proteção, sem criar categoria própria para a obra como um todo.                                                                                                                                                                                                  | <p><b>Prós:</b> apoia-se na experiência consolidada do INPI na análise desses instrumentos e preserva a coerência com o sistema de propriedade industrial já existente.</p> <p><b>Contras:</b> não confere proteção específica ao jogo eletrônico como obra unitária e complexa, deixando de capturar elementos que não se enquadram nos requisitos tradicionais de patenteabilidade ou de registro de desenho industrial.</p> |

**FONTE E ELABORAÇÃO:** INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL–INPI.



As alternativas apresentadas serão objeto de aprofundamento no âmbito técnico apropriado, asseguradas a participação social e a ampla escuta das instituições cujas atribuições e competências incidem na temática.

A Secretaria de Direitos Autorais e Intelectuais do MinC ressaltou a importância de preservar a distinção entre a proteção dos elementos audiovisuais sob a Lei nº 9.610/1998 e o registro como programa de computador sob amparo da Lei nº 9.609/1998, para garantir a segurança jurídica diante das diferenças dos regimes jurídicos.

Também foi ressaltada a importância da delimitação precisa do objeto jurídico abrangido pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, especialmente para fins de aplicação dos diferentes instrumentos de propriedade intelectual. Nesse sentido, a implementação da Lei nº 14.852/2024 exige atenção à articulação entre o conceito legal de jogo eletrônico e os diversos mecanismos de proteção existentes no ordenamento jurídico brasileiro, bem como aos órgãos competentes para regular cada um dos regimes jurídicos incidentes sobre o jogo eletrônico, em especial no que se refere ao INPI, responsável legalmente pela concessão de registro de jogos eletrônicos, conforme determinou a reforma legal advinda da Lei 14.852/2024.

As contribuições apresentadas ao GTI reforçaram o entendimento, já exposto, de que o núcleo conceitual do jogo eletrônico corresponde à **obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador** (art. 5º, inciso I, da Lei nº 14.852/2024), preservando-se a distinção entre esse objeto e os equipamentos, plataformas e tecnologias utilizados em seu desenvolvimento ou fruição, bem como a neutralidade tecnológica da regulamentação, nos termos indicados anteriormente.

Além da discussão sobre o regime jurídico aplicável, o GTI examinou a evolução da pirataria no ambiente digital. As exposições demonstraram que o fenômeno deixou de se concentrar na reprodução física não autorizada e passou a envolver servidores paralelos, comercialização de chaves de ativação fraudulentas, *marketplaces* irregulares, desbloqueio de consoles, venda de contas e distribuição de versões modificadas de jogos. A experiência da ANCINE e da ANATEL no combate à pirataria audiovisual foi apresentada como possível referência para o mercado de games, especialmente quanto



ao uso de monitoramento contínuo, avaliação de risco, proporcionalidade das medidas e cooperação interinstitucional.

As discussões evidenciaram que as modalidades contemporâneas de violação de direitos no setor de jogos eletrônicos possuem características próprias, frequentemente distintas das observadas no audiovisual linear. O enfrentamento dessas práticas demanda cooperação institucional entre órgãos reguladores, autoridades de propriedade intelectual, órgãos de investigação e entidades responsáveis pela fiscalização de serviços digitais.

Também foi enfatizada a necessidade de equilibrar a proteção da propriedade intelectual com a preservação da cultura digital e os direitos dos consumidores. Foi ressaltado que a crescente dependência de plataformas digitais e servidores online pode levar à perda de acesso a jogos legitimamente adquiridos, o que suscita preocupações relacionadas à preservação do patrimônio cultural digital e à memória dos jogos eletrônicos no Brasil.

O GTI conclui que o fortalecimento dos jogos eletrônicos exige abordagem integrada que combine proteção efetiva da propriedade intelectual, a simplificação do acesso aos instrumentos de registro, orientação a pequenos estúdios e desenvolvedores independentes quanto aos mecanismos de proteção existentes, combate proporcional às novas formas de pirataria digital e políticas de preservação do patrimônio cultural interativo.

Entende-se que é necessário que os atos regulamentares e os procedimentos administrativos destinados à implementação da Lei nº 14.852/2024 estabeleçam critérios claros para a identificação dos ativos intelectuais relacionados aos jogos eletrônicos, observando a autonomia dos diferentes regimes de propriedade intelectual, a neutralidade tecnológica e a necessária distinção entre a criação intelectual protegida e os meios técnicos utilizados em seu desenvolvimento, execução e disponibilização.

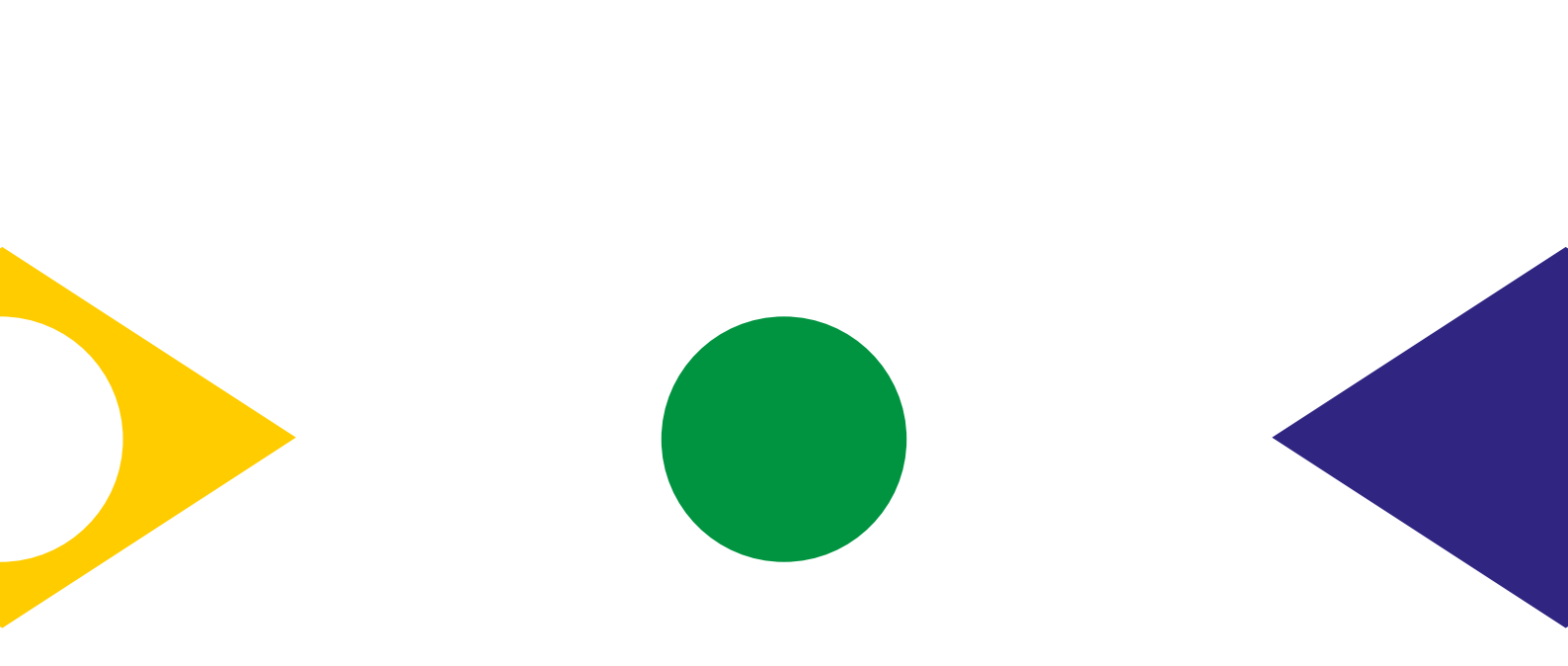
As discussões demonstraram, ainda, a importância da continuidade do diálogo entre os órgãos governamentais, o setor produtivo e a sociedade civil para a construção de soluções regulatórias compatíveis com a complexidade e o caráter multidisciplinar da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

No que diz respeito à proteção da propriedade intelectual e combate à pirataria de jogos eletrônicos, o GTI Games apresenta as seguintes diretrizes:



- (i) fortalecer a proteção da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos mediante articulação entre os diferentes regimes jurídicos aplicáveis, aprofundamento técnico e normativo posterior e delimitação das competências cabíveis a cada um dos órgãos;
- (ii) promover segurança jurídica quanto à identificação e proteção dos ativos intelectuais que compõem os jogos eletrônicos;
- (iii) estimular a orientação e a capacitação de desenvolvedores e pequenos estúdios quanto aos instrumentos disponíveis de proteção intelectual;
- (iv) promover medidas proporcionais e coordenadas de prevenção e combate à pirataria digital, mediante cooperação institucional entre os órgãos competentes e atenção às modalidades específicas de violação observadas no setor de jogos eletrônicos;
- (v) assegurar a neutralidade tecnológica na regulamentação da propriedade intelectual aplicada aos jogos eletrônicos; e
- (vi) considerar a preservação do patrimônio cultural digital e da memória dos jogos eletrônicos como dimensão relevante da política pública para o setor.





# CONSOLIDAÇÃO DAS RECOMENDAÇÕES DO GTI GAMES

Tendo em vista as discussões, as premissas do trabalho conforme ato instituidor do GT e o que prevê a Portaria MinC nº 260, de 16 de dezembro de 2025; a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, o Grupo de Trabalho Interministerial dos Games, no que tange à regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, **RESOLVE**:

- I. **RECOMENDAR** que os atos normativos e os instrumentos de implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos delimitem as competências dos órgãos e entidades responsáveis por sua execução e estabeleçam mecanismos permanentes de articulação e coordenação intersetorial, assegurando complementaridade institucional, coerência regulatória, segurança jurídica e atuação integrada nas matérias de natureza transversal, inclusive mediante a constituição de instância interministerial permanente, com participação da sociedade civil e das entidades representativas do setor, responsável pelo monitoramento das recomendações, pela produção de dados e pela articulação intersetorial contínua.
- II. **RECOMENDAR** que a regulamentação do Marco Legal preserve a distinção jurídica entre jogos eletrônicos e atividades de apostas, assegurando que os mecanismos de fomento e os benefícios previstos na Lei nº 14.852/2024 não sejam aplicáveis a atividades excluídas de seu escopo, sem prejuízo da articulação com a regulamentação específica de proteção de usuários, especialmente crianças e adolescentes.
- III. **RECOMENDAR** que a regulamentação esclareça o alcance da vedação prevista no parágrafo único do art. 5º da Lei nº 14.852/2024, de modo a conferir segurança jurídica à implementação dos mecanismos de fomento e benefícios previstos no Marco Legal.
- IV. **RECOMENDAR** que sejam promovidos os ajustes necessários à classificação econômica e ao enquadramento tributário das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, considerando sua natureza tecnológica, cultural e audiovisual, com articulação entre os órgãos competentes, de modo a assegurar segurança jurídica, aprimorar a produção de informações estatísticas setoriais e ampliar o acesso isonômico aos regimes tributários e aos instrumentos públicos de fomento.



- V. RECOMENDAR** que o Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços, o Ministério da Educação e o Ministério da Fazenda, no âmbito de sua participação na Comissão Nacional de Classificação (CONCLA), deem continuidade às medidas necessárias para a implementação do § 4º do art. 7º da Lei nº 14.852/2024, visando à disponibilização de códigos específicos na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, observando, quando pertinente, os parâmetros internacionais adotados pela *International Standard Industrial Classification* (ISIC), de forma a refletir adequadamente as especificidades da cadeia produtiva do setor.
- VI. RECOMENDAR** o aperfeiçoamento e a ampliação da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO) aplicável à cadeia produtiva dos jogos eletrônicos, de modo a refletir adequadamente a diversidade de ocupações existentes no setor, bem como a estruturação de instrumento estatístico oficial recorrente, em articulação com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) e o Ministério da Cultura, que permita mensurar periodicamente a atividade econômica, o emprego, as ocupações e a distribuição territorial da indústria brasileira de jogos eletrônicos.
- VII. RECOMENDAR** que o Ministério da Fazenda, em articulação com o Ministério da Cultura e o MDIC, avalie o tratamento tributário dos jogos eletrônicos na regulamentação da Reforma Tributária do Consumo (LC nº 214/2025), contemplando o reconhecimento dos jogos eletrônicos como bem cultural, a desoneração das exportações, o enfrentamento de situações de dupla tributação sobre receitas de plataformas e remessas ao exterior, e a segurança jurídica na transição de regimes, com participação do setor.



- VIII. RECOMENDAR**, tendo em vista a atuação do MDIC na área de comércio exterior, a elaboração de proposta para debate com os órgãos competentes quanto ao regime de importação dos chamados DevKits e demais ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, bem como sobre aspectos de desembaraço aduaneiro e tratamento tributário relacionados a esses instrumentos, com vistas a fomentar a inovação e a competitividade no setor de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, contemplando expressamente a distinção entre ferramentas de desenvolvimento e bens de consumo final, a neutralidade tecnológica e o tratamento próprio para softwares, as licenças e demais ferramentas digitais que não se submetem a desembaraço aduaneiro, com vistas a reduzir a insegurança jurídica na classificação desses insumos.
- IX. RECOMENDAR** a criação de Programa Prioritário de Tecnologia da Informação e Comunicação (PPI) voltado ao desenvolvimento de sistemas e soluções computacionais para a indústria de jogos eletrônicos, habilitando a atividade a receber recursos de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I) oriundos das empresas beneficiárias da Lei nº 8.248/1991 e da Lei nº 13.969/2019.
- X. RECOMENDAR** o estímulo à aplicação dos investimentos em Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação (PD&I) no desenvolvimento de tecnologias, ferramentas e funcionalidades voltadas especificamente ao processo de criação de jogos eletrônicos.
- XI. RECOMENDAR** que a implementação dos arts. 13 e 14 da Lei nº 14.852/2024 fortaleça uma política permanente e integrada de formação para a indústria de jogos eletrônicos, articulando instituições públicas e privadas de ensino, empresas, profissionais e espaços formativos, com oferta de formação técnica e superior, experiências práticas, bolsas, estágios e oportunidades de inserção profissional, observadas as especificidades regionais.
- XII. RECOMENDAR** que as políticas públicas para jogos eletrônicos incorporem medidas de promoção da equidade, contemplando diversidade de gênero e étnico-racial, representatividade, acessibilidade e redução das desigualdades territoriais, inclusive por meio de critérios de fomento, formação, infraestrutura e desenvolvimento de ecossistemas regionais.



- XIII. RECOMENDAR** a adoção de instrumentos concretos de promoção da acessibilidade em jogos eletrônicos, tais como desoneração de tecnologias assistivas, incentivos ou reconhecimento (selo) para jogos acessíveis, com base nas boas práticas reunidas no manual 'Game é Cultura, Game é Audiovisual'.
- XIV. RECOMENDAR** que a regulamentação e as políticas públicas relativas aos jogos eletrônicos promovam a proteção integral, a prioridade absoluta e o melhor interesse de crianças e adolescentes, em conformidade com a LGPD, o ECA Digital, a política de classificação indicativa e a legislação vigente, assegurando que a experiência digital seja adequada ao seu estágio de desenvolvimento por meio de medidas de proteção por *design*, segurança, privacidade, ferramentas de supervisão parental, adequação etária, transparência quanto às funcionalidades e aos modelos de monetização, incentivo à educação digital e midiática e fomento ao desenvolvimento responsável de jogos eletrônicos, bem como estabelecendo diretrizes rigorosas para a prevenção e mitigação de riscos associados a microtransações, caixas de recompensa (*loot boxes*), mecanismos de recompensa aleatória, engajamento excessivo ou compulsivo, padrões de design manipulativo focados na exploração de vulnerabilidades cognitivas e comportamentais, comunicação entre usuários, compartilhamento de dados pessoais e exposição a conteúdos inadequados, resguardando integralmente a saúde física e mental, a segurança, a privacidade e o bem-estar das crianças e dos adolescentes.
- XV. RECOMENDAR** que sejam desenvolvidas e articuladas políticas e iniciativas que promovam o uso dos jogos eletrônicos para finalidades educacionais, de saúde, formação e capacitação profissional e impacto social, mediante cooperação entre os órgãos públicos responsáveis pelas respectivas políticas setoriais e o ecossistema de desenvolvimento de jogos.
- XVI. RECOMENDAR** que o poder público estruture e implemente o repositório de jogos eletrônicos previsto no art. 10, § 3º, da Lei nº 14.852/2024, promovendo a disponibilização e a utilização, por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde, dos jogos desenvolvidos com recursos públicos.



- XVII. RECOMENDAR** que o uso de jogos eletrônicos em contextos educacionais ocorra com finalidade pedagógica claramente definida, fundamentado em evidências de seu potencial educativo e em articulação com os currículos, com os Projetos Político-Pedagógicos (PPPs) e com o planejamento pedagógico docente, priorizando recursos acessíveis e inclusivos e assegurando práticas mediadas por profissionais da educação, alinhadas aos princípios do uso seguro, crítico, ético, responsável e equilibrado das tecnologias digitais, à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e ao ECA Digital.
- XVIII. RECOMENDAR** que os mecanismos de fomento cultural e audiovisual aplicáveis aos jogos eletrônicos sejam regulamentados e adequados às suas especificidades, assegurando condições de acesso à Lei do Audiovisual, ao FSA, aos FUNCINES e à Lei Rouanet, bem como a regulamentação das possibilidades de complementaridade entre esses instrumentos ao longo do ciclo de desenvolvimento dos projetos, com ampla participação social e escuta pública.
- XIX. RECOMENDAR** que a regulamentação do depósito obrigatório de jogos eletrônicos fomentados com recursos públicos defina instituição competente e formato adequado à natureza interativa da obra, contemplando a preservação da jogabilidade e do patrimônio audiovisual.
- XX. RECOMENDAR** o fortalecimento da proteção da propriedade intelectual na indústria de jogos eletrônicos, mediante o aprimoramento dos mecanismos de registro, orientação e proteção dos ativos intelectuais, a cooperação entre os órgãos competentes e a adoção de medidas proporcionais e coordenadas de enfrentamento à pirataria, considerando também a preservação do patrimônio cultural digital e as avaliações técnicas em desenvolvimento quanto às alternativas regulatórias para implementação do inciso VI do art. 2º da Lei nº 9.279/1996, observada a necessidade de ampliar a segurança jurídica, facilitar o acesso dos desenvolvedores aos instrumentos de proteção intelectual e preservar a compatibilidade das soluções regulatórias com a natureza complexa e multidimensional dos jogos eletrônicos.



**XXI. RECOMENDAR** que sejam adotadas medidas de aprimoramento do combate à pirataria relacionada a jogos eletrônicos, por meio da cooperação interinstitucional entre o MJSP, o MDIC, o MinC, o INPI, a ANCINE, a ANATEL e as autoridades policiais, contemplando as modalidades específicas de violações no setor de jogos eletrônicos - tais como servidores paralelos, comercialização de chaves de ativação fraudulentas, marketplaces irregulares de contas, distribuição de versões modificadas e mecanismos de quebra de proteção tecnológica.

**XXII. RECOMENDAR** que a regulamentação estabeleça critérios para a adequada delimitação e identificação dos diferentes elementos abrangidos pelo conceito legal de jogo eletrônico, preservada a distinção entre tais elementos e os dispositivos, os equipamentos, as plataformas, as tecnologias e os meios de disponibilização ou de acesso aos jogos. Além disso, a regulamentação deverá adotar interpretação tecnologicamente neutra e compatível com a evolução do setor.

**XXIII. RECOMENDAR** que a regulamentação e as políticas públicas para o setor considerem, de forma transversal, os impactos da inteligência artificial no desenvolvimento de jogos eletrônicos (inclusive quanto à competitividade, à autoria e titularidade de ativos protegidos por propriedade intelectual, ao uso de dados e à proteção de crianças e adolescentes), em articulação com o marco regulatório de IA, em construção no país.

**XXIV.** Identificada a existência de dissenso no debate, o presente relatório consigna parte das recomendações relacionadas à proteção da propriedade intelectual de maneira apartada, conforme segue:



## POR PARTE DA SDAI/MINC

**XXV. RECOMENDAR** a regulamentação da concessão do registro para jogos eletrônicos, conforme definido no art. 5º, inciso I, da Lei nº 14.852/2024 e o previsto no art. 20 da Lei nº 14.852/2024, que altera o art. 2º da Lei nº 9.279/1996, mediante a avaliação e adoção de mecanismos adequados de registro, orientação e proteção dos elementos que compõem os jogos eletrônicos, em articulação entre os órgãos competentes, preservando-se a distinção entre o roteiro ou o argumento presente no jogo eletrônico enquanto obra audiovisual, e o registro de programas de computador ao amparo do Decreto nº 2.556/1998.

## POR PARTE DO INPI

**XXVI. RECOMENDAR** a regulamentação da concessão do registro de jogos eletrônicos como direito de propriedade industrial, conforme alteração legal determinada pelo art. 20 da Lei nº 14.852/2024, que alterou o art. 2º da Lei nº 9.279/1996 (Lei de Propriedade Industrial) para inserir dentre o rol de direitos de propriedade industrial concedidos pelo INPI o registro de jogos eletrônicos, mediante a avaliação e adoção de mecanismos adequados de registro, orientação e proteção dos elementos que compõem os jogos eletrônicos, a partir da avaliação das alternativas regulatórias identificadas pelo INPI, a serem submetidos a consulta pública, junto da articulação com os órgãos competentes correlatos e com a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI).



# REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Decreto n.º 4.456, de 4 de novembro de 2002.** Regulamenta o art. 67 da Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001 [...]. Brasília, DF: Presidência da República, 2002. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/atos/decretos/2002/d04456.html](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/atos/decretos/2002/d04456.html). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. Agência Nacional do Cinema (ANCINE). **Instrução Normativa n.º 176, de 7 de maio de 2026.** Brasília, DF: ANCINE, 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/instrucoes-normativas/instrucao-normativa-176>. Acesso em: 14 ago. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 8.313, de 23 de dezembro de 1991.** Restabelece princípios da Lei nº 7.505, de 2 de julho de 1986, institui o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1991. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8313cons.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8313cons.htm). Acesso em: 14 ago. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 8.685, de 20 de julho de 1993.** Cria mecanismos de fomento à atividade audiovisual e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1993. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8685.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8685.htm). Acesso em: 14 ago. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 9.279, de 14 de maio de 1996.** Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Brasília, DF: Presidência da República, 1996. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9279.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9279.htm). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 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. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9609.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 12.485, de 12 de setembro de 2011.** Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado [...]. Brasília, DF: Presidência da República, 2011. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2011/lei/l12485.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12485.htm). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. **Lei n.º 14.852, de 3 de maio de 2024.** Institui o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Brasília, DF: Presidência da República, 2024. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/l14852.htm). Acesso em: 14 ago. 2026.



BRASIL. **Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025.** Dispõe sobre a proteção de crianças e adolescentes em ambientes digitais (Estatuto Digital da Criança e do Adolescente – ECA Digital). Brasília, DF: Presidência da República, 2025. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2025/lei/l15211.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2025/lei/l15211.htm). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. **Medida Provisória n.º 2.228-1, de 6 de setembro de 2001.** Estabelece princípios gerais da Política Nacional do Cinema, cria o Conselho Superior do Cinema e a Agência Nacional do Cinema (ANCINE), institui o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Cinema Nacional (PRODECINE), autoriza a criação de Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (FUNCINES) e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, 2001. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/mpv/2228-1.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm). Acesso em: 3 set. 2026.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Game é Cultura, Game é Audiovisual: mecanismos federais de financiamento e promoção do segmento de jogos eletrônicos.** Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/manual-game-e-cultura/minc-manual-game-e-cultura>. Acesso em: 27 maio 2026.

BRASIL. Ministério da Cultura. **Plano de Diretrizes e Metas para o Audiovisual.** Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/pdm/SAVPDMApresentacao>. Acesso em: 14 ago. 2026.

BRASIL. Ministério da Cultura. Secretaria do Audiovisual. **Relatórios das Reuniões do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games).** Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2026.

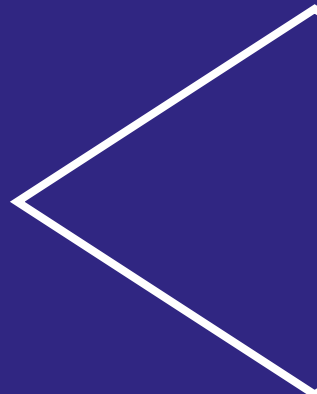
NORDICITY; DELLA ROCCA, Jason. **A oportunidade de ouro: como o Brasil pode se tornar um líder global em videogames.** [S.l.]: Nordicity; Atragames, jun. 2024. Disponível em: [https://www.atragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/nordicity\\_final-1.pdf](https://www.atragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/nordicity_final-1.pdf). Acesso em: 28 maio 2026.

PESQUISA GAME BRASIL. **PGB Trend Report 25.** São Paulo: Go Gamers; SX Group, 2025. Disponível em: <https://pesquisagamebrasil.com.br>. Acesso em: 20 abr. 2026.

ZAMBON, Pedro Santoro. **Game é cultura: Oportunidades de cooperação internacional para o desenvolvimento setorial.** Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/game-e-cultura-oportunidades-de-cooperacao-internacional/game-e-cultura-oportunidades-de-cooperacao-internacional-2/view>. Acesso em: 26 maio 2026.

ZAMBON, Pedro Santoro; PESSOTTO, Ana Heloiza Vita. **Game é cultura: Oportunidades de desenvolvimento após o Marco Legal de Games.** Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2026. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/game-e-cultura-2013-oportunidades/Oportunidadesdesdesenvolvimento.pdf>. Acesso em: 20 maio 2026.





**ANEXOS**

# ANEXO I

## ESPECIALISTAS E PALESTRANTES CONVIDADOS

### 1ª REUNIÃO

**Tema:** Definição da metodologia de trabalho, alinhamento do funcionamento interno do GTI e contextualização do mercado de games.

#### **Palestrante convidado:**

**Dr. Pedro Zambon** é pesquisador e consultor na indústria de games, fundador da Savegame.dev e membro do conselho diretor da International Game Developers Association (IGDA). Doutor em Comunicação pela Unesp, com pós-doutorado em game cluster na Universidade Feevale e no Collaborative Technologies Lab da Universidade de Utrecht. Coordenador da Brazil Games Accelerator da ABragames-Apex Brasil.

### 2ª REUNIÃO

**Tema:** Introdução à indústria de jogos eletrônicos, potenciais e demandas de regulamentação.

#### **Palestrantes convidados:**

**Rodrigo M. Terra** é co-fundador e Chief Technology Evangelist da ARVORE Immersive Experiences, ganhadora de diversos prêmios com seus jogos e experiências imersivas, incluindo o primeiro Primetime Emmy® do Brasil em Inovação Extraordinária. Pós-Graduado em Administração pela FGV, radiologista de formação pela FAAP e professor de Pós-Graduação na ESPM-SP. Pesquisador de Games, Novas Mídias, Tecnologias Exponenciais e Inovação em Economia Criativa desde 2010. É LEGOmaníaco, gamer assíduo, cinéfilo, binge-watcher e viciado em tecnologia. Suas atuações associativas incluem ser membro-fundador e ter passagens como presidente e membro do



conselho na Associação EraTransmidia, ser membro-fundador e diretor-executivo da Associação XRBR gestão 2019-20 e membro ativo da Academy of Television Arts and Sciences (EUA) desde 2020. Atualmente é presidente da Abragames.

- **Gabriel Luis "Gabas"** é profissional da indústria de jogos atuando nas áreas de marketing, publishing e desenvolvimento. É marketing manager, diretor criativo na Ruma Games e co-fundador da Rastrolabs Game Studio. Atualmente é presidente da ASCENDE Jogos, onde contribui para o fortalecimento do ecossistema regional de desenvolvedores. Também atua como professor de marketing e na publicação de jogos, conectando criação, estratégia e formação de novos talentos.

**Carlos Silva** é estrategista em soluções digitais e comunicação, com mais de 25 anos de experiência. No mercado de games e entretenimento, desenvolveu projetos para empresas como Capcom, EA, Warner, Konami, Blizzard, Xbox entre outras. Atualmente, é professor na ESPM e na Go Gamers é CEO e coordenador da Pesquisa Game Brasil.

**Mauro Berimbau** é Mestre em Comunicação e Consumo pela ESPM, com especialização em Advergames: comunicação e consumo de marcas. Como docente na ESPM, pesquisa jogos eletrônicos, entretenimento e marketing. Na indústria, atua na Go Gamers, oferecendo consultoria e desenvolvimento de conteúdo para gamificação e pesquisa, incluindo a Pesquisa Game Brasil.

### 3ª REUNIÃO

**Tema:** Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário.

#### **Palestrantes convidados:**

**Marcelo de Freitas Rigon** é bacharel em Física pela Unicamp (2004), e é co-fundador do estúdio Ilex Games. Em mais de 20 anos de atuação profissional, criou mais de 200 jogos educacionais e uma dúzia de jogos de entretenimento. O mais recente foi "Adventure of Samsara", publicado pela Atari. Além disso, atuou na criação do capítulo de Campinas da IGDA em 2014 e da



ACJOGOS-SP em 2018, onde é o atual presidente. Desde 2020, é gestor da Cadeia Produtiva Local de Games na região.

**Daniel Spitalnik Nathan** é formado em Ciências Econômicas (UFRJ), com mestrado em Comunicação e Cultura (UFRJ) e doutorado em População, Território e Estatísticas Públicas (ENCE). Trabalha atualmente na publicação Sistema de Informações e Indicadores Culturais da Gerência de Indicadores Sociais (COPIS/DPE/IBGE), entre outros.

**Prof<sup>a</sup>. Daniella Galvão** é graduada em Direito pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em Direito Tributário pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Especialista pelo Instituto Brasileiro de Direito Tributário (IBET), onde atuou como professora em programa de pós-graduação lato sensu. Especialista em Direito do Terceiro Setor pela Escola Superior de Advocacia da Ordem dos Advogados do Brasil, Seção de São Paulo (ESA/OAB-SP). Sócia responsável pela área de direito tributário do CQSJV Advogados. Professora convidada na FAAP na área do audiovisual. Professora e palestrante sobre tributação em eventos realizados por Associações e entidades da Área de Cultura e Entretenimento (BRAVI; Music Trends; Expocine; Atragames; Music, Technology and Copyright MCT – PucRio; Seccult-RS; SEBRAE).

**João Pedro M. Nobre** é advogado formado pela Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo (USP). Atuou em diferentes áreas do direito, inclusive por meio de uma experiência internacional no escritório português Morais Leitão Advogados. Ingressou em 2023 na Secretaria Extraordinária da Reforma Tributária (Sert), vinculada ao Ministério da Fazenda (MF), na qual ficou responsável pela interlocução com a sociedade civil e com o parlamento sobre a Reforma Tributária do Consumo. Na Secretaria, ocupou diversas posições até ser nomeado Diretor de Programa da Sert/MF, em setembro de 2025. Com o fim da Sert/MF, foi nomeado assessor do Secretário Executivo do Ministério da Fazenda, Dario Durigan, papel que ocupa atualmente.



