



CONGRESSO NACIONAL

Gabinete do Senador Rogério Carvalho

EMENDA N° - CMMMPV 1280/2024
(à MPV 1280/2024)

Acrescente-se art. 3º-B à Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, na forma proposta pelo art. 3º da Medida Provisória, nos termos a seguir:

“Art. 3º-B. Até o ano-calendário de 2029, inclusive, os contribuintes do imposto de renda incidente nas remessas ao exterior de remunerações oriundas da exploração de jogos eletrônicos ou de licenciamentos decorrentes de jogos eletrônicos no País poderão beneficiar-se de abatimento de 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invistam no desenvolvimento de projetos de produção ou de coprodução de jogos eletrônicos brasileiros independentes.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

A indústria de jogos eletrônicos representa atualmente um dos setores mais vibrantes e da economia criativa mundial. Em muitos países, sua receita e impacto cultural já superam os da indústria cinematográfica. No contexto brasileiro, um marco significativo foi alcançado com a promulgação da Lei nº 14.852/2024, conhecida como “Marco Legal dos Jogos Eletrônicos”, que reconheceu formalmente os jogos como obras audiovisuais interativas, representando um avanço fundamental para o desenvolvimento do setor.

Essa legislação constituiu uma conquista sem precedentes para a indústria brasileira de games, proporcionando não apenas segurança jurídica, mas também estabelecendo parâmetros claros para o desenvolvimento, incentivo e comercialização de jogos eletrônicos. Ao equiparar os games às demais produções audiovisuais, a lei reafirma sua importância tanto cultural quanto econômica, embora sua plena efetividade ainda dependa de regulamentação específica.



A Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993) constitui o arcabouço normativo fundamental para a produção audiovisual brasileira. Com o avanço tecnológico e a diversificação das formas de produção de conteúdo, torna-se imperativa sua atualização para incorporar os jogos eletrônicos em seu escopo. A proposta de emenda em questão visa formalizar a classificação dos games como obras audiovisuais interativas, alinhando-se ao entendimento já manifestado pela ANCINE através da Deliberação da Diretoria Colegiada nº 745-E de 2018.

Essa deliberação estabeleceu uma distinção crucial entre obras audiovisuais stricto sensu e lato sensu, reconhecendo que a concepção tradicional do termo “audiovisual” evoluiu além das obras videofonográficas e cinematográficas convencionais. Com efeito, o Marco Legal dos Games avançou ainda mais neste entendimento, estabelecendo os jogos não apenas como “audiovisual lato sensu”, mas como uma categoria própria de “audiovisual interativo”.

A crescente convergência entre diferentes mídias tem resultado em um ecossistema onde as fronteiras entre as demais mídias e jogos eletrônicos se tornam cada vez mais tênues. O reconhecimento dos games como audiovisual interativo permite a aplicação mais adequada de políticas públicas e regulamentações desenvolvidas para o setor audiovisual, assegurando seu desenvolvimento sustentável. Além disso, consolida o entendimento de que os jogos transcendem o mero entretenimento, constituindo expressões culturais complexas com significativo potencial econômico, educacional e artístico.

Esta classificação proporciona maior segurança jurídica tanto para desenvolvedores quanto para gestores públicos, estabelecendo diretrizes mais precisas para a elaboração de políticas de fomento. O reconhecimento dos jogos como modalidade audiovisual legítima fortalece o posicionamento do Brasil como polo criativo e inovador no cenário global de games.

Embora a Lei do Audiovisual seja aplicável aos jogos eletrônicos, sua regulamentação original foi concebida para obras audiovisuais tradicionais. A atualização desta lei representa uma oportunidade ímpar para consolidar os avanços introduzidos pelo Marco Legal dos Games, considerando as



especificidades do setor, como interatividade, necessidade de atualizações constantes e modelos de desenvolvimento dinâmicos.

A integração entre o Marco Legal dos Games e a Lei do Audiovisual fortalece o suporte institucional necessário para o crescimento sustentável da indústria, possibilitando uma regulamentação mais flexível e adaptada às particularidades do mercado de games.

O setor de jogos eletrônicos constitui uma área estratégica para o Brasil, com expressivo potencial para geração de empregos qualificados, desenvolvimento tecnológico e projeção internacional da cultura brasileira. A modernização do marco regulatório, reconhecendo os jogos como parte integrante do setor audiovisual, representa um passo fundamental para consolidar o crescimento da indústria nacional. Embora a Lei nº 14.852/2024 já tenha estabelecido este reconhecimento, sua efetividade depende da implementação de regulamentação específica e do fortalecimento de diretrizes setoriais. Com essas medidas, o Brasil poderá assumir posição de destaque na produção global de jogos eletrônicos, impulsionando a economia criativa e ampliando as oportunidades para desenvolvedores e empreendedores do setor.

Sala da comissão, 5 de fevereiro de 2025.

**Senador Rogério Carvalho
(PT - SE)**



Assinado eletronicamente, por Sen. Rogério Carvalho

Para verificar as assinaturas, acesse <https://legis.senado.gov.br/autenticadoc-legis/1357668455>