



CONGRESSO NACIONAL

**EMENDA Nº - CMMPV 1280/2024**  
**(à MPV 1280/2024)**

Acrescentem-se arts. 1º-1 e 1º-2 à Medida Provisória, com a seguinte redação:

“**Art. 1º-1.** A Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passa a vigorar com as seguintes alterações:

‘**Art. 1º** Até o exercício fiscal de 2029, os contribuintes poderão deduzir do imposto de renda devido as quantias investidas na produção de obras audiovisuais brasileiras de produção independente, incluindo jogos eletrônicos, mediante a aquisição de quotas representativas dos direitos de comercialização das referidas obras, desde que esses investimentos sejam realizados no mercado de capital em ativos previstos em lei e autorizados pela Comissão de Valores Mobiliários (CVM), e os projetos de produção tenham sido previamente aprovados pela Agência Nacional do Cinema (ANCINE) ou pelo órgão competente definido em regulamento.

§ 5º Os projetos específicos da área audiovisual, cinematográfica e de jogos eletrônicos, incluindo exibição, distribuição, infraestrutura técnica e desenvolvimento, apresentados por empresas brasileiras de capital nacional, poderão ser credenciados pelos Ministérios da Fazenda e da Cultura para fruição dos incentivos fiscais de que trata o caput deste artigo.’ (NR)”

“**Art. 1º-2.** A Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, passa a vigorar com as seguintes alterações:



‘**Art. 1º-A.** As quantias referentes ao patrocínio à produção de obras audiovisuais brasileiras de produção independente, incluindo jogos eletrônicos, cujos projetos tenham sido previamente aprovados pela ANCINE ou pelo órgão competente definido em regulamento, poderão ser deduzidas do imposto de renda devido apurado.

.....  
**§ 4º** Os projetos específicos da área audiovisual, cinematográfica e de jogos eletrônicos, incluindo difusão, preservação, exibição, distribuição, infraestrutura técnica e desenvolvimento, apresentados por empresa brasileira, poderão ser credenciados pela ANCINE ou pelo órgão competente definido em regulamento para fruição dos incentivos fiscais de que trata o caput deste artigo, na forma do regulamento.

**§ 5º** Fica a ANCINE ou o órgão competente autorizado a instituir programas especiais de fomento ao desenvolvimento da atividade audiovisual brasileira, incluindo jogos eletrônicos, para fruição dos incentivos fiscais de que trata o caput deste artigo.’ (NR)”

Os dispositivos acima propostos e adjacentes deverão ser devidamente renumerados no momento da consolidação das emendas ao texto da proposição pela Redação Final.

## JUSTIFICAÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos tem se consolidado como um dos segmentos mais dinâmicos e importantes da economia criativa global. Em diversos países, a produção de jogos já ultrapassa a do cinema em termos de receita e relevância cultural. No Brasil, avanços significativos foram conquistados com a aprovação da Lei nº 14.852/2024, que estabeleceu o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos. Esse marco conferiu aos jogos o reconhecimento legal como obras audiovisuais interativas, um passo essencial para o desenvolvimento do setor.



O Marco Legal dos Games representou uma conquista histórica para a indústria brasileira ao garantir segurança jurídica e estabelecer diretrizes para o desenvolvimento, fomento e comercialização de jogos eletrônicos. Esse reconhecimento alinha a indústria de games às demais produções audiovisuais, reforçando sua relevância cultural e econômica. Contudo, a regulamentação do marco é fundamental para garantir a efetividade dessas diretrizes e permitir que o setor se consolide plenamente.

A Lei nº 8.685/93 (Lei do Audiovisual) estabelece a estrutura normativa para a produção de conteúdo audiovisual no Brasil. Com a evolução das tecnologias e das formas de produção de conteúdo, é essencial que essa legislação seja atualizada para reconhecer os jogos eletrônicos dentro do escopo do audiovisual. Nesse sentido, a emenda proposta busca formalizar a definição de jogos eletrônicos como obras audiovisuais interativas, conceito já adotado pela ANCINE, conforme manifesto da Deliberação da 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*, porquanto, “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 pensadas 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.”

Neste sentido, o Marco Legal dos Games vem ao encontro deste entendimento, expandindo-o para que jogos fossem, não somente “audiovisual *stricto sensu*”, mas “audiovisual interativo”, configurando-o como verdadeira



modalidade audiovisual, não se limitando a um sistema lateral. A interseção de mídias ao longo dos anos aprofundou-se, de forma que o sistema de audiovisual e de jogos acaba por se tornar um ecossistema interconectado, no qual as fronteiras entre cinema e jogos eletrônicos se tornam cada vez mais fluidas. Esse reconhecimento do jogo como audiovisual interativo permite que políticas públicas e regulações desenvolvidas para o setor audiovisual sejam aplicadas de maneira mais adequada à indústria de jogos, garantindo seu crescimento sustentável. Além disso, fortalece a compreensão de que os jogos não são apenas produtos de entretenimento, mas também expressões culturais complexas, com potencial econômico, educacional e artístico.

O enquadramento promove maior segurança jurídica para desenvolvedores e gestores públicos, estabelecendo diretrizes mais claras para a formulação de políticas de fomento e desenvolvimento do setor. Com o reconhecimento dos jogos como uma verdadeira modalidade audiovisual, abre-se espaço para a valorização do Brasil como um pólo criativo e inovador no cenário global de games.

Embora a Lei do Audiovisual possa ser aplicada aos jogos eletrônicos, sua regulamentação original foi concebida para obras audiovisuais *stricto sensu*, como filmes e séries. A renovação da Lei do Audiovisual torna-se um momento oportuno e necessário para consolidar os avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games, ancorando suas conquistas e atualizando diretrizes para melhor atender às especificidades do setor. Os jogos eletrônicos possuem características próprias, como interatividade, atualizações constantes e modelos de desenvolvimento dinâmicos, que exigem ajustes normativos. O reconhecimento dos jogos como audiovisual interativo permite a criação de um ambiente regulatório mais adequado às suas particularidades.

Ao integrar o Marco Legal dos Games às diretrizes consolidadas da Lei do Audiovisual, fortalece-se a segurança jurídica para desenvolvedores e gestores públicos, garantindo um suporte institucional robusto para o crescimento sustentável da indústria. Esse alinhamento possibilita uma regulamentação mais flexível e adaptada às particularidades do mercado de games, assegurando que os benefícios conquistados sejam efetivos e duradouros.



Em suma, os jogos eletrônicos representam um setor estratégico, com alto potencial de geração de empregos, inovação tecnológica e projeção internacional da cultura brasileira. A valorização do setor fortalece sua capacidade de competir no cenário global e impulsiona o crescimento de estúdios nacionais. A modernização da legislação brasileira para reconhecer os jogos eletrônicos como parte do setor audiovisual é um passo essencial para consolidar o crescimento da indústria no Brasil. A Lei nº 14.852/2024 já reconheceu os jogos como obras audiovisuais interativas, mas é necessário garantir a efetividade desse reconhecimento por meio da regulamentação e do fortalecimento de diretrizes específicas. Com isso, o Brasil pode se tornar um protagonista na produção global de jogos eletrônicos, impulsionando a economia criativa e gerando novas oportunidades para desenvolvedores e empreendedores do setor.

Sala da comissão, 5 de fevereiro de 2025.

**Deputado Márcio Marinho**  
**(REPUBLICANOS - BA)**

