



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA
SECRETARIA DE REGISTRO E REDAÇÃO PARLAMENTAR

REUNIÃO

11/12/2023 - 94ª - Comissão de Educação e Cultura

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF. Fala da Presidência.) - Havendo número regimental, eu declaro aberta a 94ª Reunião da Comissão de Educação e Cultura da 1ª Sessão Legislativa Ordinária da 57ª Legislatura, que se realiza nesta data, 11 de dezembro de 2023.

A presente reunião destina-se à realização de audiência pública com o objetivo de instruir o PL 2.796, de 2021, que "cria um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia", em atenção ao Requerimento 138, de 2023, da Comissão de Educação, de minha autoria.

Convido para tomar lugar à mesa os seguintes convidados:

- Sra. Raquel Gontijo, Gerente de Relações Institucionais da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (Abragames); (*Palmas.*)
- Sra. Rejane Rodrigues, Diretora de Esporte Amador, Lazer e Inclusão Social, do Ministério do Esporte; (*Palmas.*)
- Sr. Marcio Filho, Presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais, do Estado do Rio de Janeiro; (*Palmas.*)
- Sra. Emanuella Halfeld, Analista de Relações Governamentais, do Instituto Alana. (*Palmas.*)

Participam de forma remota:

- Sr. André Luiz de Souza Marques, Secretário de Regulação da Agência Nacional do Cinema (Ancine); e
- Sr. Gilson Schwartz, Presidente da Games for Change América Latina e Professor da Universidade de São Paulo (USP).

Informo também que foi convidado o Sr. Rafael Marcondes, Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports, que não pôde comparecer a esta audiência e justificou sua ausência.

Antes de passar a palavra aos nossos convidados, comunico que esta reunião será interativa, transmitida ao vivo, e aberta à participação dos interessados por meio do Portal e-Cidadania, na internet, no endereço www.senado.leg.br/ecidania, ou pelo telefone 0800 0612211 - 0800 0612211.

O relatório completo com todas as manifestações estará disponível no portal, assim como as apresentações que forem utilizadas pelos nossos expositores.

Na exposição inicial, cada convidado poderá fazer o uso da palavra por até dez minutos. Claro que deixaremos que conclua toda a fala de vocês, mas, inicialmente, serão dez minutos.

Ao fim das exposições, a palavra será concedida aos Parlamentares inscritos para fazerem suas perguntas e comentários. Mais uma vez agradecendo a participação de todos que estão aqui conosco, vai ser fundamental ouvi-los, até para instruir o nosso PL. Estou aqui com assessoria, quero agradecer à minha assessoria e a todos que nos acompanham.

Vou passar a palavra agora para o Sr. André Luiz de Souza Marques, que é o Secretário de Regulação da Agência Nacional de Cinema (Ancine), que participa de forma remota.

Seja bem-vindo, Sr. André Luiz.

O SR. ANDRÉ LUIZ DE SOUZA MARQUES (Para expor. *Por videoconferência.*) - Olá, boa tarde. Tudo bom?

Estão me ouvindo bem?

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Sim, ouvimos bem.

O SR. ANDRÉ LUIZ DE SOUZA MARQUES (*Por videoconferência.*) - Boa tarde, Senadora Leila Barros e todos os demais presentes aqui na audiência.

Eu me chamo André Marques, atuo atualmente como Secretário de Regulação da Agência Nacional de Cinema, e gostaria de agradecer o convite, no nome da Ancine, para a agência participar deste importante debate.

Bom, eu vou fazer uma breve fala aqui sobre o setor de jogos eletrônicos, destacando, sobretudo, os pontos de similaridade desse segmento com a indústria audiovisual tradicional de filmes e séries.

Deixem-me compartilhar aqui. (*Pausa.*)

Vocês estão vendo aí a apresentação?

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Sim.

O SR. ANDRÉ LUIZ DE SOUZA MARQUES (*Por videoconferência.*) - Então, como falei, vou fazer uma breve fala aqui sobretudo sobre a similaridade do mercado de jogos eletrônicos com a indústria audiovisual tradicional.

Como certamente todos vocês sabem, a indústria de jogos eletrônicos é uma indústria muito importante, muito relevante economicamente, com um grande faturamento em todo o mundo, inclusive no Brasil, e tem, obviamente, suas peculiaridades. Por exemplo, o tratamento do jogo eletrônico ao mesmo tempo como *software*, mas também como uma obra criativa, como indústria criativa. São essas similaridades, em particular, que eu gostaria de destacar.

Podemos ressaltar que as estruturas de mercado e a cadeia de valor desses dois segmentos apresentam muitas similaridades, tanto nas etapas iniciais de fornecimento de ferramentas e padrões de produção, seja na produção do conteúdo em si, em questões relativas à gestão de direitos, de propriedade intelectual sobre essas obras ou seus elementos, bem como na distribuição dessas obras até o público consumidor, que, tal qual com filmes e séries, pode se dar tanto de forma física como por meio digital, cada vez mais usado.

Existem muitos tipos de jogos eletrônicos, uma enorme variedade. Em particular, aquele jogo que é voltado ao entretenimento e focado em contar histórias apresenta muitas similaridades com a obra de visual tradicional. São obras geralmente com narrativas mais elaboradas, roteiros, gráficos também mais elaborados e, muitas vezes, bastante realistas.

Uma característica essencial dos *games*, a interatividade, é uma característica que também tem marcado presença, ainda que não tão massivamente, mas tem marcado presença nas obras audiovisuais tradicionais, na produção de alguns filmes e séries que têm essa interatividade, que possibilitam ao espectador selecionar, tomar decisão pelo protagonista e, com isso, construir diferentes narrativas e chegar, inclusive, a diferentes finais para essa história.

Então, além dessas similaridades na estrutura e cadeia de valor do mercado, muitos dos desafios e das dificuldades encontradas por esses setores também são similares. Por exemplo, podemos citar o grande espaço ocupado por propriedades intelectuais estrangeiras, propriedades essas que se beneficiam de ganhos de escala global.

Podemos citar também a baixa penetração do jogo brasileiro no mercado internacional, como também no próprio mercado brasileiro, que é dominado por produções estrangeiras, que não são tão diferentes do mercado de filmes e séries.

Ambos os setores também são fortemente dependentes de ferramentas e tecnologias de ponta, tecnologias usualmente estrangeiras, e essa dependência exige a constante atualização da infraestrutura dos agentes que atuam nesses setores.

Com o desenvolvimento cada vez maior da indústria de jogos eletrônicos, tem havido ainda um aumento dos pontos de contato entre essas indústrias, de forma que empresas que tradicionalmente eram associadas à produção de conteúdos como filmes e séries têm investido na produção de jogos eletrônicos e vice-versa - isso, em todas as etapas da cadeia.

Podemos mencionar, por exemplo, empresas como Warner, DreamWorks e Lucasfilm, que são tradicionalmente associadas à produção de filmes e séries, que têm investido na produção de jogos, ou - ao contrário - empresas como Blizzard e Rovio, que são tradicionalmente associadas à produção de jogos, que têm investido na produção de filmes e séries. Lojas como Apple e Google Play oferecem, em seus catálogos e serviços, produtos tanto de jogos eletrônicos como de filmes e séries.

Podemos citar também a Sony e a Microsoft, que são empresas que produzem dois dos principais consoles de jogos atualmente e que também investem em diferentes etapas da cadeia, como produção ou distribuição de conteúdo.

Com isso, essa aproximação desses diversos agentes da cadeia cria uma sinergia que tem dado origem ao catálogo de produtos centrado em produções intelectuais muito valiosas. Podemos citar vários exemplos de jogos eletrônicos que

viraram filmes ou séries, como o caso de *Resident Evil*, *Sonic*, este ano tivemos o filme do *Mario Bros.*, que fez enorme sucesso no mundo todo, ou séries, como *The Last of Us*, que também fez bastante sucesso. Também temos, obviamente, o caso contrário: muitos filmes e séries de sucesso, franquias como *Harry Potter* e *O Senhor dos Anéis*, que também são transformados em jogos de sucesso.

Outro ponto aqui em comum seria as tecnologias, o desenvolvimento dessas tecnologias que são usadas em ambas as indústrias. Temos notícias, por exemplo, de tecnologias que são de ponta, que são criadas para a confecção de jogos eletrônicos e que têm sido usadas na produção de filmes e séries, especialmente na produção de efeitos especiais e de imagens geradas por computador.

Considerando essa aproximação das indústrias e da indústria de jogos como fazendo parte também, entre outros, da indústria de audiovisual, é natural também pensar o enquadramento do jogo como uma obra audiovisual. Eu trago aqui a definição presente na Medida Provisória 2.228, de 2001, que é o principal marco do setor audiovisual e que define a obra audiovisual como "produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento [...]", isso independente dos processos de captação, transmissão, reprodução, enfim.

A gente observa aqui que um jogo eletrônico se enquadra perfeitamente nessa definição - é uma transmissão de imagens com movimento -, sobretudo essas obras que eu mencionei, esses jogos mais narrativos, que têm muitos elementos artísticos também em comum. A produção dessas obras envolve elaboração de roteiro, direção de arte, edição de som, trilha sonora, uso de atores e dubladores, enfim... Então, além dos elementos econômicos em comum, também há muitos elementos criativos.

Com isso aqui, a Ancine já, há muitos anos, reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, eles são enquadrados como audiovisuais nos termos desse artigo da MP, embora eles não possam ser enquadrados adequadamente nas definições que a MP traz para obras cinematográficas e videofonográficas. E o enquadramento como obra cinematográfica ou videofonográfica, em geral, é o foco das políticas de fomento voltadas ao audiovisual.

Cabe aqui também trazer um reconhecimento pelo Ministério da Cultura, lá em 2011, dessa indústria dos jogos eletrônicos como uma indústria do audiovisual, e isso permitiu que os jogos fossem passíveis de investimento pela Lei Rouanet.

Basicamente, com toda essa similaridade, isso trouxe o interesse da Ancine sobre esse mercado, que se aproxima da indústria visual mais tradicional com que a Ancine lida, e, com isso, a Ancine tem feito alguns esforços, ao longo dos anos, de estudar e conhecer melhor esse segmento.

O principal esforço foi a publicação da Análise de Impacto Regulatório, em 2016, em que a Ancine analisou diversos aspectos desse mercado, como por exemplo aspectos relativos à cadeia de valor, oferta e demanda, políticas públicas, questões de propriedade intelectual e tributárias, entre outros fatores. Esse é o principal estudo, ele é público, disponível no nosso portal a qualquer interessado.