## 4ª REUNIÃO

**Tema:** Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais.

### **Palestrantes Convidados:**

**Ciro Facundo** é graduado em Rádio e TV pela Fundação Rede Amazônica de Rondônia e em Jornalismo pela Universidade do Acre e é graduando em Jogos Digitais pela Universidade de Marília. É servidor há onze anos do Instituto Federal do Acre, diretor criativo e sócio-fundador da KGAME e diretor de fotografia na contoconto audiovisual. Desenvolve jogos há seis anos e já publicou cinco jogos pela KGAME nas plataformas PlayStore da Google e Steam.

**Leonardo Neves** é Coordenador de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação no Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), engenheiro eletricista com graduação e mestrado pela Universidade de Brasília, com especializações em Políticas Públicas para C&T e Ciência de Dados. Há mais de 13 anos atua no acompanhamento da Lei de TICs (Lei nº 8.248/1991), com foco na análise de investimentos em PD&I realizados por empresas habilitadas e na avaliação de seus resultados tecnológicos, econômicos e estratégicos, contribuindo para decisões baseadas em evidências e para o fortalecimento das políticas nacionais de inovação.

**Luiz Maurício de Araújo Navarro** é analista de comércio exterior e servidor público federal, atuando como coordenador de Comércio e Sustentabilidade no Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (MDIC). É graduado em Relações Internacionais pela Universidade de Brasília, possui mestrado em Business Administration pela University of Houston e doutorado em Financiamento e Pesquisa de Mercado pela Universidad Autónoma de Madrid.

**Alessandra Madeira de Biase Martins** é Coordenadora-Geral de Regimes para Bens de Capital do Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (MDIC).

**Márcia de Fátima Lins e Silva** é Coordenadora-Geral de Articulação Institucional Setorial do Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (MDIC).



**Selmo Kaufmann** é especialista em políticas públicas para o setor audiovisual, com mais de duas décadas de experiência em broadcasting, telecomunicações e cinema. Atua na Agência Nacional do Cinema (ANCINE), onde coordena programas e projetos voltados ao desenvolvimento de mercado e à expansão do parque exibidor brasileiro. Teve papel central na implementação de iniciativas como a digitalização das salas de cinema e a estruturação de linhas de financiamento do Fundo Setorial do Audiovisual. Antes da ANCINE, ocupou cargos de liderança em empresas como a Embratel e a Star One. É formado pela Universidade Federal Fluminense e possui MBA pela Fundação Getúlio Vargas.

## 5ª REUNIÃO

**Tema:** Regulamentação dos dispositivos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação.

### **Palestrantes Convidados:**

**Igor Rachid** é formado em Relações Internacionais (UDF) e Ciência de Dados (Estácio), com especializações em Administração (FGV) e Gestão Pública (Unyleya). É cofundador da Glitch Factory e atua como diretor de Operações e Negócios, desde 2014. Foi servidor no Senado Federal, entre 2019 e 2023. Atualmente, é presidente da ABRING, sócio da GoGoGames Interactive e co-host do "Despauza", programa da TV Cultura Brasília.

**Eddy Antonini** (TecToy) é Engenheiro em Telecomunicações e Mestre em Educação. Trabalhou no Centro Paula Souza e na UNIVESP na área da Educação por 18 anos e atualmente é head de Novos Produtos na área de Eletrônicos e Games. Sua dissertação de mestrado tem como temática os Games na Educação.

**Prof. Dr. Esteban Clua** é professor titular da Universidade Federal Fluminense e diretor-geral do UFF Medialab, pesquisador CNPq PQ B, Cientista do Nosso Estado pela FAPERJ. É um dos fundadores do SBGames (Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital), sendo atualmente presidente da Comissão Especial de Jogos da SBC (CEJOGOS). Presidente-geral do IFIP Technical Committee 14 (TC14 Digital Entertainment), além de ser o



representante para o Brasil. Esteban tem mais de 75 artigos em periódicos e mais de 230 artigos completos em conferências.

**Érica Guimarães Corrêa** é chefe da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados. Doutoranda e mestra em Propriedade Intelectual e Inovação pela Academia do INPI. Advogada, especialista em Processo Civil e em Relações Internacionais. Pesquisadora Sênior do Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial (GEDAI).

**Renata Ribeiro Pereira** é coordenadora-geral de Normatização e Conformidade da Diretoria de Marcas, Desenhos Industriais e Indicações Geográficas do INPI. Bacharel em Relações Internacionais, advogada, mestre e doutoranda em Direito Empresarial.

## 6ª REUNIÃO

**Tema:** Apoio à formação de recursos humanos e criação de espaços formativos.

### **Palestrantes Convidados:**

**Gustavo Christino** é representante da Comunidade dos Criadores de Jogos de Goiás, é ludoísta, professor e pesquisador, com formação multidisciplinar em Engenharia de Computação e Direção de Arte (UFG). Atua na linha de frente da formação profissional no SENAI/SESI, onde leciona no itinerário de Jogos do Novo Ensino Médio. Mestrando em Artes da Cena, desenvolve projetos que integram narrativa, programação e produção cultural. Possui sólida experiência na organização de maratonas e oficinas, fomentando a economia criativa regional. Sua trajetória une o rigor técnico à pedagogia, focada na qualificação de talentos para o setor de jogos.

**Flávia Gasi**—Com 25 anos de experiência em narrativa para games, Flávia Gasi já criou um RPG para a Blizzard, venceu prêmios com jogos publicitários, escreveu para o cenário nacional e internacional, e desenvolveu jogos políticos como o “Cidadão de SP Simulator”. Seu trabalho acadêmico investiga a narrativa em videogames e o uso do meio para desradicalizar comunidades gamer de extrema-direita. Foi premiada com o troféu Ângelo Agostini e indicada ao festival francês de Angoulême por suas publicações independentes.



Atualmente é diretora de narrativa, roteirista, professora, doutora e mentora, além de integrar o coletivo Firmagamedev, e ser palestrante TEDx.

**Prof. Alan Carvalho** é graduado na área de Computação. Pós-graduado lato sensu em Educação Superior e em Jogos Digitais. Mestre em Tecnologia. Atuação profissional na área de Tecnologia da Informação desde 1986 e em Treinamento e Educação desde 1989. Professor e coordenador de cursos superiores desde 2001. Avaliador de cursos de graduação pelo INEP/MEC. Avaliador de artigos científicos em eventos acadêmicos. Organizador do Fórum de Ensino de Jogos Digitais do SBGames. Professor nas graduações em Jogos Digitais da Fatec São Caetano do Sul e do Centro Universitário Senac. Coordenador da graduação em Jogos Digitais da Fatec São Caetano do Sul.

**Prof. Bruno Campagnolo de Paula** é engenheiro de Computação e Mestre em Informática. Atua há mais de dez anos como coordenador dos cursos de graduação em Jogos Digitais da PUCPR, participando da formação superior de centenas de estudantes. Desde 2010 é organizador da Global Game Jam Curitiba, uma das maiores e mais tradicionais *game jams* presenciais do mundo. É o curador de games do Estúdio Riachuelo, espaço cultural público voltado para fomento e formação nas áreas de jogos, animação e ilustração digital.

**Prof. Dr. Felipe Barros** é chefe da divisão educacional do CTA<sub>v</sub>/SA<sub>v</sub>-MinC. Professor de áudio e trilha sonora para mídias interativas, de Cultura de Jogos e Projetos de Jogos na graduação em Jogos Digitais do Instituto Federal do Rio de Janeiro. Pós-doutor e doutor em Antropologia Social no PPGSA-UFRJ, pesquisador visitante na Universidade de Columbia/NYC e no Smithsonian Institution/Washington DC. Possui experiência em gestão de projetos educacionais e equipamentos culturais, produção de som/música para audiovisual e em digitalização de acervos sonoros.



**Tema:** Benchmark Internacional–Fundos e Mecanismos internacionais de fomento e coprodução.

### **Palestrantes Convidados:**

**Thierry Baujard** é cofundador da Spielfabrique na Alemanha, um catalisador de ecossistemas para desenvolvedores independentes. Possui mais de 25 anos de experiência no financiamento das indústrias criativas, com forte atuação em financiamento de cinema por muitos anos, incluindo coproduções no setor audiovisual. Na Spielfabrique, é responsável por apoiar estúdios na estratégia de financiamento, incluindo o desenvolvimento do MATCH (uma plataforma de coprodução dedicada a jogos, com mais de seis anos de experiência) e a coordenação da rede de financiamento público para games, que atualmente reúne 15 entidades nacionais voltadas ao financiamento público de videogames. Também está envolvido no programa de aceleração desenvolvido para a região do Ceará, no Brasil.

**Kristian Roberts** é o CEO e diretor executivo da Nordicity, consultoria internacional focada na economia criativa. Também é um dos maiores especialistas do mundo na criação, implementação e avaliação de sistemas de apoio à indústria de jogos. Desde incentivos fiscais ao redor do mundo até o desenvolvimento da indústria em nível local, Kristian e sua equipe na Nordicity atuam como uma ponte entre a indústria, investidores e o setor público. Nos últimos anos, tornou-se uma das principais vozes da indústria de jogos em desenvolvimento de ecossistemas e políticas econômicas, com base em quase duas décadas de experiência trabalhando com indústrias de videogames ao redor do mundo. Conseguiu seu primeiro emprego na Nordicity em 2007 ao responder à pergunta “O que você sabe sobre a indústria de jogos?”. Ele forneceu tantos detalhes que acabaram contratando-o para que ele parasse.

**Jason Della Rocca** é consultor de negócios para jogos, investidor, assessor de financiamento e estrategista de ecossistemas. Atualmente, dedica a maior parte do seu tempo a orientar fundadores de estúdios de jogos sobre financiamento e estratégia de produto, além de aconselhar governos ao redor do mundo sobre como desenvolver e fortalecer o sucesso de seus ecossistemas regionais de desenvolvimento de jogos. Como cofundador da Execution



Labs, atuou diretamente como investidor em estágio inicial em 25 estúdios independentes de jogos da América do Norte e da Europa. Paralelamente, ajudou a lançar o GamePlay Space, um hub sem fins lucrativos para apoiar desenvolvedores independentes e orientá-los rumo ao sucesso nos negócios, cujos participantes já geraram mais de 300 milhões de dólares em vendas e financiamentos de jogos. Entre 2000 e 2009, atuou como diretor executivo da International Game Developers Association (IGDA).

## 8ª REUNIÃO

**Tema:** A promoção da equidade para jogos eletrônicos (acessibilidade, diversidade e regionalização).

### Palestrantes Convidados:

**Lobba Mattos** é urbanista de formação e desenvolvedora de jogos de vocação. Lobba Mattos é pessoa trans, mulher, não binária; representa, enquanto presidenta, a Associação de Desenvolvedores de Jogos do Estado da Bahia, a BIND; atua como Game Designer, *Producer e Business Developer* no coletivo Moth Fried Games; e é fundadora da Alcateia, empresa de consultoria para desenvolvedoras de jogos, e agentes da economia solidária e da cultura.

**Fabício SDW** é criador de conteúdos há mais de 10 anos no YouTube, influenciador e bacharel em Administração. Membro fundador da AbleGamers Brasil onde cuida da parte Administrativa/Financeira da ONG. Portador de Atrofia Muscular Espinhal Tipo 2 (AME).

**Christian Rivolta Bernauer** é um dos idealizadores e fundadores da AbleGamers Brasil. A paixão pelo projeto iniciou-se em 2017, quando começou a organizar os eventos beneficentes anuais que deram notoriedade ao projeto e levaram à fundação da organização no país. Atua voluntariamente como diretor presidente da AbleGamers Brasil desde sua fundação. Primeiro instrutor de APX (Accessible Player Experience) no Brasil. Apaixonado por Gears of War e jogos submarinos, joga videogame desde os tempos do Intellivision, seu console favorito. Christian é formado em Ciência da Computação (IME-USP), pós-graduado em Administração (FGV), com MBA em Marketing e Mídias Digitais (FGV) e conselheiro formado (Fundação Dom Cabral).



## 9ª REUNIÃO

**Tema:** Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social).

### **Palestrantes Convidados:**

**Victor Hugo Korting de Abreu** é mestre em Educação de Ciências e Matemática, especialista em Gestão de Inovação, especialista em Informática na Educação, graduado em Desenvolvimento de Jogos Digitais. Leciona na graduação e no ensino técnico desde 2013, matérias relacionadas a jogos digitais. Desenvolvedor de jogos independentes e vice-presidente da associação Game DevEs.

**Profª. Dra. Beatriz Blanco** é doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), com período de estágio (doutorado sanduíche) na Universidade de Duisburg-Essen (Alemanha); integrante do CULTPOP–Laboratório de Pesquisa em Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias; mestra em Artes-Modalidade Artes Visuais, pela Universidade Estadual de Campinas; e bacharel em Comunicação Social- Habilitação em Midialogia também pela Unicamp. Tem experiência como designer digital, infografista e jornalista na área de games e cultura digital. É também professora e coordenadora nas graduações em Tecnologia em Produção Multimídia e Tecnologia em Jogos Digitais no Centro Universitário Senac São Paulo. Trabalha com temas relacionados à cultura e plataformas digitais, influenciadores, comunidades online, games e discursos ativistas.

**Profª. Carolina Caravana** é educadora, formada pela EBA/UFRJ além de ser sócia e produtora na Aiyra, empresa de desenvolvimento de jogos em Niterói. Com 17 anos de experiência em games e tecnologia, já desempenhou diversas funções no desenvolvimento de jogos e ajudou a formar dezenas de profissionais do setor. Ajudou a formar o Conselho da Diversidade da Atragames, onde já exerceu cargo de vice-presidente (2021-2026) e onde atualmente é conselheira.

**Prof. Dr. Alexandre Schirmer Kielling** é coordenador, pesquisador e professor do Programa Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa



e da Graduação em Comunicação da Universidade Católica de Brasília. Pós-doutorado em Comunicação (UNB–Universidade de Brasília, 2020), possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal de Santa Maria (1985), especialização em cinema e TV (2000), mestrado (2004) e doutorado (2009) em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Desenvolveu uma pesquisa sobre interatividade na TV, estágio doutoral na Sorbonne Nouvelle Paris 3, na França, sob a orientação do professor François Jost. Atua e pesquisa com ênfase em Economia Criativa e digitalização das mídias. Coordena o Grupo de Pesquisa que estuda os conteúdos Digitais e Interativos e coordena estudos em Economia Criativa, e pesquisas de Economia Criativa como o Panorama das Atividades Criativas no Distrito Federal, e a Criação do Polo Criativo Tecnológicos do Setor Comercial Sul.

## 10ª REUNIÃO

**Tema:** Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos.

### **Palestrantes Convidados:**

**Iagê Miola** é diretor da Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD). É professor do Departamento de Direito da Escola Paulista de Política, Economia e Negócios da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp) e professor do Mestrado Profissional em Administração Pública–PROFIAP/Unifesp. Doutor em Direito pela Universidade de Milão, mestre em Sociologia Jurídica pelo Instituto Internacional de Sociologia Jurídica (IISJ) e graduado em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Foi Visiting Scholar na New York University (NYU). É pesquisador associado ao Núcleo Direito e Democracia do Centro Brasileiro de Análise e Planejamento (Cebap). Atua nas áreas de direito econômico e sociologia jurídica, com experiência em regulação econômica, proteção de dados e defesa da concorrência. Entre 2023 e 2025, atuou como assessor especial do ministro de Estado da Controladoria-Geral da União (CGU).

**Prof. Dr. Hermano Tavares** é livre-docente, professor associado do Departamento de Psiquiatria da Faculdade de Medicina da USP. Fundou e coordena o Programa Ambulatorial do Jogo (PRO-AMJO) e o Programa Ambulatorial Integrado dos Transtornos do Impulso (PRO-AMITI) do Instituto



de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da USP. Publicou inúmeros artigos científicos, capítulos de livro e atua principalmente nas áreas de jogo, dependências comportamentais e transtornos do impulso. (o professor não mandou a miníbio, retirado do GOV.BR)

**Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ivelise Fortim** é co-fundadora e sócia da Homo Ludens Inovação e Conhecimento. Atua como professora dos cursos de Psicologia e de Bacharelado em Jogos Digitais da PUC-SP. Presidente do Instituto Criança em Jogo.

**Eduardo de Araújo Nepomuceno** é servidor público federal do Ministério da Justiça e Segurança Pública, onde atua como analista técnico executivo desde 2010. Atualmente, exerce a função de coordenador-geral de Políticas de Classificação Indicativa. Possui ampla experiência na formulação, coordenação e aplicação da política de classificação indicativa no Brasil. É doutor em Nutrição Humana e Fisiologia pela Universidad de Granada. Atua também na produção técnica e acadêmica sobre regulação de conteúdos audiovisuais.

**Márcio Filho:** é presidente da ACJOGOS-RJ no biênio 2024-2026 e diretor de Produtos da GF Corp, com mais de 15 anos de experiência na aplicação de jogos e ferramentas gamificadas para promover o desenvolvimento humano, contribuindo na formulação de políticas públicas e ações que promovam a melhoria do ambiente de negócios do setor de tecnologia e jogos, incluindo a articulação para a criação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei federal 14.852/2024).

## 11ª REUNIÃO

**Tema:** Regulamentação dos dispositivos de fomento à cultura (Lei do Audiovisual, FSA, FUNCINES e Lei Rouanet).

### **Palestrantes Convidados:**

**Eduardo Pras** é CEO da Beta 2 Games e presidente da ADJogos RS, a associação estadual de desenvolvedores de jogos mais antiga do Brasil. Atua há 15 anos no desenvolvimento de jogos digitais e há 6 anos na articulação do ecossistema gaúcho de games e na formulação de políticas públicas para o setor. Possui experiência na estruturação de projetos financiados por



mecanismos de incentivo e participa de iniciativas voltadas ao fortalecimento da indústria brasileira de jogos digitais nas esferas estadual e nacional.

**Eduardo Stopato Lopes da Fonseca** é graduado em direito e atua como Especialista em Regulação da Atividade Cinematográfica e Audiovisual na Ancine, desde 2014. Ocupou posições na Superintendência de Fomento, na Secretaria de Financiamento e na Secretaria de Regulação. Desde 2021, é assessor da Diretoria Colegiada da Ancine.

**Milena Silvino Evangelista** é mestra em Indústrias Criativas pela UNICAP-PE, com formação em Jornalismo e especialização em Estudos Cinematográficos. Com mais de 20 anos de experiência, atuou na produção de documentários e no desenvolvimento de curadorias e festivais de cinema. Em 2023, assumiu a Coordenação Geral de Fomento e Formação da Secretaria do Audiovisual (SAv/MinC), onde atualmente ocupa o cargo de Diretora de Formação e Inovação Audiovisual.

**Kleber da Silva Bandeira** é coordenador-geral de Políticas e Normas dos Fundos Constitucionais de Financiamento do Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional (MIDR). Servidor público federal desde 2007, possui mais de quinze anos de experiência na gestão dos Fundos Constitucionais de Financiamento (FCO, FNE e FNO), com atuação em aperfeiçoamento normativo, monitoramento, avaliação e articulação institucional. É pós-graduado em Planejamento, Financiamento e Governança Pública pela Fundação Getúlio Vargas (FGV) e atua na formulação e implementação de políticas públicas de desenvolvimento regional.



## 12ª REUNIÃO

**Tema:** Proteção da propriedade intelectual e combate à pirataria de jogos eletrônicos.

### **Palestrantes Convidados:**

**Filipe Valente Mendes** é formado em Artes Visuais, pós-graduado em Desenvolvimento e Produção de Games, ilustrador, artista para jogos e já trabalhou em advergames, jogos sérios, integrou a equipe do Jogo paraense Ghosthein, ganhador do prêmio de melhor narrativa da GameJam plus de 2018 e exerce a função de designer e gerente da comunidade BelJogos.

**Eduardo Carneiro** é especialista em Propriedade Intelectual e servidor da Agência Nacional do Cinema – ANCINE desde 2005. Atualmente exerce a função de coordenador de Proteção ao Direito Autoral, liderando iniciativas de combate à pirataria e proteção do mercado audiovisual brasileiro. Também integra o Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra a Propriedade Intelectual do Ministério da Justiça. Atua na articulação com órgãos nacionais e internacionais em ações de *enforcement* e cooperação regulatória na área de direitos autorais.

**Elton Ferreira Barbosa** é coordenador de Inteligência, Mediação e Combate à Falsificação do INPI e Gerente do Diretório Nacional de Combate à Falsificação de Marcas (CNCP-INPI). Representa o INPI no Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra a Propriedade Intelectual do Ministério da Justiça e Segurança Pública desde 2011. Doutorando em Propriedade Intelectual e Inovação pelo INPI, é mestre em Ciência Política (UFF) e em Propriedade Intelectual e Inovação (INPI). Possui formação em política e estratégia pela Escola Superior de Guerra e pela COPPEAD/UFRJ, com atuação destacada em propriedade intelectual e combate à pirataria.

**Érica Guimarães Corrêa** é chefe da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados. Doutoranda e mestra em Propriedade Intelectual e Inovação pela Academia do INPI. Advogada, especialista em Processo Civil e em Relações Internacionais. Pesquisadora sênior do Grupo de Estudos de Direito Autoral e Industrial (GEDAI).



**Cauê Oliveira Fanha** é diretor de Regulação de Direitos Autorais e Intelectuais do Ministério da Cultura. Suas atribuições envolvem o acompanhamento da agenda legislativa nacional e internacional sobre direitos autorais, tanto no Congresso Nacional quanto em foros como OMPI, UNESCO, G20 e BRICS. Ingressou na carreira diplomática em 2009, trabalhando na Divisão de Propriedade Intelectual, e serviu como delegado para temas de propriedade intelectual na Missão do Brasil junto à OMC, em Genebra, entre outras funções.



# ANEXO II

## RELATÓRIOS DAS REUNIÕES REALIZADAS

### REUNIÃO DE ABERTURA DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES

Aos **9 (nove) dias do mês de fevereiro de 2026**, realizou-se, na **Sala 735 do Ministério do Meio Ambiente e da Mudança do Clima**, a **Reunião de Abertura do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games)**, instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da **Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos)**, bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos.

#### 1. PARTICIPANTES

Registrou-se a presença de membros titulares e suplentes do Grupo de Trabalho Interministerial, com representação dos seguintes órgãos e entidades: **Ministério da Cultura; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Educação; Ministério da Saúde; Ministério da Fazenda; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Esporte; Agência Nacional do Cinema; Instituto Nacional da Propriedade Industrial; Advocacia-Geral da União; e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES).**



## 2. ABERTURA E MANIFESTAÇÕES INSTITUCIONAIS

A reunião foi aberta pela **Diretora de Formação e Inovação Audiovisual, Milena Evangelista**, que saudou os participantes e destacou o esforço institucional empreendido para a constituição do GTI, bem como a importância do início formal dos trabalhos.

Na sequência, a **Secretária do Audiovisual, Joelma Gonzaga**, deu as boas-vindas aos membros do grupo, ressaltando a relevância do segmento de jogos eletrônicos para a indústria audiovisual, para a economia criativa e para o desenvolvimento econômico nacional. Destacou, ainda, a importância da regulamentação do setor como instrumento de fortalecimento da cadeia produtiva e de consolidação das políticas públicas voltadas aos games. Registrou a atuação da Secretaria do Audiovisual no tema e agradeceu a expressiva representatividade institucional presente na reunião.

Em seguida, o representante da **Secretaria-Executiva do Ministério da Cultura, Fabrício Antenor Pereira**, manifestou-se em nome do Ministério, destacando o momento favorável vivenciado pela política cultural no Brasil, a centralidade da cultura na agenda governamental e a relevância da inclusão da pauta dos jogos eletrônicos na agenda ministerial, em razão de seu potencial econômico, simbólico e tecnológico. Informou que a Secretaria-Executiva acompanhará e apoiará os trabalhos do GTI.

## 3. INFORMES SOBRE A ATUAÇÃO DO MINISTÉRIO DA CULTURA NO SEGMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

A Secretária do Audiovisual informou que, para além da construção do Marco Regulatório dos Jogos Eletrônicos, a Secretaria do Audiovisual tem atuado em diversas frentes relacionadas ao tema, incluindo iniciativas no âmbito da Lei Rouanet, a elaboração do manual *“Game é Cultura, Game é Audiovisual”* e a inclusão dos games no programa **Nova Indústria Brasil**, como parte integrante do setor audiovisual.



A Diretora **Milena Evangelista** apresentou a dinâmica da reunião e, em seguida, realizou resgate histórico da atuação da Secretaria do Audiovisual no debate dos jogos eletrônicos, destacando os principais marcos institucionais que culminaram na criação do GTI. Ressaltou o caráter estratégico do segmento para a articulação entre cultura, tecnologia e desenvolvimento econômico.

Foram mencionadas, entre outras ações, a participação da SAV na discussão e aprovação da **Lei nº 14.852/2024**; a implementação de suas diretrizes no âmbito da Lei de Incentivo à Cultura; a contratação de consultoria especializada para consolidação de subsídios à formulação de políticas públicas; a participação em eventos nacionais e internacionais do setor; articulações internacionais; a inclusão do tema em arranjos regionais com adesão de entes federativos; e o mapeamento de instituições públicas de ensino que ofertam cursos na área de jogos eletrônicos.

Registrou-se que o GTI foi instituído com o objetivo de enfrentar lacunas regulatórias, enquadramentos imprecisos e o acesso fragmentado às políticas públicas de fomento ao setor.

#### **4. APRESENTAÇÃO DOS MEMBROS DO GTI**

Na sequência, realizou-se rodada de apresentações dos membros do GTI, ocasião em que cada representante apresentou, de forma sucinta, a relação de sua respectiva pasta com o tema dos jogos eletrônicos.

O representante do **Ministério do Esporte, Giovanni Rocco Neto**, registrou a atuação da pasta no âmbito dos esportes eletrônicos, destacando a relevância do segmento para o esporte, para a economia e para a inclusão social, bem como a necessidade de ampliação do conhecimento e superação de preconceitos em relação ao tema.

O **Presidente da ABRAGAMES, Rodrigo Mandarin Terra**, manifestou satisfação com a instalação do GTI, destacando a receptividade do Ministério da Cultura à pauta dos jogos eletrônicos, o amadurecimento do diálogo institucional ao longo do tempo e a importância do Marco Legal dos



Jogos Eletrônicos para a competitividade da indústria nacional no cenário internacional.

## **5. APRESENTAÇÃO TÉCNICA DO CONSULTOR**

### **PEDRO SANTORO ZAMBON**

O consultor **Pedro Santoro Zambon** realizou apresentação técnica referente ao trabalho de consultoria desenvolvido para o Ministério da Cultura. Inicialmente, apresentou histórico das políticas públicas voltadas ao segmento de jogos eletrônicos nos últimos vinte e três anos, destacando seu caráter predominantemente conjuntural e apontando o Marco Legal como instrumento para a consolidação de políticas de Estado.

Foram abordados o estágio atual da indústria de jogos eletrônicos, conceitos fundamentais do setor (jogos de entretenimento, jogos aplicados e metaverso), bem como a estrutura da cadeia produtiva dos games, com destaque para a predominância, no caso brasileiro, de desenvolvedores e *publishers*, e para a concentração de outras etapas da cadeia em empresas estrangeiras.

O consultor apresentou dados sobre o crescimento internacional do setor, a posição do Brasil no cenário global, a concentração geográfica da produção no território nacional, as características de consumo e o descompasso entre o elevado consumo interno e a baixa participação da indústria nacional no faturamento global. Apontou, ainda, tendências e desafios do setor, incluindo reorganização produtiva, concentração de mercado, impacto da inteligência artificial e cenários geopolíticos.

Foram apresentadas duas visões prospectivas sobre o futuro da indústria: o “*ciclo do ajuste*”, com crescimento moderado e expansão geográfica, e o “*pós-crescimento*”, com maturidade estrutural, elevação de custos e precarização.



## 6. DEBATE E MANIFESTAÇÕES DOS MEMBROS

Encerrada a apresentação, foi aberta a palavra aos participantes. O representante do **Ministério da Fazenda, Alex Araujo**, questionou a ausência de referência aos jogos online de apostas de quota fixa, tendo sido esclarecido que a apresentação tratava dos jogos de entretenimento, conforme a literatura especializada e o Marco Legal, destacando-se a distinção regulatória entre as modalidades.

A representante do **Ministério da Saúde, Gabriella Boska**, questionou sobre dados relativos aos impactos dos jogos eletrônicos na saúde mental. O consultor informou a existência de literatura nacional e internacional sobre o tema, bem como a possibilidade de participação de especialistas brasileiros nos trabalhos do GTI.

O representante do **Ministério da Justiça e Segurança Pública, Eduardo Nepomuceno**, mencionou a **Lei nº 15.211/2025** e deliberações relacionadas à classificação indicativa de *loot boxes*, ressaltando a necessidade de atenção regulatória ao tema.

A representante do **Instituto Nacional da Propriedade Industrial – INPI, Érica Guimarães Corrêa**, ao ser abordado o **Tema de Debate nº 8**, relativo à “*regulamentação do ativo dos jogos eletrônicos*”, manifestou-se no sentido de que a **competência legal para a regulamentação do registro de jogos eletrônicos é do INPI**, conforme disposto no **art. 20 da Lei nº 14.852/2024**, que introduziu o **inciso VI ao art. 2º da Lei nº 9.279/1996 (Lei da Propriedade Industrial)**. Esclareceu, ainda, que o **INPI já se encontra articulado e em processo de execução das ações necessárias à regulamentação**, no âmbito de suas atribuições legais, registrando que, oportunamente, o Instituto apresentará os **resultados correspondentes**.

## 7. APRESENTAÇÃO DO PLANO DE TRABALHO DO GTI

A **Coordenadora Ana Paula Sylvestre** apresentou a proposta de plano de trabalho do GTI, incluindo cronograma de reuniões, metodologia e



fundamentos legais. Destacou que, ao longo das reuniões, serão realizadas escutas qualificadas com especialistas e pesquisadores, bem como a participação variável dos órgãos conforme os temas debatidos. Informou que o Ministério da Cultura analisará o tema a partir das dimensões simbólica, cidadã e econômica.

Durante a reunião, registrou-se a chegada do **Ministro Interino da Cultura, Márcio Tavares**, que saudou os participantes, destacou a importância do setor de jogos eletrônicos para a economia brasileira e ressaltou o papel do GTI no aprimoramento das políticas públicas do segmento.

## **8. CRONOGRAMA E EVENTOS ESTRATÉGICOS**

Foram registradas contribuições ao cronograma de trabalho, incluindo a sugestão de ampliação da participação do Ministério do Esporte em reuniões específicas e a inclusão do evento **Gamescom Latam** como atividade estratégica do GTI. Também foi mencionado o evento **Innova Summit**, em Brasília, como espaço complementar para aprofundamento de debates institucionais.

