

Audiência Pública

Senado Federal

PL 2.796/2021

MINISTÉRIO DA
CULTURA



Relações entre jogos eletrônicos e outras obras audiovisuais

- **Cadeias de valor com fortes similaridades** nas etapas de fornecimento de ferramentas e padrões de produção, produção de conteúdo, gestão de direitos, distribuição física e digital.
- **Similaridades nas estruturas de mercado e também nos desafios** para desenvolvimento das cadeias de valor

Relações entre jogos eletrônicos e outras obras audiovisuais

- **Investimentos de empresas** do segmento audiovisual tradicional no segmento de jogos eletrônicos e vice-versa, em produção de conteúdo, construção de catálogo, distribuição, etc.
- **Desenvolvimento de tecnologias** que atendem a diversas produções audiovisuais.



MINISTÉRIO DA
CULTURA



Enquadramento de jogos eletrônicos como obras audiovisuais

Definição de obra audiovisual da Medida Provisória nº 2.228-1/01 (Art. 1º):

Produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posteriormente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão.

Enquadramento de jogos eletrônicos como obras audiovisuais

ANCINE

Jogos eletrônicos são enquadráveis como obras audiovisuais nos termos do Art. 1º, I da MP 2.228-1/01, embora não possam ser enquadrados nas definições legais de obras cinematográficas e videofonográficas, para fins de regulação.

Ministério da Cultura

A Portaria MinC nº 116/2011 incluiu os jogos eletrônicos entre as atividades audiovisuais passíveis de investimento através dos mecanismos de incentivo da Lei 8.313/91.

A ANCINE e os jogos eletrônicos

- **Análise de Impacto Regulatório** em 2016, onde a ANCINE analisou a cadeia de valor do setor, a oferta e demanda nacional, as políticas públicas no Brasil e a propriedade intelectual no âmbito dos jogos eletrônicos, além de aspectos tributários do setor.
- O debate em torno de um marco regulatório pode auxiliar não só o desenvolvimento econômico do setor como um todo, mas também o **fortalecimento de políticas públicas e a valorização dos jogos eletrônicos como produtos culturais importantes para o país.**