A Ancine, fora esse estudo, tem feito eventualmente outros debates, inclusive no âmbito do fundo setorial, e esses debates têm mostrado que, no nosso entendimento, o setor teria muito a ganhar com um avanço legislativo deixando bem claro o papel dos jogos, a sua importância tanto no fator cultural quanto econômico. E, por isso, o debate sobre o marco regulatório, como está sendo proposto por esse PL, é essencial e pode auxiliar não só no desenvolvimento do setor, como também no fortalecimento de políticas públicas e valorização dos jogos enquanto um produto cultural, um importante produto cultural para o país.

Era isso que eu tinha aqui para falar inicialmente e coloco aqui a exposição da Ancine para contribuir neste debate com o que a Ancine puder auxiliar.

Muito obrigado.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Nós é que agradecemos, André Marques, Secretário de Regulação da Agência Nacional do Cinema (Ancine). Grata pela sua exposição.

Vou passar a palavra agora para a Sra. Rejane Penna Rodrigues, Diretora de Esporte Amador, Lazer e Inclusão Social, do Ministério do Esporte (Dealis).

Seja bem-vinda, Rejane.

A SRA. REJANE PENNA RODRIGUES (Para expor.) - Boa tarde a todos e a todas.

Ao saudar a nossa Senadora Leila Barros, eu cumprimento todos os participantes desta mesa.

Eu trago aqui um abraço muito especial do nosso Secretário Nacional de Esporte Amador, Educação, Lazer e Inclusão Social, o Sr. Paulo Henrique Cordeiro, que é do Ministério do Esporte, que, por compromissos anteriormente assumidos, não pode estar presente aqui com a gente.

A atual gestão do Ministério do Esporte, representada pelo Ministro André Fufuca, considera este tema como muito importante pela inovação que traz e a repercussão na sociedade, principalmente envolvendo a juventude, um segmento foco de interesse das políticas públicas do nosso governo.

Nós tivemos a oportunidade de acompanhar, no mês passado, a audiência pública no âmbito da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos na Câmara de Deputados, ocasião em que os convidados trouxeram muitos dados e elementos para conhecimento público, entre eles as duas grandes áreas da indústria de *games*, os *games* propriamente ditos, *videogames*, jogos, peças e computadores, os equipamentos, além da questão dos programadores e dos profissionais, e os jogos eletrônicos enquanto espetáculo esportivo e todo o *marketing* esportivo, propaganda, apostas, premiações, transmissão.

Então, entendemos que toda essa organização de competição precisa de permissão dos donos dos jogos e que essas questões necessitam de discussões como as que estão ocorrendo nesta Casa, a fim de elaborar a regulamentação adequando o que cabe para cada um dos atores envolvidos.

Então, a partir de buscas realizadas, estima-se que 13.225 pessoas trabalham nesse setor.

Outro dado relevante é o aumento da participação das mulheres no ensino superior dos jogos digitais. Entre 2011 e 2020, a participação das mulheres passou de 3% para 12%. Nos anos de 2021 e 2022, esse número dobrou, atingindo 24%.

Uma preocupação e atenção que devemos ter é com que sejam realizados estudos do uso excessivo de jogos eletrônicos por crianças e jovens e seus impactos sobre a educação brasileira. A tendência recente na adoção de *games* como estratégia pedagógica, estudos da relação de como os jogos eletrônicos se inserem na cultura nacional, seus impactos e mudanças nas práticas são perguntas e preocupações que devemos ter. Os jogos eletrônicos devem ser regulamentados, tendo entre suas prioridades a questão da dopagem, da justiça esportiva, dos *sites* de apostas, da representação brasileira nas competições, mas também na diversidade e na inclusão.

Será preciso também garantir a propriedade intelectual e a propriedade material.

Entendemos também que são assuntos distintos os *fantasy games* e os jogos eletrônicos e que possuem uma expectativa na regulamentação já há alguns anos.

Então, nesse processo, a contribuição do Ministério do Esporte, divulgada pelo nosso Ministro Fufuca, é a criação de uma nova secretaria, que está sendo construída para tratar especificamente dos jogos eletrônicos. Não podemos ignorar estudos recentes que mostram que o mercado de *games* no Brasil cresceu 140% de 2019 a 2020 durante a pandemia e que o mercado global de *games* deve ultrapassar os R\$200 bilhões até o final de 2023.

Nós temos um mercado consumidor e também um mercado gerador de emprego e renda. Isto, aliado ao interesse e motivação da participação e inclusão de adolescentes e jovens, não é algo que possa ser ignorado pelo poder público nacional. Estamos aqui de forma institucional, representando o Ministério do Esporte, para acompanhar os debates, as discussões, aprender mais sobre esse tema e sermos parceiros.

Muito obrigada. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela participação, Rejane Rodrigues, Diretora de Esporte Amador, Lazer e Inclusão Social, do Ministério do Esporte.

Agora vou passar a palavra para a Sra. Raquel Gontijo, que é Gerente de Relações Institucionais da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (Abragames).

Seja bem-vinda, Raquel!

A SRA. RAQUEL GONTIJO (Para expor.) - Boa tarde.

Primeiramente, eu gostaria de agradecer a presença e também a deferência por nos convidar à Senadora Leila, a todos os membros da mesa também, à representação, às pessoas que estão aqui para nos assistir e escutar. Agradeço o convite para estar participando desta audiência pública.

Meu nome é Raquel Gontijo. Eu sou representante de Relações Institucionais da Abragames, que é a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos. É uma associação que tem cerca de 20 anos nesse mercado. A gente já falou, da outra vez que a gente teve nosso debate no Plenário, da outra vez que nós fomos convidados. Estamos sempre abertos a conversar, a trazer de volta esse tema, que é muito relevante para todos.

A primeira coisa que eu tenho a falar sobre esse PL é que o nosso andamento foi bastante desigual. A gente teve algumas dificuldades no começo, inclusive com relação à definição do que são esses jogos eletrônicos, o que contempla, o que está fora, como a gente vai regular. Até este momento, a gente poderia dizer que jogos eletrônicos estavam fora do radar das audiências públicas, desse espaço que é o espaço do Congresso. A gente, até agora, não tinha tido esse espaço de diálogo

para tratar a respeito do que foram os jogos eletrônicos, e eu fico muito feliz de dizer que, agora, a gente já deu um grande passo, que é justamente nessa questão da definição do que são esses jogos eletrônicos.

Então, todas as discussões que a gente tem tido nesta Casa são nessa medida de construir o que são essas definições dos jogos eletrônicos. Eu acredito que a gente pode dizer que já chegou a um ponto de construir um consenso, uma clareza a respeito do que são esses jogos, e estamos construindo um texto em conjunto.

Eu acho que uma das maiores vitórias que a gente pode dizer é que a gente, agora, está tendo uma participação horizontal da Abragames, de outros grupos que têm ajudado na construção do entendimento, diversos Senadores que têm conversado conosco a respeito e têm feito um texto que tem construído algo que é muito mais abrangente, muito mais inclusivo e que eu imagino que vai ser muito mais interessante para a gente começar a pautar, como o nosso colega da Ancine falou, um marco regulatório necessário para o crescimento da nossa indústria.

A gente precisa avançar agora nesse entendimento da importância do setor para o desenvolvimento da economia do Brasil. A gente tem uma capacidade de *soft power* latente na área de jogos que precisa desse marco regulatório e, quem sabe, também das regulações que vão vir posteriormente. A gente vai precisar dessas regulações para que a gente consiga alcançar todo esse potencial de *soft power* que os jogos trazem.

Então, nosso próximo passo é justamente avançar nesse entendimento.

Eu posso dizer que agora a gente está num momento meio 2.0 do mercado de jogos. Nós estamos alcançando uma maturidade tanto de empresas, de indústria... Alguns anos atrás, cerca de 10, 15 anos atrás, você tinha poucas centenas de empresas de jogos no país que estavam mapeadas. Hoje em dia, a gente chega à casa dos milhares, e essas empresas sempre chegam para a Abragames pedindo, solicitando diversos entraves, diversos bloqueios que a gente não consegue ultrapassar sem a aproximação do poder público e das políticas públicas para que a gente possa alcançar patamares melhores.

E alguns desses pontos que a gente precisa ver, desses gargalos que impedem a gente de alcançar isso são: a gente tem dificuldade em contratar os nossos colaboradores, em fazer com que esses colaboradores cheguem às empresas e também às próprias escolas; que as escolas tenham essa formação, que as crianças e adolescentes saibam o que é a indústria dos games, como eles podem alcançar isso em termos de carreira e de formação. Nós temos dificuldades em chegar nos nossos investidores, nas pessoas que podem estar eventualmente interessadas em alcançar e investir para o crescimento dessas empresas de jogos.

A gente tem dificuldade também nas nossas remessas, porque os jogos... É uma indústria que nasceu global, nós vendemos mundialmente, a gente tem uma transação muito digital. Por conta disso, a gente tem muitas dificuldades, inclusive por falta de arcabouço legal, da explicação do que isso significa na prática. E a gente tem dificuldade de nacionalizar as remessas de investimentos que a gente consegue, por conta disso, e de fazer esse dinheiro chegar, de fato, ao seu objetivo final, para fazer com que essas empresas consigam produzir esses jogos, colocar esses jogos no mercado e fazer essa roda girar, para que a gente tenha mais empregos, para que a gente tenha um produto cultural que a gente possa exportar e fazer esses jogos que vão ser um valor feito no Brasil e para o Brasil, também mostrando para o resto do mundo.

Esse interesse, essa aproximação do poder público é algo que a Abragames, a indústria de *games*, em geral, vê com ótimos olhos, porque a gente realmente gostaria muito de ter uma aproximação nesse sentido. Então, a gente fica muito feliz de ter essa aproximação.

Há alguns pontos de que a gente tem falado a respeito - já tem conversado em alguns momentos no corredor - e que a gente precisa que estejam neste PL. No momento, da forma como ele está, a gente precisaria de emendas para que a gente conseguisse chegar a isso. É definir os escopos e as atividades que são ligados ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos, da cadeia produtiva; e quem são as pessoas que compõem os CNAEs os CBOs que estão atrelados à produção dos jogos, porque a gente não tem definição a respeito disso, com o reconhecimento desses profissionais que são tão essenciais para o desenvolvimento dessa atividade. A gente precisa também que exista uma definição das ferramentas fundamentais necessárias para a produção desses jogos, para que a gente consiga alcançar essas ferramentas que, muitas vezes, vêm do exterior e ficam presas na Aduana. A gente tem várias dificuldades acerca de como a gente consegue ter alcance a essas ferramentas, tanto em termos de volume, de valor, quanto no entendimento do poder público de que são ferramentas de trabalho, especialmente para esse não impedimento aduaneiro. E é preciso a construção de um arcabouço também, especialmente, como já foi falado - eu imagino que a Emanuella também vá contemplar isto na fala dela -, a respeito da proteção de crianças e adolescentes acerca das diversas dificuldades, do uso consciente e do uso responsável dos jogos. Que que se faça isso de forma positiva, formativa e segura para todos.

