
MINUTA DE INSTRUÇÃO NORMATIVA

Dispõe sobre a aprovação da política de investimento dos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional - FUNCINES e a apresentação, a análise, a execução e o acompanhamento dos projetos elegíveis à aplicação de seus recursos, revoga a Instrução Normativa n.º 80, de 20 de outubro de 2008, e dá outras providências.

A DIRETORIA COLEGIADA DA AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA - ANCINE, no uso da atribuição que lhe confere o art. 6º, IV, do Anexo I ao Decreto n.º 8.283, de 3 de julho de 2014, e considerando os incisos V, VIII, IX e XI do art. 7º da Medida Provisória n.º 2.228-1, de 6 de setembro de 2001, resolve:

CAPÍTULO I

Das Disposições Iniciais

Parágrafo 1

Art. 1º Regulamentar, nos termos desta Instrução Normativa, os procedimentos relativos à aprovação da política de investimento dos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional - FUNCINES e à aprovação e ao acompanhamento dos projetoselegíveis à aplicação de seus recursos.

Parágrafo 2

§ 1º A constituição, administração e funcionamento dos FUNCINES estão excluídos do âmbito desta Instrução Normativa, sendo autorizados, disciplinados e fiscalizados pela Comissão de Valores Mobiliários e regulados por norma específica.

Parágrafo 3

§ 2º Esta Instrução Normativa aplicar-se-á de forma subsidiária às normas específicas expedidas pela ANCINE sobre a apresentação, a análise, a aprovação, o acompanhamento e a prestação de contas de projetos financiados com recursos públicos geridos pela Agência, ressalvadas as disposições em contrário.

Parágrafo 4

Art. 2º Para os fins desta Instrução Normativa, sem prejuízo das definições constantes na Medida Provisória n.º 2.228-1, de 2001, e nas normas específicas sobre a apresentação, a análise, a aprovação, o acompanhamento e a prestação de contas de projetos financiados com recursos públicos geridos pela ANCINE, considerar-se-á:

Número: CP-939888

Data: 27/05/2025 - 10:44

Título: Jogos eletrônicos

Resumo: Solicitando a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: JULIO CESAR DUTRA JUNIOR

Status: Pendente

Número: CP-942858

Data: 29/05/2025 - 19:35

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos

Resumo: Venho solicitar a inclusão dos jogos digitais para diferentes plataformas, como Mobile / PC / Consoles / Realidade Virtual / Realidade Aumentada, como projetos elegíveis. Baseado na Lei nº 14.852/2024. Jogos Eletrônicos movimentam um mercado gigantesco de produção e de consumo mundialmente. A indústria dos jogos já é muito maior que o de cinema e música, por exemplo. Envio em anexo um relatório anual da Newzoo sobre o mercado global, em inglês. A quantidade de jogadores na América Latina ultrapassa a quantidade na América do Norte e é bem próxima da quantidade na Europa.

Arquivo: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/blob/baixar/68656>

Contribuinte: LAWRENCE VIZZUSO

Status: Pendente

Número: CP-944252

Data: 03/06/2025 - 09:25

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos

Resumo: Solicitando a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: LARISSA JENSEN VILARINHO

Status: Pendente

Número: CP-951630

Data: 12/06/2025 - 09:52

Título: Inclusão de Jogos Eletrônicos

Resumo: Solicitando a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: PEDRO TORRES GIGLIO

Status: Pendente

Parágrafo 5

I - FUNCINES: fundos de investimento constituídos sob a forma de condomínio fechado, sem personalidade jurídica, administrados por instituição financeira autorizada pelo Banco Central do Brasil ou por agências e bancos de desenvolvimento;

Parágrafo 6

II - administrador do FUNCINE: instituição financeira responsável por todas as obrigações do fundo;

Número: CP-950882

Data: 11/06/2025 - 14:54

Título: harmonização com a CVM

Resumo: Sugestão de harmonização das redações com a CVM definindo o Administrador conforme definido na Resolução 21 da CVM

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 7

III - política de investimento: conjunto de intenções, diretrizes e objetivos formalmente expressos com vistas à alocação dos recursos do FUNCINE em projetos audiovisuais, orientando a composição de sua carteira de investimentos e o processo de análise e seleção dos projetos pelo administrador;

Número: CP-948151

Data: 09/06/2025 - 11:45

Título: Definir GESTOR DO FUNCINE

Resumo: III - gestor do FUNCINE: pessoa jurídica responsável pela gestão profissional da carteira de investimentos do fundo, conforme definido em seu regulamento;

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 8

IV - participação nas receitas: direito sobre os resultados da exploração comercial da obra audiovisual ou de infraestrutura, correspondentes às receitas auferidas não vinculadas à execução do projeto;

Parágrafo 9

V - projeto: proposta de ação formalizada nos documentos e informações apresentados à ANCINE pelo proponente, mediante prévio acordo de investimento com um FUNCINE; e

Número: CP-945365

Data: 04/06/2025 - 23:55

Título: Art. 2º, Inciso V - "projeto";

Resumo: Art. 2º, Inciso V - "projeto": Sugestão de Alteração: "V - projeto: proposta de ação formalizada nos documentos e informações apresentados à ANCINE pelo proponente, mediante prévio acordo de investimento com um FUNCINE, podendo incluir, mas não se limitando a, iniciativas de cineclubes e espaços de difusão não comercial;" Justificativa: Esta alteração já no Art. 2º estabelece a possibilidade de projetos de cineclubes serem

considerados dentro da definição de "projeto", abrindo a porta para a inclusão em outras partes da normativa.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-948154

Data: 09/06/2025 - 11:48

Título: Definir enquadramento da carteira

Resumo: V - enquadramento da carteira: adequação da composição dos ativos do FUNCINE aos percentuais e limites estabelecidos na política de investimento aprovada pela ANCINE, em conformidade com a legislação vigente. Justificativa: o cumprimento da política de investimento é verificada através do enquadramento da carteira como previsto na ICVM 175

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 10

Número: CP-945366

Data: 04/06/2025 - 23:56

Título: Art. 2º, Inciso VI - "infraestrutura";

Resumo: Art. 2º, Inciso VI - "infraestrutura": Sugestão de Alteração: "VI - infraestrutura: conjunto de ativos que viabilizam a execução dos serviços relacionados à produção, pós-produção, distribuição, exibição de obras audiovisuais, bem como à constituição, manutenção e aprimoramento de cineclubes e espaços de difusão não comercial." Justificativa: Modifica a definição de infraestrutura para que ela explicitamente abranja as necessidades físicas e tecnológicas de cineclubes, que são cruciais para suas atividades de exibição e difusão.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

CAPÍTULO II

Da Política de Investimentos dos FUNCINES

Dos Critérios e Diretrizes

Parágrafo 11

Art. 3º A aplicação de recursos pelos FUNCINES deverá observar ao menos uma das seguintes diretrizes:

Número: CP-945368

Data: 04/06/2025 - 23:57

Título: Art. 3º: Adicionar um novo inciso

Resumo: Art. 3º:Sugestão de Alteração (Adicionar um novo inciso): "VIII - o fomento e a sustentabilidade das atividades de cineclubes e outros espaços de difusão não comercial de obras audiovisuais brasileiras, com vistas à formação de público e ao estímulo à cultura cinematográfica em todo o território nacional."Justificativa: Este é um dos pontos mais importantes. Ao adicionar um novo inciso no Art. 3º, os cineclubes são formalmente reconhecidos como um objetivo direto da política de investimento dos FUNCINES. Isso legitima a alocação de recursos para essas entidades, alinhando com a universalização do acesso e a diversificação da produção.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-950894

Data: 11/06/2025 - 15:00

Título: Não existe no texto nenhuma menção a pontos-chave da Nota Regulatória

Resumo: Diferente da Nota Regulatória, não existe no texto proposto da IN nenhuma menção a “supressão dos limites de investimento” assim como da “possibilidade de financiamento integral a projetos de comercialização e distribuição”. Solicitamos a inclusão de um novo Artigo cobrindo esses temas (supressão ou indicação de valor máximo por projeto), e sugerimos que também fique explícito quais são as regras para financiamento integral ou parcial não só da comercialização e distribuição mas também para as outras modalidades.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Número: CP-950895

Data: 11/06/2025 - 15:00

Título: Não existe no texto nenhuma menção a pontos-chave da Nota Regulatória

Resumo: Diferente da Nota Regulatória, não existe no texto proposto da IN nenhuma menção a “supressão dos limites de investimento” assim como da “possibilidade de financiamento integral a projetos de comercialização e distribuição”. Solicitamos a inclusão de um novo Artigo cobrindo esses temas (supressão ou indicação de valor máximo por projeto), e sugerimos que também fique explícito quais são as regras para financiamento integral ou parcial não só da comercialização e distribuição mas também para as outras modalidades.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 12

I - o aumento da competitividade da indústria audiovisual brasileira por meio do fomento à produção, à distribuição e à exibição nos diversos segmentos de mercado;

Parágrafo 13

II - a diversificação da produção audiovisual brasileira e o fortalecimento da produção independente e das produções regionais com vistas ao incremento de sua oferta e à melhoria permanente de seus padrões de qualidade;

Parágrafo 14

III - a inovação de processos e meios de produção, distribuição e exibição de obras audiovisuais brasileiras independentes por meio de investimentos em infraestrutura técnica;

Parágrafo 15

IV - a capacitação dos recursos humanos e o desenvolvimento tecnológico da indústria audiovisual brasileira;

Parágrafo 16

V - a ampliação da participação das obras audiovisuais brasileiras nos diversos segmentos de mercado no Brasil e no exterior;

Parágrafo 17

VI - a expansão do número de salas de cinema no Brasil; e

Parágrafo 18

VII - a universalização do acesso às obras audiovisuais brasileiras.

Parágrafo 19

Art. 4º Os recursos captados pelos FUNCINES deverão ser aplicados nas seguintes modalidades:

Número: CP-938835

Data: 23/05/2025 - 20:42

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Resumo da Justificativa para AmpliaçãoA Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: LINO MARTINS RIBEIRO NETO

Status: Pendente

Número: CP-938862

Data: 24/05/2025 - 09:34

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: JOHNNY FERREIRA BIRCK

Status: Pendente

Número: CP-938866

Data: 24/05/2025 - 09:53

Título: Inclusão de Games

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis com base na lei nº 14.852/2024

Contribuinte: IVAN SENDIN SILVEIRA

Status: Pendente

Número: CP-938874

Data: 24/05/2025 - 10:21

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: WAGNER SILVA COSTA

Status: Pendente

Número: CP-938903

Data: 24/05/2025 - 12:35

Título: Incluir a produção de jogos, físicos e digitais, como projetos elegíveis

Resumo: Os jogos reúnem diversas modalidades de artes: visuais, sonoras, lúdicas, etc., tornando-os assim, também, peças de produção artística, que concorrem com (e até ultrapassam) grandes indústrias como o cinema e a música. Portanto, é de extrema necessidade e naturalidade que os jogos sejam enquadrados como modalidade elegível para usufruírem destes recursos.

Contribuinte: IVAN ARTHUS RIBEIRO SOUZA

Status: Pendente

Número: CP-938910

Data: 24/05/2025 - 14:47

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: LUIZ ANTONIO DE FREITAS NETO

Status: Pendente

Número: CP-938913

Data: 24/05/2025 - 15:16

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: O ecossistema de jogos é variado e portanto é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Além disso, é fundamental que o apoio se estenda a eventos e iniciativas culturais voltadas para o universo dos games, reconhecendo seu papel na difusão artística, na formação de público e na valorização da produção nacional. A promoção de festivais, exposições e competições contribui para o fortalecimento do setor, impulsionando talentos e consolidando o Brasil como um polo criativo e competitivo no

cenário global. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos e suas manifestações culturais gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games.

