ANDREI ROSSI MANGO

Fomento do Estado: estudo sobre a natureza jurídica e incentivo na atividade e indústria nacional de jogos digitais

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Direito da Faculdade de Direito de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências.

Área de Concentração: Desenvolvimento no Estado Democrático de Direito

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Assed Ferreira

Ribeirão Preto

2018

RESUMO

MANGO, Andrei Rossi. **Fomento do Estado:** estudo sobre a natureza jurídica e incentivo na atividade e indústria nacional de jogos digitais. 2018. 244 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Direito de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018.

A pesquisa analisa a atuação do Estado no fomento da produção e da indústria criativa de jogos digitais, bem como as divergências apresentadas diante do termo e enquadramento jurídico do instituto dos jogos digitais. O desenvolvimento do trabalho se divide em quatro etapas. A primeira, que analisa a utilização de diferentes termos (jogos eletrônicos, jogos digitais, jogos virtuais) pela Administração Pública e o enquadramento jurídico deste instituto como *software*, obra audiovisual, bens informáticos e instituto *sui generis*. A segunda, que verifica o dever de a Administração Pública fomentar esta atividade econômica, fundado na natureza cultural e de entretenimento (lazer) dos jogos digitais e a possibilidade dos chamados *serious games* promover a efetivação de direitos fundamentais, fundamentando o incentivo estatal no ordenamento constitucional que busca o desenvolvimento nacional (econômico, social, cultural e tecnológico). A terceira, que expõe os principais conceitos sobre a economia criativa e a indústrias criativa de jogos digitais, bem como a intervenção do Estado na economia para o desenvolvimento deste setor através da atividade administrativa de fomento, que utiliza de diferentes instrumentos para incentivar a produção nacional de *games* por pessoas físicas e jurídicas. E a quarta, que analisa as políticas públicas de fomento direcionadas para o setor, em específico, as subvenções econômicas e sociais, compreendidas no período entre 2016 a 2018, abordando desde a estrutura da relação jurídica subvencional (sujeito ativo, sujeito passivo, conteúdo e objeto) até os editais individualizados das chamadas públicas no âmbito federal de órgãos da Administração Pública direta (MinC) e indireta (ANCINE e CAPES). Para a construção do raciocínio, fora utilizado fonte bibliográfica (livros, dissertações, teses e artigos científicos) e documental (legislação, editais de chamadas públicas e dados secundários). Os resultados apresentam a insegurança jurídica existente para os agentes econômicos do setor e para a Administração Pública quanto às consequências jurídico-econômicas decorrente da incerteza sobre a natureza jurídica dos jogos digitais, desestimulando os particulares a desempenhar esta atividade econômica e diminuindo a efetividade das políticas públicas de fomento. Também, percebe-se o avanço da técnica utilizada nas chamadas públicas de fomento, prevendo disposições específicas para os elementos típicos dessas obras, distribuição de recursos financeiros, prazo para a produção, indutores regionais, ações afirmativas, entre outros aspectos. Por fim, constatou-se a necessidade da atividade de fomento para o sucesso da indústria de jogos digitais no mercado nacional e internacional, vez que se trata de setor emergente sem financiamento privado, o que faz o fomento público ser um meio viabilizador e necessário para o crescimento econômico do setor, e, consequentemente, do desenvolvimento nacional.

Palavras-chave: Fomento público. Jogos digitais. Jogos eletrônicos. Natureza jurídica. Subvenções.

ABSTRACT

MANGO, Andrei Rossi. **State's support:** study on the legal nature and incentive in the activity and national industry of digital games. 2018. 244 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Direito de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018.

The research analyzes the State's role in the public support of the production and creative industry of digital games, as well as the divergences presented before the term and legal framework of the institute of digital games. The development of the work is divided into four stages. The first one, which analyzes the use of different terms (electronic games, digital games, virtual games) by the Public Administration and the legal framework of this institute as software, audiovisual work, computer goods and *sui generis* institute. The second, which verifies the duty of the Public Administration to promote this economic activity, based on the cultural and entertainment nature of digital games and the possibility of so-called serious games promoting the implementation of fundamental rights, grounding the state incentive in the constitutional order which seeks national development (economic, social, cultural and technological). The third one, which presents the main concepts about the creative economy and the creative industries of digital games, as well as the intervention of the State in the economy for the development of this sector through the administrative activity of support, which uses different instruments to encourage national production of games by individuals and companies. And the fourth, which analyzes the public promotion policies directed to the sector, in particular, the economic and social subventions, from 2016 to 2018, dealing with the legal structure of the subvention relationship (active subject, passive subject, content and object) and the public notices of public policies in the federal scope of direct (MinC) and indirect (ANCINE and CAPES) Public Administration bodies. For the construction of the reasoning, it was used bibliographical (books, dissertations, theses and scientific articles) and documentary (legislation, public notices and secondary data) sources. The results present the legal uncertainty existing for the economic agents of the sector and for the Public Administration regarding the juridical-economic consequences due to the uncertainty about the legal nature of the digital games, discouraging individuals to perform this economic activity and reducing the effectiveness of public policies to development support. In addition, it is possible to notice the advance of the technique used in the public policies for development, providing specific provisions for the typical elements of these works, distribution of financial resources, term for production, regional inducers, affirmative actions, among other aspects. Finally, it was highlighted the need of the development activity to promote the success of the digital gaming industry in the national and international market, since it is an emerging sector without private financing, which makes public finance a viable and necessary mean for the economic growth of the sector, and consequently of national development.

Keywords: Public support. Digital games. Electronic games. Legal nature. Subvention.