Eu acredito que, com a ajuda desta Casa Legislativa, nós vamos conseguir chegar a esse entendimento, vamos conseguir chegar a esse texto. Eu espero que, nas próximas semanas, para janeiro, depois que terminar o recesso legislativo,

possamos, o mais brevemente, avançar nesse entendimento e na construção de um PL que seja mais robusto e que a gente consiga aprová-lo também o mais rapidamente o possível.

Obrigada. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Excelente. Grata pela participação e pela presença aqui, Raquel Gontijo, que é representante da Atragames.

Eu vou passar a palavra agora para a Sra. Emanuella Halfeld, que é Analista de Relações Governamentais do Instituto Alana.

Seja bem-vinda, Emanuella.

A SRA. EMANUELLA HALFELD (Para expor.) - Obrigada. Muito obrigada.

Eu inicio a minha fala agradecendo à mesa, agradecendo à Senadora também por esse convite, pela audiência, e explicando quem somos, quem é o Instituto Alana.

O Instituto Alana é uma organização que tem a missão de honrar a criança. Eu acho que isso é uma missão que a gente compartilha com todos aqui, porque, quando a gente tem um olhar direcionado para o melhor interesse da criança e do adolescente, que são hipervulneráveis, a gente tem um olhar de fazer a sociedade melhor para todo mundo, pensando em proteger aqueles que vão fazer o futuro, mas que já estão fazendo o agora. Então, essa é a nossa missão, e a gente vem aqui contribuir no debate nesse sentido.

Acho que a gente está num momento de muita importância nos debates sobre tecnologia aqui no Senado Federal, porque, quando a gente fala de um marco regulatório de jogos e dos incentivos que a gente dá para a indústria, no fundo, o que a gente está falando? Que incentivos a gente vai dar para o desenvolvimento tecnológico de produtos e serviços que vão atingir crianças aqui no Brasil? Como isso vai impactar a esfera de direito deles? E como isso vai impactar a forma de interação deles com tecnologia? É sobre isso que a gente está falando. Então, colocar no centro deste debate a criança e o adolescente e o seu melhor interesse, ou seja, o desenvolvimento de produtos e tecnologias que não são para a sua exploração, mas que são para o seu desenvolvimento em sociedade, que são para atingir o objetivo constitucional da educação, que é formar cidadãos, que é você entender o mundo, que é você participar de forma ativa e se formar também nesse processo, é o que a gente tem de mais importante que a gente pode fazer pela sociedade agora. Então, parabéns, mesmo, este debate e a importância deste tema.

Qual é a preocupação do Instituto Alana? É garantir que essa construção de um marco regulatório para crianças e adolescentes não seja feita sobre um pilar de exploração comercial. Isso é muito importante para a gente. Outra coisa: é garantir que qualquer pilar de inovação seja guiado e norteado pelo melhor interesse e bem-estar da criança e do adolescente. A gente já trabalha há quase 30 anos falando sobre como é complexa a questão da exploração comercial, tanto no ambiente digital quanto em outros meios de comunicação. Por quê? Porque a criança não tem capacidade de entender a publicidade, ela não tem capacidade de reagir à publicidade, e essa é uma preocupação que a gente traz para esse marco de *games* nesse sentido. Isso é muito importante de a gente entender. Que esses jogos que entram nas escolas, nas casas não estejam lá para vender um produto ou vender uma pressão consumista para as famílias que estejam adotando esses jogos nas escolas, mas que, na verdade, estejam lá focados no seu desenvolvimento e no seu melhor interesse. Acho que essa é uma primeira parte e é uma parte que eu reforço. Já está no Código de Defesa do Consumidor, a gente já tem essa vedação de explorar, realmente, a deficiência de julgamento da criança no sentido de fazer publicidade direcionada a ela. Acho que esse é um ponto de importância no debate de jogos também, considerando a ampliação desse tipo de negócio.

Outra questão é que as crianças brasileiras e os adolescentes brasileiros já jogam muito. A gente tem dados de que mais de 50% em todas as faixas etárias, de 9 a 17 anos de idade, estão jogando. Então, como a gente observa? O que os outros dados - e aqui eu me refiro aos dados da pesquisa TIC Kids - estão falando para a gente também? Que tem um aumento muito grande naqueles jogos nos quais há a interação conectada com outros jogadores. Aqui, a gente precisa falar sobre riscos para essas crianças e adolescentes, que estão cada vez mais conectados com pessoas na internet, podendo interagir. E há, inclusive, formas diferentes de interação, algumas por mensagens pré-prontas, outras por interação livre. E aí eu destaco aqui um dado: esse aumento é progressivo e, para meninos, chega a até 80,4% dos meninos jogadores que estão interagindo com outros *players*, com outros jogadores *online*.

Qual é uma preocupação que a gente tem nesse sentido? Primeiro, que o desenvolvimento de jogos eletrônicos no Brasil seja norteado por uma cláusula de desenvolvimento de melhor interesse. O que isso significa? Que, na hora de desenhar um jogo, desde a sua concepção, mas em todas as etapas de produção, lançamento, uso desses jogos, você tenha uma consideração sobre o melhor interesse da criança e do adolescente, e que você faça uma análise, inclusive, de riscos para aquela criança e adolescente quando você está ofertando um produto para ela; e que seja transparente com isso, inclusive para que os pais, os responsáveis possam fazer escolhas decididas de entender o conteúdo daquele jogo, de entender os

riscos, de entender, inclusive, quais são os mecanismos - aquilo que a gente chama de salvaguardas - que estão disponíveis para eles poderem apoiar a criança e o adolescente naquela navegação. Essa é uma defesa que a gente faz, então, que é a questão do desenvolvimento norteado pelo melhor interesse em todas as suas fases.

E outra questão muito importante é a responsabilidade compartilhada, prevista no art. 227 da Constituição Federal, entre Estado, entre famílias responsáveis e sociedade, aqui entendidos como os desenvolvedores, como as pessoas envolvidas no meio publicitário, para esse desenvolvimento de jogos. Uma ressalva. Termos de uso não são o bastante. A gente tem visto isso hoje. Por mais que a gente tenha jogo que fale nos termos de uso que ele é para maior de 13 anos, é muito importante que o marco regulatório observe a realidade: há crianças naquele jogo e o que está sendo feito de fato para controlar e fazer essa verificação de idade? Esse é um outro ponto importante. Senão, a gente tem termos de uso que não estão replicando uma verdade. E, se há crianças naquele jogo, a gente precisa elevar o nível das salvaguardas, porque o que está em jogo aqui é o desenvolvimento dessas crianças e desses adolescentes.

E eu destaco nesse sentido a importância em especial de transparência sobre as medidas que são adotadas pelos jogos que permitem interação entre usuários. O Instituto Alana recentemente concretizou uma denúncia para o Ministério Público de São Paulo, que, inclusive, abriu um inquérito, uma investigação, sobre uma plataforma de jogos em que se viu, ao observar a realidade daquela plataforma, que tinha interação entre usuários, casos de aliciamento sexual, casos de trocas de imagem de abuso e exploração sexual. Então, se você permite a interação e, portanto, o seu modelo de negócios amplia o risco para crianças e adolescentes que estão naquele ambiente, é importante que você tenha a diligência e a transparência de ter pelo menos uma central de denúncias de violações e ter essa cooperação para lidar com as denúncias, para dar um tratamento transparente para elas, para reagir, para dar informações aos pais. Esse é um arcabouço mínimo, mas muito importante, que já seria um avanço muito, muito necessário nesse ambiente de jogos, de interação no Brasil.

E não é só sobre aquilo que acontece no ambiente digital dos jogos, mas também sobre aquilo que acontece nas comunidades oficiais. A gente vê que as próprias comunidades, os fóruns atrelados aos perfis oficiais de comunidades de jogos famosos podem ser reprodutores de violência, que normalmente atinge muito meninas. E isso é uma grande preocupação social que a gente tem e que a gente deve ter.

Essas questões da transparência, do desenvolvimento para o melhor interesse, de normas claras, de termos de uso que sejam compatíveis com a legislação brasileira são todas questões muito importantes para nortear esse desenvolvimento de um setor de negócios que é voltado para a criança e para o adolescente.

E, por fim, eu quero frisar só uma questão. A internet é um mundo complexo. A gente está tendo debates muito profundos sobre a questão do perfilamento. O que é o perfilamento? Esse uso de dados pessoais para gerar uma espécie de perfil seu e induzir a certas decisões. E a gente tem que garantir - isto é uma orientação, inclusive, da ONU para todos os países; é o Comentário Geral nº 25 da ONU, que fala sobre plataformas digitais, e nisso, inclusive, os jogos - que esses dados pessoais não sejam utilizados para exploração comercial dessas crianças e adolescentes sob nenhuma hipótese, dentro do jogo, por exemplo, ou fora dele. Em que sentido? A gente não pode permitir que aquele hábito de navegação daquela criança ou adolescente seja a todo momento rastreado, monitorado e depois compartilhado. Para quê? Para depois gerar um perfil de consumo que a induz novamente a essa pressão consumista dentro das famílias. Então, isto é muito importante: uma vedação ao perfilamento de crianças e adolescentes dentro de jogos. Isso é algo que a gente tem que ter, e a gente não pode ter exceções nesse sentido.

E novamente eu friso, e fecho minha fala falando sobre isto, que a criança não tem capacidade de compreender a publicidade direcionada, a criança não tem capacidade de entender a comunicação mercadológica. E, nesse sentido, é muito, muito imperativo que a gente mantenha a compreensão, já dada pela jurisprudência, pela lei, de que a publicidade infantil é ilegal. Isso não pode de jeito nenhum entrar no mundo de jogos, nas escolas e nessa ampliação.

Desenvolver o setor, sim, mas desenvolver com responsabilidade e pelo melhor interesse destas e das futuras gerações.

Obrigada. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata, Emanuella.

É só para dar uma notícia aqui. Eu estou conversando com a minha assessoria. Eu assinei na sexta-feira a liberação do relatório, só que ele não foi publicado, ele foi publicado agora. Eu achei até que vocês teriam tido acesso a ele. Então, eu peço desculpas. Foi um erro de comunicação aqui interno.