Contribuinte: IZEQUIEL PEREIRA DE NOROES

Status: Pendente

Número: CP-938915

Data: 24/05/2025 - 15:29

Título: Inclusão de Jogos Digitais

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequem à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: TIAGO FERNANDO BARBOSA DE SOUSA

Status: Pendente

Número: CP-938919

Data: 24/05/2025 - 16:10

Título: Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequem à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: ANDRE THIESEN DA ROSA

Status: Pendente

Número: CP-938931

Data: 24/05/2025 - 18:47

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: BRUNO NASCIMENTO DA ROCHA PITA

Status: Pendente

Número: CP-938949

Data: 25/05/2025 - 00:20

Título: Inclusão dos jogos digitais

Resumo: Gostaria de solicitar a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: LUCAS DE SOUSA ALVES

Status: Pendente

Número: CP-938953

Data: 25/05/2025 - 07:38

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: EDUARDO DIAS FAVERO

Status: Pendente

Número: CP-938958

Data: 25/05/2025 - 08:23

Título: Sugestão para o Art. 4º — Inclusão de Jogos Digitais

Resumo: Considerando que a Lei nº 14.852/2024 reconhece oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, é essencial que os FUNCINES incluam expressamente os jogos digitais entre as modalidades elegíveis ao fomento. Os jogos fazem parte da indústria audiovisual contemporânea, com impacto direto na cultura, economia criativa e inovação tecnológica.

Contribuinte: VITOR FREITAS MELO

Status: Pendente

Número: CP-938961

Data: 25/05/2025 - 08:47

Título: Inclusão de jogos digitais

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: VICTOR SANTOS DE MOURA CESARIO

Status: Pendente

Número: CP-938964

Data: 25/05/2025 - 10:11

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os

jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games

Contribuinte: ALEXANDRE RODRIGUES DO NASCIMENTO

Status: Pendente

Número: CP-938967

Data: 25/05/2025 - 10:26

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: LUIS FERNANDO APARECIDO RAMOS

Status: Pendente

Número: CP-938968

Data: 25/05/2025 - 10:26

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 moderniza o marco legal do audiovisual brasileiro e oferece base sólida para incluir jogos digitais como projetos elegíveis na FUNCINE. Os games contemporâneos constituem produtos audiovisuais híbridos que incorporam técnicas cinematográficas, narrativas complexas e direção de arte, transcendendo sua origem como entretenimento para se estabelecerem como expressões culturais legítimas. A convergência tecnológica entre cinema e jogos é evidente no compartilhamento de profissionais, tecnologias e métodos de produção. Além disso, o setor de jogos digitais representa uma das indústrias criativas de maior crescimento global, com potencial significativo para projetar a cultura brasileira internacionalmente e gerar desenvolvimento econômico. A inclusão desses projetos na FUNCINE alinharia as políticas públicas culturais com as transformações digitais contemporâneas, reconhecendo que as fronteiras entre diferentes mídias estão se dissolvendo e que games com temática brasileira possuem imenso valor cultural, educativo e de democratização do acesso aos produtos audiovisuais nacionais.

Contribuinte: MATHEUS ARGOLO LIRA

Status: Pendente

Número: CP-938971

Data: 25/05/2025 - 11:14

Título: Inclusão de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: ADLER DE CASTRO ANDRADE

Status: Pendente

Número: CP-938986

Data: 25/05/2025 - 14:13

Título: Adição de jogos eletrônicos

Resumo: solicito a inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: FRANCISCO DE ASSIS PEREIRA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-938991

Data: 25/05/2025 - 15:31

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os

jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GABRIEL YOHAN CAMINHA DE SOUSA

Status: Pendente

Número: CP-938998

Data: 25/05/2025 - 17:50

Título: Incluem Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MELINA JURASKI PEREIRA DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-939003

Data: 25/05/2025 - 18:14

Título: Ampliação da MODalidade da FUNCINE para Jogos Eletrônicos

Resumo: A indústria de jogos, como meio audiovisual, já superou a do cinema em faturamento (<https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema/>). No Brasil, mesmo com poucos recursos, já temos conquistado algum sucesso com jogos independentes. Com financiamento governamental, podemos competir em pé de igualdade com grandes produtores, divulgar mais da nossa cultura para o mundo e atrair investimentos para o país.

Contribuinte: Esdras Caleb Oliveira Silva

Status: Pendente

Número: CP-939006

Data: 25/05/2025 - 18:33

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequue à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: THIAGO GONCALVES BAPTISTA

Status: Pendente

Número: CP-939010

Data: 25/05/2025 - 19:30

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para jogos eletrônicos e digitais

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequue à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games.

Contribuinte: ALVARO NABUCO DE CAMPOS FERREIRA LIMA

Status: Pendente

Número: CP-939016

Data: 25/05/2025 - 20:31

Título: Inclusão dos jogos eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequue à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MARCO ANTONIO DOS SANTOS JUNIOR

Status: Pendente

Número: CP-939017

Data: 25/05/2025 - 20:37

Título: Inserção de jogos eletrônicos como projeto elegível

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: IRENILDO MELO DA SILVEIRA JUNIOR

Status: Pendente

Número: CP-939021

Data: 25/05/2025 - 21:36

Título: Inclusão de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis aos FUNCINES

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 equipara expressamente os jogos eletrônicos a obras audiovisuais, reconhecendo seu caráter híbrido e seu papel de destaque na economia criativa. Para dar efetividade a esse avanço legislativo e garantir segurança jurídica, é imprescindível que o regulamento dos FUNCINES inclua, de forma clara e explícita, os projetos de desenvolvimento de jogos digitais entre as modalidades elegíveis ao fomento. Os games – sejam independentes ou de grande porte – aliam elementos narrativos, artísticos, sonoros e interativos, demandando processos de produção comparáveis aos do cinema e da televisão. Além do impacto cultural, o setor de jogos movimenta cadeias produtivas, fomenta inovação tecnológica, gera postos de trabalho especializados e amplia o potencial de exportação de conteúdo nacional. Ao contemplar os jogos eletrônicos, os FUNCINES estariam alinhados com as práticas internacionais de fomento audiovisual, fortalecendo o ecossistema de desenvolvedores brasileiros e promovendo eventos, festivais e competições que consolidem o Brasil como polo criativo global. Essa inclusão não apenas amplia o alcance das políticas públicas, mas também reforça a posição do país na vanguarda das indústrias culturais e digitais, estimulando talentos e democratizando o acesso às narrativas interativas.

Contribuinte: MATHEUS AUGUSTO SOUZA DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-939023

Data: 25/05/2025 - 21:37

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: THIAGO DE ALMEIDA AZEVEDO

Status: Pendente

Número: CP-939031

Data: 25/05/2025 - 22:57

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: NICHOLAS MARTINS MONTEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939032

Data: 25/05/2025 - 22:57

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: NICHOLAS MARTINS MONTEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939037

Data: 26/05/2025 - 00:59

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: ROBERTO PEIXOTO SCHMITT

Status: Pendente

Número: CP-939049

Data: 26/05/2025 - 08:31

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: THIAGO DE CASTRO JURADOS

Status: Pendente

Número: CP-939050

Data: 26/05/2025 - 08:34

Título: Inclusão de jogos digitais como modalidade audiovisual elegível.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece jogos digitais como obras audiovisuais. Seguindo essa definição, é necessária a ação de inclusão dos mesmos como modalidade válida para casos como o dos FUNCINES. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MATEUS MELOTTI MARTINS

Status: Pendente

Número: CP-939063

Data: 26/05/2025 - 09:30

Título: Inclusão de jogos digitais ao projeto

Resumo: É imprescindível a inclusão dos jogos digitais de entretenimento e dos serious games no escopo deste projeto, conforme estabelecido no Marco Legal dos Games (Lei nº 14.852/2024), de autoria do deputado federal Kim Kataguiri, que reconhece expressamente os jogos digitais como produtos audiovisuais. Vale destacar que os jogos mencionados nesse marco não se referem a apostas ou jogos de azar (como bets ou cassinos online), mas sim a produções culturais interativas com potencial educativo, artístico e social. Esses jogos representam uma vertente crescente da indústria criativa brasileira e vêm se consolidando como ferramentas relevantes para o desenvolvimento cultural, tecnológico e econômico do país.

Contribuinte: FERNANDO POSSER PINHEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939075

Data: 26/05/2025 - 10:04

Título: Inclusão da categoria de financiamento para jogos digitais

Resumo: Em atenção às disposições dos Art. 5º, inciso I, Art. 6º, inciso I, III, 13º, inciso IV, da Lei nº 14.852/2024, que reconhece os jogos digitais como obras audiovisuais, sendo vetores de desenvolvimento social, ambiental e cultural, solicito a inclusão de um novo inciso na MINUTA DE INSTRUÇÃO NORMATIVA, de forma a contemplar a inclusão em plena conformidade da normativa com a legislação vigente, além de reconhecer os jogos digitais como segmento integrante do setor audiovisual. Sugestão de redação para o novo inciso: "V - projetos de desenvolvimento e de produção de jogos digitais realizadas por empresas brasileiras;"

Contribuinte: FRANCLEI BARNABE DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-939081

Data: 26/05/2025 - 10:13

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Arquivo: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/blob/baixar/68446>

Contribuinte: EDSON KALLYL DA CONCEICAO

Status: Pendente

Número: CP-939087

Data: 26/05/2025 - 10:24

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: THALLES AUGUSTO FERREIRA PRANDO

Status: Pendente

Número: CP-939131

Data: 26/05/2025 - 11:05

Título: Inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis.

Resumo: Solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: LUIZ FERNANDO NAI RIBEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939150

Data: 26/05/2025 - 11:32

Título: Inclusão de Jogos Digitais

Resumo: Gostaria de solicitar a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: BRUNO LOBO TORRES BITTENCOURT DA MOTTA

Status: Pendente

Número: CP-939163

Data: 26/05/2025 - 11:44

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939164

Data: 26/05/2025 - 11:45

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem

faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939165

Data: 26/05/2025 - 11:45

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939166

Data: 26/05/2025 - 11:45

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939169

Data: 26/05/2025 - 11:45

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem

faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939167

Data: 26/05/2025 - 11:45

Título: Inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis ao financiamento via FUNCINES

Resumo: Jogos digitais são considerados obras audiovisuais pela Lei nº 14.852/2024, portanto devem ser incluídos como elegíveis ao financiamento via FUNCINES.

Contribuinte: ANDREI LEMISZ SILVERIO DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-939171

Data: 26/05/2025 - 11:45

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939172

Data: 26/05/2025 - 11:46

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: MARCOS ANTONIO ARMSTRONG FILHO

Status: Pendente

Número: CP-939182

Data: 26/05/2025 - 11:55

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: PAULO ENRIQUE CASSINELLI

Status: Pendente

Número: CP-939200

Data: 26/05/2025 - 12:21

Título: Inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis

Resumo: Gostaria de solicitar a inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis de acordo com a Lei nº14.852/2024

Contribuinte: FILIPPE SPOSITO LIMA

Status: Pendente

Número: CP-939205

Data: 26/05/2025 - 12:27

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os

jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GABRIEL CAMARGO MENON

Status: Pendente

Número: CP-939206

Data: 26/05/2025 - 12:30

Título: Inclusão de Desenvolvimento de Jogos Digitais como Projetos Elegíveis

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 passou a reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Diante disso, é coerente e necessário que a regulamentação dos FUNCINES acompanhe essa mudança, incorporando os jogos digitais como projetos aptos a receber fomento. Essa inclusão está alinhada com a realidade atual do setor audiovisual, no qual os games ocupam um papel central como expressão cultural e econômica, com grande capacidade de gerar empregos, promover inovação, impulsionar o desenvolvimento tecnológico e ampliar as exportações. Ignorar os jogos eletrônicos nesse contexto não apenas cria insegurança jurídica, como também representa um retrocesso diante dos avanços proporcionados pelo novo marco legal dos games, que hoje em dia estão cada vez mais dentro de nossa cultura e movendo cada vez mais a economia global

Contribuinte: RAFAEL GUILHERME KRUEGER

Status: Pendente

Número: CP-939229

Data: 26/05/2025 - 13:32

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: PAULA BEATRIZ OLIVEIRA CONRADO

Status: Pendente

Número: CP-939240

Data: 26/05/2025 - 14:04

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MAX DA MATA NOVO GUTERRES

Status: Pendente

Número: CP-939247

Data: 26/05/2025 - 14:17

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis.

