

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

**REQUERIMENTO Nº , DE 2015
(Do Sr. JHC)**

Requer a realização de audiência pública conjunta com a Comissão de Cultura (CCULT) e a Comissão de Esporte (CESPO) para discutir o tema “Inclusão dos videogames como atividade de esporte e cultura”.

Senhor Presidente,

Requeiro a Vossa Excelência, nos termos do art. 58, § 2º, inciso II, da Constituição Federal e art. 255 do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, a realização de audiência pública conjunta com a Comissão de Cultura (CCULT) e a Comissão de Esporte (CESPO) para discutir o tema “Inclusão dos videogames como atividade de esporte e cultura”.

JUSTIFICAÇÃO

Com o avanço da indústria mundial de games, que passou a ditar o curso de estúdios de cinema, publicações de livros, desenvolvimento de jogos de tabuleiro e outros, cabe a esta comissão, em conjunto com as comissões de esporte e cultura, debruçar-se sobre a possível mudança no tratamento dos games em nosso país.

Universidades de grande renome internacional, como a Universidade Robert Morris, de Chicago (EUA), já tem, em conjunto com seus programas de bolsas para atletas, fornecido bolsas acadêmicas para jogadores profissionais de games eletrônicos.

Campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras de televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude.

No campo da cultura o debate se levantou especialmente com as declarações, em 2011, da ex-ministra da cultura, Marta Suplicy, de que os jogos eletrônicos não seriam incluídos no vale-cultura e, no levantar deste novo debate sobre seu caráter esportivo, o caráter cultural dos jogos eletrônicos merece também uma análise minuciosa.

A possibilidade de inclusão dos jogos eletrônicos como esporte e cultura tem impacto importante, podendo criar novas formas de financiamento do desenvolvimento desta área de tecnologia em nosso país.

O campo tem ganhado tamanho destaque que levou o brasileiro Pedro Afonso Rezende, de 19 anos, a entrar no seletivo grupo de canais com mais de 1 bilhão de visualizações no *Youtube*, alcançando uma renda anual de mais de 1 milhão de reais, tudo através do canal “*RezendeEvil*” onde faz postagens sobre games.

A audiência proposta tem o objetivo de proporcionar um ambiente de debate democrático entre as associações representantes do campo dos jogos eletrônicos, personalidades de destaque na área, agências reguladoras e o poder público de forma geral para que possamos avançar neste debate de suma importância.

Pelos motivos acima explicitados esperamos a aprovação deste requerimento.

Sala das Reuniões, em _____ de _____ de 2015.

Deputado JHC