## **9. ENCERRAMENTO**

Nada mais havendo a tratar, a **Diretora Milena Evangelista** agradeceu a presença e as contribuições dos participantes, em especial do consultor convidado. A **Secretária do Audiovisual** agradeceu a participação de todos e declarou encerrada a reunião.



## **2ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 25 (vinte e cinco) dias do mês de fevereiro de 2026, realizou-se, de forma virtual, às 14h, a segunda reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos iniciados na reunião de abertura do Grupo.

### **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de membros do Grupo de Trabalho Interministerial, com representação dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Educação; Ministério da Saúde; Ministério da Fazenda; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Esporte; Agência Nacional do Cinema; Instituto Nacional da Propriedade Industrial; Advocacia-Geral da União; e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES).

### **2. ABERTURA E CONTEXTUALIZAÇÃO DOS TRABALHOS**

A reunião foi aberta pela coordenadora Ana Paula Sylvestre, que saudou os participantes e contextualizou o encontro como a segunda reunião do GTI Games. Ressaltou o papel do grupo no âmbito do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e destacou a necessidade de delimitação conceitual entre jogos



eletrônicos de entretenimento e jogos de apostas, como pressuposto para a adequada condução dos trabalhos.

Na sequência, a diretora substituta de Fomento e Inovação Audiovisual, Ellen de Sant'Ana Meireles, deu as boas-vindas aos participantes, destacando a relevância estratégica do segmento de jogos eletrônicos, suas especificidades enquanto atividade cultural, econômica e tecnológica, e agradeceu a participação dos representantes institucionais.

A coordenadora deu início à exposição conceitual sobre jogos eletrônicos e jogos de apostas no âmbito do GTI, abordando o enquadramento dos jogos eletrônicos conforme previsto no Marco Legal e registrando que os jogos de apostas não se enquadram no conceito de jogos eletrônicos, sendo regulados pelas Leis nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023.

Foi destacada, ainda, a pertinência de se discutir, no âmbito do GTI, os impactos dos jogos eletrônicos na saúde mental de crianças e jovens, com sugestão de inclusão do tema na agenda de reuniões futuras.

### **3. DEBATE SOBRE SAÚDE, REGULAÇÃO E CADEIA PRODUTIVA**

A representante do Ministério da Saúde, Gabriella Boska, manifestou entendimento de que a definição de jogos eletrônicos adotada no Marco Legal contempla a atuação do Ministério da Saúde, ao explicitar a distinção entre jogos de apostas e jogos eletrônicos. Sugeriu a inclusão do debate sobre saúde mental na agenda do GTI, de forma articulada com os demais eixos de trabalho.

O consultor Pedro Santoro Zambon destacou as diferenças estruturais entre as cadeias produtivas dos jogos de apostas e dos jogos eletrônicos de entretenimento, observando que fatores econômicos têm levado profissionais do setor a migrar entre essas atividades. Ressaltou a importância da proteção de crianças e adolescentes, bem como a necessidade de políticas públicas que fortaleçam a oferta e a sustentabilidade dos jogos eletrônicos de entretenimento.



Registrou-se, ainda, a observação do consultor quanto à inexistência de consenso na literatura científica acerca da relação direta entre jogos eletrônicos e comportamentos como adicção e violência, ressaltando-se o papel do GTI na produção de subsídios técnicos, na delimitação de seu escopo e na formulação de propostas práticas de política pública.

#### **4. PROPRIEDADE INTELECTUAL E LACUNAS REGULATÓRIAS**

A representante do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), Érica Guimarães Corrêa, manifestou preocupação quanto à interpretação do art. 5º do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, apontando que os dispositivos não se apresentam suficientemente claros para o Instituto. Indicou a existência de multiplicidade de conceitos relacionados à propriedade intelectual e dúvidas quanto à aplicação dos três primeiros incisos, de forma isolada ou conjunta. Ressaltou tratar-se de matéria complexa e registrou a necessidade de definição precisa do objeto da regulamentação.

O representante do Ministério da Fazenda, Leandro Lucchesi, observou que o parágrafo único do art. 5º dispõe que não são considerados jogos eletrônicos aqueles que ofereçam apostas com prêmios em ativos virtuais. Destacou que, segundo a literatura especializada em jogos de azar, prêmios em ativos virtuais não configuram apostas, não se enquadrando, portanto, na competência regulatória do Ministério da Fazenda, apontando possível lacuna regulatória a ser considerada pelo GTI.

#### **5. EXPOSIÇÕES TÉCNICAS – CADEIA PRODUTIVA E EXPERIÊNCIAS REGIONAIS**

Dando prosseguimento aos trabalhos, a coordenadora apresentou a dinâmica das exposições técnicas e realizou breve contextualização da trajetória profissional do expositor Rodrigo Terra, representante da ABRAGAMES.



O expositor apresentou histórico da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos, abordando a evolução do setor nos principais mercados consumidores e destacando que, até 2010, a produção não se dava em escala industrial no Brasil. Ressaltou que o desenvolvimento do setor nacional ocorreu em paralelo ao avanço tecnológico e à distribuição digital, apresentando dados de crescimento e descrevendo os elos da cadeia de valor dos jogos digitais.

Na sequência, foi apresentado o expositor Gabriel Luís “Gabas”, que compartilhou a experiência do estado do Ceará na construção de políticas públicas para o setor de jogos eletrônicos. Destacou o plano setorial da indústria de games como resultado do diálogo entre atores públicos e privados e o pioneirismo do Marco Estadual dos Games, que diferencia jogos eletrônicos de jogos de apostas. Registrou que a experiência cearense pode subsidiar debates e formulações em âmbito nacional.

## **6. EXPOSIÇÃO SOBRE PERFIL DO CONSUMIDOR DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Na sequência, foram realizadas exposições por Carlos Silva e Mauro Berimbau, que abordaram a importância do conhecimento do perfil do consumidor de jogos eletrônicos no Brasil. Carlos Silva apresentou a Pesquisa Game Brasil, seus aspectos metodológicos e histórico, enquanto Mauro Berimbau aprofundou a análise dos perfis de consumo.

Foram apresentados dados relativos a hábitos de consumo, recortes demográficos (gênero, renda e raça), preferências de plataformas (smartphone, console e PC), diferenças entre gamers e pessoas jogadoras, bem como a influência do poder aquisitivo nas escolhas de consumo. Destacou-se que os jogos digitais figuram entre as principais formas de entretenimento no país, com consumo relevante entre diferentes gerações.



## 7. DEBATE E MANIFESTAÇÕES DOS MEMBROS

Aberta a palavra, o representante do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, Leonardo Camargo Neves, solicitou esclarecimentos metodológicos sobre a definição do conceito de gamer na pesquisa e sobre a existência de dados relativos aos gastos dos consumidores. O representante da

Agência Nacional do Cinema, Frederico Simões Senna, questionou sobre o ticket médio por plataforma.

Em resposta, Mauro Berimbau esclareceu que a pesquisa dispõe de dados sobre gastos e ticket médio por plataforma e que, a partir de 2016, passou a diferenciar metodologicamente gamers de pessoas jogadoras. Registrou que a coleta se baseia em informações declaradas pelos consumidores, incluindo gastos com hardware e com jogos.

A coordenadora questionou a presença de jogos brasileiros no consumo identificado pela pesquisa. Carlos Silva informou que jogos nacionais não se destacaram nas respostas abertas, indicando forte presença de franquias estrangeiras, mas que o tema poderá ser aprofundado em futuras edições do levantamento.

Rodrigo Terra ponderou que a indústria brasileira de games é recente e historicamente orientada ao mercado externo, influenciada pela distribuição digital após os anos 2000, o que contribui para a identificação do consumidor com produtos estrangeiros. Ressaltou, ainda, a lacuna de dados sistematizados sobre a produção nacional de games, em contraste com outras áreas do audiovisual.

A coordenadora destacou a necessidade de se abordar, em momento oportuno, o tema do registro de obras. A diretora substituta Ellen de Sant'Ana Meireles abordou a interface dos jogos eletrônicos com a Lei Rouanet, destacando aspectos relacionados à certificação como produto brasileiro, às resistências observadas no setor, à necessidade de adequada publicidade dos incentivos públicos e à valorização de elementos da cultura brasileira nas obras.

Rodrigo Terra destacou a importância do fomento continuado ao setor e o potencial do GTI para contribuir para o esclarecimento de contrapartidas e incentivos públicos junto aos desenvolvedores.



## **8. ENCAMINHAMENTOS E INFORMES**

A coordenadora Ana Paula Sylvestre agradeceu as contribuições, esclareceu termos técnicos abordados durante a reunião e comprometeu-se a encaminhar documentos de referência aos membros do GTI. Ressaltou a complexidade transversal do tema dos jogos eletrônicos, que envolve múltiplas áreas governamentais, e a importância da leitura atenta dos documentos sob a ótica das competências institucionais de cada órgão.

Foram reiteradas manifestações quanto à importância da articulação interministerial, em especial entre o Ministério da Cultura e o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, bem como o reconhecimento da relevância dos dados apresentados e das contribuições técnicas realizadas.

## **9. ENCERRAMENTO**

Nada mais havendo a tratar, a coordenadora Ana Paula Sylvestre agradeceu a presença de todos, informou sobre os próximos encaminhamentos dos trabalhos do GTI e declarou encerrada a reunião.



# **3ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 11 (onze) dias do mês de março de 2026, realizou-se, de forma virtual, às 14h, a terceira reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do grupo.

## **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de membros do Grupo de Trabalho Interministerial, com representação dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Esporte; Ministério da Fazenda; Agência Nacional do Cinema; Instituto Nacional da Propriedade Industrial; Advocacia-Geral da União; e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES).

## **2. ABERTURA E CONTEXTUALIZAÇÃO DOS TRABALHOS**

A reunião foi aberta pela coordenadora Ana Paula Sylvestre, que saudou os participantes e contextualizou o encontro como a terceira reunião do GTI Games.



Na ocasião, foram apresentados informes iniciais, com destaque para o ofício encaminhado aos membros do grupo acerca da participação institucional no evento **GamesCom Latam**, ressaltando-se a importância da presença de representantes das instituições integrantes do GTI para fins de articulação e acompanhamento das discussões do setor.

A coordenadora apresentou, ainda, a dinâmica prevista para o encontro e o cronograma de exposições, destacando que o tema central da reunião seria **o enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e o regime tributário**.

Também foi apresentada proposta de ampliação da participação da sociedade civil nas reuniões do GTI, por meio do convite a representantes de associações regionais do setor. Segundo a coordenadora, a iniciativa busca contribuir para uma compreensão mais abrangente da dinâmica territorial da indústria de jogos eletrônicos no país, permitindo identificar potencialidades regionais e desafios enfrentados pelos desenvolvedores.

### **3. EXPOSIÇÃO SOBRE ESTRUTURA PRODUTIVA E DESAFIOS TRIBUTÁRIOS DO SETOR**

Na sequência, a coordenadora apresentou o primeiro expositor, **Marcelo de Freitas Rigon**, membro da Associação de Criadores de Jogos do Estado de São Paulo.

O expositor apresentou considerações sobre o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, destacando sua trajetória profissional no setor e recordando iniciativas de políticas públicas voltadas à área desde o início dos anos 2000.

Foram apresentados dados sobre o mercado global e nacional de jogos eletrônicos, destacando-se que o Brasil figura entre os maiores mercados consumidores do mundo em número de jogadores. Entretanto, observou-se que a posição do país em termos de faturamento da indústria é inferior à sua relevância como mercado consumidor, indicando uma assimetria entre consumo e produção nacional.



Também foram apresentados dados sobre o mercado latino-americano e sobre a concentração geográfica da produção brasileira, majoritariamente localizada no estado de São Paulo.

O expositor destacou ainda que a inexistência de uma **Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) específica para o setor de jogos eletrônicos** dificulta a produção de estatísticas e a adequada visualização da atividade econômica associada ao desenvolvimento de jogos.

No campo tributário, foram apontados entraves relacionados à estrutura internacional da cadeia de distribuição de jogos digitais, amplamente concentrada em plataformas sediadas no exterior, especialmente nos Estados Unidos. Segundo o expositor, desenvolvedores brasileiros frequentemente recebem remuneração proveniente dessas plataformas com retenções tributárias no exterior, além das taxas cobradas pelas lojas digitais.

Foi observado que essa dinâmica, associada à tributação nacional, pode impactar a competitividade das empresas brasileiras e contribuir para a migração de desenvolvedores para países com regimes fiscais mais favoráveis ao setor.

Foram mencionadas também dificuldades relacionadas à importação de equipamentos utilizados no desenvolvimento de jogos eletrônicos, em especial os chamados **DevKits**, que frequentemente são classificados pelas autoridades aduaneiras como videogames, quando na prática constituem instrumentos de produção.

O expositor destacou ainda a diversidade de CNAEs atualmente utilizadas por empresas do setor, muitas vezes vinculadas a atividades econômicas distintas da produção de jogos eletrônicos, o que dificulta a produção de dados e a formulação de políticas públicas específicas para o segmento.

#### **4. EXPOSIÇÃO SOBRE DADOS E INDICADORES CULTURAIS**

Na sequência, foi realizada exposição por **Daniel Spitalnik Nathan**, servidor do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE, que apresentou informações sobre o **Sistema de Informações e Indicadores Culturais (SIIC)**.



O expositor apresentou o histórico e os objetivos da publicação, destacando as principais bases de dados utilizadas para a produção de indicadores culturais, entre elas o Cadastro Central de Empresas (CEMPRE) e a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua).

Foram apresentados dados sobre a participação do setor cultural na economia brasileira, bem como indicadores relativos à ocupação profissional nas atividades culturais.

Também foram apresentados dados sobre o acesso à internet e os meios utilizados para conexão no país, destacando-se a predominância do telefone celular como principal dispositivo de acesso.

O expositor apresentou ainda informações sobre a presença de equipamentos culturais nos municípios brasileiros, indicando que parcela significativa das cidades não dispõe de infraestrutura cultural como museus, teatros ou salas de cinema.

No campo do comércio exterior, foram apresentados dados sobre a circulação internacional de bens culturais, destacando-se que os jogos eletrônicos figuram entre os produtos culturais importados pelo país, embora não apareçam de forma isolada nas classificações estatísticas atualmente utilizadas.

## **5. EXPOSIÇÃO SOBRE PRODUÇÃO, FOMENTO E REGIME TRIBUTÁRIO**

A terceira exposição foi realizada pela professora **Daniella Galvão**, que abordou aspectos estruturais da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos e desafios relacionados ao financiamento e à tributação do setor.

A expositora destacou as especificidades do processo de produção de jogos digitais, caracterizado por ciclos de desenvolvimento prolongados e pela atuação de equipes multidisciplinares.

Foi ressaltada a importância de políticas de fomento ao setor, observando-se que diversos países tratam a indústria de jogos eletrônicos como



segmento estratégico no âmbito da economia criativa e da projeção cultural internacional.

No caso brasileiro, foram apontadas dificuldades relacionadas ao enquadramento tributário de investimentos recebidos por empresas desenvolvedoras, especialmente nos casos de aportes internacionais classificados como *grants* ou *sponsorships*, que acabam sendo tributados como receitas empresariais.

A expositora destacou ainda questões relacionadas ao **Simples Nacional**, regime no qual se encontram muitas empresas do setor, observando que a estrutura tributária atual nem sempre considera as especificidades do ciclo produtivo dos jogos eletrônicos, em que investimentos são realizados antes da geração de receitas.

Também foram apresentadas considerações sobre a **Lei Complementar nº 214/2025**, que instituiu o novo sistema de tributação sobre consumo. Segundo a expositora, o regime diferenciado previsto na legislação contempla determinados serviços culturais, especialmente do audiovisual tradicional, mas não inclui explicitamente o setor de jogos eletrônicos.

Nesse sentido, foi destacada a necessidade de revisão das classificações de **CNAE** e **Nomenclatura Brasileira de Serviços (NBS)**, bem como de eventuais ajustes na legislação tributária, de modo a refletir de forma mais adequada as características do setor.

## 6. DEBATE E MANIFESTAÇÕES DOS PARTICIPANTES

Aberta a palavra aos participantes, a diretora da Atragames, **Raquel Gontijo**, apresentou considerações sobre a tramitação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e da reforma tributária no Congresso Nacional.

A representante destacou que a ausência de uma **Nomenclatura Brasileira de Serviços (NBS) específica para jogos eletrônicos** teria contribuído para a não inclusão do setor no regime diferenciado previsto no artigo 139 da Lei Complementar nº 214.



Segundo a avaliação apresentada, a falta de delimitação normativa clara sobre a natureza econômica dos jogos eletrônicos dificultou sua inserção nas discussões legislativas relacionadas ao tratamento tributário diferenciado para determinados serviços culturais.

Também foram levantadas questões relacionadas à utilização de CNAEs que não refletem adequadamente as atividades da indústria de jogos eletrônicos, o que pode gerar dificuldades adicionais para a formulação de políticas públicas e para a mensuração da atividade econômica do setor.

## **7. EXPOSIÇÃO SOBRE A REFORMA TRIBUTÁRIA**

Na sequência, o representante do Ministério da Fazenda, **João Pedro Machado Nobre**, apresentou considerações sobre a estrutura da reforma tributária e seus possíveis impactos para o setor de jogos eletrônicos.

O expositor explicou o funcionamento do novo sistema baseado na **Contribuição sobre Bens e Serviços (CBS)** e no **Imposto sobre Bens e Serviços (IBS)**, destacando o modelo de compensação de créditos tributários ao longo da cadeia produtiva.

Foram apresentadas considerações sobre a tributação nas operações entre empresas e sobre o funcionamento do sistema de débito e crédito, bem como possíveis implicações para empresas enquadradas no Simples Nacional ou atuantes como microempreendedores individuais.

## **8. DEBATE FINAL E ENCAMINHAMENTOS**

Durante o debate final, foram apresentadas contribuições adicionais dos participantes acerca da classificação das atividades econômicas do setor, da necessidade de aprimoramento das bases de dados estatísticos e dos possíveis impactos da reforma tributária sobre empresas de menor porte.



Foram destacadas também as discussões em curso sobre a revisão das classificações utilizadas pelo IBGE, incluindo a atualização da CNAE, que poderá contemplar novas atividades relacionadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

A coordenadora ressaltou a importância das contribuições apresentadas e reiterou a necessidade de sistematização das propostas e diagnósticos produzidos no âmbito do GTI.

## 9. ENCERRAMENTO

Nada mais havendo a tratar, a coordenadora Ana Paula Sylvestre agradeceu a participação dos expositores e dos representantes institucionais presentes.

Informou que a próxima reunião do GTI ocorrerá no dia **25 de março**, com discussão prevista sobre **requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e ferramentas essenciais**, e solicitou que os membros encaminhem eventuais contribuições e documentos técnicos à secretaria do Grupo de Trabalho.

Em seguida, declarou encerrada a reunião.



# **4ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 25 (vinte e cinco) dias do mês de março de 2026, realizou-se, de forma virtual, às 14h, a quarta reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do grupo.

## **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de membros do Grupo de Trabalho Interministerial, com representação dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Esporte; Agência Nacional do Cinema; Instituto Nacional da Propriedade Industrial; Advocacia-Geral da União; e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES).

## **2. ABERTURA E CONTEXTUALIZAÇÃO DOS TRABALHOS**

A reunião foi aberta pela coordenadora Ana Paula Sylvestre, que saudou os participantes e contextualizou o encontro como a quarta reunião do GTI Games.

Foram apresentados informes iniciais, com destaque para o envio do relatório da reunião anterior e para a realização de reunião presencial do GTI no



âmbito do evento GamesCom Latam. Ressaltou-se a importância da confirmação da participação dos membros.

Na sequência, a diretora da Atragames, Raquel Gontijo, apresentou informações complementares sobre o formato e as atividades do evento, destacando a possibilidade de intervenções institucionais por parte dos integrantes do GTI, comprometendo-se a encaminhar orientações para viabilizar essa participação.

A coordenadora apresentou a pauta da reunião, centrada nos **requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e na isenção fiscal de ferramentas essenciais ao setor**, e deu início às exposições técnicas.

### **3. DESENVOLVIMENTO REGIONAL DO SETOR**

O expositor **Ciro Facundo** apresentou considerações sobre o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos na Região Norte, com base em sua atuação no estado do Acre.

Destacou o caráter ainda incipiente do setor na região, embora em expansão, ressaltando o papel de políticas públicas e de parcerias institucionais no fortalecimento das atividades locais. Observou que, apesar das limitações estruturais, há avanços relevantes na consolidação do segmento.

Apontou a necessidade de que instrumentos de fomento considerem as especificidades regionais, de modo a ampliar a participação de desenvolvedores localizados fora dos principais polos produtivos.

### **4. INSTRUMENTOS TARIFÁRIOS E REGIMES DE IMPORTAÇÃO**

O expositor **Luiz Maurício de Araújo Navarro** apresentou as competências do Comitê-Executivo de Gestão da Câmara de Comércio Exterior (Camex) e o funcionamento do imposto de importação no âmbito da Tarifa Externa Comum (TEC).



Destacou a existência de listas de exceção no contexto do Mercosul, incluindo aquelas relativas a bens de informática, telecomunicações e bens de capital, bem como os procedimentos para solicitação de alterações tarifárias.

Observou que o setor de jogos eletrônicos apresenta características híbridas, situando-se entre o audiovisual e o software, o que pode gerar desafios para seu enquadramento nos regimes tarifários existentes.

Na sequência, a representante do MDIC, **Alessandra Madeira de Biase Martins**, apresentou o regime de **Ex-tarifários para bens de capital e bens de informática e telecomunicações (BK/BIT)**.

Explicou o funcionamento do regime, seus objetivos e benefícios, destacando que sua aplicação se dá por produto, e não por segmento econômico, o que limita seu direcionamento a demandas específicas.

## **5. FERRAMENTAS ESSENCIAIS E ENQUADRAMENTO DE INSUMOS**

No debate, o representante da Abragames, **Rodrigo Terra**, destacou as dificuldades relacionadas ao enquadramento dos **DevKits**, utilizados no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Apontou que tais equipamentos, embora constituam instrumentos de produção, são frequentemente classificados como bens de consumo, o que gera insegurança jurídica e impactos sobre a competitividade das empresas.

Ressaltou ainda a dificuldade de distinção entre equipamentos destinados ao desenvolvimento e aqueles voltados ao consumo final.

A Diretora da Abragames, Raquel Gontijo, questionou as possibilidades de enquadramento dos **DevKits** no regime de Ex-tarifários, considerando suas especificidades enquanto instrumentos de desenvolvimento. Foi também suscitada a questão dos softwares utilizados como ferramentas essenciais, apontando-se a existência de desafios semelhantes quanto ao seu adequado enquadramento regulatório.



Em resposta, o expositor esclareceu que softwares não se submetem aos procedimentos aduaneiros aplicáveis a bens físicos, o que limita sua análise no âmbito dos regimes tarifários discutidos. No que se refere aos DevKits, observou que a matéria permanece sem solução consolidada, em razão de dificuldades operacionais e de classificação por parte das autoridades competentes. Ressaltou, ainda, que o regime de Ex-tarifários possui caráter geral e aplicação por produto, não sendo estruturado para atender demandas específicas de setores determinados.

## **6. INSTRUMENTOS DE FOMENTO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

O expositor **Leonardo Camargo Neves**, do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, apresentou a estrutura da **Lei de TICs**, destacando seu histórico, mecanismos e alcance.

Observou que projetos relacionados a jogos eletrônicos podem ser enquadrados como iniciativas de pesquisa, desenvolvimento e inovação (PD&I), podendo acessar instrumentos previstos na legislação.

No debate, foram apontadas limitações para o acesso direto de empresas do setor aos benefícios da Lei, especialmente em razão dos requisitos de faturamento. Ressaltou-se que a maior parte das empresas de jogos eletrônicos não atende a esses critérios.

Em resposta, o expositor explicou o funcionamento dos **Programas e Projetos Prioritários (PPI)**, destacando que a inclusão dos jogos eletrônicos como área prioritária poderia viabilizar o direcionamento de recursos ao setor.

Observou ainda que empresas de menor porte podem ser beneficiadas indiretamente, por meio de parcerias com empresas habilitadas, que são obrigadas a investir em projetos de PD&I.

Também foram apresentadas considerações sobre monitoramento dos projetos, atuação das instituições mantenedoras e utilização de instrumentos como fundos de investimento.



## 7. REGIMES DE INCENTIVO NO AUDIOVISUAL

O expositor **Selmo Kaufmann**, da Agência Nacional do Cinema, apresentou o histórico e os mecanismos do **Regime Especial de Tributação para o Desenvolvimento da Atividade de Exibição Cinematográfica (RECINE)**.

Destacou que o regime foi instituído com o objetivo de promover a modernização tecnológica do parque exibidor e a desoneração de investimentos, por meio da suspensão de tributos incidentes sobre equipamentos.

Ressaltou os aspectos operacionais do regime, incluindo requisitos de habilitação e aprovação de projetos, bem como sua prorrogação até 2029, evidenciando sua relevância para a expansão da infraestrutura de exibição no país.

Apontou que a criação do regime decorreu de articulação setorial, indicando possível referência para discussões relacionadas ao setor de jogos eletrônicos.

## 8. DEBATE FINAL

No debate final, foram aprofundadas discussões sobre a adequação dos instrumentos existentes às especificidades do setor de jogos eletrônicos, bem como sobre a necessidade de aprimoramento dos enquadramentos normativos e classificatórios.

Foram levantadas questões sobre a existência de mecanismos análogos à Lei Rouanet no âmbito do MCTI, bem como sobre a possibilidade de utilização de fundos de investimento para financiamento do setor.

Destacou-se a necessidade de maior articulação entre políticas de cultura, ciência e tecnologia, visando ampliar o acesso do setor a instrumentos de fomento.

O representante da Ancine observou a reformulação em curso dos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (Funcines), apontando potencial interface com demandas do setor.



## 9. ENCAMINHAMENTOS E INFORMES

A representante do INPI, Érica **Guimarães Corrêa**, solicitou o envio de subsídios técnicos, como modelos de **Game Design Documents (GDDs)**, com o objetivo de aprimorar critérios de análise e contribuir para a segurança jurídica do setor.

A coordenadora Ana Paula Sylvestre observou a existência de diferentes formatos de GDD e indicou a possibilidade de utilização de referências já consolidadas, comprometendo-se a verificar os meios legais para compartilhamento desses documentos. A ABragames também se comprometeu a contribuir com materiais adicionais.

Foram reiteradas orientações quanto à participação no evento GamesCom Latam e à importância da leitura dos documentos de referência produzidos no âmbito do GTI.

## 10. ENCERRAMENTO

Nada mais havendo a tratar, a coordenadora Ana Paula Sylvestre agradeceu a participação dos expositores e dos representantes institucionais presentes, ressaltou a relevância das contribuições para o andamento dos trabalhos do GTI e declarou encerrada a reunião.



# **5ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 8 (oito) dias do mês de abril de 2026, realizou-se, de forma virtual, das 14h às 17h, a quinta reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do grupo.

## **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de representantes dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

## **2. ABERTURA E INFORMES INICIAIS**

A reunião foi aberta pela diretora de Formação e Inovação Audiovisual, Milena Evangelista, que agradeceu a presença dos membros do Grupo de Trabalho Interministerial e dos convidados. Destacou a relevância técnica dos expositores convidados e informou que suas contribuições seriam importantes para o aprofundamento das discussões do GTI. Inicialmente, prestou esclarecimentos sobre a dinâmica prevista para a condução da quinta reunião do Grupo de Trabalho.



Em seguida, apresentou informes específicos acerca da participação institucional na GamesCom Latam, a realizar-se entre os dias 30 de abril e 3 de maio, destacando aspectos da programação relacionados ao GTI Games.

Na sequência, anunciou a pauta do encontro, dedicada à regulamentação dos dispositivos de fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação, com foco na identificação de instrumentos existentes, desafios de acesso pelo setor de jogos eletrônicos e possibilidades de aperfeiçoamento regulatório e institucional.

### **3. FOMENTO À INOVAÇÃO E EXPERIÊNCIAS NO DISTRITO FEDERAL**

A diretora apresentou o primeiro expositor, Igor Rachid, que agradeceu o convite e realizou breve contextualização de sua trajetória profissional no setor de jogos eletrônicos.

Em sua exposição, destacou que o Brasil já dispõe de base legal, instrumentos e recursos relevantes voltados ao fomento da inovação, persistindo, contudo, desafios para que esse arcabouço alcance de forma efetiva o setor de games. Avaliou que empresas do segmento ainda enfrentam dificuldades de acesso aos mecanismos existentes.

Ressaltou que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos representou avanço importante ao reconhecer os jogos como manifestação cultural, software e atividade relacionada à pesquisa, desenvolvimento e inovação, conferindo maior clareza jurídica ao setor.

Apontou que tal reconhecimento amplia as possibilidades de enquadramento dos jogos eletrônicos em políticas públicas já existentes, inclusive em chamadas da Financiadora de Estudos e Projetos (Finep). Compartilhou experiências práticas na apresentação de projetos e destacou entraves relacionados a critérios de elegibilidade, muitas vezes vinculados ao porte econômico das empresas proponentes.



Observou que empresas do setor frequentemente possuem capacidade técnica para disputar editais, mas não atendem às exigências financeiras previstas, o que refletiria o estágio de maturidade ainda inicial de parte relevante das desenvolvedoras nacionais.

Mencionou experiências positivas no Distrito Federal, com destaque para o Programa Tecnova, da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal, e outras iniciativas locais que passaram recentemente a contemplar empresas de jogos de forma mais significativa. Assinalou, por fim, que o ambiente local apresenta relativa facilidade para criação e lançamento de jogos, persistindo maiores dificuldades na sustentabilidade dos negócios e no escalonamento da produção. Defendeu que o GTI, em conjunto com o Marco Legal, pode contribuir para ampliar o acesso efetivo do setor aos instrumentos de fomento.

#### **4. PRODUÇÃO DE HARDWARE, COMPETITIVIDADE E POLÍTICAS INDUSTRIAIS**

Em seguida, foi apresentado o segundo expositor, Eddy Antonini, que agradeceu o convite e reconheceu os avanços recentes do setor de jogos eletrônicos no Brasil.

O expositor abordou desafios relacionados ao desenvolvimento de hardware nacional voltado ao segmento de games, destacando os elevados custos de produção no país e a necessidade de parcerias internacionais para viabilização econômica de determinados projetos. Citou, como exemplo, a linha Zeenix, lançada pela TecToy.

Sustentou que instrumentos como a Lei de Informática e o Processo Produtivo Básico (PPB) poderiam apresentar maior flexibilidade, de modo a permitir que empresas brasileiras se especializem em etapas produtivas nas quais possuam vantagens comparativas.

