

# Decreto nº 13.138, de 2026

**Publicação (DOU):** 14 de outubro de 2026

**Assinatura:** 14 de outubro de 2026

**Link JurisTube:** <https://juristube.com.br/noticias-legislativas/dec-13138-2026>

**Fonte oficial:** [http://planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm](http://planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm)

**Identificador citável:** [juristube.com.br/noticias-legislativas/dec-13138-2026#ep-72986b2b](https://juristube.com.br/noticias-legislativas/dec-13138-2026#ep-72986b2b)

## Ementa oficial

*Regulamenta a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.*

**Aviso editorial:** este é um snapshot do texto disponível em [http://planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm](http://planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm) capturado em **15 de outubro de 2026**. Para eventuais alterações posteriores (emendas, vetos derrubados, revogações parciais), consulte a versão oficial atualizada no Portal do Planalto.

## Texto integral

d13138 Presidência da República Casa Civil Secretaria Especial para Assuntos Jurídicos

DECRETO Nº 13.138, DE 14 DE OUTUBRO DE 2026

Regulamenta a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. O

PRESIDENTE DA REPÚBLICA

, no uso das atribuições que lhe confere o art. 84, caput, incisos IV e VI, alínea “a”, da Constituição, e tendo em vista o disposto na Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024,

DECRETA :

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º Este Decreto regulamenta a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.**

**Art. 2º São objetivos da implementação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos:**

I - estimular o desenvolvimento do setor brasileiro de jogos eletrônicos;

II - promover a cultura gamer como segmento da cultura nacional e mecanismo de difusão da língua portuguesa;

III

- fortalecer a presença nos mercados nacional e internacional de jogos eletrônicos produzidos ou coproduzidos pelo setor brasileiro de jogos eletrônicos;

IV - incentivar a inovação tecnológica e a sustentabilidade dos empreendimentos do setor brasileiro de jogos eletrônicos;

V - promover a formação e a qualificação de pessoal do setor brasileiro de jogos eletrônicos;

VI - promover a proteção à propriedade intelectual relativa a jogos eletrônicos; e

## VII

- proteger a saúde dos usuários de jogos eletrônicos, inclusive quanto à prevenção de riscos à saúde relacionados aos hábitos de uso e ao transtorno por uso de jogos eletrônicos.

## CAPÍTULO II DO

### FOMENTO AO SETOR BRASILEIRO DE JOGOS ELETRÔNICOS

#### Seção I Das ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos

**Art. 3º A Secretaria Especial da Receita Federal do Brasil do Ministério da Fazenda e os órgãos e as entidades da administração pública federal intervenientes no comércio exterior, no âmbito de suas respectivas competências, deverão adotar medidas para simplificação dos procedimentos relativos ao despacho aduaneiro e ao tratamento administrativo das importações das ferramentas essenciais ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, nos termos do disposto no art. 9º, § 2º, da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024 , e observada a legislação aplicável.**

#### Seção II Do fomento cultural Mecanismos de fomento

**Art. 4º Na implementação dos mecanismos de fomento a que se refere a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024 , serão observadas, respeitada a legislação específica de cada mecanismo, as seguintes diretrizes:**

I - a valorização do setor brasileiro de jogos eletrônicos;

II - o fortalecimento da inovação;

## III

- a promoção da diversidade;

IV - a promoção da acessibilidade nos jogos eletrônicos, inclusive em suas interfaces, funcionalidades e recursos de interação;

V - a promoção da acessibilidade nos espaços, nas instalações e nos equipamentos destinados à disponibilização ou à utilização de jogos eletrônicos pelo público;

VI - a descentralização do fomento no território nacional; e

## VII

- a internacionalização do setor brasileiro de jogos eletrônicos.

**Art. 5º O setor brasileiro de jogos eletrônicos é elegível aos mecanismos federais de fomento das áreas de tecnologia, pesquisa, desenvolvimento, inovação e cultura, observada a legislação específica de cada mecanismo.**

**Art. 6º Caberá à Agência Nacional do Cinema – Ancine, no âmbito de suas competências:**

I - dispor sobre o acesso, pelo setor brasileiro de jogos eletrônicos, aos mecanismos de incentivo previstos na Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993 , nos termos do disposto no art. 11 da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024 ;

II - propor normas e critérios para a apresentação de projetos para financiamento pelo Fundo Setorial do Audiovisual, na qualidade de Secretaria-Executiva do Fundo, para deliberação do Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual; e

### III

- dispor sobre os critérios para enquadramento de jogos eletrônicos brasileiros de produção independente.

