





Pela própria abertura semântica que guardam, e dada a novidade dos conceitos e da própria inventividade do mercado, as hipóteses de ativos virtuais e de prestadoras de serviço de ativos virtuais trazidas pelo PL serão meramente exemplificativas. Isso por si só abrirá margem para discussões a respeito da caracterização de muitas criações da web3 e de muitos modelos de negócios.

Um outro projeto de lei, cuja tramitação se iniciou no Senado Federal, já tinha antevisto esse problema, e sugeriu como método de mitigação a criação de um fórum interministerial com a finalidade de estudar e propor ao(s) regulador(es) competente(s) diretrizes mais claras a respeito da conceituação de muitos ativos virtuais, levando-se em conta, entre outras coisas, a sua função, o propósito para o qual foram criados, o potencial de risco para a economia etc.

Mesmo com as diretrizes do fórum interministerial, já seria possível se cogitar em um conflito entre órgãos reguladores, cada qual reivindicando autoridade sobre a matéria. Com o abandono do fórum e/ou qualquer diretriz mais clara a respeito do assunto, não é de se surpreender que esse conflito se instale também no Brasil, muito embora o PL 4.401/2021 tenha deixado margem à cooperação entre os órgãos reguladores.

Enquanto nada disso acontece, o PL 4.401 deixa a cargo do Executivo a designação do regulador competente. Dentre as agências que podem atuar como órgão regulador para este mercado, destaca-se o Banco Central. Eventual indicação do BC como regulador sinaliza uma regulação para o setor de ativos virtuais conforme os mesmos critérios que organizam o Sistema Financeiro Nacional. Cabe destacar a vasta experiência e sucesso do BC na atuação em temas que envolvem novas tecnologias, incluindo a regulação de pagamentos na esteira da Lei 12.865/13 e, mais recentemente, das *fintechs* de crédito.

Sendo este o caso, a imposição de requisitos de patrimônio líquido mínimo, a necessidade de autorização para funcionamento e realização de operações societárias, classificação das instituições e aplicação de regras conforme o porte e o potencial de risco da empresa estão dentre os temas que podem ser objeto de regulação pelo BC no desenho de futura regulação.

A atribuição de competência ao Banco Central não retirará eventual competência da CVM (Comissão de Valores Mobiliários) no que tange à emissão, distribuição e custódia de ativos virtuais com características de valores mobiliários. Muito pelo contrário, a comissão poderá igualmente fomentar, por meio de regulação infralegal, a criação de uma infraestrutura jurídica adequada para acomodar as novas tecnologias no mercado de capitais. O Parecer de Orientação nº 40 da CVM já sinaliza a posição do regulador do mercado de capitais neste sentido.

Também em linha com as práticas adotadas em relação ao sistema financeiro tradicional, o PL 4.401/2021 sujeita as prestadoras de serviço de ativos virtuais à Lei 13.506/2017, que dispõe sobre o processo administrativo sancionador na esfera de atuação do BC e da CVM. Além disso, o PL equipara as prestadoras de serviço de ativos virtuais às instituições financeiras para fins penais e sujeita essas empresas, conseqüentemente, às penalidades da Lei 7.492/1986, que define os crimes contra o Sistema Financeiro Nacional.



Além dessas questões mais conceituais e procedimentais, o PL também avança na criação de normas de conduta propriamente ditas, criando, inclusive, um crime específico relacionado à atuação com ativos virtuais. O PL insere no Código Penal Brasileiro o artigo 171-A, que cria o tipo de penal de fraude com a utilização de ativos virtuais. Cite-se também a inserção expressa na lei de lavagem de dinheiro das prestadoras de serviço de ativos virtuais como entidades obrigadas, e o aumento de pena de 1/3 a 2/3 em caso de cometimento do crime por meio da utilização de ativo virtual. A resposta "penal" do PL demonstra a intenção do legislador em prevenir e repudiar práticas ilícitas, deixando claro que estas não se confundem com as operações regulares com ativos virtuais.

O PL 4.401/2021 representa um avanço para o setor de ativos virtuais no Brasil e, depois de convertido em lei, dará ensejo à criação de uma infraestrutura jurídica que tem grande potencial para fomentar o crescimento do setor no país. A positivação de regras claras que organizam e disciplinam a interação dos seus participantes é pressuposto da Constituição e consolidação de qualquer mercado, e projeto de lei vem para desempenhar este papel no mercado de ativos virtuais.