Observou que a competição internacional, especialmente com países de escala global, impõe assimetrias relevantes ao setor nacional.



Também tratou da experiência empresarial na Zona Franca de Manaus, ressaltando a importância dos incentivos administrados pela Superintendência da Zona Franca de Manaus (Suframa) para empresas de hardware. Ponderou, entretanto, que tais mecanismos nem sempre contemplam adequadamente as especificidades das atividades ligadas a software e desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Nesse contexto, defendeu maior flexibilidade para contratação de profissionais distribuídos geograficamente, inclusive em regime remoto, considerando a natureza descentralizada da cadeia produtiva dos jogos digitais. Avaliou que essa adaptação poderia ampliar a competitividade da indústria nacional.

## **5. ACADEMIA, PESQUISA E FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS**

Na sequência, a diretora apresentou o professor doutor Esteban Clua, da Universidade Federal Fluminense, que agradeceu o convite e destacou sua trajetória vinculada ao meio acadêmico.

Em sua exposição, observou que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos foi recebido positivamente também no ambiente universitário, embora a academia possua demandas específicas relacionadas ao tema. Ressaltou a amplitude da área de pesquisa em jogos no Brasil, com interface com setores como cultura, educação, artes, saúde e computação.

Informou que, segundo levantamento recente, o país já contava com dezenas de cursos voltados à área de jogos eletrônicos, evidenciando o crescimento da formação especializada.

Destacou ainda que a indústria nacional de jogos possui vínculos históricos com universidades, incubadoras e *startups* originadas em ambientes acadêmicos, de modo que as instituições de ensino atuam como agentes indutores relevantes para o setor.

Apontou dificuldades enfrentadas por pesquisadores da área na disputa por recursos de fomento, muitas vezes em concorrência com áreas mais consolidadas. Também registrou desafios enfrentados por instituições de ensino



na aquisição de bens e serviços necessários à formação profissional, especialmente fora dos grandes centros urbanos.

Por fim, ressaltou a importância da disseminação de dados e informações sobre políticas públicas para o setor, observando que parte dos profissionais ainda desconhece instrumentos disponíveis, inclusive o próprio Marco Legal.

## **6. PROPRIEDADE INTELECTUAL E REGULAMENTAÇÃO NO INPI**

Na etapa seguinte, foram apresentadas as expositoras Renata Ribeiro Pereira e Érica Guimarães Corrêa, representantes do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI).

Renata Ribeiro Pereira apresentou o conceito legal de inovação e os principais marcos normativos relacionados ao tema, com destaque para a Lei de Inovação e a Lei do Bem, indicando possíveis interfaces com o setor de jogos eletrônicos.

Também destacou que, mesmo antes do Marco Legal, o INPI já analisava formas de proteção dos jogos eletrônicos enquanto ativos de propriedade industrial. Foram mencionadas modalidades de proteção aplicáveis ao setor, tais como marcas, software, direitos autorais, segredo industrial, patentes, desenho industrial e topografia de circuitos integrados.

Observou que ainda existe aparente desconhecimento, por parte de agentes do setor, quanto às possibilidades de utilização desses instrumentos, especialmente no tocante a patentes.

Na sequência, Érica Guimarães Corrêa abordou os desafios regulatórios decorrentes do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, ressaltando a complexidade jurídica inerente aos games, que reúnem múltiplas camadas de proteção intelectual.

Destacou que o jogo eletrônico não se apresenta como objeto jurídico único, podendo envolver simultaneamente software, marcas, elementos visuais,



trilhas sonoras, patentes e outros ativos, o que dificulta a definição de procedimentos específicos para concessão de registros.

Informou a existência de grupo de trabalho interno no INPI voltado à harmonização normativa sobre o tema, bem como iniciativas de capacitação técnica e elaboração de cartilhas para melhor atendimento ao setor. Reiterou o compromisso institucional com o diálogo e com a construção de regulamentação clara e segura.

## **7. DEBATE E PERGUNTAS**

Na fase de debates, Felipe Lima de Barros, servidor do Centro Técnico Audiovisual e docente da Rede Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, parabenizou os expositores pelas apresentações realizadas e formulou questionamento transversal dirigido ao conjunto dos participantes.

Sua manifestação concentrou-se nas possibilidades de utilização de parcerias público-privadas e de outros dispositivos de fomento voltados ao fortalecimento da indústria nacional de jogos eletrônicos. Nesse contexto, indagou de que forma universidades, institutos federais e demais instituições de ensino e pesquisa poderiam atuar de maneira mais estruturada como agentes promotores do desenvolvimento do setor, a exemplo do que já ocorre em outros segmentos econômicos e tecnológicos. Ressaltou, como referência positiva, experiências desenvolvidas no âmbito da Universidade Federal Fluminense.

Em complemento, dirigiu questionamento específico às representantes do INPI acerca da necessidade de consolidação de políticas de propriedade intelectual voltadas ao ambiente acadêmico. Observou que numerosos projetos são concebidos no âmbito de atividades de ensino, pesquisa e extensão, sem que haja, em muitos casos, cultura institucional consolidada sobre titularidade, proteção e registro de ativos intelectuais decorrentes dessas iniciativas.

Na sequência, Leonardo Camargo Neves, representante do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, apresentou duas perguntas dirigidas aos expositores Igor Rachid e Eddy Antonini.



Ao primeiro, solicitou informações sobre a existência de estatísticas consolidadas relativas ao setor de jogos eletrônicos no Distrito Federal, especialmente quanto ao número de empresas em atividade, volume de empregos gerados, porte econômico dos empreendimentos e estágio de desenvolvimento do ecossistema local.

Ao segundo, questionou acerca da viabilidade econômica e estratégica da produção nacional de hardware voltado ao segmento de jogos eletrônicos, considerando os desafios mencionados ao longo da exposição, tais como aquisição de componentes, competição internacional e exigências regulatórias relacionadas ao Processo Produtivo Básico (PPB). Indagou, ainda, sobre possíveis medidas capazes de elevar a competitividade da indústria instalada no país.

A representante do INPI, Renata Ribeiro Pereira, também formulou manifestação dirigida ao professor Esteban Clua. Inicialmente, reforçou o interesse institucional em compreender melhor os mecanismos de cooperação entre universidades e empresas do setor. Em seguida, questionou quais seriam as principais demandas apresentadas pela comunidade acadêmica ao INPI em matéria de registros e proteção de ativos relacionados a jogos eletrônicos.

Em resposta aos questionamentos, o professor Esteban Clua destacou que diversos instrumentos públicos de incentivo já existentes - como a Lei do Bem, a Lei de Informática e os Centros Embrapii - poderiam ser mais amplamente utilizados pelo setor caso houvesse maior disseminação de informações entre universidades, centros de pesquisa e empresas. Ressaltou que muitos agentes econômicos ainda desconhecem oportunidades relevantes oferecidas por tais mecanismos.

No tocante à propriedade intelectual no ambiente acadêmico, observou que grandes universidades vêm estruturando agências de inovação e núcleos especializados para auxiliar pesquisadores e desenvolvedores em processos de registro e proteção de ativos, dada a complexidade técnica e jurídica envolvida. Sugeriu que materiais sintéticos e

orientações objetivas por parte do INPI poderiam contribuir para ampliar o alcance dessas iniciativas.



Eddy Antonini, por sua vez, reiterou que determinadas etapas produtivas de hardware - especialmente aquelas relacionadas a componentes de alta complexidade, como processadores e memórias - apresentam baixa viabilidade econômica no contexto brasileiro atual. Avaliou, contudo, que outras fases da cadeia produtiva podem ser realizadas competitivamente no país, com geração de emprego e renda, desde que acompanhadas de políticas adequadas. Defendeu maior racionalidade tributária e regulatória para insumos não produzidos internamente.

Também destacou que empresas instaladas na Zona Franca de Manaus mantêm relações produtivas com universidades locais, gerando benefícios mútuos em pesquisa e formação profissional. No caso específico dos jogos eletrônicos, ponderou que maior integração entre diferentes polos regionais do país poderia estimular produção mais diversa e inovadora.

Igor Rachid observou que políticas públicas voltadas ao setor não devem concentrar-se apenas nas fases iniciais de criação das empresas, uma vez que gargalos relevantes surgem posteriormente, durante processos de expansão, consolidação comercial e sustentabilidade financeira. Citou experiências internacionais de apoio continuado ao setor, mencionando iniciativas adotadas pela Finlândia.

No tocante ao Distrito Federal, informou a existência de 34 empresas atuantes no segmento, aproximadamente 180 empregos diretos, faturamento agregado estimado em R\$ 8,5 milhões e aportes públicos da ordem de R\$ 50 milhões em políticas relacionadas ao ecossistema local.

As representantes do INPI complementaram o debate relatando iniciativas de disseminação institucional já em curso, incluindo programas educativos, ações junto a escolas e universidades, materiais disponibilizados em plataformas digitais e atuação de escritórios regionais. Ressaltaram, entretanto, a importância de demanda contínua por parte dos agentes interessados para ampliar o alcance dessas ações.

Ao final do debate, registraram-se manifestações de interesse em futuras parcerias entre o INPI, instituições acadêmicas e órgãos públicos ligados ao audiovisual e aos jogos eletrônicos, com vistas à difusão de conhecimento e ao fortalecimento do ambiente regulatório e inovador do setor.



## **8. ENCAMINHAMENTOS E INFORMES FINAIS**

Foram solicitados aos expositores o envio de materiais e apresentações para compartilhamento com os membros do GTI.

As representantes do INPI mencionaram iniciativas institucionais de difusão de conhecimento, incluindo programas educacionais e atuação de escritórios regionais, ressaltando a importância de aproximação contínua entre o Instituto e os agentes do setor. A diretora Milena Evangelista informou a realização da próxima reunião do GTI em 22 de abril de 2026 e reiterou a importância da continuidade dos trabalhos.

## **9. ENCERRAMENTO**

Nada mais havendo a tratar, a diretora Milena Evangelista agradeceu a participação de todos os presentes, ressaltou a relevância das contribuições técnicas apresentadas e declarou encerrada a reunião.



# **6ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 22 (vinte e dois) dias do mês de abril de 2026, realizou-se, de forma virtual, das 14h às 17h, a **6ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games)**, instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do grupo.

## **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de representantes dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Saúde; Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); Advocacia-Geral da União; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

## **2. ABERTURA E INFORMES INICIAIS**

A reunião foi aberta pela diretora de Formação e Inovação Audiovisual, Milena Evangelista, que deu as boas-vindas aos membros do Grupo de Trabalho Interministerial e agradeceu a presença de todos.

Em sua manifestação inicial, destacou a relevância estratégica da pauta dedicada ao apoio à formação de recursos humanos e à criação de espaços formativos para o setor de jogos eletrônicos, ressaltando que a consolidação



de políticas públicas voltadas ao segmento depende da existência de profissionais qualificados, ambientes adequados de aprendizagem e articulação permanente entre Estado, mercado e instituições de ensino.

Na sequência, esclareceu a dinâmica prevista para a condução dos trabalhos, informando que a reunião seria composta por exposições técnicas seguidas de rodada de debates entre os membros do GTI e convidados.

### **3. FORMAÇÃO PROFISSIONAL, MULTIDISCIPLINARIDADE E ESPAÇOS ALTERNATIVOS DE APRENDIZAGEM**

A diretora apresentou o primeiro expositor, Gustavo Christino, representante da Comunidade dos Criadores de Jogos, ludoísta, professor e pesquisador, com formação multidisciplinar em Engenharia de Computação e Direção de Arte pela Universidade Federal de Goiás. Destacou sua atuação na linha de frente da formação profissional no SENAI/SESI, onde leciona no itinerário de Jogos do Novo Ensino Médio, bem como sua experiência na organização de oficinas, maratonas criativas e projetos voltados à economia criativa regional. Registrou, ainda, sua trajetória acadêmica como mestrando em Artes da Cena, desenvolvendo iniciativas que integram narrativa, programação e produção cultural.

O expositor agradeceu o convite e lembrou sua participação nas discussões que antecederam a elaboração do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Em sua apresentação, destacou que o desenvolvimento de jogos digitais constitui atividade essencialmente multidisciplinar, exigindo conhecimentos técnicos, artísticos, narrativos e de gestão. Sustentou, nesse sentido, que a formação de recursos humanos para o setor demanda alto grau de especialização e desenho pedagógico próprio.

Ressaltou o potencial dos jogos como instrumento de apoio às práticas pedagógicas e relatou experiências exitosas no ensino médio integrado voltado ao segmento. No âmbito do ensino superior, observou crescimento gradual da área e mencionou iniciativas de estruturação de cursos específicos.



Defendeu a realização de estudos de demanda para subsidiar a criação de cursos em diferentes regiões do país, de forma compatível com vocações locais e necessidades do mercado.

Também enfatizou que os processos formativos não se limitam às instituições tradicionais de ensino. Nesse contexto, citou as *game jams* como importantes espaços de aprendizagem prática, interação entre pares, formação de redes profissionais e estímulo à criatividade. Avaliou que tais iniciativas merecem políticas de incentivo específicas, à semelhança de outros programas educacionais competitivos já consolidados.

Ao final, destacou que os jogos eletrônicos contribuem para a cultura, para a inovação tecnológica, para a economia criativa e para a projeção internacional do país, constituindo relevante instrumento de *soft power*.

#### **4. TRABALHO, IDENTIDADE SETORIAL E FORMAÇÃO CRÍTICA**

Em seguida, a diretora apresentou Flávia Gasi, profissional com mais de vinte e cinco anos de experiência em narrativa para jogos eletrônicos. Registrou sua atuação em projetos nacionais e internacionais, inclusive no desenvolvimento de RPG para a Blizzard Entertainment, bem como em jogos publicitários e produções independentes. Mencionou, ainda, sua trajetória acadêmica voltada ao estudo da narrativa em videogames e do uso dos jogos como instrumento de enfrentamento à radicalização em comunidades digitais. Destacou também premiações recebidas no campo editorial e sua atuação atual como diretora de narrativa, professora doutora, mentora e palestrante.

A expositora agradeceu o convite e ressaltou a importância institucional do momento de escuta entre poder público e profissionais do setor.

Informou que sua fala partiria do ponto de vista dos trabalhadores da indústria e sustentou que os jogos eletrônicos possuem características próprias que os diferenciam do audiovisual tradicional, não devendo ser compreendidos apenas como extensão desse segmento.



Reconheceu que o enquadramento promovido pelo Marco Legal atende a objetivos pragmáticos, sobretudo no acesso a políticas públicas já existentes. Entretanto, ponderou que, caso essa assimilação se torne permanente, poderá haver invisibilização das especificidades econômicas, criativas e laborais dos jogos eletrônicos.

Afirmou que o *game design* constitui elemento central para definição da linguagem própria dos jogos e destacou que a compreensão fragmentada ainda existente no Brasil pode repercutir negativamente sobre a qualidade da formação profissional e sobre as relações de trabalho.

Mencionou experiências bem-sucedidas de cursos estruturados a partir do jogo como fenômeno cultural. Em contrapartida, criticou currículos excessivamente genéricos ou demasiadamente próximos da área de tecnologia da informação, observando que desenvolvedores de jogos não se confundem com programadores de sistemas tradicionais.

Sustentou que a formação profissional deve priorizar o desenvolvimento de competências duradouras - como pensamento crítico, criação narrativa, design e visão sistêmica - e não apenas o domínio circunstancial de ferramentas tecnológicas sujeitas a constante obsolescência.

Também alertou para problemas de precarização do trabalho no setor, mencionando insegurança econômica, sobrecarga laboral e adoecimento de profissionais, fenômenos observados tanto no Brasil quanto no exterior.

Reconheceu como avanço relevante a inclusão de ocupações relacionadas aos jogos eletrônicos na Classificação Brasileira de Ocupações (CBO), embora avalie persistirem desafios regulatórios.

Ao final, defendeu a construção de setor sustentável, comprometido com a soberania cultural, a valorização do trabalho e a inovação genuinamente brasileira.



## **5. PANORAMA DOS CURSOS SUPERIORES E PROPOSTAS INSTITUCIONAIS**

Na sequência, foi apresentado Alan Carvalho, graduado na área de Computação, pós-graduado em Educação Superior e em Jogos Digitais, mestre em Tecnologia, com longa trajetória profissional em tecnologia da informação, docência superior e gestão acadêmica. Registrou-se sua atuação como avaliador de cursos de graduação pelo INEP/MEC, organizador do Fórum de Ensino de Jogos Digitais do SBGames e professor em instituições como a Fatec São Caetano do Sul e o Centro Universitário Senac.

O expositor concentrou sua fala na formação em nível superior, distinguindo os cursos superiores de tecnologia e os bacharelados. Observou que ambas as modalidades possuem natureza multidisciplinar e, em geral, formam profissionais com perfil generalista.

Esclareceu que os bacharelados tendem a apresentar maior duração, enquanto os cursos tecnológicos possuem desenho mais objetivo e tempo reduzido, sem prejuízo de componentes ligados à pesquisa e à prática profissional.

Apresentou panorama nacional segundo dados do Ministério da Educação, informando a existência de 324 cursos na área, com predominância expressiva de instituições privadas. Registrou que apenas 4,01% da oferta seria realizada por instituições públicas.

Também apresentou série histórica de crescimento da oferta desde 2003, com expansão mais acentuada a partir da década de 2020.

Como encaminhamentos, sugeriu:

- ampliação da oferta pública de cursos;
- programas complementares de qualificação em gestão e empreendedorismo;
- cooperação entre empresas e instituições de ensino;
- incentivos à contratação de estagiários e egressos;
- editais específicos para estudantes e recém-formados;



- facilitação da importação de devkits para fins educacionais; e
- revisão da classificação dos cursos junto ao sistema educacional.

## **6. ECOSSISTEMAS FORMATIVOS, EVENTOS E ESPAÇOS PÚBLICOS DE INOVAÇÃO**

Em seguida, a diretora apresentou Bruno Campagnolo de Paula, engenheiro de Computação e mestre em Informática, com mais de dez anos de atuação na coordenação de cursos superiores em Jogos Digitais na Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Destacou também sua atuação, desde 2010, na organização da Global Game Jam Curitiba, uma das mais tradicionais edições presenciais do evento no mundo, além de sua curadoria de games no Estúdio Riachuelo, espaço cultural público voltado ao fomento e à formação em jogos, animação e ilustração digital.

O expositor afirmou que o Brasil já forma talentos há muitos anos, mas carece de política pública mais estruturada e continua capaz de sustentar esse processo ao longo do tempo.

Defendeu que a formação de recursos humanos não se restringe aos cursos formais, abrangendo igualmente eventos, comunidades criativas, espaços culturais, laboratórios e experiências colaborativas.

Citou como exemplos a Global Game Jam e o Estúdio Riachuelo, iniciativas que articulam ensino, prática criativa, redes profissionais e desenvolvimento territorial.

Apresentou os principais formatos de formação existentes no país, com destaque para cursos livres, graduações e atividades extensionistas. Também ressaltou a relevância da pesquisa acadêmica em áreas correlatas aos jogos eletrônicos.

Defendeu a adoção de trilhas formativas flexíveis e políticas permanentes de mapeamento de cursos, espaços, coletivos e eventos.



Ao final, sugeriu apoio contínuo a espaços formativos, programas de bolsas, internacionalização e ampliação da oferta pública de ensino.

## **7. REFORMULAÇÃO CURRICULAR E EXPERIÊNCIAS DA REDE FEDERAL**

O último expositor foi Felipe Barros, chefe da Divisão Educacional do Centro Técnico Audiovisual – CTA<sub>v</sub>, professor de áudio, trilha sonora para mídias interativas, cultura de jogos e projetos de jogos no Instituto Federal do Rio de Janeiro. Registrou-se sua formação como doutor e pós-doutor em Antropologia Social, além de experiências acadêmicas internacionais e atuação em gestão de projetos educacionais e equipamentos culturais.

Relatou a experiência de reformulação do curso de Jogos Digitais do IFRJ, primeiro ofertado pela Rede Federal e referência para iniciativas posteriores em outras instituições públicas.

Explicou que, ao longo do tempo, houve mudança no perfil dos estudantes ingressantes, acompanhada por aumento da retenção e da evasão, circunstâncias que demandaram revisão pedagógica.

Segundo o expositor, a estrutura curricular inicial possuía forte concentração em programação e empreendedorismo, com menor presença de áreas específicas como narrativa, arte e *game design*.

Informou que a reformulação buscou maior equilíbrio entre áreas técnicas e criativas, adotando três eixos principais: programação, audiovisual e *game design*.

Também destacou o fortalecimento da extensão universitária, com desenvolvimento de jogos encomendados por instituições parceiras, aproximando formação acadêmica e demandas reais da sociedade.

Apresentou, ainda, iniciativas conduzidas pelo CTA<sub>v</sub> em parceria com o IFRJ, incluindo cursos técnicos e programas de formação continuada voltados à cultura digital, design e narrativas interativas.



Ao final, provocou reflexão sobre a suficiência dos modelos educacionais atuais diante da complexidade inerente ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

## 8. DEBATES E CONTRIBUIÇÕES

Aberta a rodada de debates, Gustavo Christino questionou Felipe Barros acerca do funcionamento das trilhas formativas no curso do IFRJ.

Em resposta, o expositor explicou que o desenho curricular buscou compatibilizar especialização progressiva com limitações de infraestrutura, corpo docente e duração reduzida do curso tecnológico.

Flávia Gasi defendeu que o *game design* deveria ocupar posição central na base curricular dos cursos superiores.

Na sequência, a coordenadora Ana Paula Sylvestre destacou o desafio regulatório decorrente das especificidades do setor e questionou quais encaminhamentos poderiam ser propostos pelo GTI no campo da formação e do trabalho.

Em resposta:

- Alan Carvalho defendeu autonomia institucional para definição de projetos pedagógicos e flexibilidade curricular;
- Flávia Gasi ressaltou a necessidade de participação mais ativa do Ministério do Trabalho e Emprego no debate setorial;
- Bruno Campagnolo de Paula sugeriu reconhecimento formal de espaços não tradicionais de formação, como game jams;
- Gustavo Christino propôs estímulo a políticas estaduais e municipais articuladas à União; e
- Felipe Barros defendeu currículos flexíveis, reconhecimento do jogo como objeto cultural e apoio a eventos acadêmicos, feiras e exposições.



## **9. ENCAMINHAMENTOS E INFORMES FINAIS**

A coordenadora Ana Paula Sylvestre agradeceu as contribuições apresentadas e submeteu à apreciação ajuste no cronograma de reuniões, em razão de indisponibilidade de representantes do Ministério da Justiça e Segurança Pública.

Também prestou esclarecimentos sobre o andamento dos trabalhos do Grupo e registrou manifestações favoráveis à continuidade do diálogo com especialistas externos.

## **10. ENCERRAMENTO**

Nada mais havendo a tratar, a diretora Milena Evangelista agradeceu a presença dos convidados e dos membros do GTI, destacou a qualidade técnica das exposições realizadas e declarou encerrada a reunião.



# **7ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Ao 1º (primeiro) dia do mês de maio de 2026, realizou-se, de forma presencial, das 14h às 16h, no Distrito Anhembi, localizado na Avenida Olavo Fontoura, nº 1209, bairro Santana, São Paulo-SP, a **7ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games)**, no contexto da realização da **Gamescom Latam 2026**.

O Grupo de Trabalho foi instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores.

## **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de representantes dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério das Relações Exteriores; Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); Advocacia-Geral da União; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

Também participaram, na condição de convidados e expositores, especialistas internacionais com atuação em políticas públicas, financiamento e desenvolvimento de ecossistemas para a indústria de jogos eletrônicos.



## 2. ABERTURA E CONTEXTUALIZAÇÃO DA REUNIÃO

A diretora da Secretaria do Audiovisual, **Milena Evangelista**, deu as boas-vindas aos membros do Grupo de Trabalho Interministerial e aos convidados presentes.

Em sua fala inicial, destacou o caráter estratégico da reunião presencial, realizada no contexto da Gamescom Latam 2026, e ressaltou que o encontro tinha como objetivo ampliar o repertório técnico do GTI por meio da análise de experiências internacionais relacionadas a mecanismos de financiamento, coprodução e fortalecimento da indústria de jogos eletrônicos.

Na sequência, apresentou os especialistas convidados e destacou a relevância de suas trajetórias profissionais para o debate sobre modelos internacionais de apoio ao setor.

## 3. FUNDOS INTERNACIONAIS E MECANISMOS PÚBLICOS DE FINANCIAMENTO

O primeiro expositor foi **Kristian Roberts**, CEO e diretor executivo da Nordicity, consultoria internacional especializada em economia criativa e políticas públicas voltadas à indústria de jogos eletrônicos.

A diretora Milena Evangelista passou a palavra ao expositor, que iniciou apresentação intitulada *"International Funding Programs for Games"*.

Em sua exposição, Kristian Roberts apresentou panorama sobre a evolução dos ecossistemas de jogos eletrônicos em diferentes regiões do mundo e compartilhou experiências acumuladas em sua atuação internacional junto a governos, investidores e agentes privados.

Destacou que os mecanismos de crédito e incentivos fiscais constituem atualmente os instrumentos mais utilizados internacionalmente para apoio ao setor, especialmente por contribuírem para reduzir custos de produção, com destaque para despesas relacionadas à mão de obra especializada.



Apresentou experiências implementadas no Canadá e no Reino Unido, ressaltando que tais mecanismos têm sido utilizados para estimular geração de empregos, aumento de receitas e fortalecimento da produção cultural nacional.

Também abordou programas de financiamento público voltados à produção de jogos em países como Dinamarca e Suíça, observando que grande parte das empresas beneficiadas por essas iniciativas são pequenos estúdios independentes.

Destacou ainda que mecanismos públicos de financiamento podem apoiar diferentes etapas da cadeia produtiva e afirmou que algumas dessas experiências internacionais poderiam servir de referência para futuras políticas públicas no Brasil.

#### **4. AUTOPUBLICAÇÃO E SOBERANIA SOBRE PROPRIEDADE INTELECTUAL**

Em seguida, a diretora Milena Evangelista apresentou **Jason Della Rocca**, consultor de negócios para jogos, investidor, assessor de financiamento e estrategista de ecossistemas.

Foi destacada sua atuação como cofundador da Execution Labs, investidor em estúdios independentes da América do Norte e Europa, além de sua experiência como diretor executivo da International Game Developers Association (IGDA).

Em sua apresentação, o expositor abordou a relação entre financiamento da indústria de jogos e soberania nacional sobre propriedade intelectual.

Argumentou que muitos desenvolvedores enfrentam dificuldades de acesso a investidores e acabam estabelecendo relações excessivamente dependentes de publicadoras e distribuidoras.

Segundo o expositor, esse modelo frequentemente concentra visibilidade e receitas nas empresas publicadoras, enquanto os estúdios responsáveis pela criação dos jogos permanecem com participação reduzida nos ganhos econômicos e menor reconhecimento de marca.



Defendeu, nesse contexto, estratégias de **autopublicação**, argumentando que esse modelo permite maior autonomia criativa, fortalecimento da identidade cultural dos desenvolvedores e maior controle sobre propriedade intelectual.

Apresentou dados sobre o mercado internacional de publicação e defendeu a criação de mecanismos governamentais que apoiem estúdios independentes interessados em desenvolver estratégias próprias de distribuição e relacionamento direto com o público consumidor.

Ao final, enfatizou que políticas públicas voltadas ao setor devem considerar a soberania sobre propriedade intelectual como elemento central para o desenvolvimento sustentável da indústria nacional.

## **5. COPRODUÇÃO INTERNACIONAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL CRUZADA**

Na sequência, foi apresentado **Thierry Baujard**, cofundador da Spielfabrique, organização sediada na Alemanha, voltada ao fortalecimento de ecossistemas de desenvolvedores independentes.

Foi destacada sua trajetória de mais de vinte e cinco anos no financiamento das indústrias criativas, incluindo atuação em coproduções internacionais no setor audiovisual e iniciativas de aceleração voltadas ao setor de jogos eletrônicos.

Em sua exposição, Thierry Baujard abordou estratégias para consolidação de ecossistemas sustentáveis de jogos eletrônicos e apresentou experiências internacionais de financiamento público desenvolvidas na Europa e em países africanos.

Também mencionou iniciativas atualmente desenvolvidas no estado do Ceará voltadas ao fortalecimento do setor no Brasil.

O expositor destacou a importância da cooperação internacional e abordou o conceito de propriedade intelectual cruzada, ressaltando conexões entre jogos eletrônicos, cinema, música, animação e outros segmentos da economia criativa.



Segundo o expositor, essas conexões podem ampliar oportunidades de financiamento, circulação e desenvolvimento de produtos culturais integrados.

Ao final, defendeu maior articulação entre diferentes setores criativos como estratégia de fortalecimento da indústria de jogos.

## 6. DEBATES E CONTRIBUIÇÕES

Aberta a rodada de debates, **Eduardo Stopato**, representante da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), apresentou questionamentos sobre mecanismos capazes de estimular processos de autopublicação no setor de jogos eletrônicos.

Em resposta, Jason Della Rocca e Kristian Roberts abordaram desafios observados em experiências internacionais e destacaram limitações estruturais enfrentadas por pequenos estúdios independentes.

Thierry Baujard complementou o debate ao destacar especificidades dos modelos de distribuição no setor de jogos em comparação com outros segmentos da economia criativa.

Na sequência, **Raquel Gontijo**, representante da ABragames, questionou os desafios para viabilizar modelos lucrativos de autopublicação no contexto brasileiro.

Kristian Roberts destacou a importância da construção de base de consumidores e comunidades de fãs como fator relevante para sustentabilidade econômica dos estúdios.

Jason Della Rocca afirmou que o tema também demanda mudanças na atuação de governos e plataformas digitais.

Thierry Baujard ressaltou a necessidade de equilíbrio nas relações entre desenvolvedores e empresas publicadoras.

Posteriormente, **Renata Ribeiro Pereira**, representante do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), apresentou questionamentos relacionados



ao marco regulatório e à proteção da propriedade intelectual, solicitando recomendações com base nas experiências internacionais apresentadas.

Kristian Roberts destacou desafios regulatórios observados em outros países e ressaltou a importância de estruturas tributárias eficientes para estimular registros e investimentos.

Jason Della Rocca afirmou que o debate também envolve revisão de estruturas tributárias e mencionou desafios relacionados à dupla tributação enfrentados por desenvolvedores em alguns mercados.

Na sequência, Raquel Gontijo destacou que situações semelhantes também são observadas no Brasil, em razão da ausência de determinados acordos internacionais.

Por fim, **Andrea Guimarães**, representante do Ministério da Cultura, apresentou questionamentos sobre mecanismos de estímulo à propriedade intelectual cruzada.

Em resposta, Thierry Baujard ressaltou a importância de conhecer as especificidades dos diferentes setores criativos e fortalecer conexões institucionais entre áreas complementares.