Da preservação

**Art. 7º A política de preservação dos jogos eletrônicos fomentados com recursos públicos federais integra a política nacional do audiovisual, sob a coordenação do Ministério da Cultura.**

§ 1º O depósito obrigatório das obras audiovisuais interativas financiadas com recursos públicos federais será efetuado em instituições especializadas em preservação audiovisual.

§ 2º Para fins do disposto no § 1º, ato da Ministra de Estado da Cultura, ouvida a Ancine, estabelecerá os requisitos para o depósito obrigatório.

Do Game Brasil

**Art. 8º Fica instituído o Game Brasil.**

§ 1º O Ministério da Cultura coordenará a implantação e a gestão do Game Brasil.

§ 2º O Game Brasil consistirá em plataforma pública e gratuita destinada a catalogar, divulgar e promover jogos eletrônicos brasileiros, com indicação dos respectivos meios de acesso e das plataformas em que estejam disponíveis, para ampliar o acesso à produção brasileira e fortalecer o setor.

**Art. 9º O Ministério da Cultura poderá manter, no âmbito do Game Brasil ou em ambiente a ele vinculado, repositório de jogos eletrônicos financiados com recursos públicos, destinado ao uso por instituições públicas de ensino, pesquisa e saúde, nos termos do disposto no art. 10, § 3º, da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024 .**

Parágrafo único. A disponibilização dos jogos eletrônicos de que trata o caput observará os direitos autorais e de propriedade industrial, as condições de utilização e as demais obrigações estabelecidas nos respectivos instrumentos de financiamento ou de fomento e na legislação aplicável.

Da rede

**Art. 10. O Ministério da Cultura instituirá a rede nacional de espaços de formação, experimentação, pesquisa e desenvolvimento de jogos eletrônicos, à qual poderão aderir voluntariamente as instituições e os ambientes de que trata o § 2º, com vistas à troca de experiências e à produção de dados para orientação de políticas públicas para o setor.**

§ 1º A rede de que trata o caput será coordenada pelo Ministério da Cultura.

§ 2º Poderão aderir à rede de que trata o caput equipamentos públicos, instituições de ensino, pesquisa e extensão, ambientes de inovação, laboratórios, estúdios, museus, Núcleos de Inovação Tecnológica, incubadoras, aceleradoras, parques científicos e tecnológicos, e outros ambientes que realizem atividades de ensino, de pesquisa, de extensão, de formação profissional ou de inovação.

§ 3º A rede de que trata o caput promoverá a cooperação e o compartilhamento de infraestrutura, conhecimentos e experiências, o desenvolvimento de projetos interinstitucionais, a formação de estudantes e profissionais e a produção de soluções relacionadas às demandas sociais, culturais, educacionais e econômicas dos territórios.

### Seção III Do fomento à formação e à qualificação

**Art. 11. O Ministério da Cultura poderá promover, no âmbito da Escola Solano Trindade de Cultura e Economia Criativa – Escult, ações de formação, qualificação e capacitação profissional destinadas ao setor brasileiro de jogos eletrônicos, observadas as necessidades do setor.**

Parágrafo único. As ações de formação promovidas pelo Ministério da Cultura se articularão com as diretrizes da Política Nacional de Educação Profissional e Tecnológica – PNEPT, sem prejuízo da autonomia pedagógica e do caráter continuado das formações no âmbito da economia criativa.

### **Art. 12.**

O Ministério da Educação poderá incentivar, no âmbito de suas competências e respeitadas a autonomia das instituições de ensino e a competência dos sistemas de ensino, ações de formação, pesquisa, extensão, desenvolvimento tecnológico, inovação e empreendedorismo relacionadas ao setor brasileiro de jogos eletrônicos, por meio da oferta ou do fortalecimento de cursos, componentes curriculares, percursos formativos interdisciplinares, cursos de graduação, programas de pós-graduação e demais iniciativas destinadas à educação profissional e tecnológica e à educação superior.

§ 1º Para a oferta de cursos de qualificação profissional destinados ao setor brasileiro de jogos eletrônicos, o Ministério da Educação poderá utilizar os instrumentos e as ações do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – Pronatec, instituído pela Lei nº 12.513, de 26 de outubro de 2011.

§ 2º As ações de educação relacionadas aos jogos eletrônicos deverão contribuir para o acesso, a permanência e a conclusão dos estudantes, especialmente daqueles pertencentes a grupos socialmente vulnerabilizados ou sub-representados.