Agora, tudo que foi falado aqui foi atendido. Eu estou muito feliz! Estou conversando com os dois ali. Eu acho que vocês têm conversado muito com o gabinete e participado. Então, quero pedir a vocês, porque estamos no processo ainda de... Colocamos, digamos, o relatório na estrada e esperamos de todos vocês que estão aqui mais contribuições, enfim, a

avaliação de vocês, mas, até o momento, eu estou muito feliz aqui, porque, quando vocês falam, eu já olho para os dois, e os dois: "Não. Está tudo sob controle". (Risos.)

É porque eu sou mãe, tenho um adolescente de 13 anos, e a gente sabe, enquanto pais, que a nossa maior preocupação é justamente essa questão da navegação das crianças, dos adolescentes nas redes, nessas plataformas. Então, o compromisso é total com essa proteção. Você pode ter certeza, Emanuella.

Eu vou passar a palavra agora para o Márcio Filho, que é o Presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro.

Seja bem-vindo, Márcio!

O SR. MÁRCIO FILHO (Para expor.) - Boa tarde.

Boa tarde, Sra. Senadora Leila. É uma honra enorme, é um prazer revê-la, acompanhá-la novamente, depois daquela histórica sessão temática do dia 20 de setembro.

Cumprimento todos os Senadores e Senadoras presentes, V. Exas.

Primeiro, agradeço e aproveito o ensejo para valorizar também, Senadora Leila, os trabalhadores e trabalhadoras que estão aqui presentes. Estou vendo o meu amigo fotógrafo tirando foto aqui, a turma que está cuidando da transmissão, a que vai fazer as notas taquigráficas... A política está muito no palanque, está muito na frente das câmeras, mas quem sustenta isso aqui, para acontecer, são eles e elas. Então, quero valorizar os trabalhadores que estão tocando este momento.

Eu queria fazer uma segunda nota antes de entrar no tema e dizer que eu estou enormemente feliz de estar numa mesa que está discutindo jogos eletrônicos em que presencialmente o único homem sou eu. Temos mais dois camaradas *online*, mas é uma alegria enorme, porque isso aponta para um setor e para uma direção, Senadora, e queridos camaradas que estão nos assistindo, de mudança mesmo de paradigma. A gente, durante muito tempo, pensava em jogos como um mercado masculino, e, devagarzinho... É claro que a gente tem que acelerar esse passo, as mulheres têm que, de fato, tomar essa frente, mas isso aqui é um símbolo muito especial. Isso me toca, de fato, de maneira muito profunda. Então, é uma alegria enorme poder ver isso.

Inicialmente, eu gosto de relembrar por que a gente está aqui neste momento. O setor de jogos eletrônicos, que hoje no Brasil emprega estimadas 70 mil pessoas, com milhares de empresas abertas, que tem política pública destacada em todos os países do G20, que representa 3% da economia finlandesa, no Brasil, não tem regulação. E aí tem alguma coisa. A pergunta que deve ficar de partida é: isso ajuda ou atrapalha o país? Não ter uma regulação nos ajuda ou nos atrapalha enquanto nação e enquanto setor especificamente?

Antes de continuar, deixem-me me apresentar. A Senadora Leila, honrosamente, já o fez na abertura, mas é para dizer que eu sou o Márcio Filho e sou empreendedor do setor de jogos eletrônicos já há 16 anos. Tenho uma das empresas mais antigas do país na área. Sou especialista na aplicação do que se chama de *games* e sociedade, os jogos aplicados. No meu tempo, lá no começo, eram *serious games* - vocês já ouviram esses termos por aí. Hoje a gente fala de jogos aplicados, que é mais amigável, mais amistoso. Então, a gente fala de aplicar os jogos na sociedade. Eu estou presidindo a Ring, que é a associação de empresas de jogos digitais do Estado do Rio de Janeiro, mas, como a Ring, há outros 16 estados que detêm uma associação regional, além, é claro, da nossa associação nacional, que já teve brilhantemente colocada a sua apresentação pela minha camarada Raquel Gontijo, com quem eu tenho a honra dividir a mesa.

Tem isso tudo de gente, o setor é enorme, não tem regulação e o setor urge, pede por uma regulação, mas não se vê representado no PL que chegou até a Casa, que chegou aqui até o Senado Federal. Por quê? O que a gente está fazendo?

Eu tenho uma empresa, como falei, há 16 anos aberta. E, se vocês me perguntarem, então, quais são as atividades econômicas que exerce a minha empresa, os códigos nacionais de atividade econômica que estão lá no meu CNPJ, os CNAEs, eu vou dizer para vocês com tranquilidade: eu tenho uma empresa que é uma empresa de produção de *software* de computador, uma empresa de conteúdo para a internet e uma empresa de realização de evento. Cadê os *games*? É porque não tem. Então, na verdade, o que a gente está fazendo aqui... Onde é que estão esses jogos eletrônicos, se eu estou aplicando jogo...? E aplicando jogo, Senadora, no tema desta Comissão. A minha empresa aplica jogos na educação, e, mesmo assim, eu estou falando de uma empresa que não tem o Cnae de jogos eletrônicos.

Hoje, a falta de regulamentação é o que nos impede de fato. Não tem código nacional de atividade econômica ligado à produção de jogos e não só à produção de jogos, mas a todas as atividades, às subatividades que estão vinculadas aos estúdios, a cada parte da cadeia produtiva.

E é claro que eu não preciso nem dizer: se não tem empresa, não tem emprego, não é? Então, como é que eu contrato um *game designer*? Digamos que aqui a gente tenha um cara que tem a brilhante ideia de criar um jogo - e nós temos muitos brasileiros criando jogos incríveis internacionalmente, mas eu vou ficar num exemplo aqui. Eu tenho lá a minha empresa,

criei um jogo maravilhoso, quero contratar uma equipe que vai designar como é que funciona meu jogo. Como é que eu assino a carteira de trabalho dessa pessoa, desse menino, dessa menina - que nem às vezes nem é tão menino, nem tão menina assim, mas vamos considerar, não é? Estão nos trinta e poucos e tal, eu vou ficar nessa faixa etária; é a faixa em que eu estou, vou dizer que é menino ainda para me dar esse desconto. Então, como é que eu o contrato? Como é que eu contrato o cara que vai desenvolver as fases? São profissões específicas de jogos. E aí como é que eu posso assegurar emprego ao testador de jogos? Se não tem empresa, se não tem emprego, como é que eu vou dar a direção, como é que eu vou desenvolver políticas públicas para o setor de jogos eletrônicos no Brasil?

E aí é uma jabuticaba, porque, quando a gente pensa no resto do mundo, todo mundo tem política pública, só a gente aqui que não tem. É uma loucura!

E aí, ótimo, todo mundo aqui, quando eu falar de *games*, vai lembrar: somos campeões dos esportes eletrônicos.

E é uma alegria enorme poder dividir a mesa com o Ministério do Esporte, é fundamental. O Ministro Fufuca tem dado excelentes sinalizações sobre o tema. Nessa reunião da Subcomissão dos Esportes Eletrônicos que a Sra. Rejane comentou aqui, eu tive a honra de ser orador também naquela oportunidade; a Raquel também esteve lá conosco. Ouvir a fala recorrente, Senadora Leila, de como o Ministério do Esporte está, de fato, entendendo o setor de jogos eletrônicos como área fundamental à existência no país é ver que eles estão reconhecendo uma realidade imperativa. Isso é muito importante e histórico, eu gostaria de dizer.

Agora, legal, somos campeões dos *videogames*, somos grandes consumidores, 1,5% do mercado global de jogos é brasileiro, mas nós ainda somos 0,1% do mercado produtivo global. Nós somos, para efeito de comparação, 3% da população global. Tem espaço para a gente crescer como mercado consumidor, porque de 1,5% para 3% ainda tem um chão. Agora, como mercado produtor, falta um planeta inteiro! Somos 0,1% do mercado produtor. O que é que está faltando para a gente? A nossa água é diferente? A gente não tem capacidade intelectual? Não é isso!

Agora, vamos lá, porque a gente não pode ter o direito de se confundir mais. Acabou esse tempo. O setor produtivo de jogos eletrônicos no Brasil precisa ocupar o papel de destaque que merece. Nós precisamos tomar as rédeas do nosso destino. Chega de trabalhar com apostas descabidas, com fantasias ilusórias, é hora de entrar no jogo de verdade. E entrar no jogo de verdade... A gente está aqui para fazer essa construção, Senadora, para construir essa nova realidade, que seja compatível não somente com os anseios do setor, mas especialmente com as possibilidades que estão postas para o país nesse mercado altamente globalizado.

Nesse sentido, um projeto de lei como o PL 2.796 não poderia mesmo passar por um processo tão açodado de aprovação, que não contivesse debate.

E aí quero aqui reconhecer o trabalho que a senhora compôs. V. Exa. desenvolveu e foi uma das que mais se dispôs a esse debate; comprou de fato o barulho. Isso é muito importante de se reconhecer na política. A política está muito acostumada... A gente está muito acostumado a bater na política, especialmente nos políticos, mas há de se reconhecer - até porque você cria um círculo virtuoso - aqueles que fazem a boa política, que lutam o bom combate. Então, nesse sentido, o reconhecimento à Senadora.

Não posso deixar, obviamente, também de citar o Senador Flávio Arns, que também foi um combativo e equilibrado guerreiro nesse processo e que trouxe toda a sua experiência também para poder conduzir; e também o quanto foi aguerrido também o empenho do nosso querido Senador Girão, que também esteve lá no Plenário a todo momento, junto com a gente, fazendo, de fato, a nossa tríade especial, que conseguiu entender a necessidade do debate.

Aqui, de maneira muito clara, não é uma questão de defesa deste ou daquele setor, mas a gente precisa debater o setor, para poder perceber o melhor interesse do país.

E aí, obviamente, sem dúvida nenhuma - cumprimentando meus amigos do Instituto Alana, especialmente a Emanuella -, o melhor interesse do país é o melhor interesse da criança e do adolescente. Disso não se tem nenhuma dúvida. O setor está absolutamente alinhado nessa busca, nesses valores que o Instituto Alana traz aqui para a gente, a partir da Emanuella.

Nesse sentido, a gente tem que lembrar que o projeto foi protocolado na Câmara Federal em agosto de 2021 e que, até o dia 20 de setembro passado, não havia tido uma única audiência pública para debater o tema. Ele passou na Câmara limpinho sem audiência pública para debater o tema e ia passando no Senado sem audiência pública para debater o tema. É absolutamente importante dizer, portanto, que aquele que não teve audiência pública, ainda por cima, não é um projeto apoiado por nenhuma das 17 associações regionais do setor, sequer pela associação nacional, de modo que seria muito estranho a gente pensar num projeto de lei aprovado que fala do setor e que o setor diz assim: "Eu não reconheço nada disso aí". É muito, muito, muito estranho. Ainda bem, estamos aqui para corrigir esse cenário.