## 7. ENCERRAMENTO

Ao final dos debates, os expositores agradeceram o convite e colocaram-se à disposição para contribuir com futuras discussões sobre o desenvolvimento do setor de jogos eletrônicos no Brasil.

Nada mais havendo a tratar, a diretora Milena Evangelista agradeceu a participação de todos, destacou a relevância técnica das contribuições apresentadas e declarou encerrada a reunião.



# **8ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Ao 1º (primeiro) dia do mês de maio de 2026, realizou-se, de forma presencial, das 16h às 18h, no Distrito Anhembi, localizado na Avenida Olavo Fontoura, nº 1209, bairro Santana, São Paulo-SP, a **8ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial – GTI Games**, no contexto da realização da Gamescom Latam 2026.

O Grupo de Trabalho foi instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores.

## **1. PARTICIPANTES**

Registrou-se a presença de representantes dos seguintes órgãos e entidades: Ministério da Cultura; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério das Relações Exteriores; Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); Advocacia-Geral da União; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

## **2. ABERTURA E CONTEXTUALIZAÇÃO DA REUNIÃO**

A pauta da reunião foi dedicada ao tema **“Promoção da Equidade no Segmento de Games: acessibilidade, diversidade e regionalização.”**



A diretora da Secretaria do Audiovisual, **Milena Evangelista**, deu as boas-vindas aos membros do Grupo de Trabalho Interministerial e aos convidados presentes, destacando que a reunião ocorria no contexto da Gamescom Latam 2026 e tinha como objetivo aprofundar o debate sobre inclusão e equidade no setor de jogos eletrônicos.

Na sequência, apresentou os especialistas convidados e destacou suas trajetórias profissionais.

### **3. DIVERSIDADE REGIONAL, FORMAÇÃO E DESIGUALDADES ESTRUTURAIS**

A primeira expositora foi Lobba Mattos, urbanista de formação, desenvolvedora de jogos e presidenta da Associação de Desenvolvedores de Jogos do Estado da Bahia (BIND). Também foi destacada sua atuação como game designer, produtora, consultora e articuladora de iniciativas ligadas à economia solidária e à cultura.

Em sua exposição, abordou inicialmente sua trajetória profissional e o desenvolvimento histórico do setor de jogos eletrônicos no estado da Bahia.

Destacou que a formação do ecossistema baiano esteve fortemente vinculada às universidades públicas, especialmente por meio de pesquisas acadêmicas, projetos de iniciação científica e atividades desenvolvidas no campo da ciência e tecnologia.

Observou, contudo, que ainda há limitações na oferta de cursos especializados e dificuldades relacionadas à capilarização das oportunidades formativas no estado.

Também chamou atenção para desigualdades estruturais presentes no mercado de trabalho de jogos eletrônicos, com destaque para barreiras raciais, de gênero e territoriais que dificultam o acesso de grupos historicamente sub-representados.

A expositora também mencionou os desafios enfrentados por empresas brasileiras para competir no mercado internacional e ressaltou a necessidade



de ampliar o acesso a meios informacionais e oportunidades econômicas para desenvolvedores localizados fora dos principais centros produtivos.

Ao abordar o tema da acessibilidade, destacou a complexidade regulatória do tema tanto no setor de jogos quanto no audiovisual, observando os desafios relacionados à diversidade de formatos, públicos e conteúdos existentes no segmento.

Também chamou atenção para debates relacionados à proteção de grupos vulneráveis em conteúdos voltados ao público adulto.

Ao final, defendeu que o debate sobre equidade no setor precisa considerar simultaneamente dimensões de diversidade, regionalização e acessibilidade.

#### **4. JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO DE INCLUSÃO SOCIAL**

Em seguida, a diretora Milena Evangelista apresentou Fabrício SDW, criador de conteúdo digital, influenciador e membro fundador da AbleGamers Brasil.

Em sua fala, compartilhou experiências pessoais relacionadas à sua trajetória como pessoa com deficiência e destacou o papel dos jogos eletrônicos como instrumento de inclusão social.

Relatou episódios de exclusão vivenciados durante a infância e explicou como os videogames se tornaram um importante meio de socialização e superação de barreiras impostas pelo preconceito.

Mencionou situações em que os jogos eletrônicos possibilitaram sua integração com colegas da escola e da vizinhança, inclusive em contextos marcados inicialmente por discriminação.

Também relatou que os jogos continuaram desempenhando papel relevante em sua vida adulta, inclusive em processos de adaptação social após mudanças de cidade e no desenvolvimento de sua atuação profissional como criador de conteúdo.



Destacou sua atuação, a partir de 2018, junto à AbleGamers Brasil, organização voltada ao combate ao isolamento social de pessoas com deficiência por meio dos jogos eletrônicos.

Ressaltou que a organização atua na adaptação e, em alguns casos, na fabricação de equipamentos personalizados para possibilitar o acesso de pessoas com deficiência aos videogames.

Segundo o expositor, os jogos eletrônicos possuem elevado potencial de inclusão por permitirem interação social, construção de vínculos e experiências compartilhadas entre pessoas que, muitas vezes, enfrentam barreiras significativas no mundo físico.

Também afirmou que os jogos não devem ser tratados como atividade infantilizada, mas reconhecidos como ferramentas capazes de transformar vidas e ampliar oportunidades para grupos vulnerabilizados.

Ao final, destacou que os videogames também podem representar instrumentos de empoderamento individual, permitindo experiências que muitas vezes seriam inacessíveis no ambiente físico.

## **5. TECNOLOGIA ASSISTIVA E ACESSIBILIDADE NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS**

Na sequência, a diretora apresentou Christian Rivolta Bernauer, um dos fundadores da AbleGamers Brasil e especialista em acessibilidade para jogos eletrônicos.

O expositor apresentou experiências desenvolvidas pela organização relacionadas à adaptação de controles e equipamentos voltados a usuários com diferentes limitações físicas.

Explicou que a organização realiza atendimentos presenciais e remotos para compreender necessidades específicas e desenvolver soluções individualizadas, incluindo adaptações técnicas e criação de equipamentos personalizados.



Ressaltou que os controles são doados aos usuários beneficiados, embora o processo envolva custos significativos.

Também apresentou dados preliminares sobre os impactos dessas iniciativas, mencionando resultados positivos relacionados à redução do isolamento social e à melhoria da qualidade de vida de pessoas com deficiência.

Destacou ainda que a organização atua na capacitação de desenvolvedores e oferece consultorias voltadas à implementação de práticas mais inclusivas no desenvolvimento de jogos.

Ao abordar desafios estruturais do setor, mencionou a elevada carga tributária incidente sobre equipamentos e produtos relacionados ao segmento.

## 6. DEBATES E CONTRIBUIÇÕES

Aberta a rodada de debates, **Renata Del Giudice**, representante da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), questionou os expositores sobre os custos envolvidos na implementação de recursos de acessibilidade e sobre possíveis parâmetros para formulação de políticas públicas e mecanismos regulatórios voltados ao setor.

Em resposta, Christian Rivolta Bernauer destacou que a acessibilidade em jogos apresenta grau de complexidade superior ao observado em setores como cinema, em razão do caráter interativo da experiência dos usuários.

Ressaltou, contudo, que existem mecanismos de mensuração e ferramentas já utilizadas pelo setor, embora reconheça os desafios para alcançar níveis amplos de acessibilidade.

Também afirmou que os custos tendem a ser menores quando recursos de acessibilidade são incorporados desde as etapas iniciais do desenvolvimento dos jogos.

Na sequência, a diretora **Milena Evangelista** questionou a capacidade atual do mercado brasileiro para atender eventual aumento da demanda por consultorias especializadas em acessibilidade.



Em resposta, Christian Bernauer afirmou que o mercado ainda é reduzido e que há necessidade de ampliar a conscientização do setor sobre o tema.

Posteriormente, Lobba Mattos retomou o debate e destacou que a acessibilidade universal ainda representa desafio complexo, mas defendeu que o tema seja incorporado desde o início dos processos de desenvolvimento.

Christian Bernauer complementou afirmando que medidas de acessibilidade devem ser implementadas sem comprometer a proposta criativa dos desenvolvedores e destacou que os jogos permitem experiências personalizadas e diferentes níveis de adaptação para distintos perfis de usuários.

## **7. ENCERRAMENTO**

Ao final, a diretora Milena Evangelista destacou o interesse institucional em aprofundar o debate sobre acessibilidade e mencionou a possibilidade de futuras iniciativas formativas sobre o tema.

Registrou-se ainda a realização de fotografia oficial com os participantes.

Nada mais havendo a tratar, a diretora agradeceu a presença de todos e declarou encerrada a reunião



# 9ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES

Aos 27 (vinte e sete) dias do mês de maio de 2026, das 14h às 17h, realizou-se, de forma virtual, a 9ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do grupo.

## 1. TEMA

A reunião teve como tema central o **uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento**, abrangendo áreas como educação, saúde e impacto social.

## 2. PARTICIPANTES

Estiveram presentes representantes da Presidência da República; Ministério da Cultura; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).



### 3. ABERTURA

A reunião foi aberta pela coordenadora substituta de Formação Audiovisual, Luiza Vasconcelos Basile, que deu boas-vindas aos participantes e apresentou a temática do encontro, destacando a presença dos representantes do Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional.

Na sequência, foi iniciada a programação de exposições.

### 4. CULTURA GAMER, PLATAFORMAS DIGITAIS E COMUNIDADES

A pesquisadora Beatriz Blanco, doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), com estágio doutoral na Universidade de Duisburg-Essen (Alemanha), mestra em Artes pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e bacharel em Comunicação Social pela mesma instituição, apresentou a exposição intitulada **“Com e contra os algoritmos – resiliência, melancolia e diversidade em comunidades gamers”**.

A expositora abordou as relações entre jogos, fãs e plataformas digitais, com foco nas dinâmicas de exclusão e nas formas de ativismo presentes nas comunidades gamers. Destacou que sua análise não se limita aos jogos em si, mas também considera plataformas digitais, influenciadores, práticas profissionais e disputas de discurso.

Apresentou questões de pesquisa relacionadas à formação das comunidades gamers, à representação de minorias sociais e à construção de ambientes mais inclusivos.

Expôs elementos teóricos sobre a origem da cultura gamer, destacando três pilares: a indústria militar, a contracultura universitária e a indústria de tecnologia, o que contribuiu para a formação de um público historicamente associado a jovens brancos, do sexo masculino e de classe média ou alta.



Analisou a dinâmica de exclusão presente na cultura gamer, marcada pela lógica de insiders e outsiders, na qual minorias tendem a ocupar posição marginalizada. Indicou, entretanto, a existência de movimentos de resistência impulsionados por comunidades, consumidores e coletivos profissionais, especialmente em ambientes digitais.

Por fim, destacou desafios relacionados à mediação entre comunidades, ao papel das plataformas digitais e à formulação de políticas voltadas à diversidade e inclusão.

## **5. USO DOS JOGOS DIGITAIS EM EDUCAÇÃO, SAÚDE E IMPACTO SOCIAL**

O expositor Victor Hugo Korting de Abreu, mestre em Educação em Ciências e Matemática, especialista em gestão da inovação e informática na educação, apresentou experiências relacionadas ao uso de jogos eletrônicos em diferentes áreas.

Na área da saúde, mencionou iniciativas legislativas, como o projeto de "Gameterapia Inclusiva", no Espírito Santo, voltado a pessoas com deficiência, síndromes e Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Na área da educação, destacou o projeto "Discola", desenvolvido em parceria entre o Instituto Federal do Espírito Santo e a Universidade Federal do Espírito Santo, voltado à aprendizagem personalizada com apoio tecnológico.

Apresentou também a associação Game Dev ES, formada por empresas do setor, incluindo iniciativas de desenvolvimento de jogos com temática do folclore regional, além do Hub ES+ como ambiente de inovação.

No campo do impacto social, citou a CDC-Games, organização voltada à formação de jovens por meio de e-sports, com foco em inclusão digital e capacitação técnica.



## **6. JOGOS ELETRÔNICOS COMO METODOLOGIA DE APRENDIZAGEM**

A expositora Carolina Caravana, educadora formada pela Escola de Belas Artes da UFRJ e produtora na empresa Aiyra, apresentou palestra sobre o uso dos jogos para além do entretenimento.

Organizou sua exposição em três dimensões: aprendizado, sensibilização e aplicação, destacando o potencial dos jogos como ferramentas interativas de aprendizagem.

Argumentou que jogos podem ser aplicados em áreas como inovação social, meio ambiente, empreendedorismo, saúde e cidadania.

Ressaltou que os jogos não substituem educadores, mas podem atuar como instrumentos pedagógicos complementares quando integrados a estratégias de ensino estruturadas.

Como encaminhamentos, sugeriu a criação de inventários públicos de jogos educacionais, capacitação de profissionais da educação, editais específicos de fomento e ampliação do acesso a esses conteúdos.

## **7. ECONOMIA CRIATIVA E DESENVOLVIMENTO DA INDÚSTRIA DE JOGOS**

O expositor professor doutor Alexandre Schirmer Kieling, da Universidade Católica de Brasília, apresentou análise sobre a indústria de jogos sob a perspectiva da economia criativa.

Destacou a necessidade de inserção dos jogos eletrônicos em uma estratégia nacional de desenvolvimento, ainda insuficientemente estruturada no Brasil.

Argumentou que o setor possui potencial para geração de empregos, inovação, negócios e exportação, além de atuar como instrumento de *soft power*.

Ressaltou, contudo, que as iniciativas existentes ainda são fragmentadas, demandando maior articulação institucional e planejamento estratégico.



Defendeu, por fim, a consolidação do setor como vetor de desenvolvimento econômico e cultural.

## **8. DEBATES E CONTRIBUIÇÕES**

Na rodada de debates, foram registradas diversas contribuições e questionamentos entre os participantes, com ênfase na articulação entre políticas públicas, regulação e desenvolvimento do setor de jogos eletrônicos.

A coordenadora-geral Ana Paula Sylvestre destacou a abordagem sistêmica adotada pelo Ministério da Cultura para o setor, mencionando a política de arranjos regionais como instrumento relevante para o fortalecimento das iniciativas locais e para a descentralização das políticas públicas.

A representante da ABragames, Raquel Gontijo, ressaltou a importância das contribuições apresentadas ao longo da reunião e enfatizou a relevância dos dados trazidos pela pesquisadora Beatriz Blanco, especialmente no que se refere às transformações recentes nas comunidades gamers e às métricas de engajamento. Destacou ainda a necessidade de consideração das especificidades regionais brasileiras na formulação de políticas nacionais, bem como a importância da delimitação conceitual entre jogos eletrônicos e audiovisual, de modo a evitar dificuldades operacionais na implementação de políticas públicas. Também questionou o potencial de ampliação do uso dos jogos para além do entretenimento no contexto da Nova Indústria Brasil (NIB).

Em resposta, a pesquisadora Beatriz Blanco destacou a importância dos processos de mediação entre comunidades e plataformas digitais, ressaltando que redes menores e mais estruturadas podem favorecer a comunicação e a circulação de informações entre grupos. Indicou ainda que, especialmente no caso de jogos educacionais e de impacto social, a mediação é fundamental, uma vez que soluções exclusivamente automatizadas não são suficientes para garantir engajamento qualificado e inclusão.

O professor Alexandre Kieling destacou a importância de se considerar diferentes dimensões de escalabilidade no setor, tanto quantitativas quanto qualitativas, ressaltando a necessidade de compreensão das especificidades



da indústria de jogos eletrônicos como base para a formulação de políticas públicas mais adequadas e eficazes.

A expositora Carolina Caravana manifestou satisfação com o nível de consolidação do debate institucional sobre o tema, ressaltando que o avanço das discussões é resultado de esforços contínuos do setor. Defendeu a necessidade de elaboração de um plano estruturado e permanente para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos no país, bem como a institucionalização de espaços de diálogo contínuo entre governo, academia e setor produtivo.

A representante do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), Érica Corrêa, dirigiu questionamentos à pesquisadora Beatriz Blanco e ao professor Alexandre Kieling. À pesquisadora, questionou como as comunidades gamers percebem a perda de conteúdo para plataformas digitais e quais mecanismos são utilizados para verificação e enfrentamento dessas situações. Ao professor, indagou como ele avalia a articulação entre políticas públicas para o setor de jogos digitais e as estratégias de proteção e valorização dos ativos de propriedade industrial.

Em resposta, Beatriz Blanco observou que muitos desenvolvedores se sentem desamparados diante da força das plataformas digitais, que são frequentemente percebidas como indispensáveis para a divulgação de seus trabalhos. Destacou que, em casos de plágio ou apropriação indevida, a resposta ocorre predominantemente dentro dos próprios mecanismos das plataformas, por meio de denúncias ou estratégias de visibilidade, sendo menos frequente a utilização de canais institucionais formais de proteção da propriedade intelectual. Ressaltou ainda a predominância de estratégias individualizadas e a resistência à institucionalização de mecanismos de proteção.

O professor Alexandre Kieling destacou a importância do fortalecimento institucional do INPI e da revisão de seus processos à luz das especificidades do setor de jogos eletrônicos, sugerindo a análise de experiências internacionais como referência para o aprimoramento dos instrumentos de proteção de direitos intelectuais.

A representante do INPI, Érica Corrêa, apresentou iniciativas voltadas ao aperfeiçoamento dos instrumentos de proteção da propriedade



industrial, reconhecendo a complexidade do setor e sinalizando avanços em desenvolvimento.

O professor Alexandre Kieling colocou-se à disposição para colaborar com as iniciativas mencionadas pelo INPI.

A representante do Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional, Taciana Leme, destacou projetos acompanhados pelo Ministério no estado do Acre, enfatizando o potencial da indústria de jogos eletrônicos na redução de assimetrias regionais, na geração de emprego e renda em territórios menos desenvolvidos e na promoção do desenvolvimento regional por meio da economia criativa. Ressaltou ainda o interesse do Ministério em aprofundar o diálogo com o GTI e com o setor.

A coordenadora-geral Ana Paula Sylvestre destacou a inclusão do setor de jogos eletrônicos no Plano de Diretrizes e Metas do Audiovisual e reforçou a importância da construção de um espaço permanente de interlocução interinstitucional, com vistas à possível elaboração futura de um plano setorial específico para o segmento.

O representante do Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços informou sobre evento comemorativo dos 30 anos da Lei da Propriedade Industrial, com transmissão online e participação aberta ao público interessado.

## **9. INFORMES FINAIS**

O Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços apresentou informe sobre evento comemorativo dos 30 anos da Lei da Propriedade Industrial, com transmissão online e participação aberta ao público interessado.



## **10. ENCERRAMENTO**

A coordenadora substituta Luiza Vasconcelos Basile agradeceu a participação dos expositores e dos membros do Grupo de Trabalho Interministerial, destacando a qualidade das contribuições apresentadas, e declarou encerrada a reunião.



# **10ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 10 (dez) dias do mês de junho de 2026, das 14h às 17h, realizou-se, de forma virtual, a 10ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do grupo.

## **1. TEMA**

A reunião teve como tema central a proteção de crianças e adolescentes no âmbito dos jogos eletrônicos, abrangendo aspectos relacionados à proteção de dados pessoais, saúde mental, classificação indicativa e mecanismos de prevenção e mitigação de riscos no ambiente digital.

## **2. PARTICIPANTES**

Estiveram presentes representantes da Presidência da República; Ministério da Cultura; Ministério da Educação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD); Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).



### **3. ABERTURA**

A reunião foi aberta pela diretora de Formação e Inovação Audiovisual, Milena Evangelista, que deu as boas-vindas aos membros do Grupo de Trabalho e aos convidados presentes. Em seguida, apresentou a dinâmica dos trabalhos e destacou a temática da reunião, voltada à proteção de crianças e adolescentes no contexto dos jogos eletrônicos.

Na sequência, foi iniciada a programação de exposições.

### **4. PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS, LGPD E ECA DIGITAL**

O primeiro expositor, Iagê Miola, diretor da Agência Nacional de Proteção de Dados (ANPD) e professor da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), apresentou as iniciativas desenvolvidas pela Autoridade no âmbito da proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital.

O expositor destacou que a atuação da ANPD tem se desenvolvido em duas frentes principais: a aplicação da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e as discussões relacionadas ao denominado ECA Digital. Ressaltou a importância da convergência entre a LGPD, o ECA Digital e o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, de forma a evitar sobreposições e garantir segurança jurídica.

Explicou que a LGPD já estabelece, desde 2018, normas específicas para o tratamento de dados pessoais de crianças e adolescentes, determinando que esse tratamento seja realizado em observância ao melhor interesse desse público. Ressaltou ainda a exigência de consentimento qualificado por parte dos pais ou responsáveis legais, quando aplicável, bem como a necessidade de observância dos princípios da finalidade e da necessidade, os quais impõem limites à coleta e ao tratamento de dados.

Segundo o expositor, o princípio da finalidade exige que os dados sejam utilizados exclusivamente para objetivos legítimos e previamente determinados, enquanto o princípio da necessidade impõe que sejam coletados



apenas os dados estritamente necessários ao atendimento das finalidades pretendidas.

Ao abordar a relação entre o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e o ECA Digital, Iagê Miola destacou a importância dos deveres de prevenção, proteção, informação e segurança, enfatizando que os produtos e serviços digitais devem ser concebidos com mecanismos de proteção incorporados desde sua fase de desenvolvimento. Nesse sentido, informou que a ANPD trabalha na elaboração de guia orientativo em consulta pública e convidou os integrantes do GTI a acompanharem e contribuir com esse processo.

Destacou ainda a supervisão parental como um dos eixos centrais do ECA Digital e ressaltou a relevância de mecanismos voltados à prevenção de práticas ou designs manipulativos capazes de estimular padrões compulsivos de uso.

Sobre as vedações previstas, explicou que o ECA Digital proíbe a disponibilização de mecanismos de recompensa aleatória conhecidos como *loot boxes* para crianças e adolescentes, em razão de suas semelhanças com práticas associadas aos jogos de apostas.

Também abordou os riscos decorrentes das funcionalidades de interação entre usuários, reconhecendo que, embora sejam importantes para a sociabilidade, demandam salvaguardas específicas em razão do elevado potencial de exposição a violações de direitos.

Por fim, apresentou as discussões relacionadas aos mecanismos de aferição de idade para acesso a aplicações e serviços digitais, destacando a consulta pública conduzida pela ANPD sobre o tema. Ressaltou que o papel da Agência consiste tanto na produção de orientações e regulamentos quanto no exercício das atividades de fiscalização e aplicação de sanções, reforçando a necessidade de convergência entre as recomendações do GTI, a LGPD e o ECA Digital.



## **5. ASPECTOS NEUROBIOLÓGICOS DO BRINCAR E O ESPECTRO DO ADOECIMENTO**

O segundo expositor, professor doutor Hermano Tavares, docente do Departamento de Psiquiatria da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo e coordenador do Programa Ambulatorial do Jogo (PRO-AMJO), apresentou a exposição intitulada "A Neurobiologia do *social play* e o espectro do adoecimento".

Inicialmente, abordou as diferentes dimensões do lúdico, destacando sua relação com criatividade, espontaneidade e expressão simbólica, bem como sua presença em atividades como música, arte, teatro, dança e jogos.

Sob a perspectiva evolutiva, explicou que o brincar possui funções relacionadas à experimentação comportamental, ao aprendizado e ao desenvolvimento de habilidades sociais. Ressaltou que os jogos representam uma forma específica de brincar estruturada por regras, objetivos e tomada de decisões, contribuindo para a socialização e para o desenvolvimento de competências cognitivas.

Ao tratar dos benefícios do jogo, destacou aspectos relacionados ao prazer, ao alívio do estresse, ao aprimoramento de habilidades motoras e sociocognitivas e ao fortalecimento dos vínculos sociais. Em contraposição, apontou riscos associados ao custo de oportunidade, à exposição excessiva e ao desenvolvimento de padrões patológicos de comportamento.

Em seguida, apresentou aspectos relacionados ao transtorno do jogo e às dependências comportamentais, discutindo evidências empíricas sobre os mecanismos neurobiológicos envolvidos. Destacou que, segundo estudos desenvolvidos no âmbito de suas pesquisas, o transtorno do jogo apresenta associação com experiências adversas na infância, enquanto o transtorno do videogame estaria mais relacionado a déficits de socialização.

O expositor enfatizou que jogadores compulsivos tendem a apresentar dificuldades em lidar com perdas e elevada busca por recompensas, sem adequada percepção dos custos temporais, financeiros e sociais envolvidos.

Ao final, recomendou o fortalecimento da participação familiar, a supervisão do conteúdo consumido e do tempo de exposição às telas recreativas, além



da conscientização sobre os riscos associados às apostas, proibidas para menores de dezoito anos. Também destacou a importância de atenção aos mecanismos estruturais e de monetização presentes nos jogos eletrônicos, bem como aos chamados cassinos sociais, considerados por ele um tema que merece acompanhamento por parte das famílias e das instituições reguladoras.

## **6. RISCOS, DANOS E OPORTUNIDADES EM GAMES**

A diretora Milena Evangelista agradeceu as contribuições e passou a palavra à professora doutora Ivelise Fortim, cofundadora e sócia da Homo Ludens Inovação e Conhecimento, professora dos cursos de Psicologia e do Bacharelado em Jogos Digitais da PUC-SP e presidente do Instituto Criança em Jogo.

A Professora iniciou sua apresentação intitulada “Riscos, danos e oportunidades em *games*”.

Segundo a pesquisadora, as oportunidades em jogos digitais relacionam-se a atividades que promovem socialização, entretenimento, aprendizagem, saúde digital, participação cívica e cidadania digital. Os riscos correspondem a atividades ou experiências com potencial de dano, marcadas por incertezas quanto à sua severidade e aos seus resultados. Já os danos ocorrem quando há consequências negativas efetivas dessas experiências, sejam elas emocionais, físicas ou mentais.

Entre as oportunidades, foram destacadas: conexão entre pessoas, diversão e entretenimento, redes de solução de problemas, educação e cidadania (no caso de *serious games*), socialização, aprendizagem, desenvolvimento de habilidades de programação e expressão pessoal (no caso de jogos independentes).

Foram também citadas experiências positivas associadas aos jogos, como realização pessoal, interações sociais, sentimentos diversos (amor, medo, amizade, surpresa, altruísmo, frustração e alegria) e experiências de competição.



Quanto aos riscos, a pesquisadora destacou sua diversidade conforme gênero do jogo, forma de interação, plataforma, faixa etária, nível de engajamento, finalidade, monetização

e forma de acesso. Os riscos online foram classificados como relacionados à agressividade, sexualidade e valores. A exposição pode ocorrer por meio de conteúdo, contato, conduta e contratos.

Também foram apontados riscos transversais, como violação de privacidade, impactos na saúde física e mental, discriminação e desigualdade.

Entre as recomendações apresentadas, destacam-se: segurança por design e direitos da criança por design; avaliação de riscos por empresas; ações diferenciadas para pequenas, médias e grandes empresas; fomento à indústria nacional; abordagem sistêmica do ecossistema de jogos; letramento digital em escolas e famílias; e criação de um programa semelhante ao "Tela Brasil" voltado aos jogos eletrônicos brasileiros.

A pesquisadora também compartilhou referências bibliográficas e materiais de apoio. Ao final, agradeceu o espaço e colocou-se à disposição para contribuições futuras.

A diretora Milena Evangelista agradeceu a exposição e deu prosseguimento à reunião.

## **7. CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA NO AMBIENTE DIGITAL**

Foi anunciado o expositor Eduardo Nepomuceno, servidor público federal do Ministério da Justiça e Segurança Pública, coordenador-geral de Políticas de Classificação Indicativa, doutor em Nutrição Humana e Fisiologia pela Universidade de Granada.

O expositor iniciou apresentação sobre "Classificação Indicativa e seu papel no ambiente digital: Lei nº 15.211/2025, Decreto nº 12.880/2026 e Portaria nº 1.048/2025".



Apresentou o arcabouço legal de proteção de crianças e adolescentes no ambiente digital, com destaque para a proteção integral, segurança por padrão e responsabilização de fornecedores.

O Decreto nº 12.880/2026 estabelece parâmetros para definição de conteúdos impróprios, inadequados e proibidos, bem como mecanismos de bloqueio, exigências para redes sociais e implementação tecnológica.

Foram destacados requisitos cumulativos, incluindo segurança por design, supervisão parental efetiva, verificação de idade, impedimento de acesso, restrição à criação de contas por menores e remoção de contas, além da própria classificação indicativa como instrumento estruturante.

Foram apresentados os eixos regulatórios: proteção por padrão, responsabilidade ativa de fornecedores, regulação baseada em risco, integração com direitos fundamentais e verificação robusta de idade.

No campo da avaliação técnica, foram apontados pontos fortes como coerência normativa, atualização frente à inteligência artificial e economia digital, e integração com a proteção de dados. Como desafios, destacou-se a implementação de mecanismos de verificação de idade, fiscalização efetiva e prevenção de restrições indevidas.

O expositor também tratou da política de classificação indicativa de jogos e aplicativos, destacando o direito de crianças e adolescentes ao acesso a conteúdos adequados à sua faixa etária, com base na Constituição Federal e no princípio da proteção integral.

Foram considerados critérios como saúde física e mental, conteúdo, privacidade, segurança digital e funcionalidades interativas.

Foram distinguidos dois tipos de conteúdo: impróprio ou inadequado e proibido para menores. O primeiro implica classificação indicativa e supervisão parental; o segundo exige bloqueio e verificação de idade.

Foram citadas funcionalidades de risco previstas na Portaria nº 1.048/2025, como chats, compartilhamento de conteúdo, geolocalização, microtransações, apostas com bens virtuais, *loot boxes*, algoritmos de recomendação, realidade aumentada, filtros de imagem e uso de inteligência artificial.



O expositor destacou ainda a obrigatoriedade de exibição clara da classificação indicativa e a necessidade de atenção a redes sociais, marketplaces e sistemas de IA.

Ao final, apresentou vídeo institucional sobre a nova classificação digital, enfatizando o caráter preventivo e estrutural da regulação.

Encerrando, agradeceu o convite.

## **8. PANORAMA DA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL**

A diretora anunciou o último expositor, Márcio Filho, presidente da ACJOGOS-RJ (biênio 2024–2026) e diretor de Produtos da GF Corp.

O expositor apresentou panorama histórico do setor de jogos eletrônicos no Brasil, destacando sua trajetória de mais de quarenta anos e os ciclos de expansão e retração.

Apontou o elevado índice de fechamento de empresas no setor e contextualizou a aprovação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei Federal nº 14.852/2024).

Abordou tentativas de inclusão de apostas (*bets*) no marco regulatório e defendeu a relevância das regras de proteção do setor.

Destacou o caráter avançado do marco legal em perspectiva internacional e a importância da classificação indicativa, especialmente em dispositivos portáteis.

Ressaltou a necessidade de conscientização de pais e responsáveis e de formação de profissionais para desenvolvimento ético de jogos.

