



SENADO FEDERAL

EMENDAS

Apresentadas perante a Mesa do Senado Federal ao **Projeto de Lei nº 363, de 2025**, que *"Altera a Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, e a Medida Provisória nº 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, para prorrogar benefícios fiscais nelas previstos, a Lei nº 13.594, de 5 de janeiro de 2018, a fim de prorrogar o prazo para utilização do Regime Especial de Tributação para Desenvolvimento da Atividade de Exibição Cinematográfica (Recine), e a Lei nº 14.399, de 8 de julho de 2022; e revoga a Medida Provisória nº 1.280, de 23 de dezembro de 2024."*

PARLAMENTARES	EMENDAS NºS
Senador Rogério Carvalho (PT/SE)	001
Senador Humberto Costa (PT/PE)	002

TOTAL DE EMENDAS: 2



[Página da matéria](#)



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Rogério Carvalho

EMENDA Nº
(ao PL 363/2025)

(de redação)

Acrescente-se § 6º ao art. 1º da Lei nº 8.685, de 20 de julho de 1993, na forma proposta pelo art. 1º do Projeto, nos termos a seguir:

“Art. 1º.....

.....

§ 6º O cumprimento do disposto neste artigo inclui o previsto na Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

Esclareça-se, inicialmente, tratar-se de emenda de redação - em nossa visão - por apenas explicitar aquilo que decorre implicitamente da exegese simples do art. 1º. Com efeito, a indústria de jogos eletrônicos inclui-se no segmento da atividade audiovisual.

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 *lato 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 das sessões, 30 de abril 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/3214761985>



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Humberto Costa

EMENDA Nº
(ao PL 363/2025)

Dê-se nova redação ao parágrafo único do art. 3º da Lei nº 14.399, de 8 de julho de 2022, como proposto pelo art. 4º do Projeto, nos termos a seguir:

“Art. 3º

Parágrafo único. O princípio estabelecido no inciso V do *caput* deste artigo deve ser implementado por meio de Plano de Aplicação dos Recursos (PAR), de caráter anual ou plurianual, ouvida a sociedade civil, preferencialmente, por intermédio de seus representantes nos Conselhos de Cultura.” (NR)

JUSTIFICAÇÃO

O objetivo desta emenda é tão somente fazer um ajuste na redação do parágrafo único, do art. 3º, com o objetivo de corrigir a abreviação de “Plano de Aplicação dos Recursos”, a qual é **PAR** e não PAAR, como no texto aprovado pela Câmara dos Deputados, de maneira a se evitar quaisquer interpretações equivocadas no cumprimento da Lei.

Sala das sessões, 30 de abril de 2025.

Senador Humberto Costa