O cenário é outro, com as inúmeras oportunidades de esclarecimento realizadas, culminando nesta audiência pública histórica. A gente precisa ver nascer um texto que ajude a corrigir os rumos do PL 2.796/2021. O relatório da Senadora

Leila está no *site*, eu não tive ainda a oportunidade de ler, mas eu imagino que tenha, pelo tanto que a gente pôde trocar, contribuir... Quero agradecer também à assessoria da Senadora, sempre supersolícitos e prontos a aceitar, a fazer o debate, a nos ouvir - não é aceitar o que a gente está falando, é nos ouvir para, obviamente, fazer as ponderações cabíveis. Então, que isso possa trazer para a gente um novo texto, que esteja trazendo - e tenho certeza de que está - um novo arcabouço jurídico necessário, que afaste desse campo quem não é dele, que possibilite a gente eximir todas as dúvidas e tirar qualquer dificuldade que, de fato, impeça o crescimento do Brasil e a possibilidade de o país ocupar o seu lugar de destaque.

No fundo, Exma. Senadora Leila e demais, que nos acompanham aqui e *online*, a gente não está tratando só dos jogos eletrônicos. O setor de *games* merece uma atenção aumentada, tal qual já detém nos países do G20, já que não nos faltam aqui talento nem capacidade de trabalho.

A gente tem falado, inclusive, de um Governo, o Governo brasileiro - a presença do ministério, inclusive, nos aponta para isto -, que...

(*Soa a campanha.*)

O SR. MÁRCIO FILHO - ... está atento ao assunto, que está nos ouvindo e que está percebendo... O Ministério do Esporte está presente, mas também o Ministério da Cultura, a Secretaria de Relações Institucionais, o Ministério da Justiça e, obviamente, o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação nos têm tratado de maneira muito aberta e muito serena sobre o assunto. Então, é fundamental que a gente, de fato, tenha essa atenção colocada.

Aqui, já para encaminhar a finalização da minha fala, quero agradecer aos Srs. Senadores e às Sras. Senadoras e dizer, novamente, que eu sou Presidente da Ring, eu sou criador, um pesquisador de jogos, um realizador de eventos, mas, antes de qualquer coisa, eu sou cidadão, sou pai e compartilho esses anseios que aqui estão. Eu pude começar a minha carreira nessa área desde muito jovem. Eu estou com 35 anos e, com 15 anos, eu já estava fazendo essa brincadeira, mas eu gosto de dizer assim: quantos jovens têm a oportunidade de começar tão cedo? Quanto jovens, aliás, sequer têm a oportunidade de sonhar com isso? É este o país que a gente quer? Então, nesse sentido, quero me reapresentar. Eu sou o pai da Amora e o pai do Marquinho, essas duas figuras que guiam o meu processo. Sou um apaixonado por jogos e minhas crianças também. E eu quero muito pensar que não só os meus filhos vão poder ter uma carreira em jogos, mas também os filhos das camadas menos favorecidas da nossa população. Que a gente possa ter uma mudança de paradigma do nosso setor no país. E que a gente, a partir disso, com a criatividade típica dos brasileiros, com a capacidade de produção típica dos brasileiros, com aquilo que nos é único, que é essa capacidade de fazer parte de qualquer ambiente, possa, de fato, ocupar um novo espaço. É claro que esse novo espaço tem a ver com audiovisual, sim, como está para lá de colocado no arcabouço legal, mas especialmente como está visto na prática. É o cinema que bebe, como muito bem nos colocou o representante da Ancine, dos jogos; são os jogos que bebem do cinema; os dois alimentam os livros; os livros alimentam os jogos de tabuleiro.

E a gente vai rodando nessa área, porque, no fundo, a gente está falando de produção intelectual, de criatividade humana, que é a única das grandes atividades possíveis de a gente fazer sem se vincular ou podendo se vincular com qualquer tipo de recurso financeiro. Nós fazemos as coisas e nós vivemos pelo prazer de viver. É claro que a gente precisa ganhar dinheiro, é natural, não é? A gente vive em uma sociedade capitalista que exige isso, mas a gente não precisa estar ligado ao consumo, a gente pode estar ligado à boa produção intelectual, à boa produção artística, a algo que, de fato, seja único, porque criado por seres humanos para seres humanos nesse sentido.

Aqui, eu quero botar também esta reflexão: a gente quer o país do futuro sempre? Será que a gente está no momento de pensar que nossos filhos vão estar ligados a um país que está sempre vinculado ao extrativismo mineral e ao agronegócio? Ou será que a gente quer estar naquela posição do país que encanta o mundo com a sua criatividade, com a sua capacidade produtiva?

Nesse sentido, eu quero contar com V. Exas., contar com todo mundo que está participando, agradecendo novamente à Senadora Leila, para que a gente possa garantir aos jovens do nosso país, a esta nação, sob as bênçãos de Deus, nesta Casa, que foi de Ruy Barbosa, mais do que um futuro brilhante, um presente cheio de possibilidades para a nossa juventude.

Obrigado, Presidenta. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela participação, Márcio. Vou falar: o Márcio fala bem, não é, gente? É empolgante! Legal, muito legal. Parabéns!

Vou passar a palavra agora para o Gilson Schwartz, Presidente da Games for Change América Latina e Professor da Universidade de São Paulo (USP), que participa de forma remota.

Seja bem-vindo, Professor!

O SR. GILSON SCHWARTZ (Para expor. *Por videoconferência.*) - Muito obrigado.

Muito boa tarde a todos e todas, Exma. Senadora Leila Barros, demais integrantes da Comissão, membros da mesa!

Realmente, falar depois do Márcio não é fácil, tanto pelo brilhantismo do conteúdo quanto pela alegria, pela contagiante alegria que ele transmite, de quem realmente é comprometido com o setor.

Eu queria, inicialmente, celebrar a realização desta sessão e agradecer novamente esta oportunidade de integrar um momento decisivo do projeto de lei e do processo legislativo, que é o encontro com a diversidade da sociedade civil, que não apenas deposita seus votos na urna, mas que acompanha, contribui, avalia e repercute o cotidiano desta que é a Casa maior da nossa vida democrática.

E o faço de uma perspectiva muito específica, na condição de Professor do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes e do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, ambos da Universidade de São Paulo, onde, há 14 anos, eu venho liderando projetos de pesquisa e extensão voltados à realidade da economia criativa nacional e internacional, especialmente no campo do audiovisual digital e nesse campo que mais cresce, respondendo por um faturamento que já supera as receitas combinadas de cinema e música, que é o setor de jogos, eletrônicos, *videogames* ou, mais simplesmente, *games*.

A Games for Change acaba de realizar o seu 20º festival anual. Inclusive, uma parte importante do festival aconteceu no edifício e com a colaboração da ONU (Organização das Nações Unidas), já que os *games* agora são vistos como uma ferramenta essencial para promover e acelerar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Então, os *games* estão atingindo realmente uma dimensão extraordinária na política internacional, na geopolítica.

A Games for Change atua em várias regiões, especialmente na América Latina, na África, na Ásia. Contemplando esses grandes mercados que são os países de baixa renda, a gente percebe que o *game*, que, por muitos anos, foi visto como um entretenimento menor, hoje, ocupa um espaço político e geopolítico fundamental.

Eu entendo que o exame pelo Legislativo de um marco regulatório para os *games* no Brasil é mais um passo que promete colocar o Brasil - como a gente já viu, em vários campos correlatos da vida digital - na vanguarda dos entendimentos sobre o que significa, em tão pouco tempo, tornarmos todos e todas sujeitos de direitos digitais.

Como já é fato, no caso da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) ou mesmo na aceleração do processo legislativo em outras dimensões essenciais da cidadania digital, estamos convictos, na condição de pesquisador, docente, consultor e também Presidente da rede Games for Change para a América Latina - insisto: estamos convictos -, de que o marco legal em pauta colocará o mercado brasileiro de consumo e produção de *games*, seus artistas, criadores e desenvolvedores, a própria comunidade de educadores, em todas as áreas, e mesmo o Estado nacional em condições inéditas de promover a cultura, o desenvolvimento econômico e o empreendedorismo, preservando a dimensão sustentável e os impactos positivos das tecnologias para a transformação social.

Celebro o avanço, nas últimas semanas, no sentido da correta integração sustentável desse segmento essencial da indústria de entretenimento e audiovisual ao setor produtivo, gerador de emprego, renda e identidade no Brasil. Sublinho a dimensão sustentável da integração econômica setorial, porque a gente já viu, em vários casos, ao longo da história recente, que não bastam subsídios ou proteção alfandegária. É preciso garantir que, muito além das ações mais ou menos acertadas do Executivo, por meio desta ou daquela pasta, muito além do desenho e implementação de políticas setoriais, seja o próprio Legislativo a criar as bases de longo prazo para que a indústria brasileira de *games* tenha o seu lugar, responsabilidades e perspectivas econômicas asseguradas.

Como Presidente da Games for Change na América Latina, sou testemunha do interesse crescente de países da região e também de outras regiões no mundo pelo futuro dessa indústria no Brasil. Estamos presentes nas Américas, na União Europeia, na África, na Ásia e no Oriente Médio. Em todas as regiões, ao longo dos anos, sou testemunha não apenas do interesse, mas também do investimento e do apoio de vários países à conformação de condições setoriais de desenvolvimento que sejam adequadas à geração de emprego e à ampliação dos mercados e das oportunidades de investimento.

No caso dos *games*, é notória a presença estrangeira, de modo que, assim como no cinema ou nas plataformas de *streaming*, é fundamental a regulação adequada, acompanhada de um redesenho institucional dos mecanismos de fomento, dos parâmetros de recolhimento de impostos e oferecimento de garantias aos criadores brasileiros. A força desse movimento é notável. Além da Games for Change, que atua globalmente, a gente já vê uma ampliação dos investimentos estrangeiros não apenas em estúdios de desenvolvimento de jogos brasileiros - alguns casos conhecidos de investimentos estrangeiros no setor, empresas que cresceram explorando o mercado brasileiro e internacional, sendo objeto de aquisições por investidores estrangeiros -, mas também no próprio segmento de eventos e formação de comunidades, porque todo o mercado produtivo está associado à existência de uma comunidade.