Resumo: Gostaria de sugerir a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: SYLKER TELES DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-939279

Data: 26/05/2025 - 14:46

Título: Gostaria de solicitar a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Resumo: Gostaria de solicitar a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: JANDERSON DE OLIVEIRA BARBOSA

Status: Pendente

Número: CP-939295

Data: 26/05/2025 - 15:03

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Gostaria de sugerir a inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: DANILO NOBRE NUNES

Status: Pendente

Número: CP-939317

Data: 26/05/2025 - 15:37

Título: Inclusão de projetos de jogos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KELI CRISTINA RODRIGUES LEAL DA CRUZ

Status: Pendente

Número: CP-939321

Data: 26/05/2025 - 15:43

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: GUILHERME PELANDA ONOFRE

Status: Pendente

Número: CP-939322

Data: 26/05/2025 - 15:43

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Precisamos que a FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. O futuro do entretenimento é o mundo dos jogos, que já vem faturando 3x mais ao ano do que o mercado do cinema. Ignorar as novas tendências, que o marco legal dos games já introduziu, traz insegurança jurídica e desincentivo.

Contribuinte: GUILHERME PELANDA ONOFRE

Status: Pendente

Número: CP-939530

Data: 26/05/2025 - 17:55

Título: Jogos digitais

Resumo: Gostaria de solicitar a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: FELIPE FASOLI HORN

Status: Pendente

Número: CP-939562

Data: 26/05/2025 - 18:50

Título: Reconhecimento dos jogos digitais como obras audiovisuais elegíveis ao FUNCINE com base na Lei nº 14.852/2024

Resumo: Solicito a inclusão explícita dos jogos digitais como projetos elegíveis para receber recursos do FUNCINE, com base na Lei nº 14.852/2024, que reconhece os jogos digitais como obras audiovisuais. Esta legislação representa um marco histórico ao equiparar os games aos demais produtos culturais e audiovisuais brasileiros, abrindo caminho para que esse setor criativo, inovador e em plena expansão tenha acesso a mecanismos de fomento já consolidados. A indústria brasileira de jogos digitais é responsável por milhares de empregos diretos e indiretos, fomenta inovação tecnológica, exportações e fortalece a soberania cultural. Entretanto, ainda enfrenta grandes barreiras de acesso a financiamento público. O FUNCINE, como instrumento estratégico de incentivo à produção audiovisual, deve ser atualizado para refletir o novo marco legal e contemplar os jogos digitais entre suas modalidades. Com essa inclusão, o Brasil terá a oportunidade de impulsionar um segmento que alia cultura, tecnologia, educação e economia criativa — potencializando o desenvolvimento regional e nacional. Portanto, reforço a necessidade de que o Artigo 4º explicita a elegibilidade dos jogos digitais como uma das modalidades contempladas pelos recursos dos FUNCINES, garantindo a devida coerência com a Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: ANDRE SOLDERA

Status: Pendente

Número: CP-939566

Data: 26/05/2025 - 19:02

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: VICTOR PINHEIRO AGUIAR SILVA

Status: Pendente

Número: CP-939625

Data: 26/05/2025 - 20:46

Título: Inclusão dos Jogos Digitais como Projetos Elegíveis

Resumo: Solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Contribuinte: ERIKA NASCIMENTO DE OLIVEIRA DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-939638

Data: 26/05/2025 - 21:01

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os

jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: THIAGO CAUE DE BONA SOLIMAN

Status: Pendente

Número: CP-939690

Data: 26/05/2025 - 21:51

Título: Adequação do FUNCINES a Lei 14.852/2024

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 estabelece de maneira clara o reconhecimento dos jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Diante desse novo cenário legal, torna-se indispensável a atualização das regras dos FUNCINES, de modo a incluir os jogos digitais entre os projetos passíveis de incentivo. Essa atualização não é apenas uma questão de adequação normativa, mas um movimento necessário para acompanhar a evolução da indústria audiovisual, na qual os games ocupam um papel cada vez mais relevante como expressão cultural e força econômica. Com grande capacidade de gerar empregos, impulsionar a inovação, promover o desenvolvimento tecnológico e ampliar a presença do Brasil no cenário internacional, os jogos eletrônicos devem ter o mesmo reconhecimento e acesso a oportunidades que já são garantidos a outras linguagens audiovisuais. Mantê-los à margem desse processo não só cria um ambiente de insegurança jurídica, como também representa um retrocesso frente aos avanços promovidos pelo novo marco legal dos games.

Contribuinte: DANIEL SANTA CATARINA MERKEL

Status: Pendente

Número: CP-939700

Data: 26/05/2025 - 22:19

Título: Desenvolvimento de Games

Resumo: A inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024 seria potencialmente revolucionário para a indústria brasileira, fomentando ainda mais os desenvolvedores pequenos que- muitas vezes, não conseguem captar os recursos para desenvolver seus projetos por falta de recurso, mesmo já tendo o talento e capacidade para o projeto.

Contribuinte: FERNANDO RIBEIRO DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-939715

Data: 26/05/2025 - 23:13

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MATHEUS SANTOS LANA

Status: Pendente

Número: CP-939750

Data: 27/05/2025 - 07:10

Título: Inclusão de Games

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: Aleff Lucas Frazão Silva

Status: Pendente

Número: CP-939763

Data: 27/05/2025 - 07:48

Título: Reconhecimento e Fomento: a Urgência de Incluir os Jogos Digitais nos FUNCINES

Resumo: Além de alinhar-se à Lei nº 14.852/2024, a inclusão dos jogos digitais nos FUNCINES representa um passo estratégico para o fortalecimento da economia criativa no Brasil. O setor de games já movimenta bilhões anualmente no país, sendo uma das indústrias que mais cresce globalmente. Ignorar seu potencial dentro das políticas públicas de fomento audiovisual é negligenciar uma cadeia produtiva robusta, que integra narrativas interativas, trilhas sonoras, direção de arte, roteiro e tecnologia — todos elementos característicos de

obras audiovisuais. A regulamentação que exclui os games desconsidera sua natureza híbrida e inovadora, além de restringir o acesso de milhares de profissionais a instrumentos legítimos de financiamento. É hora de reconhecer e apoiar plenamente essa expressão cultural contemporânea.

Contribuinte: CATIA RODRIGUES PINTO

Status: Pendente

Número: CP-939823

Data: 27/05/2025 - 09:40

Título: Adicione jogos em diversos formatos

Resumo: Adicionar Jogos Digitais, Jogos de Tabuleiro e outras mídias interativas audiovisuais pode fortalecer a indústria e o ecossistema empreendedor de games! O que os desenvolvedores precisam é de recurso e oportunidades.

Contribuinte: DANIEL DE SANT ANNA MARTINS

Status: Pendente

Número: CP-939824

Data: 27/05/2025 - 09:42

Título: Ampliar as modalidades elegíveis para incluir Jogos Eletrônicos

Resumo: Com base na Lei nº 14.852/2024, que reconhece jogos eletrônicos como obras audiovisuais, seria de grande proveito para a indústria audiovisual do Brasil que jogos eletrônicos fossem incluídos na elegibilidade desta lei.

Contribuinte: BERNARDO HORNER LOPES

Status: Pendente

Número: CP-939827

Data: 27/05/2025 - 09:45

Título: Reconhecimento dos Jogos como Projetos Elegíveis ao Fomento Cultural

Resumo: Os jogos eletrônicos, agora reconhecidos como obras audiovisuais, precisam ser contemplados na regulamentação da FUNCINE como projetos elegíveis ao fomento. Essa inclusão é essencial para acompanhar a evolução da indústria criativa, onde os games se destacam como uma das principais expressões culturais e econômicas da atualidade, reunindo arte visual, som, narrativa e interatividade. Ignorar esse setor significa não apenas gerar

insegurança jurídica, mas também perder oportunidades de impulsionar inovação, geração de empregos, exportações e fortalecimento do mercado nacional. É indispensável que o apoio se estenda também a eventos, festivais e iniciativas culturais voltadas ao universo dos games, reconhecendo seu papel na formação de público, na valorização da produção brasileira e na consolidação do país como referência global em criatividade e tecnologia.

Contribuinte: GIOVANNA ELIZABETH PAZ DE OLIVEIRA SOARES

Status: Pendente

Número: CP-939846

Data: 27/05/2025 - 09:55

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GABRIEL MARQUES PEREIRA DE MELO TARQUINIO

Status: Pendente

Número: CP-939862

Data: 27/05/2025 - 10:10

Título: Jogos digitais se tornarem elegíveis para receber fomento via FUNCINE

Resumo: Convoco todo o ecossistema de games — desenvolvedores, publishers, estúdios, criadores, designers, animadores, profissionais e entusiastas — a se unir para essa vitória decisiva.

Contribuinte: CRISTIANNE ALEJANDRA LY SANHUEZA

Status: Pendente

Número: CP-939900

Data: 27/05/2025 - 10:52

Título: solicitando a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Resumo: Os jogos reúnem diversas modalidades de artes: visuais, sonoras, lúdicas, etc., tornando-os assim, também, peças de produção artística, que concorrem com (e até ultrapassam) grandes indústrias como o cinema e a música. Portanto, é de extrema necessidade e naturalidade que os jogos sejam enquadrados como modalidade elegível para usufruírem destes recursos.

Contribuinte: GIOVANNA BARBOSA DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-939910

Data: 27/05/2025 - 11:01

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Resumo: solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: CAIO MASSARELLI LIMA O

Status: Pendente

Número: CP-939984

Data: 27/05/2025 - 12:05

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GUSTAVO TENORIO CARNEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939985

Data: 27/05/2025 - 12:05

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GUSTAVO TENORIO CARNEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939986

Data: 27/05/2025 - 12:06

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GUSTAVO TENORIO CARNEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939987

Data: 27/05/2025 - 12:06

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os

jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GUSTAVO TENORIO CARNEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939988

Data: 27/05/2025 - 12:06

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GUSTAVO TENORIO CARNEIRO

Status: Pendente

Número: CP-939990

Data: 27/05/2025 - 12:07

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GUSTAVO TENORIO CARNEIRO

Status: Pendente

Número: CP-940028

Data: 27/05/2025 - 12:53

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: DHARANA ENGEL FERRAZ DE ALMEIDA LUNA

Status: Pendente

Número: CP-940042

Data: 27/05/2025 - 13:34

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: DANIELA LUIZA DUWE HEIDERSCHIEDT

Status: Pendente

Número: CP-940068

Data: 27/05/2025 - 13:45

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Resumo da Justificativa para AmpliaçãoA Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação,

desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: DIEGO ARIOSI MARTINS DE MELLO

Status: Pendente

Número: CP-940340

Data: 27/05/2025 - 14:04

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: JOSE ALEXANDRE PAIVA CASTRO

Status: Pendente

Número: CP-940387

Data: 27/05/2025 - 15:19

Título: Inclusão dos Games

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Os jogos também são representações artísticas, sonoras, audiovisuais, contendo elementos narrativos, históricos e interativos. É imprescindível que a regulamentação dos FUNCIONES se adeque a essa nova legislação.

Contribuinte: DANIEL DA SILVA DA CRUZ

Status: Pendente

Número: CP-940408

Data: 27/05/2025 - 15:46

Título: Inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis.