Apresentou o ecossistema do setor no estado do Rio de Janeiro, destacando articulação entre governo, academia e empresas, além do volume de recursos captados por desenvolvedores locais.



Defendeu campanhas de valorização e divulgação dos jogos digitais brasileiros. Ao final, agradeceu o convite e encerrou sua participação.

## **9. DEBATE E CONTRIBUIÇÕES FINAIS**

Encerradas as exposições, a diretora abriu espaço para manifestações dos participantes.

A representante da ANPD, Camila Contri, informou que o tema dos jogos eletrônicos ainda não integra diretamente a agenda regulatória da Agência, sendo tratado de forma transversal no âmbito do ECA Digital, especialmente no que se refere às diretrizes de verificação de idade e ao dever de prevenção.

A representante destacou que a Agência vem concentrando esforços nas etapas mais amplas de implementação do ECA Digital, com ênfase na proteção integral, na responsabilização de agentes econômicos e na definição de mecanismos de aferição de idade.

No âmbito da fiscalização, relatou iniciativas de solicitação de informações direcionadas a lojas de aplicativos e sistemas operacionais, os quais podem compartilhar sinais de faixa etária com outros aplicativos e serviços, contribuindo para a construção de diagnósticos setoriais, ainda que não específicos do setor de jogos.

Informou, ainda, que a Agência tem produzido guias e documentos regulatórios atualmente em consulta pública, nos quais o setor de jogos é mencionado de forma geral, com diretrizes aplicáveis e algumas disposições específicas.

Reconheceu que, até o momento, a Superintendência de Regulação não desenvolveu ações regulatórias específicas voltadas exclusivamente ao setor de jogos eletrônicos, uma vez que sua atuação se concentra na fiscalização dos dispositivos do ECA Digital. Ainda assim, destacou a relevância da interlocução institucional para assegurar a coerência entre o ECA Digital, a LGPD e o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.



Ao final, colocou a ANPD à disposição para contribuições futuras e solicitou orientações sobre como a Agência poderia colaborar de forma mais efetiva no estágio atual dos trabalhos do Grupo de Trabalho.

Em seguida, a diretora Milena Evangelista informou sobre o cronograma das atividades do Grupo de Trabalho, mencionando a realização de futuras reuniões bilaterais com diferentes atores institucionais, voltadas ao aprofundamento de temas mais complexos antes da conclusão dos trabalhos.

Na sequência, a diretora Milena Evangelista questionou a professora Ivelise Fortim sobre possíveis critérios de admissibilidade para jogos em editais de fomento do Ministério da Cultura, com vistas à proteção de aspectos relacionados à saúde mental dos usuários, mencionando experiências internacionais, como o caso da Coreia do Sul.

A professora Ivelise Fortim destacou a importância da exigência de avaliação de riscos por parte dos desenvolvedores, com apresentação de planos de mitigação e medidas preventivas. Ressaltou, ainda, a relevância da incorporação de práticas de *Trust & Safety* no processo de desenvolvimento de jogos, ainda pouco difundidas no contexto brasileiro, tanto na formação acadêmica quanto no mercado.

A diretora Milena Evangelista registrou que tais diretrizes poderiam ser implementadas no âmbito ministerial por meio de instruções normativas.

O expositor Eduardo Nepomuceno acrescentou que a classificação indicativa não se restringe ao conteúdo em si, mas também às possibilidades de interação e funcionalidades oferecidas pelos jogos, devendo-se considerar o design do produto e seus mecanismos de mitigação de risco.

O expositor Márcio Filho observou que, no âmbito de editais do estado do Rio de Janeiro, apenas jogos com classificação indicativa máxima de 14 anos são atualmente contemplados. Destacou que o setor busca conciliar inovação e responsabilidade regulatória, mencionando que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos resultou de ampla articulação institucional e que as obrigações protetivas são compatíveis com o desenvolvimento econômico do setor.



## **10. ENCERRAMENTO**

A diretora Milena Evangelista agradeceu a participação de todos os integrantes do Grupo de Trabalho e convidados, destacando a relevância das contribuições para os trabalhos em curso. Informou, ainda, que a próxima reunião ocorrerá em 24 de junho de 2026 e declarou encerrada a sessão.



# **11ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 24 (vinte e quatro) dias do mês de junho de 2026, das 14h às 17h, realizou-se, de forma virtual, a 11ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do Grupo.

## **1. TEMA**

A reunião teve como tema central a regulamentação dos dispositivos de fomento à cultura aplicáveis ao setor de jogos eletrônicos, com enfoque nos mecanismos previstos na Lei do Audiovisual, no Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), nos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (FUNCINES) e na Lei Rouanet, bem como nos desafios regulatórios e nas oportunidades para ampliação do acesso do segmento às políticas públicas de incentivo.

## **2. PARTICIPANTES**

Estiveram presentes representantes do Ministério da Cultura; Ministério da Educação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); Instituto Nacional da



Propriedade Industrial (INPI); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).

### 3. ABERTURA

A reunião foi aberta pela diretora de Formação e Inovação Audiovisual, **Milena Evangelista**, que deu as boas-vindas aos integrantes do Grupo de Trabalho e aos convidados presentes. Na oportunidade, apresentou o tema da reunião, voltado à discussão dos instrumentos de fomento cultural aplicáveis ao setor de jogos eletrônicos, destacando sua relevância para a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Na sequência, iniciou-se a programação de exposições.

### 4. INSTRUMENTOS DE FOMENTO E DESAFIOS PARA O SETOR DE JOGOS ELETRÔNICOS

O primeiro expositor, **Eduardo Pras**, CEO da Beta 2 Games e presidente da ADJogos RS, apresentou panorama da atuação da associação e das principais demandas do setor de jogos eletrônicos relacionadas aos mecanismos de fomento cultural.

Inicialmente, destacou a trajetória da ADJogos RS, apontando tratar-se da associação estadual de desenvolvedores de jogos mais antiga do país, pioneira na formulação de políticas públicas para o segmento e referência para iniciativas desenvolvidas em parceria com o Sebrae e outras instituições. Apresentou dados relativos ao desempenho do setor no Rio Grande do Sul, ressaltando o crescimento consistente do faturamento da indústria nos últimos anos, bem como a participação de empresas gaúchas em eventos nacionais e internacionais e a ampla rede de articulação construída entre órgãos públicos, universidades, entidades de apoio ao empreendedorismo e demais atores do ecossistema regional.



Em seguida, apresentou os principais desafios enfrentados pelo setor no estado, entre os quais destacou a descontinuidade das políticas públicas, a reduzida oferta de editais específicos para jogos eletrônicos, as dificuldades de enquadramento nos atuais instrumentos de fomento e a necessidade de capacitação técnica dos desenvolvedores para utilização dos mecanismos de incentivo existentes. Ressaltou ainda que parcela significativa da produção gaúcha é composta por propriedades intelectuais próprias, que demandam políticas públicas compatíveis com suas características de desenvolvimento e financiamento.

Ao tratar do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, observou que a Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como expressão cultural, audiovisual e tecnológica, ampliando as possibilidades de acesso do setor às políticas públicas de incentivo. Destacou, entretanto, que a efetiva implementação desse potencial depende da regulamentação dos instrumentos de fomento, com definição de critérios e procedimentos compatíveis com as especificidades da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos, marcada por ciclos de desenvolvimento prolongados, elevado risco criativo e significativa capacidade de escalabilidade.

Com relação à Lei do Audiovisual, apontou que, embora o segmento seja mencionado na legislação, ainda não se encontra plenamente integrado aos mecanismos de incentivo existentes. Segundo o expositor, os critérios atualmente adotados para enquadramento de empresas e projetos não refletem as particularidades da produção de jogos eletrônicos, situação agravada por disposições da regulamentação infralegal que, na prática, restringem o acesso do setor aos benefícios previstos.

No que se refere aos FUNCINES, defendeu a necessidade de regulamentação específica que permita o acesso da indústria de jogos eletrônicos aos respectivos instrumentos de financiamento, incluindo a revisão dos critérios de elegibilidade, dos procedimentos de submissão e acompanhamento de projetos, bem como a participação de representantes do setor nas instâncias responsáveis pela gestão desses mecanismos.

Ao abordar o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), ressaltou a importância da criação de linhas permanentes de fomento destinadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, acompanhadas de critérios específicos para



enquadramento dos projetos e normas que possibilitem a utilização dos recursos do Fundo pelo segmento. Defendeu, ainda, a inclusão de representantes da indústria de jogos nas instâncias de governança do FSA, considerando que a atual composição não contempla o setor.

Em relação à Lei Rouanet, observou que os atuais limites de captação e determinados critérios de enquadramento dificultam a competitividade dos projetos brasileiros em âmbito internacional. Destacou a necessidade de aperfeiçoamento dos mecanismos de incentivo, de forma a contemplar jogos eletrônicos de diferentes classificações indicativas, ampliar a capacitação de desenvolvedores para utilização da legislação de incentivo à cultura e promover maior especialização dos avaliadores responsáveis pela análise dos projetos.

Por fim, apresentou propostas voltadas ao aprimoramento das políticas públicas para o segmento, entre as quais destacou o incentivo a coproduções nacionais e internacionais, a integração dos diferentes instrumentos de fomento já previstos em lei, a criação de mecanismos que favoreçam a evolução institucional das empresas desenvolvedoras perante a ANCINE e o fortalecimento da participação do setor nas instâncias responsáveis pela formulação e acompanhamento das políticas públicas. Ao encerrar sua exposição, agradeceu o convite e colocou a ADJogos RS à disposição para futuras contribuições aos trabalhos do Grupo.

## **5. PERSPECTIVAS REGULATÓRIAS DA ANCINE PARA O ACESSO DO SETOR AOS MECANISMOS DE FOMENTO**

A diretora Milena Evangelista agradeceu a exposição anterior e passou a palavra ao segundo expositor, **Eduardo Stopato Lopes da Fonseca**, especialista em Regulação da Atividade Cinematográfica e Audiovisual da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), que apresentou as iniciativas desenvolvidas pela Agência relacionadas à regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e à futura inserção do segmento nos instrumentos de fomento administrados pela instituição.



Inicialmente, o expositor esclareceu que a ANCINE tem conhecimento das demandas apresentadas pelo setor e reconhece a importância da ampliação do acesso dos desenvolvedores de jogos eletrônicos aos mecanismos de incentivo existentes. Ressaltou, entretanto, que a edição da Instrução Normativa nº 176 não representa uma definição definitiva sobre a matéria, mas um passo inicial dentro de um processo regulatório que exige estudos técnicos e segurança jurídica para sua implementação.

Na sequência, a diretora da ANCINE, **Patrícia Barcelos**, apresentou panorama das discussões em andamento no âmbito da Agência acerca da regulamentação dos jogos eletrônicos. Destacou que a instituição vem desenvolvendo estudos destinados a estruturar sua atuação regulatória sobre o segmento, observando os limites estabelecidos pela legislação vigente e pelas competências institucionais da Agência. Após breve contextualização, devolveu a palavra ao expositor para prosseguimento da apresentação.

Eduardo Stopato iniciou sua exposição apresentando as atribuições institucionais da ANCINE no ecossistema audiovisual, destacando suas competências relacionadas à regulação, fiscalização, registro, fomento, arrecadação e monitoramento do mercado audiovisual brasileiro. Observou que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos dialoga especialmente com as áreas de fomento e fiscalização, exigindo a adaptação gradual dos instrumentos regulatórios atualmente existentes.

Em seguida, apresentou os principais mecanismos de incentivo fiscal administrados pela Agência, incluindo modalidades de investimento, patrocínio, coprodução e os Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional (FUNCINES), além dos programas financiados pelo Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), entre os quais o PRODECINE, o PRODAV e o PRÓ-INFRA.

Ao abordar os requisitos necessários para acesso aos instrumentos de fomento, explicou os critérios atualmente exigidos para o enquadramento de empresas brasileiras independentes e de obras audiovisuais brasileiras independentes, bem como o fluxo processual adotado pela Agência para análise e acompanhamento dos projetos incentivados.

Na parte dedicada ao Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, ressaltou que a Lei nº 14.852/2024 estabelece importantes diretrizes para o reconhecimento



do setor, mas ainda demanda regulamentação complementar em aspectos relacionados à nacionalidade, independência e enquadramento dos jogos eletrônicos perante os instrumentos de fomento administrados pela ANCINE.

Informou que, diante dessas lacunas normativas, a Agência submeteu consulta à Procuradoria Federal Especializada junto à ANCINE, buscando esclarecer a possibilidade de utilização dos mecanismos previstos na Lei do Audiovisual para o financiamento da produção de jogos eletrônicos. Em seguida, apresentou síntese das conclusões constantes do Parecer Jurídico nº 00018/2026, que orienta os estudos regulatórios atualmente em desenvolvimento.

O expositor informou, ainda, que a Agência realizará consulta pública destinada a colher contribuições da sociedade e do mercado sobre aspectos relevantes da futura regulamentação. Entre os temas previstos para consulta, destacou questões relacionadas aos conceitos de nacionalidade e independência dos jogos eletrônicos e de seus desenvolvedores, depósito legal, acessibilidade e demais elementos necessários à construção do novo marco regulatório.

Na sequência, apresentou resultados da Análise de Impacto Regulatório (AIR) elaborada pela ANCINE em 2016 sobre o segmento de jogos eletrônicos. Destacou que o estudo identificou significativa concentração do mercado em torno de grandes empresas internacionais responsáveis pela gestão de plataformas, consoles e direitos de distribuição, cenário que apresenta semelhanças com outras cadeias produtivas do setor audiovisual e que deve ser considerado na formulação das futuras políticas regulatórias.

Ao concluir sua exposição, apresentou o cronograma da agenda regulatória da ANCINE para os jogos eletrônicos, destacando as próximas etapas dos estudos técnicos e das consultas públicas voltadas à implementação do Marco Legal. Por fim, agradeceu o convite e colocou a Agência à disposição para continuar colaborando com os trabalhos do Grupo de Trabalho Interministerial.



## 6. AÇÕES DA SECRETARIA DO AUDIOVISUAL PARA O FORTALECIMENTO DAS POLÍTICAS DE FOMENTO AOS JOGOS ELETRÔNICOS

Encerrada a apresentação da ANCINE, a coordenadora-geral **Ana Paula Sylvestre** apresentou a próxima expositora, **Milena Silvino Evangelista**, diretora de Formação e Inovação Audiovisual da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura.

A diretora iniciou sua exposição apresentando as ações desenvolvidas pela Secretaria do Audiovisual voltadas ao fortalecimento do segmento de jogos eletrônicos e à implementação das diretrizes estabelecidas pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Inicialmente, apresentou o manual **“Game é Cultura, Game é Audiovisual”**, elaborado pelo Ministério da Cultura com o objetivo de orientar agentes públicos e profissionais do setor sobre conceitos, procedimentos e boas práticas relacionados ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. Destacou que a publicação contempla um glossário técnico-cultural do segmento, modelo de *Game Design Document (GDD)* e um conjunto de orientações voltadas à promoção da equidade na produção de jogos.

Na sequência, apresentou um panorama das iniciativas conduzidas pela Secretaria do Audiovisual nos últimos anos para consolidação das políticas públicas destinadas ao setor. Entre elas, destacou a participação do Ministério da Cultura nas discussões que culminaram na aprovação da Lei nº 14.852/2024, a implementação das diretrizes do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos nos instrumentos de incentivo à cultura, a contratação de consultoria especializada para subsidiar a formulação de políticas públicas e a ampliação da presença do segmento em eventos nacionais e internacionais.

Ressaltou, ainda, a inserção dos jogos eletrônicos nas agendas internacionais conduzidas pela Secretaria, sua inclusão nas linhas de contrapartida dos Arranjos Regionais desenvolvidos em parceria com a ANCINE, a participação do segmento na política da Nova Indústria Brasil (NIB) e a criação do Grupo de Trabalho Interministerial como espaço permanente de articulação institucional para discussão das políticas públicas voltadas aos jogos eletrônicos.



Ao abordar a Lei Rouanet, apresentou as principais alterações implementadas pela Secretaria para adequação dos mecanismos de incentivo ao novo marco legal. Destacou a migração dos projetos de jogos eletrônicos para o artigo 18 da Lei de Incentivo à Cultura, tornando-os mais atrativos para patrocinadores, bem como a atualização dos códigos de Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAEs) aplicáveis ao setor. Também apresentou a documentação atualmente exigida para submissão de projetos culturais relacionados à produção de jogos eletrônicos, ressaltando a importância da padronização dessas informações para o processo de análise técnica.

Em seguida, apresentou o Programa dos Arranjos Regionais, desenvolvido em parceria com a ANCINE, destacando dados da chamada pública mais recente e sua contribuição para a ampliação dos mecanismos federais de financiamento destinados ao setor audiovisual, incluindo iniciativas voltadas aos jogos eletrônicos.

Concluída sua apresentação, a diretora passou a palavra à coordenadora-geral **Ana Paula Sylvestre**, que apresentou aspectos do Plano de Diretrizes e Metas do Audiovisual relacionados ao segmento de jogos eletrônicos.

Inicialmente, destacou os objetivos estratégicos voltados ao aperfeiçoamento do ambiente regulatório do setor audiovisual, enfatizando iniciativas destinadas à adaptação das políticas públicas às transformações tecnológicas e às novas formas de produção e circulação de conteúdos digitais.

Na sequência, apresentou os objetivos relacionados ao fortalecimento da inovação no ecossistema audiovisual, contemplando novas linguagens, formatos, tecnologias e infraestrutura, bem como diretrizes voltadas ao estímulo da produção audiovisual em diferentes formatos e narrativas, considerando as especificidades regionais e a diversidade do setor.

Também abordou os objetivos relacionados ao financiamento da atividade audiovisual, ressaltando as metas voltadas ao aperfeiçoamento dos mecanismos de fomento direto e indireto, ao fortalecimento da inovação e da experimentação, à promoção da diversidade regional e à ampliação das políticas de inclusão e ações afirmativas.

Por fim, informou sobre a elaboração e a disponibilização de um mapeamento nacional dos cursos voltados à formação na área de jogos eletrônicos,



iniciativa destinada a ampliar a divulgação da oferta de capacitação existente no país.

A diretora Milena Evangelista agradeceu a apresentação da coordenadora-geral e destacou a importância da integração entre planejamento estratégico, instrumentos de financiamento e formação profissional para o fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

## **7. FUNDOS CONSTITUCIONAIS DE FINANCIAMENTO E OPORTUNIDADES PARA O SETOR DE JOGOS ELETRÔNICOS**

A diretora Milena Evangelista passou a palavra ao último expositor, **Kleber da Silva Bandeira**, coordenador-geral de Políticas e Normas dos Fundos Constitucionais de Financiamento do Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional (MIDR), que apresentou panorama sobre os Fundos Constitucionais de Financiamento e suas possibilidades de aplicação no segmento de jogos eletrônicos.

Inicialmente, o expositor contextualizou o marco jurídico que disciplina os Fundos Constitucionais de Financiamento, destacando as disposições do artigo 159 da Constituição Federal, bem como a legislação e os atos normativos que regulamentam sua operacionalização. Em seguida, apresentou as áreas de atuação dos Fundos Constitucionais de Financiamento (FCO, FNE e FNO), suas fontes de recursos e os setores considerados prioritários para aplicação do crédito.

Na sequência, abordou a estrutura de governança dos fundos, detalhando a atuação dos conselhos deliberativos das Superintendências do Desenvolvimento da Amazônia (SUDAM), do Nordeste (SUDENE) e do Centro-Oeste (SUDECO), além dos mecanismos de planejamento, acompanhamento e monitoramento das operações de financiamento.

O expositor apresentou ainda o perfil dos beneficiários, o fluxo de contratação das operações de crédito e os critérios atualmente utilizados para habilitação dos interessados, ressaltando os procedimentos adotados pelas instituições financeiras responsáveis pela operacionalização dos recursos.



Ao tratar das possibilidades de utilização dos fundos pelo segmento de jogos eletrônicos, destacou que as linhas de financiamento voltadas à inovação podem contemplar projetos da indústria de jogos, desde que observados os critérios estabelecidos nos respectivos programas de crédito. Ressaltou que a criação de programas específicos ou o enquadramento do segmento como subcategoria das políticas de inovação representam alternativas para ampliar o acesso dos desenvolvedores aos mecanismos de financiamento existentes.

Ao final, agradeceu o convite e colocou-se à disposição para contribuir com os trabalhos do Grupo de Trabalho.

## **8. DEBATE E CONTRIBUIÇÕES FINAIS**

Encerradas as exposições, a diretora Milena Evangelista abriu espaço para manifestações dos participantes.

A coordenadora-geral Ana Paula Sylvestre iniciou o debate questionando sobre a possibilidade de utilização dos Fundos Constitucionais de Financiamento pelo segmento de jogos eletrônicos, considerando a inexistência de parâmetros específicos para enquadramento da atividade. Indagou, ainda, se a criação de programas próprios ou de categorias específicas voltadas ao setor poderia ampliar o acesso aos recursos disponíveis.

Em resposta, o expositor Kleber da Silva Bandeira esclareceu que os Fundos Constitucionais possuem flexibilidade suficiente para contemplar programas específicos destinados aos jogos eletrônicos ou para incorporar o segmento no âmbito das políticas de inovação já existentes. Ressaltou, contudo, que ainda existem desafios relacionados ao enquadramento da atividade pelas instituições financeiras, situação que também afeta outros segmentos da economia criativa. Destacou que o aperfeiçoamento dos instrumentos normativos poderá contribuir para ampliar o acesso do setor às linhas de crédito disponíveis.

Na sequência, **Raquel Gontijo**, representante da Atragames, destacou a importância da representação do setor de jogos eletrônicos nas instâncias responsáveis pela definição das políticas de fomento. Observou que a atual composição do Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual não



contempla representantes do segmento de jogos eletrônicos, embora muitas das questões debatidas no âmbito do Grupo de Trabalho possam vir a ser apreciadas naquele colegiado. Nesse contexto, defendeu a inclusão do setor em futuras composições do comitê, de modo a assegurar maior participação nas discussões sobre a destinação dos recursos públicos.

Em seguida, a diretora da ANCINE, **Patrícia Barcelos**, destacou que a Agência vem desenvolvendo amplo trabalho técnico para identificar as lacunas regulatórias existentes em relação aos jogos eletrônicos, especialmente no campo do fomento. Ressaltou que o processo regulatório envolve a definição de conceitos, procedimentos de registro, enquadramento de agentes econômicos, estruturação dos processos produtivos e demais elementos necessários para conferir segurança jurídica à atuação da Agência.

A diretora enfatizou que o objetivo institucional não se limita à criação de mecanismos pontuais de incentivo, mas à incorporação definitiva dos jogos eletrônicos ao campo regulatório da ANCINE. Para tanto, observou que serão necessárias adaptações significativas nos processos internos da Agência, capacitação de servidores e desenvolvimento de novos instrumentos regulatórios, sempre em conformidade com os limites estabelecidos pela legislação. Destacou, ainda, a relevância da participação das entidades representativas do setor durante esse processo de construção normativa.

Retomando a palavra, Eduardo Pras reforçou a importância da participação das entidades representativas nos espaços de formulação das políticas públicas, reiterando a necessidade de inclusão do segmento nas instâncias de governança relacionadas ao financiamento do audiovisual. Também chamou atenção para a baixa participação do Rio Grande do Sul nos recursos provenientes dos Arranjos Regionais, apesar do elevado grau de maturidade da indústria local, defendendo maior interlocução entre os diferentes entes federativos e critérios que promovam distribuição mais equilibrada dos recursos. Ao final, colocou a ADJogos RS à disposição para compartilhar dados e colaborar tecnicamente com os trabalhos do Grupo.

Em suas considerações finais, a diretora Milena Evangelista ressaltou que o financiamento constitui um dos eixos discutidos ao longo das reuniões do Grupo de Trabalho, ao lado de outros temas igualmente relevantes para a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Em relação aos



Arranjos Regionais, esclareceu que a definição das prioridades de investimento compete aos entes federativos participantes, em observância ao pacto federativo, cabendo ao Ministério da Cultura promover a articulação e disponibilizar os instrumentos necessários à execução da política pública.

A diretora também destacou a importância institucional do Grupo de Trabalho Interministerial como espaço permanente de diálogo entre órgãos públicos e representantes da sociedade, ressaltando a cooperação estabelecida entre a Secretaria do Audiovisual e a ANCINE na construção das propostas que subsidiarão a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Avaliou, ainda, que o modelo regulatório em desenvolvimento tem potencial para posicionar o Brasil entre as referências internacionais na formulação de políticas públicas voltadas ao setor.

Na sequência, Raquel Gontijo reconheceu os avanços promovidos pela Secretaria do Audiovisual e pela ANCINE na construção das políticas públicas para os jogos eletrônicos e reiterou a disposição da Abragames em contribuir tecnicamente com os trabalhos do Grupo.

Por fim, a diretora Patrícia Barcelos agradeceu a colaboração das entidades representativas e destacou a importância da participação dos servidores da ANCINE no desenvolvimento das atividades relacionadas ao processo regulatório.

## **9. ENCERRAMENTO**

A diretora Milena Evangelista agradeceu a participação dos integrantes do Grupo de Trabalho e dos convidados, destacando a relevância das contribuições apresentadas para o aperfeiçoamento dos instrumentos de fomento destinados ao setor de jogos eletrônicos e para a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Em seguida, declarou encerrada a 11ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial – GTI Games.



# **12ª REUNIÃO DO GRUPO DE TRABALHO INTERMINISTERIAL GTI GAMES**

Aos 8 (oito) dias do mês de julho de 2026, das 14h às 17h, realizou-se, de forma virtual, a 12ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial (GTI Games), instituído com a finalidade de subsidiar a regulamentação da Lei nº 14.852, de 2024 (Marco Legal dos Jogos Eletrônicos), bem como promover a articulação interministerial de políticas públicas relacionadas ao segmento de jogos eletrônicos, em continuidade aos trabalhos desenvolvidos nas reuniões anteriores do Grupo.

## **1. TEMA**

A reunião teve como tema central a proteção da propriedade intelectual e o combate à pirataria de jogos eletrônicos, com enfoque nos instrumentos jurídicos voltados à tutela dos direitos autorais, da propriedade industrial e do software, bem como nas estratégias institucionais destinadas à proteção do mercado de jogos eletrônicos, à preservação da cultura digital e ao fortalecimento do ambiente regulatório aplicável ao setor.

## **2. PARTICIPANTES**

Estiveram presentes representantes da Presidência da República; Ministério da Cultura; Ministério da Educação; Ministério da Justiça e Segurança Pública; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação; Ministério da Integração e do Desenvolvimento Regional; Advocacia-Geral da União; Agência Nacional do Cinema (ANCINE); Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI); e Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames).



### **3. ABERTURA**

A reunião foi aberta pela diretora de Formação e Inovação Audiovisual da Secretaria do Audiovisual, Milena Evangelista, que deu as boas-vindas aos integrantes do Grupo de Trabalho e aos convidados presentes. Na oportunidade, apresentou o tema da reunião, destacando a relevância das discussões relacionadas à proteção da propriedade intelectual e ao combate à pirataria para a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Também apresentou, de forma sucinta, a metodologia dos trabalhos e os próximos encaminhamentos previstos para a etapa final das atividades do Grupo de Trabalho.

Na sequência, apresentou o primeiro expositor, Filipe Valente Mendes, artista, ilustrador, desenvolvedor de jogos eletrônicos e representante da comunidade BelJogos, associação dedicada ao fortalecimento do ecossistema de desenvolvimento de jogos no Estado do Pará, passando-lhe a palavra para o início das exposições.

### **4. PRESERVAÇÃO DA CULTURA DIGITAL, PROPRIEDADE INTELECTUAL E ACESSO AOS JOGOS ELETRÔNICOS**

O primeiro expositor, Filipe Valente Mendes, agradeceu o convite e iniciou sua apresentação contextualizando a atuação da BelJogos, destacando tratar-se de uma das primeiras associações voltadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil. Inicialmente, apresentou uma reflexão histórica sobre a pirataria de jogos eletrônicos no país, sustentando que o fenômeno deve ser compreendido em sua complexidade e que, em determinados momentos da história da indústria nacional, desempenhou papel relevante na formação do mercado consumidor brasileiro.

Ao abordar o desenvolvimento histórico do setor, destacou que, durante a vigência da política de reserva de mercado para equipamentos de informática, especialmente na década de 1980, a limitação das importações de computadores e consoles estimulou práticas de engenharia reversa e adaptação tecnológica, que contribuíram para o surgimento das primeiras iniciativas nacionais relacionadas ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.



Observou, ainda, que, posteriormente, a popularização de mídias físicas, como CDs e DVDs, ampliou significativamente o acesso da população aos jogos eletrônicos, favorecendo a expansão do mercado consumidor brasileiro e demonstrando, aos grandes agentes internacionais da indústria, o potencial econômico do país.

Na sequência, ponderou que eventuais violações de direitos autorais devem ser enfrentadas pelos respectivos titulares mediante os instrumentos jurídicos disponíveis, ressaltando que grandes empresas do setor frequentemente recorrem ao Poder Judiciário para a proteção de seus direitos de propriedade intelectual. Em sua avaliação, entretanto, o debate sobre pirataria não deve obscurecer outro desafio igualmente relevante para o setor: a preservação do acesso dos consumidores aos conteúdos digitais legitimamente adquiridos.

O expositor observou que a crescente adoção de plataformas digitais de distribuição tem permitido que empresas removam unilateralmente jogos eletrônicos de suas lojas virtuais ou encerrem determinados serviços, impossibilitando o acesso continuado pelos consumidores a produtos regularmente adquiridos. Segundo sua avaliação, essa dinâmica representa um desafio para a preservação da cultura digital e evidencia a necessidade de discussão sobre mecanismos que assegurem maior proteção aos direitos dos consumidores.

Ao concluir sua apresentação, apresentou exemplos de modelos de negócios que permitem aos usuários manter acesso permanente aos jogos adquiridos, defendendo a adoção de políticas públicas voltadas à preservação do patrimônio cultural digital e ao fortalecimento dos direitos dos consumidores. Ressaltou que iniciativas dessa natureza poderiam reduzir a dependência de práticas informais de preservação atualmente desempenhadas por comunidades de usuários e encerrou sua exposição agradecendo o convite e colocando-se à disposição para contribuir com os trabalhos do Grupo de Trabalho.



## **5. A EXPERIÊNCIA DA ANCINE NO COMBATE À PIRATARIA AUDIOVISUAL E SUAS POSSÍVEIS APLICAÇÕES AO MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS**

Encerrada a primeira exposição, a diretora Milena Evangelista agradeceu a contribuição de Filipe Valente Mendes e apresentou o segundo expositor, Eduardo Carneiro, servidor da Agência Nacional do Cinema (ANCINE), especialista em Propriedade Intelectual, coordenador de Proteção ao Direito Autoral da Agência e integrante do Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra a Propriedade Intelectual do Ministério da Justiça e Segurança Pública. Em seguida, passou-lhe a palavra para apresentação sobre a experiência institucional da ANCINE no enfrentamento à pirataria audiovisual e suas possíveis aplicações ao mercado de jogos eletrônicos.