Vou dar aqui um exemplo. O BIG Festival recebeu, ao longo dos anos, importantíssimos investimentos do BNDES e acaba de anunciar sua integração à gamescom, ou seja, os maiores mercados passaram a vislumbrar no Brasil um potencial de crescimento em investimento. A gamescom talvez seja hoje o maior evento na área de *games* em todo o mundo e vem para o Brasil, integrando-se aos esforços notáveis, com apoio público, do BIG Festival nestes últimos anos.

São relevantes o crescimento do mercado e o interesse do investidor estrangeiro no Brasil. Imaginem como isso pode melhorar com um marco regulatório adequado, que permita, inclusive, a outros participantes, a outros *players* entrarem nesse mercado e ampliarem as oportunidades.

Quero sublinhar também como igualmente relevante o crescimento nas universidades, em ambientes de aprendizagem, desde o ensino médio e técnico, do número de cursos e disciplinas voltados à produção de *games*. É o empreendedorismo também que está sendo ensinado cada vez mais. E, portanto, como já foi sublinhado aqui por vários oradores que me antecederam, ampliar a capacitação, ampliar a formação implica mais empreendedorismo, mas é preciso dar as condições regulatórias para que esse empreendedor se sinta confiante, e o investidor também.

O empreendedorismo é animado pelos conceitos, pelas ferramentas, por essa cultura lúdica da indústria de *games*, que vai alcançando também atividades que, até pouco tempo, nem eram pensadas, do ponto de vista econômico, na construção de mercados. A gente está falando aqui de saúde coletiva e individual, de novos modelos de relacionamento com consumidores em todos os segmentos da indústria, da emergência de modelos de interfaces digitais que promovem um crescimento exponencial da tecnologia dos *games*. Isso se aplica a domínios que vão da emergência dos chamados metaversos à própria inteligência artificial. Vejam que a inteligência artificial, que hoje é a vedete da inovação digital em todo o mundo, seria impensável sem o uso de placas de aceleração gráfica, cuja engenharia teve origem exatamente no desafio de aprimorar a experiência dos jogadores em ambientes virtuais. Pouca gente sabe disso, mas a inteligência artificial roda em cima de placas gráficas que foram desenvolvidas na indústria de *games*.

Em suma, a definição do que é jogo eletrônico torna-se, ao mesmo tempo, cada vez mais precisa e também cada vez mais abrangente nos seus impactos sobre a criação de empresas, a geração de renda, o acesso à cultura e a bens de consumo, a educação digital, a inovação e, claro, a identidade. Todo produto cultural mexe com a identidade nacional, a identidade de quem joga e a própria identidade do mercado.

É evidente que um marco legal nesse segmento estratégico animará tanto as decisões futuras de investimento privado quanto a consolidação de posições no mercado de empreendimentos que assumiram riscos para garantir sua presença no Brasil, o que é o caso nosso, da rede Games for Change. A nossa operação na América Latina cresce de forma sistemática nestes 14 anos de atuação. Eu mesmo, conversando, na minha interlocução, com os capítulos regionais, percebo que essa atenção, esse interesse é cada vez maior, inclusive de áreas de governo, áreas de políticas públicas de outros países.

Da realização de eventos locais à integração do Brasil...

(Soa a campanha.)

O SR. GILSON SCHWARTZ *(Por videoconferência.)* - ... nessas redes internacionais de distribuição, produção e inovação, passando pelo fortalecimento das novas diretrizes educacionais para o ensino médio, tão discutidas, e, de modo geral, para a educação digital, que também avança nesse marco regulatório, um marco atento às especificidades da indústria brasileira de *games* vai promover uma aceleração na formação de recursos humanos e principalmente recursos humanos com uma consciência, exatamente como o Instituto Alana acabou de sublinhar, de que é preciso respeitar os direitos do consumidor, não envolver o consumidor infantojuvenil em máquinas infinitas de geração de lucros especulativos. De modo geral, é preciso propiciar convergência entre a responsabilidade social, a sustentabilidade ambiental e a cidadania digital. Temos desafios muitos, é um setor claramente interdisciplinar, combinando tecnologia avançada e, ao mesmo tempo, áreas mais tradicionais das artes e da cultura - contar histórias, desenhar, músicas... É uma combinação do mais ancestral com o mais avançado. Apenas um marco regulatório adequado, como o que, finalmente, se consolida em nossas Casas Legislativas, permitirá ao Brasil gerar os resultados econômicos, sociais e civilizatórios que todos desejamos.

Agradeço muito esta oportunidade e espero que o processo de constituição desse marco legal seja premiado de sucesso e repercussões positivas. *(Palmas.)*

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata pela participação, Prof. Gilson, e pelos esclarecimentos.

Nós tínhamos aqui algumas perguntas, mas era muito em cima do relatório que nós achávamos que tinha já sido solto para apreciação de vocês ao virem a esta audiência, e isso não aconteceu, mas ele já está disponível. Então, acredito que parte do setor vai ficar muito feliz com o trabalho realizado.

Eu, particularmente, quero agradecer à minha assessoria, na pessoa do Thalís, do Yoram e do Carlos, que estão aqui, mas é uma equipe grande, é uma equipe de profissionais que me auxiliam e que são grandes parceiros nessa caminhada.

Eu acho que o maior desafio do legislador é este: muitas vezes ser provocado de fora para dentro, que foi o que aconteceu com este projeto, na verdade. Ele aconteceria, estava prevista a aprovação, e fui provocada por atores do setor - não só eu, como outros Senadores. E, claro, no Plenário, tivemos o debate que todos vocês acompanharam.

Quero agradecer ao Senador Flávio Arns, o Presidente da Comissão de Educação, que me designou, nada combinado... Ele participou do debate, participamos da sessão temática, o Senador Girão também, entre outros, e trabalhamos ali no convencimento de que era necessário retornar o projeto e fazermos um debate sério. E, hoje, mais uma vez, se consolida, através das falas de vocês, que naquele momento foi a ação correta.

Muitas vezes, aqui dentro da Casa, o mundo lá fora - não é, meninas? - não acompanha as guerras que enfrentamos aqui dentro. Muitas vezes, a gente tem que se indispor com alguns colegas, mesmo tendo muito respeito pelo trabalho, pela dedicação, pois também foi eleito para representar o povo e faz o seu trabalho, mas atendendo e entendendo a importância... Eu quero agradecer a todos vocês por esta possibilidade de estarmos aqui debatendo e tendo a consciência de que, por mais que você se indisponha, foi o certo. Foi o certo e vamos entregar isso para o setor, um setor que cresce, um setor que, de fato, vai trazer grande desenvolvimento, um setor que tem um potencial enorme com essa regulação de desenvolver mais.

Fico feliz com a missão dada pelo Senador Flávio Arns, mas, mais do que isso, em entregar esse belo trabalho, entre tantos outros que, durante esses quatro anos de Senado Federal, eu tive a oportunidade de entregar com muita dedicação e com muita disciplina, que é característica não só minha como daqueles que trabalham comigo. Então, estou muito feliz com essa exposição, já esperando e aguardando ansiosamente as colocações, as sugestões e até, enfim, o que...

(Intervenção fora do microfone.)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Pois não, Deputado.

O SR. AMAURI TEIXEIRA (Para expor.) - Senadora, permita-me primeiro me apresentar, para ver se a senhora me permite falar. Eu sou o ex-Deputado Amauri Teixeira, Assessor Parlamentar do Minc.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Sim.

O SR. AMAURI TEIXEIRA - Estou permanentemente em contato com o gabinete da senhora. Se a senhora me permitir, eu gostaria de manifestar a posição do Ministério da Cultura. Eu não acessei o relatório também, mas farei algumas manifestações para deixar claro aqui o que é que da cultura nós pensamos, se rapidamente a senhora nos permitir.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Pois não.

O SR. AMAURI TEIXEIRA - Primeiro, nós concordamos inteiramente... O Professor eu acho que fez uma síntese brilhante de todas as falas. Eu acho que a fala dele já estava preparada, mas ele fez uma síntese brilhante de todas as falas. A primeira preocupação é sobre os *fantasy games*. Nós não podemos confundir uma coisa com outra. Nós queremos, como manifestamos lá naquela audiência geral, que os *fantasy games* sejam separados, segregados - *fantasy game* e *game* -, dentro da preocupação do Instituto Alana, dentro da preocupação de todos que aqui se manifestaram. Então, os *games* é a indústria mais promissora que existe na atualidade, mas nós não podemos incorrer nesse perigo dos *fantasy games*, que não são jogos, mas obedecem à lógica de jogos propriamente ditos, com remuneração, etc. Eles têm uma lógica particular que não é de jogos, mas se assemelham aos jogos. Eu não sei como é que a senhora está tratando disso...

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Isso já está sendo tratado no projeto das *bets*.

O SR. AMAURI TEIXEIRA - Ótimo!

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Aqui, nós estamos tratando apenas sobre o marco legal dos jogos eletrônicos.

O SR. AMAURI TEIXEIRA - Ótimo, ótimo.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Isso já foi resolvido internamente.

O SR. AMAURI TEIXEIRA - Outra questão, em que o Professor foi brilhante também, como todos foram brilhantes, é sobre, como alguns se posicionaram naquela audiência, descaracterizar os *games* como produto cultural, o que nos preocupa. Os *games* são produto cultural.

E aí eu queria sugerir duas coisas à senhora, se me permitir.

Primeiro, nós temos que criar um sistema. Existe o Sistema S, que é um sistema muito importante no Brasil. Você tem o Senai, que cuida da indústria; você tem o Sesc, que é o comércio; e você tem o Senar, para simplificar, que é do campo. Talvez precisemos criar um Sistema S específico da cultura, para ter uma estrutura própria de treinamento aí de todas as áreas. É uma sugestão para a gente pensar.

E outra sugestão talvez - e aí eu sou coincidentemente ex-Parlamentar, sou assessor do Minc, mas sou auditor da Receita Federal - é sobre esse entrave que nós temos na Receita. Talvez a gente crie um grupo para a gente trabalhar isso. E tem a Frente Parlamentar de Fomento do Audiovisual, que eu sugiro à senhora que desenterre, para talvez a gente encaminhar algumas demandas de forma conjunta, como com relação a esse entrave na Receita. E eu me disponho a auxiliar a senhora na área.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata. O mais importante é o que eu já aprendi aqui, na Casa. Falamos isto até no mercado de carbono. É claro que um projeto não vai ser perfeito, mas a gente tem que estartar esse processo, e, ao longo da sua trajetória, das experiências vividas através desse projeto que vai se tornar uma lei, nós retornamos para outros debates em cima do mesmo tema. Isso faz parte do processo legislativo, que muito me encanta hoje. Grata pela sua participação.