Resumo: Solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: JEAN GOMES DE MELLO

Status: Pendente

Número: CP-940414

Data: 27/05/2025 - 15:54

Título: Adção de Jogos digitais

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: CRISTIANE JADE DE MORAIS SANTANA

Status: Pendente

Número: CP-940489

Data: 27/05/2025 - 18:42

Título: Inclusão dos video games (jogos eletrônicos digitais)

Resumo: Sugiro a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: FABIANO FERNANDES OLIVEIRA

Status: Pendente

Número: CP-940490

Data: 27/05/2025 - 18:46

Título: Jogos Digitais

Resumo: Acredito ser de suma importância que a produção, comercialização e distribuição de jogos digitais seja passível de fomento via FUNCINES, para que o Brasil passe a figurar como um dos maiores produtores de jogos digitais gerando emprego, renda e

desenvolvimento econômico, tendo em vista que essa indústria cresce a cada ano, e no ano passado teve um faturamento de 187,7 Bilhões de Dólares no Mundo. Aproveitando para citar que a Instrução Normativa 11 de 30 de janeiro de 2024, do Ministério da Cultura, incluiu a Categoria de Games(Jogos Digitais) enquadrando no Art. 18 da Lei 8..313/91(Lei Rouanet) demonstrando o potencial da indústria dos games como produto cultural.

Contribuinte: MARCELO HERZOG SIMOES

Status: Pendente

Número: CP-940535

Data: 27/05/2025 - 19:48

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para JOGOS ELETRÔNICOS

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KAIO HENRIQUE PESSOA MIRANDA

Status: Pendente

Número: CP-940555

Data: 27/05/2025 - 20:30

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Gostaria de solicitar a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: CASSIO JOSE MELO DE LIMA

Status: Pendente

Número: CP-940611

Data: 28/05/2025 - 08:42

Título: Inclusão dos Jogos Digitais como Projetos Elegíveis no FUNCINE, conforme Lei nº 14.852/2024

Resumo: Solicito a inclusão expressa dos jogos digitais como obras elegíveis para captação de recursos via FUNCINE, com base na Lei nº 14.852/2024, que reconhece os jogos digitais como obras audiovisuais. Essa atualização é fundamental para que o setor de games, uma das indústrias criativas que mais cresce no Brasil e no mundo, possa acessar os mesmos mecanismos de fomento já disponíveis ao cinema e à TV. A medida promove equidade no ecossistema audiovisual, incentiva a inovação, gera empregos e fortalece a economia criativa nacional.

Contribuinte: ERNANDES DE SOUZA DIAS

Status: Pendente

Número: CP-940628

Data: 28/05/2025 - 09:11

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: CHARLLES RAFAEL DIAS LOPES

Status: Pendente

Número: CP-940629

Data: 28/05/2025 - 09:11

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: CHARLLES RAFAEL DIAS LOPES

Status: Pendente

Número: CP-940631

Data: 28/05/2025 - 09:15

Título: Jogos Digitais também são manifestações culturais

Resumo: solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024. Assim como as artes cênicas, o cinema, a música e a literatura, jogos também contam histórias e enriquecem a visão de mundo do espectador.

Contribuinte: DARLAN CARLING VON DOLLINGER

Status: Pendente

Número: CP-940639

Data: 28/05/2025 - 09:31

Título: Inclusão de jogos digitais e analógicos

Resumo: Os jogos digitais e analógicos são expressões culturais de grande relevância, combinando narrativa, arte, música, design e tecnologia de forma única. Eles ocupam um papel crescente na formação cultural de diversas gerações e vêm se consolidando como uma das principais indústrias criativas do mundo, com impacto significativo na economia, geração de empregos e inovação. Incluir os jogos como segmento contemplado nos mecanismos de fomento da FUNCINE representa um reconhecimento da sua potência cultural e econômica, além de alinhar o Brasil com práticas já adotadas em outros países que promovem a diversidade e o fortalecimento de suas indústrias criativas.

Contribuinte: EDUARDO ARCHANJO PALADINI

Status: Pendente

Número: CP-940643

Data: 28/05/2025 - 09:40

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis

Resumo: Solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024. Jogos digitais são a maior indústria de entretenimento global atualmente e possuem a vantagem de poderem ser produzidos por pequenos estúdios ou grandes, com excelente qualidade e competitividade.

Contribuinte: FILIPE SOARES DILLY

Status: Pendente

Número: CP-940654

Data: 28/05/2025 - 10:03

Título: Inserção dos jogos eletrônicos como projetos elegíveis para a FUNCINE

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: LITO KEMPER SABOIA DE ALBUQUERQUE

Status: Pendente

Número: CP-940696

Data: 28/05/2025 - 11:19

Título: Inclusão de jogos digitais

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: ANGELA MENDONCA ALVES VIEIRA

Status: Pendente

Número: CP-940800

Data: 28/05/2025 - 13:38

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: IAN MAGALHAES SANTOS DE CARVALHO ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-940928

Data: 28/05/2025 - 17:43

Título: Inclusão de Jogos Digitais

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games

Contribuinte: VICTOR MARQUESINI PORTUGAL

Status: Pendente

Número: CP-941085

Data: 29/05/2025 - 07:51

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: GABRIEL PIERINI SOUZA

Status: Pendente

Número: CP-942301

Data: 29/05/2025 - 10:32

Título: Art. 4º Os recursos captados pelos FUNCINES deverão ser aplicados nas seguintes modalidades:

Resumo: Art. 4º Os recursos captados pelos FUNCINES deverão ser aplicados nas seguintes modalidades:

Contribuinte: MARCUS VINICIUS DE SOUZA

Status: Pendente

Número: CP-942329

Data: 29/05/2025 - 11:13

Título: Adição expressa de Jogos Eletrônicos

Resumo: Baseado na lei Lei nº 14.852/202, os jogos digitais são considerados obras de audiovisual. Entretanto, em prol da segurança jurídica e do desenvolvimento nacional, deveria estar expressa a possibilidade de jogos digitais como elegíveis ao fomento, tanto em termos de criação de projetos, de desenvolvimento dos jogos e de publicação dos jogos desenvolvidos.

Contribuinte: RODRIGO BRAGA SCOP

Status: Pendente

Número: CP-942693

Data: 29/05/2025 - 12:55

Título: Inclusão de jogos digitais como projetos elegíveis

Resumo: Solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024. Não só uma forma de expressão cultural, o mercado de jogos tem crescido exponencialmente, se mostrando uma oportunidade de crescimento econômico para o país.

Contribuinte: MONICA VAZ CARDOSO

Status: Pendente

Número: CP-942861

Data: 29/05/2025 - 19:45

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos

Resumo: Venho solicitar a inclusão dos jogos digitais para diferentes plataformas, como Mobile / PC / Consoles / Realidade Virtual / Realidade Aumentada, como projetos elegíveis, baseado na Lei nº 14.852/2024. Jogos Eletrônicos movimentam um mercado gigantesco de

produção e de consumo mundialmente. A indústria dos jogos já é muito maior que o de cinema e música, por exemplo. De acordo com o relatório anual da empresa estrangeira Newzoo sobre o mercado global, a quantidade de jogadores na América Latina ultrapassa a quantidade na América do Norte e é próxima da quantidade na Europa. O mercado consumidor nacional é gigantesco comparado com a expressividade dos incentivos a produções nacionais. Logo, é de extrema importância a inclusão dos jogos como projetos elegíveis ao fomento.

Contribuinte: LAWRENCE VIZZUSO

Status: Pendente

Número: CP-942978

Data: 30/05/2025 - 10:02

Título: Reconhecimento da arte dos jogos digitais

Resumo: É fascinante ver como a Lei nº 14.852/2024 finalmente reconheceu os jogos eletrônicos como obras audiovisuais! Pra mim, isso é um reflexo do que a gente já sente: o universo dos games é tão complexo e envolvente quanto a sétima arte. Pensa comigo: um bom jogo tem roteiro, personagens, direção de arte, trilha sonora, atuação — tudo aquilo que a gente valoriza no cinema. A diferença é que, nos jogos, você é parte da história, você decide os próximos passos. Por isso, é crucial que a regulamentação dos FUNCINES (Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional) se ajuste a essa nova realidade. É como se a gente estivesse expandindo a tela do cinema para um mundo interativo. Ignorar os jogos digitais nesse fomento seria perder uma oportunidade gigantesca! Eles são uma força motriz de emprego, inovação e desenvolvimento tecnológico, e um produto de exportação com um potencial incrível. É mais do que só entretenimento; é cultura, é economia. Deixar os games de fora agora seria, pra mim, um retrocesso e criaria uma insegurança jurídica que não faz o menor sentido diante do avanço que essa lei representa. É hora de abraçar essa nova era audiovisual por completo!

Contribuinte: EWERTON WERLEY RAMOS DE PONTES

Status: Pendente

Número: CP-943071

Data: 30/05/2025 - 12:51

Título: A inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games

como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: DIOGO MOURA KAVAZURO

Status: Pendente

Número: CP-943465

Data: 01/06/2025 - 13:06

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: JOAQUIM FERREIRA LOPES

Status: Pendente

Número: CP-944310

Data: 03/06/2025 - 10:35

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MONICHE DE SOUSA

Status: Pendente

Número: CP-945311

Data: 04/06/2025 - 21:16

Título: Adequação dos FUNCINES à Lei nº 14.852/2024 - Jogos Digitais

Resumo: Com base na Lei nº 14.852/2024, que reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento dos FUNCINES. Esta adequação é fundamental para alinhar a regulamentação com a legislação vigente e refletir a realidade da indústria audiovisual contemporânea, onde os games se destacam como importantes expressões culturais e econômicas. O setor de jogos digitais possui significativo potencial para geração de empregos, inovação tecnológica, desenvolvimento de talentos e projeção internacional da cultura brasileira. A exclusão dos jogos eletrônicos desta regulamentação criaria insegurança jurídica e representaria um descompasso com os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games, limitando o acesso de desenvolvedores brasileiros a importantes mecanismos de financiamento já disponíveis para outras linguagens audiovisuais. Sugiro a inclusão de um inciso específico no Art. 4º que contemple "projetos de desenvolvimento e produção de jogos digitais realizados por empresas brasileiras", garantindo assim a aplicação plena da Lei nº 14.852/2024 e o fortalecimento da indústria nacional de games.

Contribuinte: LEONARDO GUEDES BILCK

Status: Pendente

Número: CP-945323

Data: 04/06/2025 - 21:42

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: TIAGO JONATHAN DE DEUS SOUZA

Status: Pendente

Número: CP-945371

Data: 04/06/2025 - 23:58

Título: Art. 4º: Sugestão de Alteração (Adicionar um novo inciso)

Resumo: Art. 4º:Sugestão de Alteração (Adicionar um novo inciso): "V - projetos de fomento e sustentabilidade de cineclubes e espaços de difusão não comercial de obras audiovisuais brasileiras, realizados por associações, fundações ou empresas brasileiras que comprovem atuação contínua no setor."Justificativa: Complementa a diretriz do Art. 3º, definindo uma nova modalidade de aplicação de recursos especificamente para cineclubes. Isso permite que os FUNCINES invistam diretamente nessas iniciativas, que atualmente não se encaixam perfeitamente nas modalidades existentes.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-946697

Data: 06/06/2025 - 09:50

Título: Inclusão de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, exigindo a atualização da regulamentação dos FUNCINES para incluí-los entre os projetos financiáveis. Sua exclusão gera insegurança jurídica e contraria o novo marco legal dos games.

