



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Izalci Lucas

**EMENDA N° - PLEN**  
(ao PL n° 2.796, de 2021)

Dá nova redação ao inciso I do parágrafo 1º do artigo 2º do PL n.º 2.796, de 2.021.

**Art. 1º** O inciso I do parágrafo 1º do art. 2º passa a vigorar com a seguinte redação:

Art. 2º .....

§ 1º.....

“I – a obra audiovisual desenvolvida como programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei n.º 9.609, de 19 fevereiro de 1.998, com meios lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface, bem como o software para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet.” (NR)

**JUSTIFICATIVA**

Há necessidade de alteração do conceito de jogos eletrônicos. De acordo com a redação original, considerando que os incisos se referem a (i) programa de computador, (ii) dispositivo central e acessórios e (iii) software, verifica-se, de plano, que se a norma prosseguir de tal maneira seria possível compreender jogo eletrônico tanto como o programa de computador (software), como com o dispositivo (hardware).

Pois bem, tal conceito de natureza dupla – software e hardware - pode resultar em grande complexidade causando imenso impacto para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, pois atribui semelhança entre produto e serviço, gerando a possibilidade de produto físico ser considerado um jogo. O que, em verdade, prejudica a indústria de jogos eletrônicos na medida em



SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Izalci Lucas

que gera complexidades desnecessárias para a definição do que é, efetivamente, jogo eletrônico. Nesse sentido, o conceito de jogo eletrônico deve ser compreendido como programa de computador (ou software). Outrossim, considerando que já existe o entendimento de que o jogo eletrônico se enquadra como obra audiovisual, tendo sido publicados Editais da ANCINE, bem como de iniciativa da SPCINE e outras autarquias, para o incentivo e fomento ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, cabe a inclusão de forma expressa do conceito de jogos eletrônicos como obras audiovisuais para fins de amparar as políticas públicas já realizadas neste sentido e possibilitar a sua expansão.

Neste ponto, vale consignar o entendimento manifesto da Deliberação de Diretoria Colegiada da ANCINE nº 745-E de 2018 de que: *Nesse diapasão, exsurge a distinção entre obra audiovisual stricto sensu e obra audiovisual lato sensu, por quanto, “ao longo dos tempos o termo “audiovisual” foi utilizado pela indústria, pelo poder público para se referir à obra videofonográfica e cinematográfica, além dos projetos transmidiáticos. Logicamente não se havia pensado nos jogos eletrônicos como obra audiovisual naquele momento de criação das leis que regem o audiovisual. Nesse sentido, entende-se aqui interpretar essas obras audiovisuais originalmente pensados pelo legislador como obra audiovisual stricto sensu. Já o conceito de obra audiovisual que engloba os jogos eletrônicos poderá ser caracterizado como obra audiovisual lato sensu.” Portanto, com base nesse entendimento, o GT conclui pela inclusão do referido conceito dentro do espectro de abrangência da definição de obra audiovisual, o que está em plena consonância com o entendimento deste diretor.”*

Pois bem, considerando que os jogos eletrônicos são considerados como obra audiovisual *lato sensu* para fins de políticas públicas para o segmento, conforme entendimento consolidado no âmbito da Ancine, evitando retrocessos e garantindo segurança jurídica ao setor.

Sala das Sessões, ....