Nós tivemos participação maciça no e-Cidadania. Geralmente, nas segundas-feiras, eu comando algumas audiências aqui, e todos nós sabemos que é pouca participação. Temos algumas perguntas com relação ao nosso relatório, sobre o processo, que a minha equipe - já estou passando essa missão, meninos - possa depois responder, mas eu vou lê-las até por reconhecimento e agradecimento a esses internautas que estiveram acompanhando a audiência no dia de hoje.

O Marcelo UC, do Rio Grande do Sul: "Haverá algum tipo de incentivo para criar um MEI específico para desenvolvedor de jogos eletrônicos? Como ficarão os impostos?"

Pedro Henrique, do Ceará: "Haverá programas ou até mesmo bolsas de apoio para os jovens que decidam ingressar no mercado dos jogos eletrônicos?"

André Gabriel, de Pernambuco: "Como a [...] [Agência Nacional de Cinema] planeja promover a produção nacional de jogos eletrônicos, considerando as peculiaridades do setor?"

Júlia Pereira, de Goiás: "Os jogos eletrônicos terão alíquotas diferenciadas [...] [como os] bens de consumo? [...] [Haverá] parcerias com desenvolvedores brasileiros?"

Perguntas interessantes.

Alex Wanderley, do Rio de Janeiro: "Os jogos *free-to-play*, que se valem de mecanismos 'viciantes' para retenção dos jogadores, deveriam ser regulados [...] [como] o tabaco [...]". Vamos analisar isso, Alex.

E George Batista, da Bahia: "A regulamentação e a redução de preços dos jogos eletrônicos podem estimular o crescimento da indústria nacional [...]". É um comentário do George.

Quero agradecer a participação. Acredito que nós não temos... (*Pausa.*)

O SR. MÁRCIO FILHO - Senadora, a senhora me concede um aparte brevemente?

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF. *Fora do microfone.*) - Sim.

O SR. MÁRCIO FILHO (Para expor.) - É só para reconhecer... Eu estou aqui ouvindo um pouquinho da turma falando, vendo um pouquinho a turma falando, só que as assessorias da equipe da Ring e da Abragames e outros desenvolvedores estão lendo o texto, porque aqui a turma está rápida na internet - você falou que está *online*, o pessoal já foi ver. Então, o pessoal está lendo a Emenda nº 9, que passa a ser a emenda com um texto substitutivo, e já está fazendo superelogios aqui. Então, queremos parabenizar a assessoria parlamentar, obviamente na sua pessoa também, e deixar um abraço para todo mundo que está assistindo.

Muitos grupos do WhatsApp estão bombando aqui por conta deste momento único. Acho que tem que ter mais *game* por aqui, Senadora, que é para ficar todo mundo de olho. Tem um valor importante, Senadora e todo mundo que está nos acompanhando. A política, até então, é tida com uma coisa distante. Aí você traz um tema que é de interesse da rapaziada, da moçada, de todo mundo, e eles veem. A gente tem um processo importante - e quero reconhecer e agradecer a presença do Amauri - no Executivo e no Legislativo de fazer a educação política, de trazer a turma para a atenção das coisas - eu só vou me interessar por aquilo em que, de fato, eu me reconheça de algum jeito. Então, essa maciça participação de perguntas... E certamente está tendo uma boa audiência *online* e vai continuar tendo depois nos canais do YouTube do Senado... Acho que é muito por conta disso. Vamos continuar debatendo os temas que estão pegando essa garotada para poder trazê-los para cá. Quem sabe os futuros Senadores estão nos assistindo agora, não é? (*Risos.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Pois é, é uma ótima sugestão, e, acima de tudo, eu acho que ia quebrar uma barreira. Digamos que a gente está vivendo um cenário em que é necessário o Poder Legislativo estar atento às demandas que de fato são importantes, principalmente para o futuro, aqueles que de fato estarão mais à frente aqui, quem sabe nestas Casas ou, em outros Poderes, comandando o país. Então, por mim, pela bancada, enfim, pelas mulheres - também somos poucas aqui na Casa, somos apenas 15 de 81 -, certamente estaríamos sempre juntos, antenados no trabalho.

Antes, já que você me pediu a palavra, eu quero passar a palavra, por cinco minutos, para as considerações ou, se vocês quiserem, para dar alguma resposta para algum jovem, algum comentário que foi feito aqui.

Eu vou passar para Raquel Gontijo e depois para Emanuella e, na sequência, para Rejane, Márcio e os nossos colegas *online*.

A SRA. RAQUEL GONTIJO (Para expor.) - Agradeço de novo o convite, a participação.

Na verdade, o Márcio antecipou: eu ia falar exatamente que a assessoria da Abragames, o pessoal que está aqui junto com a gente já estava de olho.

Agradeço também pelo esforço desta Casa Legislativa de oferecer essa emenda. Pelo que a gente tem visto, ela realmente está contemplando aquilo que a gente estava precisando. Ainda é um estudo inicial. Mesmo que esse marco legal passe - espero que ele passe dessa forma como está escrito ou que seja melhorado -, de qualquer forma, a gente vê que é um espaço para começar diálogos, porque podem vir outros PLs para frente. Nós vamos ter ainda várias questões a serem tratadas, existem outros pontos mais específicos. Então, existe essa regulamentação, que vai ser interessante.

Eu agradeço também a sugestão: eu imagino que vai ser muito importante que a gente faça esse grupo de trabalho, de estudo, para pensar a respeito de como que a gente pode melhorar esse arcabouço, como é que a gente pode organizar isso. Eu acho que isso vai ser muito produtivo e muito importante.

Eu agradeço também este momento, acho que é um momento histórico para os jogos. O nosso setor tem crescido tanto nos últimos tempos, a gente tem tido tantos momentos históricos neste semestre, e é muito bom ver a gente tendo tanto engajamento e tanto crescimento de compreensão e de avanço nesse sentido. Eu acho que o Brasil tem muito a ganhar se a gente conseguir fazer diálogos que sejam pautados na diversidade, escutando todas as pessoas e trazendo coisas que sejam realmente produtivas para que a gente possa crescer como setor, respeitando a juventude. Isso é fundamental para o Brasil. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada, Raquel.

Emanuella.

A SRA. EMANUELLA HALFELD (Para expor.) - Eu queria agradecer novamente esta oportunidade.

Eu, inclusive, pessoalmente sou uma pessoa que entrou no mundo de jogos muito cedo, talvez daí venha o meu interesse de hoje trabalhar com o ambiente digital, de pensar em como melhorar esse ambiente.

E queria fazer alguns elogios ao texto. Primeiro, há a questão do *design*, gestão e funcionamento baseado no melhor interesse. Tem também uma cláusula interessantíssima sobre a questão do desenvolvimento para fins de desenho universal e acessibilidade, então, um foco em como vamos desenvolver um setor de jogos que é realmente para todo mundo, que considere as múltiplas infâncias e as múltiplas realidades de famílias que existem no Brasil. E há toda uma seção realmente disposta para recebimento, processamento de reclamações, denúncias, abusos e irregularidades, muito necessária para o contexto de jogos que possuem interação entre crianças e adolescentes, entre usuários e até com usuários mais velhos.

Eu vou pedir uma cautela para a Senadora e talvez uma análise em conjunto para a gente pensar nos artigos que dizem respeito a perfilamento, porque eu acho que dá para melhorar essa redação, para que a gente não abra margens para que ele possa vir a ser um retrocesso, de alguma forma, no arcabouço já existente: o que a gente já tem no Código de Defesa do Consumidor, que protege a criança contra qualquer fim de publicidade direcionada, e o que a gente já tem também na Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, que já garante o tratamento de dados voltado para o melhor interesse. Então, acho que há espaço para lapidar uma redação para que a gente garanta uma interpretação mais conforme mesmo com o que a gente já tem em jurisprudência de tribunais superiores, tal qual o STJ (Superior Tribunal de Justiça), da melhor forma possível, para que norteie com clareza para os desenvolvedores, para o setor que é necessário garantir a segurança jurídica, mas sem abrir nenhuma brecha por causa de uma redação que pode acabar vindo a ser um retrocesso em conquistas já feitas. Então, me coloco à disposição para a gente poder dialogar nesse sentido.

Fora esse ponto, nessa análise do relatório, eu acho que a gente tem um relatório promissor para ter esse olhar com cuidado e, claro, ampliar os debates. Então, vou pedir só uma atenção especial a esse ponto, porque esse é o nosso ponto também

muito importante de não garantir margem para a exploração comercial ou para um desenvolvimento tecnológico que coloque a criança em risco de uma opressão consumerista, sendo que o direito dela, de fato, é o de brincar, é o de aprender e é o de se constituir nessa sociedade.

Obrigada.

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata, Emanuella. Vamos conversar, com certeza.

Rejane Rodrigues, representante do Ministério do Esporte.

A SRA. REJANE PENNA RODRIGUES (Para expor.) - Senadora Leila, eu queria agradecer, em nome do ministério, esta oportunidade e a honra de fazer parte desta mesa, porque ela é contemporânea.

É um assunto que nos traz novidade em termos de esporte, mas nada a que nós não estejamos abertos. O esporte, como bem sabe, é um tema intersetorial, transversal, que dialoga com a cultura, com a saúde e com a educação. Então, nos preocupa muito, sim, a questão da educação e dos jogos e também da inclusão e do lazer. Este é um momento muito propício também para incluir este tema do lazer em relação com os nossos jovens, como o Márcio já tinha colocado, para que eles sejam incluídos também em alguns acessos que hoje estão inacessíveis.

Muito obrigada. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada. Obrigada, Rejane. Vou passar agora para o Márcio.

O SR. MÁRCIO FILHO (Para expor.) - Vamos lá.

Mais uma vez, agradeço a todas e todos os presentes, àqueles que nos assistem *online*. Isso é uma coisa curiosíssima. Daqui de onde estou vendo, a gente está com um espaço bastante cheio, mas a gente não consegue ver as pessoas *online*, não é, Senadora? Pelo que eu estou vendo dos grupos aqui, como dizem os jovens, a gente está bombando. Então, isso é muito bom, é muito legal poder ver isso acontecer.

Primeiro, mais uma vez, quero reconhecer, reconhecer este momento, reconhecer a iniciativa da Senadora e parabenizar. Estou vendo aqui o Flávio, da equipe do Flávio Arns também, quero deixar meu abraço ao Senador, Presidente desta Comissão.

Quero dizer que é realmente um momento, de fato, histórico. Eu, na sessão temática do dia 20 de setembro, me recordei de ter dito que a gente estava num momento histórico pelos motivos errados. E hoje eu tenho a alegria de poder dizer que a gente está num momento histórico pelos motivos corretos. Estamos hoje fazendo história, aquela que se faz com "H" maiúsculo.