### Seção IV Do fomento ao desenvolvimento produtivo e à inovação

**Art. 13. Compete ao Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços coordenar a formulação, a implementação e o monitoramento das ações de desenvolvimento industrial e tecnológico voltadas ao setor brasileiro de jogos eletrônicos, em articulação com o Ministério da Cultura, o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação e os demais órgãos e entidades competentes, sem prejuízo das atribuições do comitê de que trata o caput do art. 25.**

§ 1º As ações de que trata o caput observarão as diretrizes da política nacional de desenvolvimento industrial e serão alinhadas ao Programa Nova Indústria Brasil – NIB.

§ 2º As ações de que trata o caput terão os seguintes objetivos:

- I - fortalecer o setor brasileiro de jogos eletrônicos e ampliar sua capacidade produtiva, tecnológica e de inovação;
- II - estimular a geração e a exploração econômica de propriedade intelectual no País e a difusão, para outros setores produtivos, das tecnologias digitais desenvolvidas pelo setor; e

### III

- promover a atração de investimentos, a agregação de valor à produção brasileira e a inserção internacional do setor.

§ 3º Para a consecução dos objetivos previstos no § 2º, o Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços promoverá, junto aos órgãos e às entidades competentes, a articulação dos instrumentos de apoio ao desenvolvimento produtivo, à inovação e às exportações aplicáveis ao setor, observados os requisitos e as condições específicos de cada instrumento.

#### Seção V Do fomento à internacionalização

**Art. 14. As ações de promoção comercial, atração de investimentos e exportação de bens e serviços do setor brasileiro de jogos eletrônicos serão coordenadas pelo Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços, as ações de promoção cultural, pelo Ministério da Cultura, e as ações de promoção esportiva, pelo Ministério do Esporte, em articulação com o Ministério das Relações Exteriores, observadas as competências de cada órgão e as iniciativas da Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos – Apex Brasil.**

**Art. 15. O Ministério da Educação poderá fomentar a cooperação internacional na área de jogos eletrônicos por meio das instituições de educação superior.**

Parágrafo único. A cooperação poderá compreender redes internacionais de pesquisa, projetos conjuntos, mobilidade de estudantes, docentes e pesquisadores, formação em cotutela, compartilhamento de infraestrutura, participação em eventos científicos e desenvolvimento de soluções tecnológicas, educacionais e culturais de interesse comum, entre outros.

#### CAPÍTULO III DO

#### USO DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA FINS DE SAÚDE, DE TREINAMENTO E DE CAPACITAÇÃO

**Art. 16. Ato do Ministro de Estado da Saúde disporá sobre a utilização de jogos eletrônicos para fins terapêuticos, de que trata o art. 10, caput, inciso III, da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024.**

Parágrafo único. O ato normativo de que trata o caput estabelecerá a definição dos fins terapêuticos, os parâmetros de uso e os requisitos técnicos e sanitários aplicáveis aos jogos eletrônicos utilizados para fins terapêuticos, observada a legislação aplicável.

**Art. 17. A utilização de jogos eletrônicos para fins de treinamento e de capacitação, por meio de simulação ou emulação de ação em ambiente institucional, de que trata o art. 10, caput, inciso IV, da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, e conforme a finalidade e as características da ação, deverá observar os seguintes parâmetros mínimos relativos:**

- I - ao grau de fidelidade da simulação ou da emulação e ao desenho instrucional, compatíveis com os objetivos de aprendizagem e com as competências a serem desenvolvidas;
- II - ao desempenho técnico, à usabilidade e à acessibilidade;

### III

- à segurança, à privacidade e ao tratamento adequado de dados pessoais;

IV - à adequação do tempo de utilização do jogo eletrônico à carga horária e aos objetivos da ação de treinamento ou de capacitação; e

V - à supervisão humana durante a utilização do jogo eletrônico, conforme a natureza e os riscos da atividade simulada ou emulada.

## CAPÍTULO IV

### DOS

### ESPORTES ELETRÔNICOS

**Art. 18. Os esportes eletrônicos constituem manifestação esportiva de natureza competitiva, realizada individual ou coletivamente mediante a utilização de jogos eletrônicos, segundo regras e critérios de resultado previamente estabelecidos.**

Parágrafo único. Os esportes eletrônicos compreendem práticas competitivas organizadas em diferentes modalidades e categorias, disputadas em competições, campeonatos, torneios, ligas ou outros formatos reconhecidos pelas respectivas organizações esportivas, observados o disposto na legislação esportiva aplicável, a autonomia das organizações esportivas regularmente constituídas e as especificidades tecnológicas, competitivas e organizacionais de cada modalidade.