Inicialmente, o expositor ressaltou que a indústria de jogos eletrônicos ocupa posição estratégica no âmbito da economia criativa por integrar elementos relacionados à tecnologia, inovação, audiovisual, propriedade intelectual e cultura. Observou que a regulamentação do segmento exige atuação articulada entre diferentes órgãos da Administração Pública, considerando a necessidade de integração de políticas voltadas à cultura, à inovação, aos direitos autorais, à segurança digital, à educação e ao desenvolvimento econômico. Destacou que a construção desse ambiente regulatório possui papel fundamental para o fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos e para a ampliação de sua competitividade nos mercados nacional e internacional.

Na sequência, apresentou panorama da atuação da ANCINE no combate à pirataria digital no setor audiovisual, destacando que a exploração ilícita de obras protegidas deixou de constituir prática isolada para assumir características de um modelo econômico estruturado, baseado na distribuição não autorizada de conteúdos por meio de serviços de streaming ilegal, IPTV clandestina, aplicativos, listas de transmissão e dispositivos eletrônicos irregulares. Ressaltou que a proteção efetiva da propriedade intelectual depende da adoção de políticas públicas coordenadas capazes de desestimular a exploração econômica ilícita desses conteúdos e preservar as condições de desenvolvimento da indústria criativa.



Ao abordar o modelo institucional adotado pela Agência, apresentou a estrutura de cooperação estabelecida entre a ANCINE e a Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL), fundamentada em Acordo de Cooperação Técnica celebrado entre as instituições. Explicou que o fluxo operacional inicia-se com o encaminhamento, pelos titulares dos direitos, de denúncias acompanhadas de elementos técnicos que evidenciem a ocorrência das infrações. Após análise dos requisitos legais pela ANCINE, são determinadas medidas voltadas ao bloqueio de domínios e de outros identificadores técnicos utilizados pelos serviços irregulares, cabendo à ANATEL coordenar a implementação das providências junto às prestadoras de serviços de telecomunicações.

O expositor esclareceu que a estratégia adotada pela Agência não se limita ao bloqueio de sítios eletrônicos, mas integra um modelo mais amplo de governança regulatória estruturado sobre dimensões jurídicas, técnicas e operacionais. Nesse contexto, apresentou os procedimentos de avaliação de risco empregados pela ANCINE e pela ANATEL, que compreendem análise baseada em evidências, verificação da proporcionalidade das medidas propostas, avaliação da gravidade das infrações, exame do compartilhamento de infraestrutura tecnológica e monitoramento permanente dos impactos decorrentes das medidas adotadas. Destacou que esse conjunto de procedimentos busca assegurar maior efetividade às ações de fiscalização, reduzindo riscos de impactos sobre serviços legítimos.

Em seguida, apresentou a experiência acumulada pela Agência no combate à pirataria de transmissões ao vivo, observando que os agentes responsáveis pela exploração ilícita frequentemente alteram domínios, endereços eletrônicos e outros identificadores técnicos para contornar as medidas de bloqueio. Em razão dessa dinâmica, a ANCINE e a ANATEL passaram a adotar mecanismos de resposta contínua durante a realização das transmissões, mediante emissão de novas determinações de bloqueio sempre que constatado o atendimento dos requisitos técnicos e jurídicos, estratégia que contribuiu para reduzir o acesso a conteúdos ilícitos e fortalecer os serviços regularmente disponibilizados ao público.

Na sequência, apresentou os resultados obtidos pelo modelo de proteção digital implementado pela Agência a partir de 2025, destacando a realização de mais de uma centena de operações de bloqueio, o expressivo número de



identificadores técnicos desativados e a significativa redução dos acessos aos serviços ilegais monitorados. Avaliou que esses resultados demonstram a efetividade da atuação coordenada entre as instituições públicas envolvidas e evidenciam a importância da continuidade das ações de proteção à propriedade intelectual no ambiente digital.

Ao tratar especificamente do mercado de jogos eletrônicos, observou que o segmento apresenta elevado grau de complexidade regulatória em razão da multiplicidade de ativos intelectuais que compõem os jogos, abrangendo software, obras audiovisuais, música, design, marcas, servidores, plataformas digitais, marketplaces, serviços em nuvem e novos modelos de negócios, como jogos gratuitos com monetização (*free-to-play*), assinaturas, moedas virtuais e comercialização de bens digitais. Ressaltou que esse cenário exige instrumentos regulatórios compatíveis com a dinâmica tecnológica e econômica do setor.

Prosseguindo, apresentou as principais modalidades de violação atualmente verificadas na indústria de jogos eletrônicos, destacando, além da reprodução não autorizada de conteúdos, a utilização de servidores paralelos, comercialização de chaves de ativação fraudulentas, marketplaces irregulares, venda de contas, desbloqueio de dispositivos, uso indevido de propriedade intelectual, manipulação de sistemas online e distribuição de versões modificadas de jogos. Nesse contexto, observou que o fluxo operacional previsto na Instrução Normativa nº 174/2026 da ANCINE pode servir de referência para a proteção do mercado de jogos eletrônicos, especialmente por contemplar atuação baseada em evidências, avaliação de risco, proporcionalidade das medidas, cooperação interinstitucional, diálogo com o setor privado e compreensão do *enforcement* como instrumento de desenvolvimento econômico.

Ao concluir sua exposição, defendeu que a proteção da propriedade intelectual constitui elemento essencial para o fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos, contribuindo para ampliar a segurança jurídica, estimular investimentos, favorecer a inovação, promover a geração de empregos, incentivar a internacionalização das empresas nacionais e fortalecer a diversidade cultural. Ressaltou, por fim, que a regulamentação do setor representa oportunidade para que o Brasil deixe de ocupar posição predominantemente consumidora e passe a consolidar-se como relevante produtor



e exportador de jogos eletrônicos, agradecendo o convite e colocando-se à disposição para colaborar com os trabalhos do Grupo de Trabalho.

## **6. PROPRIEDADE INDUSTRIAL E COMBATE À PIRATARIA: PERSPECTIVAS REGULATÓRIAS DO INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL (INPI)**

Concluída a exposição da Agência Nacional do Cinema, a diretora Milena Evangelista agradeceu a contribuição do expositor e apresentou os representantes do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), Érica Guimarães Corrêa, chefe da Divisão de Programas de Computador e Topografias de Circuitos Integrados, e Elton Ferreira Barbosa, coordenador de Inteligência, Mediação e Combate à Falsificação do Instituto, que realizaram apresentação conjunta sobre a proteção da propriedade intelectual dos jogos eletrônicos e as ações desenvolvidas pelo INPI no enfrentamento à pirataria.

Inicialmente, Érica Guimarães Corrêa apresentou panorama das discussões conduzidas pelo Instituto acerca da regulamentação dos jogos eletrônicos, destacando que os estudos atualmente desenvolvidos têm como fundamento o disposto no artigo 5º da Lei nº 14.852/2024, que estabelece a definição legal de jogo eletrônico. Ressaltou que a promulgação do Marco Legal promoveu alterações na Lei de Propriedade Industrial, introduzindo dispositivo relacionado ao registro de jogos eletrônicos e inaugurando novos desafios para a estruturação do regime jurídico aplicável ao setor.

Ao abordar a proteção jurídica dos jogos eletrônicos, observou que esse tipo de produto reúne diferentes espécies de ativos intelectuais tradicionalmente disciplinados por regimes próprios, tais como marcas, programas de computador, desenhos industriais, topografias de circuitos integrados, patentes, segredos industriais e direitos autorais. Segundo a expositora, embora esses instrumentos assegurem proteção aos diversos elementos que compõem um jogo eletrônico, a simples justaposição desses direitos não seria suficiente para contemplar a complexidade do produto final, caracterizado pela integração de múltiplos componentes criativos e tecnológicos. Acrescentou



que outro desafio relevante decorre da existência de diferentes prazos de vigência e distintos regimes jurídicos aplicáveis a cada modalidade de proteção atualmente existente.

Na sequência, apresentou os estudos conduzidos pelo INPI para definição de um modelo regulatório voltado à proteção dos jogos eletrônicos, expondo quatro alternativas atualmente em avaliação pelo Instituto. A primeira consiste na criação de um regime *sui generis*, mediante instituição de um novo ativo de propriedade intelectual destinado especificamente aos jogos eletrônicos, solução que, em sua avaliação, atenderia às demandas do setor e colocaria o Brasil em posição de pioneirismo internacional, embora ainda não encontre paralelo em outros ordenamentos jurídicos. A segunda proposta corresponde ao denominado modelo “guarda-chuva”, voltado à integração dos diferentes ativos já existentes em um procedimento único de registro, cuja principal vantagem residiria na utilização da estrutura atualmente disponível no Instituto, apesar dos desafios decorrentes da integração de sistemas distintos.

Prosseguindo, apresentou o modelo de proteção específica, baseado na utilização dos instrumentos tradicionais de propriedade industrial, como patentes e desenhos industriais, observando que, embora se trate de solução apoiada em institutos consolidados, seu alcance permaneceria restrito às modalidades atualmente previstas na legislação. Também apresentou a alternativa denominada *Fast Track*, que prevê a adoção de procedimento prioritário para análise de diferentes ativos relacionados aos jogos eletrônicos, destacando como principais vantagens a celeridade processual e a utilização da experiência já acumulada pelo Instituto, sem prejuízo dos desafios decorrentes dos distintos prazos de proteção conferidos aos diversos ativos intelectuais envolvidos.

Ao tratar especificamente da proposta de criação de um regime *sui generis*, explicou que o modelo em estudo considera a associação entre o programa de computador e o *Game*

*Design Document* (GDD) como elementos centrais para delimitação do objeto protegido, prevendo prazo de proteção de cinquenta anos e procedimento de registro inspirado no sistema atualmente adotado para topografias de circuitos integrados. Informou, ainda, que o Instituto pretende submeter



essas alternativas à consulta pública, com o objetivo de colher contribuições da sociedade e dos agentes do setor quanto ao modelo regulatório mais adequado para proteção dos jogos eletrônicos. Ao final, agradeceu a atenção dos participantes e passou a palavra ao segundo expositor.

Na sequência, Elton Ferreira Barbosa apresentou as iniciativas desenvolvidas pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial no âmbito do Programa de Prevenção e Combate à Falsificação, destacando que sua atuação está estruturada em três eixos complementares: econômico, educacional e de fiscalização. Explicou que o primeiro contempla o atendimento às demandas dos agentes econômicos que necessitam de proteção à propriedade industrial; o segundo concentra-se na disseminação de conhecimento e na promoção do diálogo com a sociedade acerca da importância da propriedade intelectual; enquanto o terceiro envolve atividades de apoio técnico às instituições que exercem poder de polícia administrativa no combate à pirataria e à falsificação.

O expositor apresentou, ainda, dados relativos aos impactos econômicos da pirataria sobre diferentes segmentos produtivos, destacando os prejuízos ocasionados aos titulares de direitos e à arrecadação pública. Defendeu que o enfrentamento do problema demanda atuação integrada baseada em educação, inteligência, fiscalização, prevenção, repressão, cooperação entre instituições públicas e privadas e fortalecimento da cooperação internacional. Nesse contexto, apresentou os principais centros de inteligência voltados ao combate à pirataria existentes no país, bem como iniciativas coordenadas pelo INPI, entre elas o Diretório Nacional de Combate à Falsificação de Marcas, o Diretório Nacional de Combate à Falsificação de Indicações Geográficas, a Plataforma Nacional de Combate à Falsificação de Bebidas e outros instrumentos destinados ao compartilhamento de informações entre órgãos públicos e entidades parceiras.

Ao concluir sua exposição, apresentou os recursos disponibilizados pelo Instituto para apoio às ações de combate à pirataria e à proteção da propriedade industrial, reafirmando o compromisso institucional do INPI com o aperfeiçoamento dos mecanismos de proteção dos ativos intelectuais e colocando a instituição à disposição para colaborar com a construção do ambiente regulatório previsto pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.



Encerradas as apresentações dos representantes do Instituto Nacional da Propriedade Industrial, a diretora Milena Evangelista agradeceu as contribuições e deu prosseguimento à programação da reunião.

## **7. REGIME JURÍDICO DA PROTEÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS E OS DESAFIOS DA HARMONIZAÇÃO NORMATIVA**

Encerradas as apresentações do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI), a diretora Milena Evangelista agradeceu as contribuições dos expositores e apresentou o último palestrante da reunião, **Cauê Oliveira Fanha**, diretor de Regulação de Direitos Autorais e Intelectuais do Ministério da Cultura, responsável pelo acompanhamento da agenda nacional e internacional relacionada aos direitos autorais e à propriedade intelectual. Em seguida, passou-lhe a palavra para apresentação acerca do regime jurídico aplicável à proteção dos jogos eletrônicos no ordenamento jurídico brasileiro.

Inicialmente, o expositor destacou que a adequada regulamentação dos jogos eletrônicos depende, em primeiro lugar, da harmonização do entendimento acerca do regime jurídico aplicável ao setor. Segundo observou, a definição do enquadramento jurídico dos jogos eletrônicos repercute diretamente sobre diversos aspectos debatidos ao longo da reunião, influenciando questões relacionadas à titularidade dos direitos, aos mecanismos de proteção jurídica, às políticas públicas de fomento e à segurança jurídica necessária ao desenvolvimento da indústria nacional.

Na sequência, apresentou as disposições do artigo 5º da Lei nº 14.852/2024, ressaltando que o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos reconhece a natureza multifacetada desses produtos ao fazer referência tanto às obras audiovisuais quanto aos programas de computador que integram sua estrutura. A partir dessa premissa, observou que os jogos eletrônicos são compostos por diferentes elementos intelectuais, cada qual submetido ao regime jurídico específico estabelecido pela legislação brasileira, circunstância que exige interpretação sistemática das normas atualmente vigentes.



Ao abordar a proteção conferida às obras audiovisuais, explicou que sua disciplina decorre da Lei de Direitos Autorais, a qual estabelece regime próprio para definição da autoria, da titularidade e do exercício dos direitos patrimoniais e morais. Destacou que a legislação reconhece a participação de diversos autores na criação da obra audiovisual, como diretores, roteiristas e demais criadores intelectuais, atribuindo tratamento jurídico específico ao exercício desses direitos. Esclareceu, ainda, que a proteção conferida às obras audiovisuais possui prazo de setenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao de sua divulgação, ressaltando que esse regime jurídico não se confunde com os conceitos de obra audiovisual brasileira ou obra audiovisual brasileira independente, previstos na Medida Provisória nº 2.228-1/2001, que disciplina as competências institucionais da Agência Nacional do Cinema – ANCINE.

Em seguida, passou a examinar o regime jurídico aplicável aos programas de computador, observando que sua proteção decorre da Lei nº 9.609/1998, elaborada em consonância com as obrigações assumidas pelo Brasil no âmbito do Acordo sobre Aspectos dos Direitos de Propriedade Intelectual Relacionados ao Comércio (TRIPS). Ressaltou que, embora a proteção dos programas de computador esteja inserida no sistema de direitos autorais, esse regime apresenta particularidades relevantes em relação à proteção das obras audiovisuais, especialmente quanto ao exercício dos direitos morais, ao prazo de proteção - fixado em cinquenta anos - e às regras de titularidade previstas para programas desenvolvidos no âmbito de relações de trabalho ou de prestação de serviços, hipóteses em que a legislação atribui os direitos patrimoniais ao contratante ou empregador.

Prosseguindo, destacou que os jogos eletrônicos reúnem diversos ativos intelectuais submetidos a regimes jurídicos distintos, abrangendo, além do software e da obra audiovisual, elementos como marcas, desenhos industriais, trilhas sonoras, obras musicais, projetos gráficos, personagens, roteiros e demais criações intelectuais incorporadas ao produto final. Em sua avaliação, essa sobreposição de direitos constitui característica inerente ao próprio setor e não representa peculiaridade exclusiva do ordenamento jurídico brasileiro, verificando-se solução semelhante em países como Estados Unidos,



Japão, França e Alemanha, cujos sistemas também adotam proteção fragmentada para os diferentes componentes dos jogos eletrônicos.

Ao tratar das propostas apresentadas anteriormente acerca da criação de um regime jurídico *sui generis*, ponderou que a instituição de um novo modelo de proteção para jogos eletrônicos demandaria cautela, tendo em vista os riscos de incompatibilidade entre direitos atualmente submetidos a diferentes regimes legais. Observou que eventual unificação da proteção poderia gerar conflitos relacionados aos distintos prazos de vigência, às diferentes regras de titularidade e às especificidades próprias de cada modalidade de direito intelectual, produzindo insegurança jurídica tanto para os titulares dos direitos quanto para a implementação das políticas públicas previstas pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos.

Por essa razão, defendeu que os objetivos estabelecidos pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos podem ser alcançados mediante o aperfeiçoamento e a coordenação dos instrumentos jurídicos atualmente existentes, preservando-se a aplicação da Lei de Direitos Autorais, da Lei do Software, da Lei de Propriedade Industrial e das demais normas correlatas a cada componente integrante dos jogos eletrônicos. Segundo ressaltou, essa solução assegura maior segurança jurídica, mantém a compatibilidade com os compromissos internacionais assumidos pelo Brasil e oferece ambiente regulatório mais estável para o desenvolvimento da indústria nacional de jogos eletrônicos.

Ao concluir sua exposição, agradeceu o convite formulado pelo Grupo de Trabalho e colocou a diretoria de Regulação de Direitos Autorais e Intelectuais do Ministério da Cultura à disposição para continuar colaborando com os debates relacionados à implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Em seguida, a diretora Milena Evangelista agradeceu a apresentação, destacou a elevada complexidade técnica do tema e abriu espaço para manifestações e contribuições dos participantes.



## **8. DEBATE E CONTRIBUIÇÕES DOS PARTICIPANTES**

Encerradas as exposições, a diretora Milena Evangelista abriu espaço para manifestações dos participantes, destacando que a complexidade dos temas apresentados evidenciava a importância do diálogo interinstitucional para a construção dos instrumentos regulatórios previstos pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. As intervenções concentraram-se, principalmente, na preservação do patrimônio cultural digital, na proteção da propriedade intelectual, na definição do regime jurídico aplicável aos jogos eletrônicos e nos desafios relacionados à harmonização entre os diferentes instrumentos legais incidentes sobre o setor.

O primeiro inscrito, Filipe Valente Mendes, retomou alguns pontos de sua apresentação inicial e agradeceu as contribuições trazidas pelos representantes do INPI, especialmente no que se refere à diferenciação entre a falsificação de produtos físicos, cujos riscos podem alcançar a saúde e a segurança da população, e a pirataria digital. Reiterou, entretanto, sua preocupação com a preservação do acesso dos consumidores às obras digitais legitimamente adquiridas, observando que o encerramento de plataformas digitais e a retirada unilateral de jogos eletrônicos de lojas virtuais têm restringido o acesso permanente dos usuários aos conteúdos adquiridos, situação que, em sua avaliação, ultrapassa o universo dos jogos eletrônicos e alcança diversos produtos culturais distribuídos em meio digital.

Na sequência, Rodrigo Terra, representante da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), ressaltou a relevância das discussões desenvolvidas ao longo das doze reuniões do Grupo de Trabalho, destacando a participação de entidades representativas de diferentes regiões do país e o caráter colaborativo adotado durante todo o processo. Reconheceu a pertinência das reflexões relacionadas à preservação do acervo de jogos eletrônicos apresentadas por Filipe Mendes, ressaltando tratar-se de tema ainda pouco explorado no setor, mas de crescente importância para a consolidação das políticas públicas voltadas ao patrimônio cultural digital. Também enfatizou que o fortalecimento da proteção da propriedade intelectual constitui elemento essencial para o desenvolvimento da indústria nacional de jogos eletrônicos, razão pela qual defendeu a



continuidade da articulação entre os órgãos públicos responsáveis pela regulamentação do setor.

Em seguida, Eduardo Carneiro destacou que as medidas de combate à pirataria pressupõem, em regra, a provocação pelos titulares dos direitos, esclarecendo que a atuação institucional dos órgãos competentes depende da apresentação das respectivas demandas acompanhadas dos elementos necessários à verificação das infrações, não se caracterizando como atuação de ofício.

Na sequência, Érica Guimarães Corrêa apresentou considerações acerca dos aspectos jurídicos debatidos durante a exposição do representante do Ministério da Cultura. Em sua manifestação, observou que a alteração promovida pelo Marco Legal dos Jogos Eletrônicos incidiu sobre a Lei de Propriedade Industrial, circunstância que, em sua avaliação, evidencia a intenção do legislador de conferir tratamento jurídico próprio aos jogos eletrônicos no âmbito da propriedade industrial, e não exclusivamente da legislação autoral. Acrescentou que os estudos conduzidos pelo INPI indicam que os jogos eletrônicos constituem produtos compostos por múltiplos ativos intelectuais integrados, circunstância que justificaria a análise de soluções regulatórias específicas para esse tipo de criação. Ressaltou, ainda, que o modelo atualmente em estudo pelo Instituto busca justamente compatibilizar essa natureza híbrida dos jogos eletrônicos com os instrumentos de proteção existentes, preservando a participação do setor produtivo por meio de consultas públicas e processos participativos.

Em seguida, a diretora da Agência Nacional do Cinema, Patrícia Barcelos, destacou a relevância do debate para o aperfeiçoamento das políticas públicas voltadas ao setor. Informou que a ANCINE pretende submeter à consulta pública futura discussão relacionada ao depósito legal de obras, considerando sua importância para a preservação da memória audiovisual e dos jogos eletrônicos. Também registrou a experiência acumulada pela Agência na implementação das ações de combate à pirataria desenvolvidas em cooperação com a ANATEL e outras instituições públicas, ressaltando que tais iniciativas demonstram a importância da coordenação institucional para a proteção dos direitos de propriedade intelectual em ambiente digital.



Na sequência, Cauê Oliveira Fanha retomou alguns pontos de sua exposição para aprofundar o debate acerca do enquadramento jurídico dos jogos eletrônicos. Ressaltou que a harmonização do regime jurídico permanece condição indispensável para a construção de um ambiente regulatório seguro e previsível, reiterando que a alteração promovida na Lei de Propriedade Industrial não foi suficiente, por si só, para instituir um novo regime de proteção jurídica dos jogos eletrônicos. Em sua avaliação, a legislação de propriedade industrial não disciplina a proteção de programas de computador nem de obras audiovisuais, razão pela qual eventual interpretação que atribua ao dispositivo legal a criação de um novo ativo de propriedade intelectual poderia produzir dificuldades práticas e insegurança jurídica. Argumentou, ainda, que a proteção dos jogos eletrônicos decorre da incidência coordenada dos diferentes regimes jurídicos já existentes, aplicáveis aos diversos elementos que integram essas obras, a exemplo do que ocorre com outras produções audiovisuais complexas. Por fim, ressaltou que o aperfeiçoamento dos mecanismos previstos no Marco Legal dos Jogos Eletrônicos deve ocorrer de forma compatível com a legislação autoral, a legislação de propriedade industrial e os demais instrumentos normativos vigentes, evitando conflitos interpretativos que possam comprometer a efetividade da regulamentação futura.

Diante da riqueza das discussões, a diretora Milena Evangelista observou que o tema da proteção jurídica dos jogos eletrônicos envolve elevada complexidade técnica e jurídica, razão pela qual considerou que os debates não se esgotariam naquela oportunidade, admitindo a possibilidade de realização de novos encontros específicos para aprofundamento da matéria. Na sequência, concedeu a palavra ao coordenador-geral da Secretaria de Direitos Autorais e Intelectuais do Ministério da Cultura, César Machado de Moraes.

César Machado de Moraes destacou que o processo legislativo frequentemente resulta da conciliação entre interesses diversos, circunstância que pode ocasionar imprecisões técnicas em matérias altamente especializadas, como propriedade intelectual e propriedade industrial. Nesse contexto, ponderou que a eventual criação de uma categoria autônoma de propriedade industrial para jogos eletrônicos, desacompanhada de disciplina legal específica acerca de seu conteúdo e alcance, poderia gerar significativo grau de insegurança jurídica. Ressaltou que eventual solução dessa natureza



dependeria de alteração legislativa promovida pelo Congresso Nacional, não sendo suficiente regulamentação infralegal para suprir lacunas dessa magnitude. Acrescentou que a judicialização de controvérsias envolvendo propriedade intelectual tende a produzir elevado grau de incerteza, sobretudo em razão da complexidade técnica inerente à matéria, circunstância que recomenda a adoção de soluções normativas capazes de conferir maior estabilidade ao ambiente regulatório e favorecer o desenvolvimento da indústria nacional de jogos eletrônicos.

Na sequência, Rodrigo Terra retomou a palavra para destacar que o debate evidenciou a complexidade da proteção jurídica dos jogos eletrônicos e a necessidade de construção de soluções regulatórias capazes de conferir maior segurança jurídica ao setor. Ressaltou que a ABragames acompanharia com interesse os desdobramentos das discussões conduzidas pelo Ministério da Cultura e pelo INPI, especialmente no que se refere às consultas públicas e aos estudos voltados ao aperfeiçoamento do regime de proteção da propriedade intelectual, reiterando a disposição da entidade em colaborar com futuras iniciativas destinadas ao fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

Em resposta às observações apresentadas durante o debate, Érica Guimarães Corrêa esclareceu que os estudos conduzidos pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial ainda se encontram em fase de desenvolvimento e têm como principal objetivo avaliar alternativas juridicamente viáveis para o aperfeiçoamento da proteção conferida aos jogos eletrônicos. Ressaltou que nenhuma das propostas apresentadas representa posição institucional definitiva do INPI, constituindo, neste momento, hipóteses de trabalho submetidas à reflexão técnica. Acrescentou que a eventual adoção de qualquer modelo dependerá da continuidade dos estudos, da participação da sociedade por meio de consulta pública e do diálogo permanente com os demais órgãos governamentais e com os representantes do setor produtivo, de forma a assegurar que a solução escolhida seja compatível com o ordenamento jurídico brasileiro e com as necessidades da indústria nacional.

Na sequência, Ana Paula Sylvestre informou aos participantes que a Secretaria do Audiovisual daria continuidade à sistematização das contribuições recebidas ao longo das reuniões do Grupo de Trabalho, com vistas à



elaboração do relatório final dos trabalhos desenvolvidos. Destacou que as apresentações e os debates realizados durante os encontros constituíram importante subsídio para a formulação das recomendações que integrarão o documento final, agradecendo a colaboração das instituições participantes e o elevado nível técnico das contribuições apresentadas durante todo o funcionamento do GTI.

Por fim, a Diretora Milena Evangelista agradeceu a participação de todos os integrantes do Grupo de Trabalho, dos representantes dos órgãos públicos convidados e dos especialistas que contribuíram ao longo das doze reuniões realizadas. Destacou que os debates conduzidos durante o funcionamento do GTI demonstraram a relevância da articulação interinstitucional para a implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, bem como a importância da construção de políticas públicas capazes de conciliar inovação, desenvolvimento econômico, proteção da propriedade intelectual, preservação da cultura digital e fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

Ressaltou, ainda, que a diversidade de perspectivas apresentadas durante os trabalhos contribuiu para ampliar a compreensão dos desafios regulatórios associados ao setor, fornecendo importantes subsídios para o aperfeiçoamento das políticas públicas em elaboração. Enfatizou que as discussões promovidas pelo Grupo evidenciaram a necessidade de manutenção do diálogo entre os diferentes órgãos governamentais, entidades representativas e especialistas, de modo a assegurar que a regulamentação do Marco Legal reflita a complexidade e o caráter multidisciplinar da indústria de jogos eletrônicos.

Nada mais havendo a tratar, agradeceu novamente a presença de todos, declarou encerrada a 12ª Reunião do Grupo de Trabalho Interministerial – GTI Games e informou que as contribuições registradas ao longo dos encontros subsidiariam a elaboração do relatório final do Grupo de Trabalho e as etapas subsequentes de implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônico.