Contribuinte: PEDRO GABRIEL SIRNA DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-946866

Data: 06/06/2025 - 12:20

Título: Adição de opção de projeto elegível

Resumo: Acredito também ser importante a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Contribuinte: MATHEUS VOLOSKI OSWALDT

Status: Pendente

Número: CP-947903

Data: 08/06/2025 - 17:19

Título: Investimento em empresa brasileira produtora independente

Resumo: Manter o Art 3º da IN 80 III – aquisição de ações de empresas brasileiras visando à ampliação da produção, comercialização, distribuição e exibição de obras audiovisuais brasileiras de produção independente, bem como para prestação de serviços de infra-estrutura cinematográficos e audiovisuais;

Contribuinte: MAURICIO SANCHO RIOS XAVIER

Status: Pendente

Número: CP-947992

Data: 08/06/2025 - 22:11

Título: Bora lembrar do maior mercado cultural do brasil ?

Resumo: Incluir jogos digitais nos recursos do FUNCINE com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: CEDRIK MATHEUS DA ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-948029

Data: 09/06/2025 - 03:53

Título: Inclusão dos jogos eletrônicos nos FUNCINES

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 passa a reconhecer de forma expressa os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Nesse contexto, é fundamental que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para se alinhar à nova legislação, incluindo os jogos digitais entre os projetos aptos a receber fomento. Essa ampliação acompanha a evolução da indústria audiovisual contemporânea, que já incorpora os games como uma de suas principais manifestações culturais e econômicas, com grande capacidade de gerar empregos, impulsionar a inovação, promover o desenvolvimento tecnológico e expandir as exportações. Excluir os jogos eletrônicos desse escopo cria insegurança jurídica e contraria os avanços estabelecidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: PABLO MARTINS BALIEIRO

Status: Pendente

Número: CP-948153

Data: 09/06/2025 - 11:48

Título: Inclusão de projetos de jogos digitais como elegíveis

Resumo: Sugiro a inclusão dos jogos digitais entre os projetos elegíveis ao fomento pelos FUNCINES, conforme a Lei nº 14.852/2024, que reconhece os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Os games fazem parte do setor audiovisual contemporâneo e têm grande potencial cultural, econômico e tecnológico. Incluir os jogos nessa regulamentação é fundamental para fortalecer a produção nacional e acompanhar a evolução da indústria criativa.

Contribuinte: SERGIO LUIS UETA

Status: Pendente

Número: CP-948164

Data: 09/06/2025 - 11:59

Título: Patrimônio do Fundo ao invés de recursos captados

Resumo: Art. 4º O patrimônio dos FUNCINES somente poderá ser investido, nas seguintes categorias de empreendimentos: Justificativa: Os recursos captados são usados para cobrir despesas do Fundo. O patrimônio do Funcine é que deve ser composto por projetos de audiovisual

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948205

Data: 09/06/2025 - 12:36

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/202

Resumo: Adição de Jogos Eletrônicos como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/202

Contribuinte: RICARDO URBANO

Status: Pendente

Número: CP-948794

Data: 09/06/2025 - 21:59

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta

ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL BATISTA SALVARIO

Status: Pendente

Número: CP-948795

Data: 09/06/2025 - 21:59

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL BATISTA SALVARIO

Status: Pendente

Número: CP-948796

Data: 09/06/2025 - 22:00

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL BATISTA SALVARIO

Status: Pendente

Número: CP-948797

Data: 09/06/2025 - 22:00

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL BATISTA SALVARIO

Status: Pendente

Número: CP-948798

Data: 09/06/2025 - 22:00

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: RAFAEL ALARCAO UCHOA TENORIO

Status: Pendente

Número: CP-948799

Data: 09/06/2025 - 22:00

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL BATISTA SALVARIO

Status: Pendente

Número: CP-948800

Data: 09/06/2025 - 22:01

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL BATISTA SALVARIO

Status: Pendente

Número: CP-949644

Data: 10/06/2025 - 16:37

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KELLEN KAROLLYNE DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-949646

Data: 10/06/2025 - 16:38

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KELLEN KAROLLYNE DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-949648

Data: 10/06/2025 - 16:38

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KELLEN KAROLLYNE DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-949651

Data: 10/06/2025 - 16:39

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KELLEN KAROLLYNE DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-949653

Data: 10/06/2025 - 16:39

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: KELLEN KAROLLYNE DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-949708

Data: 10/06/2025 - 17:26

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: MATHEUS VERAS SOARES

Status: Pendente

Número: CP-949710

Data: 10/06/2025 - 17:26

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: MATHEUS VERAS SOARES

Status: Pendente

Número: CP-949711

Data: 10/06/2025 - 17:27

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: MATHEUS VERAS SOARES

Status: Pendente

Número: CP-951436

Data: 11/06/2025 - 23:02

Título: Inclusão dos jogos digitais

Resumo: A partir da Lei nº 14.852/2024, que reconhece jogos eletrônicos como obras audiovisuais, é possível afirmar que para que a regulamentação do FUNCINES seja adequada à nova legislação, o fundo deve abarcar jogos digitais como projetos elegíveis para fomento. Tal alteração é adequada à realidade da indústria audiovisual vigente no momento, a qual engloba games como expressões culturais, econômicas e formas de exportação dessas expressões, sendo um grande gerador de empregos, inovação, desenvolvimento, tecnológico. Não considerar os jogos eletrônicos significaria um retrocesso no reconhecimento dessa prática audiovisual. Além disso, contribui com a geração de insegurança jurídica no setor.

Contribuinte: FERNANDO HENRIQUE PAES GENERICH

Status: Pendente

Número: CP-951616

Data: 12/06/2025 - 09:37

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos nas modalidades de Aplicação dos FUNCINES

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: ANDRE REIS CAPPELASSO

Status: Pendente

Número: CP-951633

Data: 12/06/2025 - 09:53

Título: Inclusão de Jogos Eletrônicos na aplicação dos FUNCINES

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: PEDRO TORRES GIGLIO

Status: Pendente

Número: CP-951829

Data: 12/06/2025 - 13:15

Título: Atualização da Regulamentação dos FUNCINES em Conformidade com a Lei nº 14.852/2024

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MICHELE HINSCHINCK NIETZEL WEBER

Status: Pendente

Número: CP-951865

Data: 12/06/2025 - 13:53

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: EDUARDO PORCIUNCULA REGO

Status: Pendente

Número: CP-951874

Data: 12/06/2025 - 14:04

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global,

valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: EVERTON BAUMGARTEN VIEIRA

Status: Pendente

Número: CP-951878

Data: 12/06/2025 - 14:07

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951879

Data: 12/06/2025 - 14:07

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo

os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951880

Data: 12/06/2025 - 14:08

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951881

Data: 12/06/2025 - 14:09

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951882

Data: 12/06/2025 - 14:10

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de

público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: CESAR LUCAS FERNANDES BRIGIDO

Status: Pendente

Número: CP-951885

Data: 12/06/2025 - 14:10

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimentava, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951889

Data: 12/06/2025 - 14:11

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951888

Data: 12/06/2025 - 14:11

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global,

valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MATHEUS LONGARAY MEDEIROS

Status: Pendente

Número: CP-951890

Data: 12/06/2025 - 14:12

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951892

Data: 12/06/2025 - 14:13

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo

os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimentada, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951891

Data: 12/06/2025 - 14:13

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentada mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MATHEUS SANTOS TEIXEIRA

Status: Pendente

Número: CP-951893

Data: 12/06/2025 - 14:13

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951895

Data: 12/06/2025 - 14:14

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em

escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951896

Data: 12/06/2025 - 14:15

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951897

Data: 12/06/2025 - 14:15

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimentada, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951898

Data: 12/06/2025 - 14:16

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimentada, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura

brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951899

Data: 12/06/2025 - 14:16

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951900

Data: 12/06/2025 - 14:17

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 — o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos — constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo

os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951914

Data: 12/06/2025 - 14:21

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 (Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos) constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951910

Data: 12/06/2025 - 14:21

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951911

Data: 12/06/2025 - 14:21

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais

receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951912

Data: 12/06/2025 - 14:21

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951913

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos

como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951916

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951915

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951918

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de

público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951920

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951919

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: ANDRE CARMEL ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-951921

Data: 12/06/2025 - 14:22

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951922

Data: 12/06/2025 - 14:23

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951923

Data: 12/06/2025 - 14:23

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas

manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951924

Data: 12/06/2025 - 14:23

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951928

Data: 12/06/2025 - 14:23

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A sanção da Lei nº 14.852/2024 (Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos) constitui um avanço histórico ao reconhecer oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conferindo-lhes o mesmo status legal das demais expressões artísticas e culturais desse campo. Diante desse novo cenário, torna-se essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para refletir a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos entre os projetos passíveis de fomento. A exclusão desse setor inovador das políticas públicas voltadas ao audiovisual compromete a segurança jurídica e vai na contramão dos avanços trazidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é plural, criativo e possui relevância estratégica. Desconsiderar suas manifestações culturais — como festivais, mostras e campeonatos — significa negligenciar um setor com elevado potencial de geração de emprego, inovação tecnológica, formação de público, exportação e fortalecimento da economia criativa. Importa frisar que a indústria de jogos já movimenta, em escala global, mais receita do que os setores de cinema e música somados. No Brasil, mesmo diante de recursos limitados, desenvolvedores independentes têm obtido projeção internacional, evidenciando a potência criativa e técnica do setor. Com políticas de fomento adequadas, o país poderá expandir sua atuação no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para seu desenvolvimento econômico e cultural.

Contribuinte: MILENA CHERUTTI

Status: Pendente

Número: CP-951925

Data: 12/06/2025 - 14:23

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global,

valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951927

Data: 12/06/2025 - 14:24

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequue à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951930

Data: 12/06/2025 - 14:24

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequue à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera

insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951931

Data: 12/06/2025 - 14:24

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951932

Data: 12/06/2025 - 14:25

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951933

Data: 12/06/2025 - 14:25

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um

financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951934

Data: 12/06/2025 - 14:25

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951935

Data: 12/06/2025 - 14:26

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao

fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951936

Data: 12/06/2025 - 14:26

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951937

Data: 12/06/2025 - 14:26

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951939

Data: 12/06/2025 - 14:27

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951941

Data: 12/06/2025 - 14:27

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951943

Data: 12/06/2025 - 14:27

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES

se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951944

Data: 12/06/2025 - 14:28

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951946

Data: 12/06/2025 - 14:28

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951947

Data: 12/06/2025 - 14:28

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARIA CELINA MOREIRA BOA NOVA

Status: Pendente

Número: CP-951963

Data: 12/06/2025 - 14:44

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: CARLOS EDUARDO DE BARROS SOUZA

Status: Pendente

Número: CP-951964

Data: 12/06/2025 - 14:44

Título: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: CARLOS EDUARDO DE BARROS SOUZA

Status: Pendente

Número: CP-951972

Data: 12/06/2025 - 14:50

Título: Marco Legal Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MAURICIO WOLFF GARCIA

Status: Pendente

Número: CP-952150

Data: 12/06/2025 - 15:10

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: GUILHERME LUIZ HECKEL

Status: Pendente

Número: CP-952224

Data: 12/06/2025 - 15:24

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: THIAGO JOSE AVELLANEDA TECHERA

Status: Pendente

Número: CP-952229

Data: 12/06/2025 - 15:26

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES

se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: EMERSON LIMANA

Status: Pendente

Número: CP-952238

Data: 12/06/2025 - 15:34

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: BERNARDO COUTO DE ASSIS BRASIL

Status: Pendente

Número: CP-952243

Data: 12/06/2025 - 15:39

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: THIAGO GABRIEL MERIB

Status: Pendente

Número: CP-952261

Data: 12/06/2025 - 15:52

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MAXIMILIANO VERLINDO DE ARAUJO

Status: Pendente

Número: CP-952342

Data: 12/06/2025 - 16:55

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: ALEFF ALMEIDA NOGUEIRA

Status: Pendente

Número: CP-952366

Data: 12/06/2025 - 17:14

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: Com suporte da Lei nº 14.852/2024, é inexorável que jogos digitais - por seu teor econômico-industrial e cultural - sejam acoplados no escopo dos FUNCINES de modo que sua participação em fomento seja reconhecida pelos mecanismos legais vigentes. Séries históricas e o desempenho crescente de firmas desta indústria denotam oportunidades para que tais produtos recebam o financiamento adequado, com respaldo de seu potencial para propor valor econômico e social à sociedade.