**Art. 19. As organizações que desenvolvem práticas esportivas relacionadas a jogos eletrônicos poderão integrar o Sistema Nacional do Esporte – Sinesp, nos termos do disposto na legislação esportiva aplicável, observadas a sua autonomia e as especificidades tecnológicas, competitivas e organizacionais dos esportes eletrônicos.**

Parágrafo único. O Ministério do Esporte promoverá, em articulação com os órgãos e as entidades integrantes do Sinesp e com os demais órgãos competentes, a integração dos esportes eletrônicos às políticas públicas de formação esportiva, desenvolvimento dos esportes e dos atletas, apoio e desenvolvimento de competições, pesquisa, inovação, integridade, inclusão e acessibilidade.

## CAPÍTULO V

### DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

**Art. 20. Ato do Instituto Nacional da Propriedade Industrial disporá sobre os procedimentos administrativos relativos ao registro dos jogos eletrônicos como meio de proteção dos direitos de propriedade industrial, nos termos do disposto no art. 2º, caput, inciso VI, da Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996, com vistas à simplificação e à eficiência desses procedimentos.**

**Art. 21. Ao autor de elementos que integram os jogos eletrônicos, de que trata o art. 5º da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, ficam resguardados, conforme a natureza dos direitos, aqueles previstos na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, e na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.**

## CAPÍTULO VI

### DA PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E DE ADOLESCENTES NOS JOGOS ELETRÔNICOS

**Art. 22. A implementação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, no que se refere à proteção de crianças e de adolescentes, observará o disposto no Decreto nº**

**12.880, de 18 de março de 2026.**

**Art. 23. Os fornecedores de jogos eletrônicos buscarão implementar medidas técnicas destinadas a garantir o desenho universal e a acessibilidade dos serviços, dos sistemas e das comunidades oficiais relacionados aos jogos eletrônicos, nos termos do disposto na Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 , observada, sempre que possível, a acessibilidade dos mecanismos de proteção e de segurança destinados a crianças e adolescentes.**

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES FINAIS

**Art. 24. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.**

Brasília, 14 de outubro de 2026; 205º da Independência e 138º da República.

LUIZ INÁCIO LULA DA

SILVA

Margareth Menezes da Purificação Costa Janine Mello dos Santos Leonardo Osvaldo Barchini Rosa  
Paulo Henrique Perna Cordeiro Márcio Fernando Elias Rosa

Este texto não substitui o publicado no DOU de 14.10.2026 - Edição extra \*

## Como citar este documento

As citações abaixo seguem os padrões ABNT NBR 6023:2018, APA 7ª edição, Chicago Author-Date (17ª ed.) e BibTeX (LaTeX). Copie o formato exigido pelo periódico ou gerenciador bibliográfico (Zotero, Mendeley, EndNote).

### ABNT (NBR 6023:2018)

BRASIL. Decreto nº 13.138, de 14 de outubro de 2026. Regulamenta a Lei no 14.852, de 3 de maio de 2024, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. \*Diário Oficial da União\*: seção 1, Brasília, DF, 14 out. 2026. Disponível em: [http://planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm](http://planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm). Acesso em: 18 out. 2026.

### APA 7ª edição

Brasil. (2026, October 14). Decreto nº 13.138 — Regulamenta a Lei no 14.852, de 3 de maio de 2024, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. \*Diário Oficial da União\*. [http://planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm](http://planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm)

### BibTeX

```
@misc{dec-13138-2026,  
author = {{Brasil}},  
title = {Decreto nº 13.138, de 14 de outubro de 2026},  
howpublished = {Diário Oficial da União, Seção 1},  
year = {2026},  
url = {http://planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2026/decreto/d13138.htm},  
note = {Regulamenta a Lei no 14.852, de 3 de maio de 2024, que cria o marco legal para a  
indústria de jogos eletrônicos.}  
}
```



### Licença de Uso — CC BY-NC-SA 4.0

Este conteúdo está licenciado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0). O uso para fins acadêmicos e educacionais é permitido, desde que citada a fonte original (JurisTube) conforme as normas técnicas indicadas neste documento.

*Termos completos:*

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt-br>

JurisTube — Acervo Digital de Direito  
<https://juristube.com.br/noticias-legislativas/dec-13138-2026>  
PDF gerado em 2026-10-18 18:40 UTC