# ANEXO III

## MATRIZ DE ANÁLISE DETALHADA DO MARCO LEGAL DOS JOGOS ELETRÔNICOS

| LEI Nº 14.852, DE 3 DE MAIO DE 2024                                                                                                                                             | MACROTEMA                                       | REGULAMENTAÇÃO NECESSÁRIA                                | ÓRGÃOS OU UNIDADES COMPETENTES | COMENTÁRIOS, SITUAÇÃO ATUAL E RECOMENDAÇÕES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. |                                                 |                                                          |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| O PRESIDENTE DA REPÚBLICA Faço saber que o Congresso Nacional decreta e eu sanciono a seguinte Lei:                                                                             |                                                 |                                                          |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES PRELIMINARES                                                                                                                                           |                                                 |                                                          |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.                                                                                                      | Implementação transversal da Lei nº 14.852/2024 | Delimitação e articulação de competências institucionais | Casa Civil                     | Recomenda-se a instituição de instância permanente de coordenação, monitoramento e articulação interinstitucional para acompanhamento da implementação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, com participação dos órgãos federais competentes, entidades representativas do setor e sociedade civil, responsável pelo acompanhamento das recomendações, produção de informações setoriais e articulação transversal. |
| Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei.                                     | Abrangência do marco legal                      |                                                          |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                |                                                                                        |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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.                                       | Abrangência do marco legal                                     |                                                                                        |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| § 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.                                                               | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                        | Ministério da Justiça | Harmonizar a política de classificação indicativa de jogos eletrônicos com o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente e com a Política Nacional de Classificação Indicativa de Jogos Eletrônicos e Aplicativos Digitais, considerando riscos associados a microtransações, caixas de recompensa (loot boxes), comunicação entre usuários, compartilhamento de dados pessoais e mecanismos de engajamento excessivo. |
| § 2º Na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos, levar-se-ão em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações.                                                                                    | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                        | Ministério da Justiça |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>CAPÍTULO II - DOS JOGOS ELETRÔNICOS</b>                                                                                                                                                                                                          |                                                                |                                                                                        |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>SEÇÃO I - DAS DEFINIÇÕES, DOS PRINCÍPIOS E DAS DIRETRIZES FUNDAMENTAIS</b>                                                                                                                                                                       |                                                                |                                                                                        |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 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:                                                                                                                                                                                    | Definição dos jogos eletrônicos                                |                                                                                        |                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface; | Definição dos jogos eletrônicos                                | Critérios para delimitação do objeto jurídico "jogo eletrônico" para fins regulatórios | MinC, ANCINE, INPI.   | Assegurar interpretação uniforme do conceito legal de jogo eletrônico, preservando a distinção entre obra audiovisual interativa, programa de computador, dispositivos, plataformas e tecnologias de acesso.                                                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                             |                                                                              |                                                |                                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| II – o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos;                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Definição dos 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, consumidos por download ou por streaming.                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Definição dos jogos eletrônicos                                                                                                             |                                                                              |                                                |                                                                                                                                                                                        |
| Parágrafo único. As promoções comerciais ou as modalidades lotéricas regulamentadas pelas Leis nºs 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e 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 são considerados jogo eletrônico, vedado às empresas e aos profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de alguma vantagem definida nesta Lei. | Afastamento das Bets do escopo da Lei. Proibição de fomento de games que tenham qualquer tipo de aposta (inclusive com resultados virtuais) | Esclarecimento do alcance da vedação prevista no parágrafo único do art. 5º. | Casa Civil, MinC, MDIC, Ministério da Fazenda. | Definir critérios para aplicação da vedação de benefícios da Lei a empresas e profissionais envolvidos em atividades de apostas, assegurando segurança jurídica e tratamento uniforme. |
| 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;                                                                                                                          | Direitos fundamentais e valores democráticos                                      | Diretrizes para promoção de ambientes digitais seguros e respeito aos direitos fundamentais em jogos eletrônicos, observadas a liberdade de expressão, a vedação à discriminação e as demais garantias constitucionais.                                           | Ministério da Justiça e Segurança Pública e Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania | Avaliar diretrizes para promoção de ambientes digitais seguros, combate ao discurso de ódio e proteção dos direitos fundamentais em comunidades e serviços associados a jogos eletrônicos, observadas as garantias constitucionais de liberdade de expressão e participação digital.                                                                                          |
| V – defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;                                                                          | Defesa do consumidor e transparência nas relações de consumo em jogos eletrônicos | Diretrizes de proteção do consumidor aplicáveis às relações de consumo em jogos eletrônicos, incluindo transparência de preços e condições de contratação, compras dentro dos jogos, publicidade, mecanismos de monetização e canais de atendimento e reclamação. | Ministério da Justiça e Segurança Pública e Secretaria Nacional do Consumidor (Senacon)    | Avaliar orientações e mecanismos de transparência para microtransações, compras dentro dos jogos, termos de uso, publicidade digital e proteção dos consumidores em ambientes digitais associados a jogos eletrônicos.                                                                                                                                                        |
| 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);                                    | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos                    | Diretrizes para proteção integral de crianças e adolescentes nos ambientes de jogos eletrônicos, articuladas às normas de proteção da infância e adolescência e às medidas de segurança e prevenção de riscos no ambiente digital.                                | Ministério da Justiça e Segurança Pública ANPD                                             | Harmonizar a implementação do Marco Legal com o Estatuto Digital da Criança e do Adolescente, promovendo proteção integral, prioridade absoluta e melhor interesse da criança e do adolescente nos ambientes de jogos eletrônicos.                                                                                                                                            |
| 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). | Proteção de Dados                                                                 | Diretrizes para proteção de dados pessoais e privacidade nos jogos eletrônicos, especialmente no tratamento de dados de crianças e adolescentes e na adoção de medidas de segurança, transparência e prevenção de riscos.                                         | ANPD                                                                                       | Harmonizar a implementação do Marco Legal com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) e com o ECA Digital, especialmente quanto à proteção de dados de crianças e adolescentes, mecanismos de verificação de idade, supervisão parental, tratamento de dados pessoais em ambientes de jogos eletrônicos e avaliação de riscos associados a funcionalidades digitais. |

## 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 desta Lei.                                                                                                                                                  | Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário |                                                                                                                           | MDIC<br>Ministério da Fazenda<br>IBGE | Harmonizar o enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos às classificações econômicas oficiais e aos instrumentos de política pública voltados aos setores cultural, audiovisual, tecnológico e de inovação.                                                                                                                                                                   |
| § 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.                                                               | Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário | Adequação da CBO e estruturação de sistema permanente de informações estatísticas sobre a indústria de jogos eletrônicos. | MTE                                   | Aprimorar a identificação das ocupações da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos e fortalecer a produção de dados oficiais sobre empresas, trabalhadores, emprego e distribuição territorial do setor.<br>Estruturar levantamento estatístico periódico da indústria brasileira de jogos eletrônicos, contemplando empresas, trabalhadores, ocupações, emprego, renda e distribuição territorial. |
| § 2º Aos profissionais referidos no § 1º deste artigo 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), de microempresas e de empresas de pequeno porte. | Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário | Orientações para enquadramento dos profissionais de jogos eletrônicos nos regimes simplificados de formalização.          | Ministério da Fazenda; MDIC; MTE.     | Avaliar adequação dos instrumentos de formalização e enquadramento tributário aplicáveis aos profissionais da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos, observadas as especificidades das ocupações previstas na Lei.                                                                                                                                                                                |
| § 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;                                                                                                                                                                                                                     | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                                           |                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| II – artista de áudio para jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar elementos sonoros para jogos eletrônicos;                                                                                                                                                                                                   | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                                           |                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                     |                                                                                                              |                    |                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| III – designer de narrativa de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, desenvolver e implementar a narrativa, a história e a estrutura narrativa de jogos eletrônicos;                                | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                              |                    |                                                                                                                       |
| IV – designer de jogos: profissional especializado em conceber, projetar, corrigir, balancear, aprimorar e expandir a experiência interativa de jogos eletrônicos;                                                     | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                              |                    |                                                                                                                       |
| V – programador de jogos: profissional especializado em desenvolver a lógica e o código que permitem o funcionamento dos jogos eletrônicos;                                                                            | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                              |                    |                                                                                                                       |
| 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;             | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                              |                    |                                                                                                                       |
| VII – produtor de jogos: profissional especializado em liderar e supervisionar o desenvolvimento de jogos eletrônicos, desde a concepção até o lançamento.                                                             | Apoio à formação de pessoas e criação de espaços formativos                         |                                                                                                              |                    |                                                                                                                       |
| § 4º A Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) disponibilizará código específico na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) para empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. | Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário | Criação e implementação de código específico na CNAE para atividades de desenvolvimento de jogos eletrônicos | IBGE (CONCLA/CNAE) | Considerar alinhamento com a revisão da ISIC que diferencia atividades de desenvolvimento e publicação de videogames. |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                     |                                                                                                                                                                                                               |                                                                                   |                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 MEIs, 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. | Enquadramento das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos e regime tributário | Tratamento tributário dos jogos eletrônicos no âmbito da Reforma Tributária do Consumo (LC 214/2025)                                                                                                          | Ministério da Fazenda / MDIC / MinC                                               | Avaliar reconhecimento dos jogos eletrônicos como bem cultural, tratamento das exportações, remessas ao exterior, dupla tributação e transição dos regimes tributários.                |
| § 1º Para o enquadramento a que se refere o caput deste artigo, aplicam-se os seguintes critérios:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação                                      | Regulamentação e operacionalização de instrumentos de apoio à pesquisa, ao desenvolvimento e à inovação em jogos eletrônicos, inclusive mediante programas prioritários e mecanismos de incentivo existentes. | MDIC; MCTI; BNDES; FINEP; demais instituições de fomento, conforme o instrumento. | Avaliar criação de Programa Prioritário de Tecnologia da Informação e Comunicação (PPI) voltado ao desenvolvimento de jogos eletrônicos para ampliação do acesso a recursos de PD&I.   |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação                                      | Definir instrumentos e critérios para reconhecimento de projetos e empresas de jogos eletrônicos como atividades de pesquisa, desenvolvimento e inovação, quando cabível.                                     | MDIC, MCTI                                                                        | Avaliar a inclusão dos jogos eletrônicos nos instrumentos de apoio à inovação já existentes, evitando sobreposição de programas e ampliando o acesso de empresas de diferentes portes. |
| II – enquadramento no regime especial Inova Simples, nos termos do art. 65-A da Lei Complementar nº 123, de 14 de dezembro de 2006.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação                                      |                                                                                                                                                                                                               | MDIC, MCTI                                                                        |                                                                                                                                                                                        |
| § 2º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é elegível para fomento em inovação, em desenvolvimento de recursos humanos e em cultura.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Fomento à pesquisa, desenvolvimento e inovação                                      |                                                                                                                                                                                                               | MDIC, MCTI                                                                        | Avaliar criação de Programa Prioritário de Tecnologia da Informação e Comunicação (PPI) voltado ao desenvolvimento de jogos eletrônicos para ampliação do acesso a recursos de PD&I.   |

### SEÇÃO III - DOS REQUISITOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

|                                                                                                                                                 |                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                        |                                               |                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Art. 9º Consideram-se ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos:                                                           | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Diferenciar ferramentas de desenvolvimento (DevKits) de bens destinados ao consumo final e prever tratamento específico para softwares, licenças e demais ferramentas digitais.                                                        | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal |                                                                                                                                                                                                                                            |
| I – computadores, entendidos como dispositivos eletrônicos que executam os programas de computadores dedicados à criação de jogos;              | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentar critérios para caracterização das ferramentas e equipamentos como essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, inclusive quanto à finalidade de uso, documentação comprobatória, importação e destinação dos bens. | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal | Assegurar que o tratamento previsto para ferramentas essenciais alcance adequadamente equipamentos, softwares, licenças, SDKs e DevKits utilizados no desenvolvimento de jogos, evitando equiparação com bens destinados ao consumo final. |
| II – equipamentos especializados, comercializados ou não, essenciais à fabricação de jogo para uma determinada plataforma;                      | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentar critérios para caracterização das ferramentas e equipamentos como essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, inclusive quanto à finalidade de uso, documentação comprobatória, importação e destinação dos bens. | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal | Assegurar que o tratamento previsto para ferramentas essenciais alcance adequadamente equipamentos, softwares, licenças, SDKs e DevKits utilizados no desenvolvimento de jogos, evitando equiparação com bens destinados ao consumo final. |
| III – programas de computadores dedicados à criação de jogos, com capacidade de gerar a versão executável do jogo para uma ou mais plataformas; | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentar critérios para caracterização das ferramentas e equipamentos como essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, inclusive quanto à finalidade de uso, documentação comprobatória, importação e destinação dos bens. | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal | Assegurar que o tratamento previsto para ferramentas essenciais alcance adequadamente equipamentos, softwares, licenças, SDKs e DevKits utilizados no desenvolvimento de jogos, evitando equiparação com bens destinados ao consumo final. |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IV – programas de computadores e licenças necessários ao time de especialidades multidisciplinares na construção do jogo;                                                                                                                                                                                                                                                                        | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentar critérios para caracterização das ferramentas e equipamentos como essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, inclusive quanto à finalidade de uso, documentação comprobatória, importação e destinação dos bens. | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal                                                                | Assegurar que o tratamento previsto para ferramentas essenciais alcance adequadamente equipamentos, softwares, licenças, SDKs e DevKits utilizados no desenvolvimento de jogos, evitando equiparação com bens destinados ao consumo final. |
| V – SDK (software development kit).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentar critérios para caracterização das ferramentas e equipamentos como essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, inclusive quanto à finalidade de uso, documentação comprobatória, importação e destinação dos bens. | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal                                                                | Assegurar que o tratamento previsto para ferramentas essenciais alcance adequadamente equipamentos, softwares, licenças, SDKs e DevKits utilizados no desenvolvimento de jogos, evitando equiparação com bens destinados ao consumo final. |
| § 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. | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentar critérios para caracterização das ferramentas e equipamentos como essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, inclusive quanto à finalidade de uso, documentação comprobatória, importação e destinação dos bens. | MDIC, Ministério da Fazenda e Receita Federal                                                                | Assegurar que o tratamento previsto para ferramentas essenciais alcance adequadamente equipamentos, softwares, licenças, SDKs e DevKits utilizados no desenvolvimento de jogos, evitando equiparação com bens destinados ao consumo final. |
| § 2º O poder público regulamentará o desembaraço aduaneiro e as taxas de importação incidentes, com vistas a fomentar a inovação no setor de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos.                                                                                                                                                                                                      | Requisitos para o desenvolvimento de jogos eletrônicos e isenção fiscal de ferramentas essenciais | Regulamentação do desembaraço aduaneiro e das taxas de importação incidentes sobre ferramentas de desenvolvimento de jogos                                                                                                             | Ministério da Fazenda; Receita Federal; Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços (MDIC) | Definir procedimentos simplificados e critérios objetivos para identificação e desembaraço das ferramentas de desenvolvimento abrangidas pelo dispositivo, inclusive quanto à documentação e classificação fiscal dos bens.                |

| 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:                                         | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) |  |                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| I – para fins de entretenimento ou contemplação artística;                                                                                                                                                         | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) |  | MINC                                                                  | Reconhecer os jogos eletrônicos como expressão cultural e obra audiovisual interativa para fins de formulação de políticas públicas culturais, de memória, difusão e acesso à cultura digital.                                                                                              |
| 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; | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) |  | MEC                                                                   | Incentivar a utilização de jogos eletrônicos em ambiente escolar mediante objetivos pedagógicos definidos, articulação com a BNCC, os Projetos Político-Pedagógicos e acompanhamento de profissionais da educação, observadas as diretrizes da Política Nacional de Educação Digital.       |
| III – para fins terapêuticos;                                                                                                                                                                                      | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) |  | MS                                                                    | Avaliar parâmetros para utilização de jogos eletrônicos em prevenção, reabilitação, promoção da saúde, acompanhamento terapêutico e apoio a pessoas com deficiência ou transtornos do neurodesenvolvimento, observadas evidências científicas e protocolos das políticas públicas de saúde. |
| IV – para fins de treinamento e capacitação, por meio de simulação ou emulação de ação em ambiente institucional;                                                                                                  | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) |  | ENAP<br>Ministério da Gestão e da Inovação<br>demais órgãos setoriais | Estimular a utilização de jogos eletrônicos, simulações e ambientes imersivos para capacitação profissional, treinamento institucional e qualificação de servidores públicos.                                                                                                               |
| V – para fins de comunicação e propaganda.                                                                                                                                                                         | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) |  | Ministério da Justiça e Segurança Pública; Senacon.                   | Observar proteção do consumidor, publicidade dirigida a crianças e adolescentes e transparência em ações de comunicação realizadas por meio de jogos eletrônicos.                                                                                                                           |

|                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                               |                                                                                                                         |                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| § 1º O Poder Executivo regulamentará o disposto nos incisos III e IV do caput deste artigo.                                                                                                                                      | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) | Regulamentação do uso de jogos eletrônicos para fins terapêuticos e para treinamento/capacitação institucional          | Presidência da República; Ministério da Saúde; Ministério da Educação; demais órgãos setoriais |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| § 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. | Uso dos jogos eletrônicos para fins além do entretenimento (educação, saúde e impacto social) | Normativos e programas para utilização de jogos eletrônicos no âmbito da Política Nacional de Educação Digital          | Ministério da Educação                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| § 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.                                                       | Repositório público de jogos                                                                  | Definição de governança, critérios de acesso, gestão e disponibilização de jogos financiados com recursos públicos      | Ministério da Cultura; Ministério da Educação; Ministério da Saúde                             | Estruturar e implementar repositório nacional de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos voltado a instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde. Definir modelo de governança, critérios de catalogação, preservação digital, compartilhamento e atualização dos conteúdos disponibilizados.                                                                                                                                                                                                                                     |
| § 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).                                          | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos                                |                                                                                                                         |                                                                                                | Harmonizar a utilização de jogos eletrônicos para comunicação e propaganda com as normas de proteção da infância e adolescência, especialmente quanto à publicidade dirigida a crianças e adolescentes em ambientes digitais.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>SEÇÃO V - DO FOMENTO À PESQUISA, AO DESENVOLVIMENTO, À INOVAÇÃO E À CULTURA</b>                                                                                                                                               |                                                                                               |                                                                                                                         |                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 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.                                                             | Fomento ao segmento de jogos eletrônicos                                                      | Adequações regulamentares para operacionalização dos mecanismos da Lei nº 8.685/1993 para projetos de jogos eletrônicos | Ministério da Cultura; ANCINE                                                                  | Regulamentar procedimentos de registro, aprovação, execução, acompanhamento e prestação de contas de projetos de jogos eletrônicos financiados por mecanismos audiovisuais geridos pela ANCINE. Preservação do patrimônio audiovisual digital e depósito obrigatório de jogos eletrônicos fomentados. Definir formato e procedimentos para preservação da experiência interativa dos jogos financiados com recursos públicos. Definição de critérios de acessibilidade aplicáveis aos jogos beneficiados por políticas públicas de financiamento. |

|                                                                                                                                                                                                   |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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. | Fomento ao segmento de jogos eletrônicos | Articulação e adequação dos instrumentos federais de fomento para contemplar as diferentes etapas da cadeia produtiva de jogos eletrônicos, incluindo desenvolvimento, produção, publicação, comercialização, distribuição, internacionalização, formação e preservação. | MinC; Ancine; MDIC; BNDES; FINEP; demais instituições federais de fomento, conforme o instrumento. | Avaliar a integração dos instrumentos existentes e a criação ou adequação de mecanismos específicos para jogos eletrônicos, considerando as características do ciclo de desenvolvimento, os diferentes portes empresariais, os modelos de negócio e a necessidade de ampliar a presença de jogos brasileiros nos mercados nacional e internacional.                               |
| Art. 12. O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado segmento cultural para fins da Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991.                                                             | Jogos como segmento cultural             | Adequação das normas do Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac) para recepção de projetos de jogos eletrônicos                                                                                                                                                     | Ministério da Cultura                                                                              | Adequar formulários, procedimentos, sistemas e critérios de análise dos mecanismos do Pronac para contemplar as especificidades dos jogos eletrônicos, seus ciclos de desenvolvimento, modelos de negócios e estruturas de propriedade intelectual. Capacitação de proponentes e especialização de avaliadores para análise de projetos de jogos eletrônicos no âmbito do Pronac. |
| <b>SEÇÃO VI - DO APOIO À FORMAÇÃO DE RECURSOS HUMANOS E ESPAÇOS FORMATIVOS</b>                                                                                                                    |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Art. 13. O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do ordenamento jurídico vigente.                                                       | Formação profissional                    | Programas e instrumentos de apoio à formação de recursos humanos especializados                                                                                                                                                                                          | MEC; Ministério da Cultura; Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação                           | Estimular estágio, bolsas, residências, laboratórios, game jams, incubadoras e programas de inserção profissional, articulando formação e desenvolvimento regional.                                                                                                                                                                                                               |
| § 1º O apoio poderá ser feito, entre outros, por meio de:                                                                                                                                         | Formação profissional                    | Programas e instrumentos de apoio à formação profissional em jogos eletrônicos, articulados às políticas de educação profissional, tecnológica, superior e de formação cultural.                                                                                         | MEC; MinC; MCTI; MTE.                                                                              | Estimular a ampliação da oferta de formação em áreas técnicas, artísticas, de gestão e produção relacionadas aos jogos eletrônicos, considerando as demandas da cadeia produtiva, a diversidade regional e a inserção profissional.                                                                                                                                               |
| I – incentivo à criação de cursos de educação profissional e tecnológica e de cursos superiores direcionados a jogos eletrônicos;                                                                 | Formação profissional                    |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|                                                                                                                                                                                                                                                     |                       |                                                                                                  |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| II – criação ou apoio a oficinas profissionalizantes direcionadas a jogos eletrônicos;                                                                                                                                                              | Formação profissional |                                                                                                  |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                     |
| III – criação ou apoio a cursos de formação profissional técnica e tecnológica e de especialização destinados aos profissionais que desenvolvem jogos eletrônicos;                                                                                  | Formação profissional |                                                                                                  |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 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.                                                        | Formação profissional |                                                                                                  |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                     |
| § 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a distância.                                                                                                                                                     | Formação profissional |                                                                                                  | MEC                                          | Estimular modelos híbridos, presenciais e a distância para ampliação do acesso à formação em jogos eletrônicos, especialmente em territórios com menor oferta de cursos especializados.                                                             |
| § 3º Aos profissionais referidos no § 1º do art. 7º desta Lei não será exigida qualificação especial ou licença do Estado para o exercício da profissão.                                                                                            | Formação profissional |                                                                                                  |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                     |
| § 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 desta Lei com vistas à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos. | Formação profissional | Programas de incentivo à formação inicial de adolescentes para a indústria de jogos eletrônicos. | MEC; Ministério do Trabalho e Emprego; MinC. | Estimular programas educacionais, oficinas, laboratórios, itinerários formativos e ações de aproximação de adolescentes com programação, desenvolvimento e criação de jogos eletrônicos, observadas a legislação trabalhista e a proteção integral. |
| Art. 14. O poder público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos de recursos humanos especializados para o setor de jogos eletrônicos.                                                                                   | Espaços formativos    | Criação de programas de incentivo para laboratórios, incubadoras e centros de formação em games  | Ministério da Cultura; MEC; MCTI             | Reconhecer diferentes formatos de espaços formativos, incluindo hubs criativos, incubadoras, laboratórios, equipamentos culturais e ambientes de inovação.                                                                                          |

### 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.                                                                                                        | Proteção de crianças e adolescentes                            | Possível detalhamento de requisitos técnicos de segurança, moderação, transparência e proteção infantojuvenil | Ministério da Justiça e Segurança Pública; Secretaria Nacional do Consumidor; Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD) | Considerar princípios de proteção por design e direitos da criança por design; avaliação e mitigação de riscos; práticas de Trust & Safety; supervisão parental; mecanismos de aferição de idade compatíveis com a LGPD; prevenção ao uso excessivo; proteção contra práticas manipulativas e transparência quanto a funcionalidades e sistemas de monetização.                                                                       |
| § 1º Nos jogos eletrônicos a que se refere o caput deste artigo 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. | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                                               | Ministério da Justiça e Segurança Pública; Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD)                                    | Harmonizar a classificação indicativa com os parâmetros estabelecidos pelo Estatuto Digital da Criança e do Adolescente e pela Política Nacional de Classificação Indicativa de Jogos Eletrônicos e Aplicativos Digitais. Considerar, além do conteúdo, riscos associados a microtransações, caixas de recompensa (loot boxes), comunicação entre usuários, compartilhamento de dados pessoais e mecanismos de engajamento excessivo. |
| § 2º Para o adequado cumprimento do disposto no caput e no § 1º deste artigo, os desenvolvedores de jogos eletrônicos devem enviar esforços para criar canais de escuta e diálogo com crianças e adolescentes.                                                                                                                               | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                                               | Ministério da Justiça e Segurança Pública; Autoridade Nacional de Proteção de Dados (ANPD)                                    | Estimular mecanismos apropriados de participação, consulta e escuta de crianças e adolescentes na avaliação de riscos e no desenvolvimento de medidas de proteção para produtos destinados a esse público.                                                                                                                                                                                                                            |
| § 3º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços, sistemas e comunidades oficiais relacionados não fomentem ou gerem ambiente propício para:                                                                                                                                                                    | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                                               | Ministério da Justiça e Segurança Pública; Senacon; ANPD; Ministério dos Direitos Humanos e da Cidadania.                     | Estabelecer diretrizes gerais de prevenção e mitigação de riscos aos direitos de crianças e adolescentes em serviços, sistemas e comunidades oficiais relacionados aos jogos eletrônicos, considerando práticas de moderação, segurança, acessibilidade, proteção de dados, prevenção de abusos e mecanismos de denúncia.                                                                                                             |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                |  |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I – quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes;                                                                                                                                                                                                                   | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  | MJSP; MDHC; Senacon; ANPD.                                   | Considerar medidas de prevenção e mitigação de práticas de violência, assédio, exploração, discriminação e outras violações de direitos em comunidades e ambientes digitais associados a jogos eletrônicos acessados por crianças e adolescentes.                                                                                                                                                                                                    |
| II – 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).                                                    | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  | MJSP; MDHC; ANPD.                                            | Considerar requisitos mínimos de acessibilidade compatíveis com o princípio do desenho universal, incluindo recursos de navegação, comunicação, interface e interação acessíveis para crianças e adolescentes 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, com a disponibilização de, no mínimo: | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  | Ministério da Justiça e Segurança Pública<br>Senacon<br>ANPD | Avaliar parâmetros mínimos de transparência, governança, moderação de conteúdo, canais de denúncia, prevenção de abuso e divulgação periódica de informações sobre medidas de proteção adotadas pelas plataformas. Avaliar a necessidade de regulamentos ou orientações específicas sobre relatórios de transparência, moderação de conteúdo, supervisão parental e gestão de riscos em ambientes digitais frequentados por crianças e adolescentes. |
| I – sistema para recebimento e processamento de reclamações e denúncias de abusos e irregularidades cometidos por usuários;                                                                                                                                                                                                                        | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| II – informações aos usuários denunciante, em prazo razoável, sobre o resultado das denúncias realizadas;                                                                                                                                                                                                                                          | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| III – instrumentos para solicitar revisão de decisão e reversão de penalidades impostas;                                                                                                                                                                                                                                                           | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| IV – transparência social sobre:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a) a quantidade de denúncias recebidas e as categorias de violações cometidas;                                                                                                                                                                                                                                  | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
| b) o detalhamento dos métodos empregados para análise de denúncias, remoção de conteúdos e gerenciamento de comunidades;                                                                                                                                                                                        | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
| c) o detalhamento dos métodos empregados para mitigação de riscos e aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes que utilizam a plataforma;                                                                                                                                                  | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
| d) as sanções a serem aplicadas aos usuários infratores, incluídas as medidas utilizadas para impedir que os usuários criem contas adicionais em caso de banimento;                                                                                                                                             | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
| e) as ações proativas adotadas para conscientização, educação e promoção de direitos fundamentais na comunidade e nos mecanismos internos;                                                                                                                                                                      | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
| 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;                                                                                                                                     | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  |                                                                                                                                                                                                                         |
| VI – atualização e manutenção de ferramentas de supervisão e de moderação parental que respeitem o desenvolvimento progressivo das capacidades e a autonomia das crianças e dos adolescentes usuários, garantindo, ainda, seu direito à informação sobre a ativação e os parâmetros do mecanismo de supervisão; | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |  |  | Incentivar a disponibilização de mecanismos de supervisão parental acessíveis, transparentes e compatíveis com o desenvolvimento progressivo da autonomia de crianças e adolescentes, observados os princípios da LGPD. |

|                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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;                                 | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                                |                                | Promover mecanismos que permitam ao usuário ou responsável restringir, configurar ou desativar funcionalidades de interação social, reduzindo riscos associados a contato indevido, assédio e exposição de crianças e adolescentes.                        |
| VIII – informações referentes ao disposto nos incisos I, II e III deste caput em língua portuguesa e em linguagem simples e de fácil compreensão para crianças, adolescentes e seus responsáveis.                                                | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 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, de forma a garantir o consentimento dos responsáveis. | Proteção das crianças e dos adolescentes nos jogos eletrônicos | Diretrizes para consentimento parental e restrição de compras realizadas por crianças          | MJSP<br>Senacon<br>ANPD        | Definir parâmetros para mecanismos de autorização parental, transparência sobre gastos, prevenção de compras não autorizadas e proteção de dados associados a transações realizadas por crianças e adolescentes.                                           |
| <b>CAPÍTULO IV - DAS ALTERAÇÕES LEGISLATIVAS</b>                                                                                                                                                                                                 |                                                                |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Art. 18. A Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, passa a vigorar com as seguintes alterações:                                                                                                                                                 | Lei Rouanet                                                    | Atualização de instruções normativas e sistemas para recepção de projetos de jogos eletrônicos | Ministério da Cultura e Ancine | Adequar sistemas, formulários, procedimentos de enquadramento e fluxos de análise para recepção de projetos de jogos eletrônicos, observando as especificidades do setor e promovendo maior segurança jurídica para proponentes e avaliadores.             |
| "Art. 1º .....                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
| .....                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
| X – estimular a produção ou a coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes." (NR)                                                                                                                                                   | Nacionalidade e independência nos jogos eletrônicos            | Definição da abrangência e conceituação da nacionalidade e independência nos Games             | Ministério da Cultura e Ancine | Regulamentar critérios específicos de nacionalidade e independência para jogos eletrônicos, considerando participação societária, titularidade de direitos, propriedade intelectual, distribuição e características próprias da cadeia produtiva do setor. |
| "Art. 18. ....                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |
| .....                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                |                                                                                                |                                |                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                                                                                                              |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| § 3º .....                                                                                                                   |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| .....                                                                                                                        |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| i) produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como formação de profissionais do setor." (NR) | Nacionalidade e independência nos jogos eletrônicos | Definição da abrangência e conceituação da nacionalidade e independência nos Games            | Ministério da Cultura e Ancine               | Avaliar a regulamentação dos critérios de nacionalidade e independência aplicáveis aos jogos eletrônicos, considerando titularidade de direitos, controle societário, propriedade intelectual, participação de agentes estrangeiros e características próprias da cadeia produtiva. |
| "Art. 25. ....                                                                                                               |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| .....                                                                                                                        |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| X – produção ou coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes, bem como formação de profissionais do setor.      | Nacionalidade e independência nos jogos eletrônicos | Definição da abrangência e conceituação da nacionalidade e independência nos Games            | Ministério da Cultura e Ancine               | Adequar os procedimentos do mecanismo de incentivo cultural às especificidades dos jogos eletrônicos, inclusive quanto à produção ou coprodução de jogos brasileiros independentes e à formação de profissionais do setor.                                                          |
| ..... " (NR)                                                                                                                 |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Art. 19. (VETADO).                                                                                                           |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Art. 20. O caput do art. 2º da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso VI:         | Registro de jogos eletrônicos                       | Regulamentação do procedimento administrativo para concessão de registro de jogos eletrônicos | Instituto Nacional da Propriedade Industrial | A implementação do registro de jogos eletrônicos encontra-se em estudo pelo INPI e envolve a análise de alternativas regulatórias, incluindo modelos guarda-chuva, fast track, específico e sui generis, a serem submetidas a aprofundamento técnico e consulta pública.            |
| "Art. 2º .....                                                                                                               |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| .....                                                                                                                        |                                                     |                                                                                               |                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| VI – concessão de registro para jogos eletrônicos." (NR)                                                                     | Registro de jogos eletrônicos                       | Regulamentação do procedimento administrativo para concessão de registro de jogos eletrônicos | Instituto Nacional da Propriedade Industrial | Promover consulta pública e aprofundamento técnico sobre alternativas regulatórias para implementação do registro de jogos eletrônicos, observando a articulação entre os regimes de propriedade industrial, direitos autorais e proteção de programas de computador.               |

| CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES FINAIS                                         |  |  |  |  |
|-------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| Art. 21. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.             |  |  |  |  |
| Brasília, 3 de maio de 2024; 203º da Independência e 136º da República. |  |  |  |  |
|                                                                         |  |  |  |  |
| Luis Inácio Lula da Silva                                               |  |  |  |  |
| Margareth Menezes da Purificação Costa                                  |  |  |  |  |
| Rita Cristina de Oliveira                                               |  |  |  |  |
| Fernando Haddad                                                         |  |  |  |  |
| Camilo Sobreira de Santana                                              |  |  |  |  |
| Simone Nassar Tebet                                                     |  |  |  |  |
| Jorge Rodrigo Araújo Messias                                            |  |  |  |  |