Contribuinte: THOMAS CZRNHAK

Status: Pendente

Número: CP-952385

Data: 12/06/2025 - 17:46

Título: Inclusão de jogos eletrônicos nas modalidades de aplicação dos FUNCINES

Resumo: 1. Inclusão de jogos eletrônicos nas modalidades de aplicação dos FUNCINES, considerando que a Lei n. 12.852/2024 reconhece expressamente jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Sugere-se, ainda, a inclusão expressa quanto à possibilidade de modalidades de “carteiras de projetos”, tanto de desenvolvimento, quanto de produção.

Contribuinte: RAFAEL DE NOVAES GOMES MACIEL ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-952387

Data: 12/06/2025 - 17:48

Título: Inclusão de Carteira de Projetos de Desenvolvimento nas modalidades de aplicação dos FUNCINES

Resumo: Na esfera do fomento direto federal - FSA, historicamente foram publicados inúmeros editais de “Núcleo Criativo” para o desenvolvimento de carteira de projetos de obras audiovisuais, que, no geral, possuíam regras de retorno financeiro que variavam caso a caso. Com a inclusão da possibilidade de investimento na modalidade “carteira de projetos de desenvolvimento”, objetiva-se promover a efetiva destinação de recursos do FUNCINE para projetos de desenvolvimento (atualmente, praticamente inexistente), assim como fomentar a criação e conseqüente futura produção de conteúdos audiovisuais nacionais. Para tanto, sugere-se a revisão das regras de retorno financeiro do FUNCINE no caso de projetos de desenvolvimento, visto que não há previsão que trate especificamente sobre o retorno financeiro do FUNCINE em caso de investimentos em projetos de desenvolvimento ou em carteira de projetos de desenvolvimento. Sugere-se a aplicação de critérios semelhantes aqueles utilizados no passado em sede de Editais de Núcleo Criativo, após a devida revisão e aprimoramento à realidade do mercado audiovisual nacional.

Contribuinte: RAFAEL DE NOVAES GOMES MACIEL ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-952388

Data: 12/06/2025 - 17:49

Título: Inclusão de “Carteira de Projetos de Produção” nas modalidades de aplicação dos FUNCINES

Resumo: Conforme ponderações da própria ANCINE constante no Plano de Ação, revela-se um claro subaproveitamento do mecanismo frente ao seu potencial estratégico, “reforçando uma percepção de que a atual regulamentação não tem sido eficaz na atração de

investimentos para a indústria audiovisual”. A partir dessa sugestão, objetiva-se ampliar a atratividade para investidores institucionais e pessoas físicas fazerem uso do FUNCINE. Afinal, a partir do investimento em uma “carteira de projetos”, e não apenas em projetos de maneira individualizada, há menos exposição a riscos decorrentes da ausência de retorno financeiro ou, até mesmo, da inexecução de determinado projeto pela empresa proponente. Isso porque, em contrapartida ao investimento em uma carteira diversificada de projetos, naturalmente, o FUNCINE teria participação nas receitas de todos os projetos que a compõem. Por outro lado, a possibilidade de investimentos em carteira de projetos (desenvolvimento e produção) também é de extrema relevância para as empresas produtoras, que conseguem garantir maior previsibilidade no que se refere ao seu cronograma de desenvolvimento e produção de projetos, o que garante o aumento da competitividade da indústria nacional.

Contribuinte: RAFAEL DE NOVAES GOMES MACIEL ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-952415

Data: 12/06/2025 - 18:12

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adequa à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MATEUS DALOSTO FERNANDES

Status: Pendente

Número: CP-952417

Data: 12/06/2025 - 18:14

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: PEDRO GABRIEL RODRIGUES DE CASTRO

Status: Pendente

Número: CP-952418

Data: 12/06/2025 - 18:14

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: EDUARDO SAFFER MEDEVEDOVSKI

Status: Pendente

Número: CP-952419

Data: 12/06/2025 - 18:15

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: LUCIANA PINHO DO PRADO

Status: Pendente

Número: CP-952422

Data: 12/06/2025 - 18:17

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES

se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: DEBORA SOARES AMORIM

Status: Pendente

Número: CP-952428

Data: 12/06/2025 - 18:20

Título: Inclusão de Jogos Eletrônicos como projetos Elegíveis ao Fomento de Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: DEMETRIO MENCINAS BIANCHI

Status: Pendente

Número: CP-952433

Data: 12/06/2025 - 18:22

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: GEISELL CASTRO DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-952432

Data: 12/06/2025 - 18:22

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: GEISELL CASTRO DA SILVA

Status: Pendente

Número: CP-952437

Data: 12/06/2025 - 18:26

Título: Adição de Jogos Eletrônicos como Projetos Elegíveis ao Fomento Audiovisual

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: LUCIANO ALEX DE SOUZA JUNIOR

Status: Pendente

Número: CP-952449

Data: 12/06/2025 - 18:33

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES

se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: JULIANA DESIAN CRUZ

Status: Pendente

Número: CP-952453

Data: 12/06/2025 - 18:36

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: MARCELO GUBERTI FIGUEIREDO

Status: Pendente

Número: CP-952455

Data: 12/06/2025 - 18:37

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: LEANDRO DE LIMA LEITE

Status: Pendente

Número: CP-952459

Data: 12/06/2025 - 18:39

Título: Ampliação das Modalidades de Aplicação dos FUNCINES para Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimentava mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento

internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: ANDRE SCHUCH CARLOS

Status: Pendente

Número: CP-952463

Data: 12/06/2025 - 18:45

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: CAUE CORTES LAMAISSON CARDIAS

Status: Pendente

Número: CP-952466

Data: 12/06/2025 - 18:49

Título: Ampliação do Escopo dos FUNCINES para Abranger Jogos Eletrônicos

Resumo: O mercado de games é um dos mais rentáveis dentre os mercados de cultura e entretenimento e conta, no Brasil, com um número crescente de empresas e profissionais da computação, artes e audiovisual atuando neste setor. A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às

demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Portanto, a regulamentação dos FUNCINES precisa se adequar à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. Mesmo com recursos limitados, os desenvolvedores independentes Brasileiros vêm conquistando reconhecimento e espaço neste cenário. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos jogos eletrônicos e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: ALISSON ALBERTI TRES

Status: Pendente

Número: CP-952485

Data: 12/06/2025 - 19:15

Título: Adição de jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento do audiovisual

Resumo: Os jogos são produtos audiovisuais que cada vez mais crescem no mundo e no próprio Brasil principalmente. Agora mais que nunca com a criação de um curso público em uma faculdade federal: o Design de Jogos na UFPel, os jogos devem ser reconhecidos como um produto audiovisual digno de incentivo a nível federal.

Contribuinte: ISABELLA AZZOLIN FONTANARI

Status: Pendente

Número: CP-952486

Data: 12/06/2025 - 19:15

Título: Adição de jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento do audiovisual

Resumo: Os jogos são produtos audiovisuais que cada vez mais crescem no mundo e no próprio Brasil principalmente. Agora mais que nunca com a criação de um curso público em uma faculdade federal: o Design de Jogos na UFPel, os jogos devem ser reconhecidos como um produto audiovisual digno de incentivo a nível federal.

Contribuinte: ISABELLA AZZOLIN FONTANARI

Status: Pendente

Número: CP-952561

Data: 12/06/2025 - 20:56

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: GABRIELA MANICA AMBOS

Status: Pendente

Número: CP-952607

Data: 12/06/2025 - 22:40

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos na Regulamentação dos FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: GUILHERME DE QUEVEDO BRENDEL

Status: Pendente

Parágrafo 20

I - projetos de desenvolvimento e de produção de obras audiovisuais brasileiras independentes realizadas por empresas produtoras brasileiras;

Parágrafo 21

II - projetos de comercialização e distribuição de obras audiovisuais brasileiras independentes realizados por empresas distribuidoras brasileiras;

Parágrafo 22

III - projetos de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição de propriedade de empresas exibidoras brasileiras; e

Parágrafo 23

IV - projetos de infraestrutura, realizados por empresas brasileiras.

Número: CP-948167

Data: 09/06/2025 - 12:01

Título: Incluir aquisição de ações

Resumo: V - aquisição de ações de empresas brasileiras emitidas em operação de aumento do capital social cujos recursos obtidos estejam destinados à produção, comercialização, distribuição e exibição de obras audiovisuais brasileiras de produção independente, bem como para prestação de serviços de infraestrutura cinematográficos e audiovisuais. Justificativa No ordenamento jurídico brasileiro, as leis e medidas provisórias (que têm força de lei) ocupam uma posição hierarquicamente superior às normas infralegais, como são os decretos, portarias e as instruções normativas emitidas por agências reguladoras, a exemplo da Ancine. Isso significa que uma instrução normativa não pode contrariar, restringir ou anular o que está estabelecido na MP 2.228/2001. A autorização para Funcines adquirirem ações dessas empresas está prevista no art. 43 da MP 2.228-1/2001, no inciso III do art. 21 do Decreto 6.304/2007 e no §5º do Art. 5º do Anexo VIII da ICVM 175. Se a nova instrução normativa for omissa quanto à compra de ações, a autorização contida na MP, no Decreto e na ICVM 175 permanece plenamente válida e eficaz. A omissão de uma norma

infralegal não revoga uma disposição legal expressa. Isso permite concluir que qualquer recusa da Ancine em aprovar uma política de investimento de Funcine que contenha aquisição de ações com a justificativa de que ela não está prevista na nova Instrução Normativa será arbitrária por ser ilegal, ensejando recurso aos tribunais, o que aumenta o custo regulatório que se pretende reduzir com a nova IN. Nesse caso a Lei 13.848 é explícita ao exigir que a proposta de alteração de atos normativos seja precedida pela Análise de Impacto Regulatório, o que a Proposta de Ação pretende poder dispensar

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948170

Data: 09/06/2025 - 12:05

Título: Adequação ao §2º da Art. 43 da MP 2.228/2001 e Art. 5º Anexo VIII da ICVM 175

Resumo: Parágrafo único. Durante o período de investimento os FUNCINES deverão manter, no mínimo, 90% (noventa por cento) do seu patrimônio aplicados em empreendimentos das espécies enumeradas no caput, devendo a parcela restante ser constituída por títulos emitidos pelo Tesouro Nacional.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 24

Art. 5º Os valores captados por meio de FUNCINES deverão ser aplicados em projetos das modalidades listadas no art. 4º no prazo de 360 (trezentos e sessenta) dias.