E ninguém vai poder contar a história do Brasil, se Deus quiser, em breve, do setor dos *games* de uma maneira geral, e não vai poder deixar de citar o nome da senhora, Senadora. Isso é absolutamente fundamental de reconhecer. Certamente, claro, a Casa inteira, toda a luta que tem sido feita, mas é nos momentos de dificuldade, de embate, que a gente vê quem de fato tem valor. E a política... Eu venho do mundo do direito, e a gente diz que o exercício do direito, a advocacia exige coragem, a advocacia não é uma profissão para covardes. Certamente também no mundo da política, pelo menos para a boa política, aquela com "P" maiúsculo, é exigido coragem. E isso não faltou à Senadora Leila em momento nenhum. Aqui novamente o reconhecimento.

Nesse sentido, brevíssimos comentários.

Eu estou também lendo um pouquinho aqui do que será a Emenda nº 9 - acho que será esse o número. Reconheço o enorme avanço.

E aqui não é, de maneira nenhuma, tirando qualquer mérito do projeto anterior ou a iniciativa que teve o Deputado quando lançou, ou mesmo o substitutivo do Deputado Darci de Matos, mas é de reconhecer de fato que aqui tal setor. Eu consigo entender o futuro do país aqui, eu consigo ver o futuro do setor de jogos aqui e de fato colocar gente com todos aqueles interesses que estão relacionados ao setor de jogos, à sociedade, à juventude, à cultura, à ciência, tecnologia e inovação, às questões que estão relacionadas à alfândega brasileira também. Está tudo aqui de alguma maneira.

E eu queria, eu acho que tem aquela frase daquele momento em que a gente vê nascer um filho. A gente que é pai, que é mãe tem essa oportunidade. Quando a gente olha a criança nascer, você diz assim: "caramba, nasceu!". E para as mulheres isso se dá muito cedo, que se dá na barriga; vocês estão lá com a sementinha, vocês percebem rápido. A gente que é pai a gente só percebe que é mesmo quando pega no colo.

E, olha, ver isso aqui é dizer assim: "caramba, nasceu". É histórico de fato, valeu a pena, valeu a pena a luta. A gente sabe que há outros capítulos ainda, mas que este momento aqui é o momento em que a gente vê de fato a nossa criança nascer.

A gente pega no colo e vê o que está acontecendo. Então assim, para registro histórico, para quem não está podendo ler ainda o texto ou está vendo a imagem antes de ler o texto, nós vamos ter o Código Nacional de Atividade Econômica, nós vamos ter o Código Brasileiro de Ocupações e Ofícios (CBO), nós vamos ter de fato uma agenda que nos permita chegar com o Brasil onde ele merece estar.

Parabéns, Senadora Leila! Parabéns à sua equipe! Parabéns ao Senador Flávio Arns, Eduardo Girão e tantos outros que, ao longo desse processo, foram guerreiros valentes em conseguir conduzir de fato este momento, para onde a gente consegue apontar para um futuro, para um presente, para as possibilidades que a gente de fato consegue ver com o setor de jogos eletrônicos.

Este é um momento histórico. Eu tenho muita alegria em poder ver isso nascer e muito orgulho de poder ver isso acontecendo numa mesa tão marcadamente feminina. Isso nos aponta de fato para aquele lugar que a gente precisa. Parabéns, Senadora! Parabéns a todos!

Obrigado pela audiência. Até a próxima. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada. Grata, Márcio.

Eu vou passar agora para o André Luiz Marques, que é o Secretário de Regulação da Agência Nacional de Cinema (Ancine).

O SR. ANDRÉ LUIZ DE SOUZA MARQUES (Para expor. *Por videoconferência.*) - Olá. Tudo bom, pessoal? Eu gostaria de agradecer novamente ao convite para participar deste importante debate.

Eu não tive também a oportunidade... No relatório eu estava dando uma olhada aqui bem rapidamente, por alto, mas vi que foram incorporadas muitas das questões que foram apontadas por todos durante o debate. Então, certamente houve um aprimoramento importante.

Uma questão em que eu foquei bastante, que é a questão do jogo enquanto obra audiovisual, eu vi que foi contemplada agora também nessa nova versão, que é um ponto com que a Ancine sempre lida. Inclusive, a gente já teve algumas ações muito incipientes sobre o setor, mas sempre esbarrou numa dificuldade de maior operacionalização, digamos, de uma maior segurança jurídica em função da ausência de um marco regulatório. E esse marco, a meu ver, pelo que eu pude ver mesmo da versão anterior e certamente dessa versão já aprimorada com os debates, é um grande passo para poder desenvolver mais essa indústria e inserir os jogos eletrônicos no ecossistema das políticas audiovisuais brasileiras.

É isso.

Eu novamente coloco a Ancine à disposição dos debates que venham a acontecer.

Obrigado. (*Palmas.*)

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Obrigada. Grata, André.

Estou vendo que cada um foi correr atrás do artigo, que todo mundo trabalhou. Está certo.

Vou passar agora a palavra para o Prof. Gilson, da USP e da Games for Change.

Desculpa, Professor.

O SR. GILSON SCHWARTZ (Para expor. *Por videoconferência.*) - Bem, eu queria agradecer novamente, parabenizar todos e todas que participaram.

Quero, talvez, sublinhar, muito rapidamente, porque eu sei que esse tema está na pauta no Brasil e internacionalmente, que a indústria de *games*, realmente, além desses aspectos econômicos que são obviamente essenciais num marco regulatório, ocupa um papel, uma posição muito peculiar na indústria criativa, na área da cultura, como o cinema, importantíssimo na definição da imagem, da identidade nacional. Quando se fala em identidade, a gente sabe que não é só identidade nacional, que há um grande debate e grandes questões vinculadas à evolução do ser humano na sua busca de identidade.

Então, eu acho que seria incompleto e que seria injusto não lembrar que os jogos, que a indústria de jogos e de *games* - a ABragames tem insistido nisso nas suas iniciativas; é preciso levar esse espírito também para a legislação - pode e vai contribuir para uma evolução, para o amadurecimento desses caminhos, dessas possibilidades de elaboração das nossas identidades, no plural, negros, LGBTQIA+, na questão fundamental da acessibilidade, que tem sido muito discutida em nível internacional, ou seja, consoles, celulares, PCs, o que seja, são muito interessantes como acesso a essa forma indispensável de entretenimento e pelas pessoas que têm necessidades especiais.

O marco regulatório é importantíssimo que contemple essas identidades que dizem respeito a questões étnicas, que dizem respeito a questões do corpo, do próprio corpo, que o marco regulatório nos proteja de algo que já é muito frequente no Brasil, em escala mundial, mas em especial no Brasil, que é o *bullying*. Claro, há preocupação com a publicidade, com

a manipulação dos comportamentos, mas é preciso estar atento e forte para as manifestações de *bullying*, de assédio, de violência simbólica, que são, infelizmente, ainda muito frequentes. Queria sublinhar essas dimensões de identidade.

E, por último, mas não por menos, quero lembrar que jogos eletrônicos, como tantas mídias, são ferramentas de manipulação das consciências, de disseminação de *fake news*, de disseminação de preconceitos. Então, o marco regulatório, claro, tem uma dimensão econômica fundamental, mas é preciso, sim, lembrar de questões identitárias, de questões ligadas à liberdade de expressão, do respeito à diversidade e, o que é fundamental, do combate a *fake news* e a manipulação que se dá de forma absolutamente vertiginosa, não apenas para induzir comportamentos de consumo, mas para formar identidades políticas que são ou extremistas ou preconceituosas, intolerantes.

Então, acredito que o jogo, que o bom jogo, o *game*, o jogo que nos leva a imaginar um mundo diferente, é também um espaço para garantir que os direitos sejam respeitados e que a nossa sociedade seja uma sociedade, de fato, livre e democrática. Vamos ficar atentos a isso.

A gente tem visto aí, especialmente quando se trata de guerras - infelizmente, nós estamos hoje vivendo com muita intensidade esse cenário -, como rapidamente a indústria cultural e a mídia se veem presas. Como se sabe, a verdade é a primeira vítima nas guerras, e os jogos não são diferente disso.

Então, eu queria só fazer esse último lembrete e ressaltar que os jogos, como produtos culturais, fazem parte essencial da nossa definição como cidadãos nas nossas identidades plurais.

Muito obrigado. *(Palmas.)*

A SRA. PRESIDENTE (Leila Barros. Bloco Parlamentar Democracia/PDT - DF) - Grata ao Prof. Gilson Schwartz, Presidente da Game for Change América Latina e Professor da USP. Obrigada pela participação.

Bom, nós estamos encerrando a audiência pública, mais uma vez, agradecendo e reforçando que este trabalho - às vezes, um Parlamentar aparece mais -, é, sim, ação coletiva. E aí eu não posso deixar de agradecer a quatro Parlamentares: primeiro, ao Presidente da Comissão de Educação, Senador Flávio Arns, pela coragem e pela bravura do debate no Plenário do Senado e por ter me designado essa missão de conduzir o marco legal dos jogos eletrônicos no Brasil; ao Senador Rodrigo Pacheco, que é o Presidente que conduziu a sessão, ouviu todos e, vendo que não se entrava num consenso para a votação ali, abriu esta exceção: foi para Plenário, foi para votação e é, claro, deixou que nós, enquanto Plenário, decidíssemos puxar o projeto para a Comissão de Educação; ao próprio Relator, à época, o Senador Irajá, que teve capacidade, naquele momento, de dialogar, de entender a situação e de deixar que o Presidente conduzisse assim mesmo e que houvesse ali o debate; e ao Senador Girão; e, é claro, ao Parlamento, ao Senado Federal, que tomou a decisão sábia e correta de puxar para a Comissão de Educação, e hoje a gente poder fazer este debate e, quem sabe, entregar, de fato, um marco tão esperado, histórico para os jogos eletrônicos aqui do nosso país.

Eu agradeço a presença de todos os expositores que estão aqui representando esse setor que só tende a crescer e que muito nos orgulha. Estaremos aqui à disposição para tratarmos de outros temas. Colocamos, pelo menos, agora o trem nos trilhos e aí vamos debater mais vezes aqui.

Sejam todos bem-vindos! Agradeço a presença de todos.

Então, nada mais havendo a tratar, declaro encerrada a presente reunião.

Muito obrigada. *(Palmas.)*

(Iniciada às 14 horas e 07 minutos, a reunião é encerrada às 15 horas e 38 minutos.)