



Mário Pragmácio: Lei Paulo Gustavo e jogos eletrônicos

A Lei Paulo Gustavo (Lei Complementar nº 195/2022) [1] prevê que a União repasse aos estados e aos municípios cerca de R\$ 3,8 bilhões para aplicação em ações emergenciais que visem combater e mitigar o impacto da pandemia no setor cultural.



Desse montante, R\$ 2,7 bilhões deverão ser destinados

exclusivamente ao setor audiovisual, uma vez que tais recursos são advindos, em sua maioria, do Fundo Setorial do Audiovisual e já estariam, por assim dizer, "carimbados" para este segmento.

Mas de que forma esse dinheiro será distribuído? É só para a produção de filmes e séries? Qual a moldura dessa novíssima norma jurídica? A lei estabelece que essa verba deverá ser destinada para quatro linhas:

- (1) apoio a produções audiovisuais;
- (2) apoio a reformas/restauros/manutenção/funcionamento de salas de cinema;
- (3) capacitação, formação e qualificação no audiovisual, apoio a cineclubes e à realização de festivais e mostras de produções audiovisuais, bem como realização de rodadas de negócios para o setor audiovisual e para a memória, a preservação e a digitalização de obras ou acervos audiovisuais, ou ainda apoio a observatórios, a publicações especializadas e a pesquisas sobre audiovisual e ao desenvolvimento de cidades de locação;
- (4) apoio às microempresas e às pequenas empresas do setor audiovisual, aos serviços independentes de vídeo por demanda cujo catálogo de obras seja composto por pelo menos 70% de produções nacionais, ao licenciamento de produções audiovisuais nacionais para exibição em redes de televisão públicas e à distribuição de produções audiovisuais nacionais.

Uma questão que já está surgindo na implementação da Lei Paulo Gustavo é se esses recursos poderiam ser liberados às ações que envolvam jogos eletrônicos, pois não há expressamente previsão para isso. Noutras palavras, indaga-se acerca da possibilidade de os *games* serem enquadrados numa dessas quatro frentes mencionadas anteriormente, que compõem o *framework* da Lei Paulo Gustavo, especialmente voltado à produção, capacitação, pesquisa, exibição, preservação de acervo, estímulo aos negócios de pequenas empresas e fomento ao audiovisual brasileiro.

Essa dúvida é sintoma de uma certa incompreensão acerca da natureza dos *games*, evidenciando, sobretudo, uma notória negligência das políticas culturais com esse universo. Há quase uma década, destaque-se, no contexto do debate do escopo do (que poderia ser acessado com o) vale-cultura, a então



ministra da Cultura do Brasil, Marta Suplicy, afirmou — e depois voltou atrás — que game não era cultura [2].

Na época, essa afirmação gerou perplexidade e bastante ruído, pois o próprio Ministério da Cultura (MinC) estava experimentando políticas de incentivo aos games. De lá para cá, apesar de não existir mais o MinC, o reconhecimento das políticas públicas de cultura aos games se consolidou, tendo um grande reforço da atenção dada pela Agência Nacional do Cinema (Ancine), que passou a criar editais e estudos regulatórios sobre o mercado de games.

Esse problema mal posto no âmbito do saudoso MinC já está superado. A questão que se coloca hoje é outra; os jogos eletrônicos podem ser considerados obras audiovisuais?

O artigo 1º da Medida Provisória nº 2.228 de 2001 define que *"entende-se como: I – obra audiovisual: 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"*.

O próprio campo — e alguns editais públicos de fomento — já vem definindo jogo eletrônico como *"conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es)"*, encaixando-se perfeitamente na definição do artigo 1º da MP 2.228/2001, norma central na política audiovisual brasileira.

Nesse sentido, vê-se que os jogos eletrônicos são, sim, considerados obras audiovisuais e, portanto, passíveis de serem enquadrados no escopo da Lei Paulo Gustavo, o que pode gerar grandes benefícios para o estímulo à cadeia produtiva dos jogos eletrônicos e aos profissionais do setor que sofreram, como todos os outros, os efeitos perversos da pandemia.

Notas

[1] Conferir: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/LCP/Lcp195.htm

[2] Conferir: <https://www.cartacapital.com.br/politica/vale-cultura-para-videogames/>

Date Created

01/08/2022