Número: CP-948171

Data: 09/06/2025 - 12:06

Título: Adequação à norma da CVM 175

Resumo: A carteira do FUNCINE deverá estar enquadrada no prazo de 360 (trezentos e sessenta) dias após a emissão de cotas.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-950884

Data: 11/06/2025 - 14:58

Título: Maior detalhamento dos recursos considerados

Resumo: Essa mudança foi muito bem pensada e será essencial para simplificar o processo de investimento. No entanto, para melhor dialogar com os procedimentos e regras da CVM, sugere-se a redação “360 dias da integralização das cotas” (ou seja, o momento em que o recurso é aportado no Fundo). Além disso, sugere-se incluir “valores captados e seus rendimentos” para cobrir os recursos provenientes das alocações previstas no Art 8º. Por fim, não existe uma previsão de prazo de alocação para recursos proveniente de retorno de capital (isto é, quando e se certos capitais alocados gerarem recursos ao fundo antes do fim do prazo de investimento do Fundo). Os recursos de Fundos profissionais tem caráter de alocação contínua para maximização de resultados. Para resolver possíveis impasses de desenquadramento do fundo durante o seu funcionamento, sugerimos a inclusão do mesmo prazo de 360 dias para recursos proveniente de retorno de capital durante o período de investimento. Ou a indicação clara das regras para prazo de alocação destes recursos.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 25

Parágrafo único. As aplicações não efetuadas no prazo de que trata o caput deverão ser recolhidas pelo administrador do FUNCINE ao Fundo Nacional da Cultura, para destinação ao Fundo Setorial do Audiovisual, acrescidas de:

Número: CP-948175

Data: 09/06/2025 - 12:09

Título: Correção da redação

Resumo: Os valores não enquadrados no prazo de que trata o caput deverão ser recolhidos pelo administrador do FUNCINE ao Fundo Nacional da Cultura, para destinação ao Fundo Setorial do Audiovisual, acrescidos de: JustificativaO que deve ser enviado ao FNC é montante da emissão não enquadrado na política de investimentos

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 26

I - juros moratórios equivalentes à taxa referencial do Sistema Especial de Liquidação e Custódia - SELIC, para títulos federais, acumulados mensalmente, calculados

desde o primeiro dia do mês subsequente ao do recebimento dos recursos até o mês anterior ao do pagamento e de 1% (um por cento) no mês do pagamento; e

Número: CP-950889

Data: 11/06/2025 - 14:59

Título: Administrador do Funcine não tem total controle da não alocação

Resumo: As aplicações dos valores captados por meio de FUNCINES dependem da efetiva aprovação dos projetos conforme Cap III - Sessão I e Sessão II, ações estas que não dependem do Administrador do Funcine, e sim do produtor/empresa proponente do projeto. Com isso, se abrem uma série de possibilidades de não aplicação dos recursos alheios a efetiva gestão do Funcine, seja por falta de projetos habilitados, atrasos na habilitação ou incluso os possíveis desenquadramentos previstos na sessão III do Cap III. Além disso, somam-se as regras de investimento previstas no Art 8º, onde havendo a obrigação de investimento apenas em Títulos Públicos Federais, historicamente com rendimento abaixo da Taxa SELIC, o Administrador do Funcine não poderá alocar os recursos de maneira a ser capaz de que o fundo gere capital suficiente para cobrir esses custos. Ou seja, Administrador do Funcine não tem ingerência sobre aprovação e habilitação de projetos, e não tem ingerência sobre como poderá alocar os recursos durante este período. Frente a esse cenário, sugere-se a adequação do item I para “dos rendimentos apurados durante o período”. É importante destacar que o Administrador do Funcine já terá uma perda importante, tendo que arcar com os custos de estruturação e manutenção do Fundo, sendo esta sanção suficiente para um cenário onde tantas variáveis não podem ser controladas pelo Administrador do Funcine.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 27

II - multa de 20% (vinte por cento), calculada sobre o valor total dos recursos.

Número: CP-950891

Data: 11/06/2025 - 14:59

Título: Administrador do Funcine não tem total controle da não alocação

Resumo: As aplicações dos valores captados por meio de FUNCINES dependem da efetiva aprovação dos projetos conforme Cap III - Sessão I e Sessão II, ações estas que não dependem do Administrador do Funcine, e sim do produtor/empresa proponente do projeto. Com isso, se abrem uma série de possibilidades de não aplicação dos recursos alheios a efetiva gestão do Funcine, seja por falta de projetos habilitados, atrasos na habilitação ou

incluso os possíveis desenquadramentos previstos na sessão III do Cap III. Além disso, somam-se as regras de investimento previstas no Art 8º, onde havendo a obrigação de investimento apenas em Títulos Públicos Federais. Ou seja, Administrador do Funcine não poderá sequer alocar os recursos de maneira a garantir que o fundo gere capital suficiente para cobrir esta multa. Entende-se, portanto, como um desestímulo aos Funcines, diretamente contrário aos objetivos citados na Consulta Pública, causando o afastamento de agentes financeiros do modelo. Frente a esse cenário, sugere-se a supressão do item II.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 28

Art. 6º A aplicação de recursos por meio de FUNCINES dar-se-á mediante a aquisição de direitos de participação sobre as receitas geradas pela exploração comercial de obras audiovisuais, de salas de exibição e de infraestrutura.

Número: CP-952391

Data: 12/06/2025 - 17:51

Título: Participação nas Receitas

Resumo: Em linha com a sugestão da modalidade de aplicação do FUNCINE em “carteira de projetos de produção”, sugere-se a possibilidade de participação de receitas sobre todos os projetos de produção que compõem a carteira, com a possibilidade expressa de que as receitas de determinado projeto possam ser utilizadas para cobrir obrigações financeiras de outro projeto que compõe a mesma carteira. Com isso, busca-se tornar a utilização do FUNCINE mais atrativa para os investidores, reduzindo o “risco” de não recuperação de receitas decorrentes do investimento em determinado projeto.

Contribuinte: RAFAEL DE NOVAES GOMES MACIEL ROCHA

Status: Pendente

Parágrafo 29

Parágrafo único. A participação dos FUNCINES nas receitas não poderá envolver direitos que caracterizem propriedade sobre a obra audiovisual ou qualquer dos bens resultantes do projeto.

Número: CP-948179

Data: 09/06/2025 - 12:13

Título: Incluir concessão de crédito

Resumo: II - a concessão de crédito às empresas brasileiras independentes do setor audiovisual. Justificativa A política de investimento de Funcines deve ser consistente com a política do FSA. Não há razão para o fomento direto conceder crédito e o fomento indireto não poder fazê-lo. A restrição deverá ser vedar a distribuição aos cotistas de receitas de juros. Essas receitas deverão ser reinvestidas em projetos e usadas para custear as despesas do Fundo.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948181

Data: 09/06/2025 - 12:15

Título: Definir o limite da concessão de crédito na carteira do fundo

Resumo: § 2º O FUNCINE poderá alocar até 50% (cinquenta por cento) de sua carteira de investimentos em instrumentos de crédito às empresas brasileiras independentes do setor audiovisual. Justificativa A concessão de crédito não deve ser superior ao investimento em equity dos projetos.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948183

Data: 09/06/2025 - 12:17

Título: A concessão de crédito deve estar ligada à projetos de audiovisual

Resumo: § 3º Os recursos provenientes do crédito concedido pelo FUNCINE somente poderão ser utilizados para financiar os projetos previstos nos incisos I a IV do art. 4º desta Instrução Normativa.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948184

Data: 09/06/2025 - 12:19

Título: Definir garantias aceitáveis para as operações de crédito e a vedação de distribuição das receitas de juros aos cotistas.

Resumo: § 4º As garantias dos instrumentos de crédito concedidos pelo FUNCINE somente poderão ser constituídas: I - pelo penhor dos direitos associados ao próprio projeto financiado, II - por participação na receita em outras obras audiovisuais de titularidade do devedor, § 5º As receitas de juros auferidas pelo FUNCINE em decorrência da concessão de crédito não poderão ser distribuídas aos cotistas, devendo ser integralmente aplicadas nos projetos de que trata o art. 4º ou no custeio do próprio FUNCINE.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 30

Art. 7º O direito do FUNCINE à participação nas receitas poderá se estender pelo período máximo de:

Parágrafo 31

I - até 15 (quinze) anos, contados da data da primeira exibição comercial da obra audiovisual, para investimentos em projetos de produção;

Parágrafo 32

II - até 10 (dez) anos, contados da data da primeira exibição comercial da obra audiovisual, para investimentos em projetos de comercialização e distribuição;

Parágrafo 33

III - até 15 (quinze) anos, contados da data da primeira operação comercial, para investimentos em projetos de construção, reforma, recuperação, implantação e atualização tecnológica das salas de exibição; ou

Parágrafo 34

IV - até 20 (vinte) anos, contados da data da primeira operação comercial, para investimentos em projetos de infraestrutura.

Parágrafo 35

Art. 8º A parcela dos recursos captados não comprometida com as aplicações em projetos deverá ser constituída por títulos públicos federais.

Parágrafo 36

Parágrafo único. Os rendimentos das aplicações mencionadas no caput não poderão ser distribuídos entre os cotistas, devendo ser integralmente aplicados nos projetos de que trata o art. 4º.

Número: CP-948188

Data: 09/06/2025 - 12:21

Título: Os rendimentos precisam ser distribuídos no período de desinvestimento do fundo.

Resumo: Os rendimentos das aplicações mencionadas no caput não poderão ser distribuídos entre os cotistas durante o período de investimento do Fundo, devendo ser integralmente aplicados nos projetos de que trata o art. 4º.4º ou no custeio do próprio FUNCINE.

Justificativa Se os rendimentos não puderem ser distribuídos do período de desinvestimento não tem como o fundo ser encerrado

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 37

Art. 9º É vedada a aplicação de recursos do FUNCINE:

Parágrafo 38

I - em projetos que tenham participação majoritária de cotista do próprio fundo;

Número: CP-948190

Data: 09/06/2025 - 12:23

Título: Esclarece o conflito de interesses

Resumo: I - em projetos de proponente cujo controle societário seja detido por cotista do próprio fundo; Justificativa O cotista não pode ser controlador do proponente para evitar o conflito de interesses

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 39

II - em projetos relativos a obras audiovisuais do tipo videomusical ou que não constituam espaço qualificado, nos termos do art. 2º, inciso XII, da Lei n.º 12.485, de 2011;

Número: CP-939086

Data: 26/05/2025 - 10:23

Título: Abrir a discussão sobre a remoção de Jogos Eletrônicos como Espaço não Qualificado, assim, sendo vedado a aplicação de recursos para os mesmos.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. Foi observado que os jogos eletrônicos encontram-se como espaço não qualificado, segundo os termos do art. 2º, inciso XII, da Lei n.º 12.485, de 2011. "XII - Espaço Qualificado: espaço total do canal de programação, excluindo-se conteúdos religiosos ou políticos, manifestações e eventos esportivos, concursos, publicidade, televentas, infomerciais, jogos eletrônicos, propaganda política obrigatória, conteúdo audiovisual veiculado em horário eleitoral gratuito, conteúdos jornalísticos e programas de auditório ancorados por apresentador;" https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm Logo, para que os plenos efeitos do Marco Legal dos Games possa ser melhor exercido, é preciso que seja debatido o conteúdo de leis pregressas que obstruem a fomentação e que sejam reajustadas para a realidade atual do cenário do Mercado de Jogos Eletrônicos.

Contribuinte: Francisco Narto Pereira Junior

Status: Pendente

Número: CP-951631

Data: 12/06/2025 - 09:53

Título: Abrir a discussão sobre a remoção de Jogos Eletrônicos como Espaço não Qualificado, assim, sendo vedado a aplicação de recursos para os mesmos.

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games

como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. Foi observado que os jogos eletrônicos encontram-se como espaço não qualificado, segundo os termos do art. 2º, inciso XII, da Lei n.º 12.485, de 2011. "XII - Espaço Qualificado: espaço total do canal de programação, excluindo-se conteúdos religiosos ou políticos, manifestações e eventos esportivos, concursos, publicidade, televentas, infomerciais, jogos eletrônicos, propaganda política obrigatória, conteúdo audiovisual veiculado em horário eleitoral gratuito, conteúdos jornalísticos e programas de auditório ancorados por apresentador;" https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12485.htm Logo, para que os plenos efeitos do Marco Legal dos Games possa ser melhor exercido, é preciso que seja debatido o conteúdo de leis pregressas que obstruem a fomentação e que sejam reajustadas para a realidade atual do cenário do Mercado de Jogos Eletrônicos.

Contribuinte: PEDRO TORRES GIGLIO

Status: Pendente

Parágrafo 40

III - em projetos de empresas inadimplentes perante a ANCINE ou em situação de irregularidade fiscal, tributária, previdenciária, ou com o Fundo de Garantia por Tempo de Serviço - FGTS, com a Justiça do Trabalho, no Cadastro Nacional de Empresas Inidôneas e Suspensas - CEIS, no Cadastro Nacional de Condenações Cíveis por Ato de Improbidade Administrativa e Inelegibilidade, e no Cadastro Informativo dos Créditos Não Quitados do Setor Público Federal - CADIN, de acordo com as certidões negativas de débito emitidas pela Receita Federal do Brasil e pela Caixa Econômica Federal;

Parágrafo 41

IV - em operações de mútuo ou quaisquer outras condicionadas à devolução futurados valores; e

Número: CP-948192

Data: 09/06/2025 - 12:24

Título: Adequar a redação à possibilidade de concessão de crédito

Resumo: IV - em operações de mútuo Justificativa Nas operações de crédito o recurso deve ser devolvido ao fundo

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 42

V - em operações lastreadas em garantias reais ou fidejussórias.

Seção II

Da Aprovação da Política de Investimento

Parágrafo 43

Art. 10. O administrador do FUNCINE deverá solicitar à ANCINE, previamente à sua constituição, a aprovação da respectiva política de investimento, por meio de formulário próprio, acompanhado das seguintes informações:

Número: CP-948196

Data: 09/06/2025 - 12:27

Título: Adequar à MP 2.228/2001

Resumo: Art. 10. O administrador do FUNCINE deverá solicitar à ANCINE, a aprovação da respectiva política de investimento, por meio de formulário próprio, acompanhado das seguintes informações. Justificativa O parágrafo único do art. 42 da MP 2.228/2001 e o parágrafo único do art. 20 do Decreto 6.304/2007 são explícitos ao afirmarem que “A Comissão de Valores Mobiliários comunicará a constituição dos Funcines, bem como as respectivas administradoras à Ancine”. Não resta margem a dúvida de que é a CVM quem tem a atribuição de informar a Ancine sobre Funcine que ela instituiu, bem como quem é o administrador, fazendo com que a Ancine seja chamada a se manifestar sobre a política de investimento de um Funcine que já está instituído e não de um Funcine que ainda será instituído. É a operação do Funcine, entendida como o desembolso de recursos do fundo em projetos audiovisuais para formar a carteira de ativos, o que deve ser precedida da aprovação da política de investimento pela Ancine e não a instituição do Fundo como equivocadamente assume a Proposta de Ação. Além disso a política de investimento do Funcine deverá sempre sofrer alterações para atender aos objetivos regulatórios estabelecidos pelo Ancine, porque a Resolução CVM 175 também afirma que a política de investimento do fundo deve ser revisada periodicamente para garantir que ela continue a ser adequada aos objetivos do fundo e às condições do mercado

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 44

I - descrição da política de investimento, indicando suas diretrizes e impactos esperados na atividade audiovisual, com base em análise mercadológica que contemple a avaliação de tendências e cenários; e

Parágrafo 45

II - plano de investimentos, informando as modalidades e produtos a serem objeto da aplicação dos recursos, bem como os objetivos estratégicos a serem alcançados, incluindo a indicação do público-alvo, a análise de viabilidade financeira e o cronograma de execução.

Número: CP-950898

Data: 11/06/2025 - 15:01

Título: sugestão de supressão da palavra “produtos” ou revisão deste item

Resumo: Devido a natureza de funcionamento de um fundo de investimentos, o “plano de investimento”, conforme definido neste documento, pode prejudicar o funcionamento ótimo do mecanismo. A partir da inclusão da necessidade de “informar os produtos”, pode haver um entendimento que a Agência deverá receber uma lista de projetos/ativos (se interpretados como “produtos”), e que outros itens solicitados como o cronograma de execução e análise de viabilidade financeira poderiam ser entendidos em relação a projetos/ativos (se interpretados como “produtos”), e não ao Fundo em si e seu regulamento/política de investimento. É importante que o Administrador do Funcine continuamente revise os “produtos”/ativos-alvo com o objetivo de buscar o rendimento-alvo do fundo. O funcionamento ideal de um fundo de investimento profissional pressupõe inclusive uma rotatividade de ativos ao longo do tempo, e o Administrador/Gestor deve ter liberdade para tomar decisões estratégicas visando a manutenção dos objetivos do fundo como um todo. Diante disso, sugerimos a supressão da palavra “produtos”, ou revisão deste item, deixando claro que o plano de investimentos diz respeito ao Funcine como um todo e não a sua pipeline de ativos.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 46

Parágrafo único. O administrador do FUNCINE deverá comunicar à ANCINE quaisquer alterações na sua política de investimento.

Parágrafo 47

Art.11. A política de investimento será analisada pela ANCINE, observando-se:

Parágrafo 48

I - a conformidade com as diretrizes expressas no art. 3º desta Instrução Normativa;

Parágrafo 49

II - o atendimento aos critérios dispostos nesta Instrução Normativa, especialmente nos arts. 4º a 10; e

Parágrafo 50

III - a coerência entre o plano de investimentos e seus objetivos estratégicos, bem como entre a política de investimentos e suas diretrizes.

Parágrafo 51

Parágrafo único. A ANCINE fará publicar, no Diário Oficial da União, extrato de sua decisão e remeter cópia integral para a Comissão de Valores Mobiliários.

Número: CP-948197

Data: 09/06/2025 - 12:30

Título: Adequar à Lei das Agências Regulatórias que manda estabelecer prazo e esclarecer que a aprovação da política de investimento é requisito a ser cumprido antes do fundo investir.

Resumo: § 1º A ANCINE fará publicar, no Diário Oficial da União, no prazo máximo de sessenta dias do requerimento de aprovação da política de investimento extrato de sua decisão e remeterá cópia integral para a Comissão de Valores Mobiliários. § 2º A aprovação da política de investimento pela ANCINE é requisito para a aplicação de recursos do FUNCINE em projetos audiovisuais, não constituindo condição para a constituição do fundo pela CVM

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

CAPÍTULO III

Dos Projetos Elegíveis à Aplicação de Recursos dos FUNCINES

Seção I

Dos Projetos de Desenvolvimento, de Produção e de Comercialização e Distribuição

Parágrafo 52

Art. 12. Os projetos de desenvolvimento, de produção e de comercialização e distribuição de obras audiovisuais brasileiras independentes deverão ser apresentados por meio de formulário específico, disponível no sítio eletrônico da ANCINE.

Número: CP-945372

Data: 04/06/2025 - 23:59

Título: Art. 12: Sugestão de Alteração (Adicionar um novo parágrafo)

Resumo: Art. 12:Sugestão de Alteração (Adicionar um novo parágrafo): "§ 2º Os projetos de fomento e sustentabilidade de cineclubes e espaços de difusão não comercial seguirão formulário específico a ser disponibilizado no sítio eletrônico da ANCINE, observando-se a particularidade de suas atividades e a natureza de sua atuação."Justificativa: Garante que, embora a tramitação geral siga as instruções normativas específicas, os cineclubes terão um formulário adaptado à sua realidade, que pode ser diferente da produção ou distribuição comercial.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-950899

Data: 11/06/2025 - 15:02

Título: Agentes responsáveis não especificados

Resumo: As ações indicadas no Artigo 12 precisam ter seus agentes responsáveis frente ao órgão claramente especificados para evitar problemas futuros na operação de Funcines. Entendemos que são os produtores/empresas brasileiras independentes, que possuem o poder dirigente para encaminhar esses processos junto à Ancine, assim como a responsabilidade de que o projeto siga elegível. Com isso, sugerimos a inclusão na redação "...deverão ser apresentados PELO PROPONENTE por meio de formulário..."

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 53

Parágrafo único. Os procedimentos de apresentação e de análise de pedidos relativos à aprovação, liberação de recursos, redimensionamento, remanejamento, prorrogação de prazos de captação, aplicação dos recursos e conclusão, e de prestação de contas dos projetos deverão observar a forma e os requisitos dispostos nas instruções normativas específicas expedidas pela ANCINE que tratem da aprovação, do acompanhamento e da prestação de contas de projetos audiovisuais.

Seção II

Dos Projetos de Infraestrutura e de Construção, Implantação, Reforma, Recuperação e Atualização Tecnológica das Salas de Exibição

Parágrafo 54

Art. 13. Os projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição deverão ser apresentados por meio de formulário específico, disponível no sítio eletrônico da ANCINE, acompanhado da seguinte documentação:

Número: CP-945373

Data: 05/06/2025 - 00:00

Título: Art. 13: Sugestão de Alteração (No caput do artigo)

Resumo: Art. 13: Sugestão de Alteração (No caput do artigo): "Os projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição, assim como os de infraestrutura e fomento para cineclubes e espaços de difusão não comercial, deverão ser apresentados por meio de formulário específico, disponível no sítio

eletrônico da ANCINE, acompanhado da seguinte documentação:"Justificativa: Inclui os cineclubes explicitamente no escopo deste artigo, permitindo que seus projetos de infraestrutura (como compra de projetores, telas, sistemas de som, ou reforma de espaços) sejam elegíveis.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-950900

Data: 11/06/2025 - 15:02

Título: Agentes responsáveis não especificados

Resumo: As ações indicadas no Artigo 13 precisam ter seus agentes responsáveis frente ao órgão claramente especificados para evitar problemas futuros na operação de Funcines. Entendemos que são os produtores/empresas brasileiras independentes, que possuem o poder dirigente para encaminhar esses processos junto à Ancine, assim como a responsabilidade de que o projeto siga elegível. Com isso, sugerimos a inclusão na redação "...deverão ser apresentados PELO PROPONENTE por meio de formulário..."

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 55

I - orçamento, conforme modelo disponibilizado pela ANCINE;

Parágrafo 56

II - cópia do estudo preliminar, conforme norma específica da Associação Brasileira de Normas Técnicas - ABNT;

Parágrafo 57

III - relação descritiva dos equipamentos a serem adquiridos, incluindo as respectivas informações técnicas, devidamente traduzidas quando em idioma estrangeiro;

Parágrafo 58

IV - plano de utilização dos equipamentos;

Parágrafo 59

V - análise mercadológica, com a indicação do público-alvo e avaliação dos aspectos concorrenciais; e

Parágrafo 60

VI - planejamento econômico-financeiro, com as metas de retorno do investimento ao longo do tempo e a previsão de depreciação ou obsolescência dos equipamentos.

Parágrafo 61

§ 1º No caso de projetos de construção de sala de exibição, deverá ser encaminhada declaração de observância da distância mínima de 2 km (dois quilômetros) entre o local de construção da sala e o complexo de exibição mais próximo com funcionamento regular.

Parágrafo 62

§ 2º No caso de projetos de reforma ou recuperação de salas de exibição, deverão ser encaminhadas fotografias demonstrando a situação anterior à execução do projeto.

Parágrafo 63

§ 3º No caso de projetos de atualização tecnológica de salas de exibição, deverão ser encaminhadas fotografias dos equipamentos a serem substituídos, quando for o caso.

Parágrafo 64

§ 4º Todos os projetos referidos no caput deverão prever acessibilidade às pessoas com deficiência, nos termos da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, do Decreto nº 5.296 de 2 de dezembro de 2004, e da instrução normativa específica expedida pela ANCINE.

Parágrafo 65

Art. 14. A formalização da aprovação do projeto para captação dar-se-á por meio de ato publicado no Diário Oficial da União, após a confirmação da abertura da conta-corrente de captação pelo Banco do Brasil, contendo as informações descritivas do projeto.

Parágrafo 66

Art. 15. O prazo para captação de recursos pelo proponente será iniciado na data de publicação da aprovação do projeto, tendo validade de até 4 (quatro) exercícios fiscais.

Parágrafo 67

§ 1º Os valores depositados nas contas de captação e de movimentação deverão ser aplicados em títulos públicos federais.

Parágrafo 68

§ 2º Os valores não utilizados nos projetos no prazo de que trata o caput deverão ser recolhidos:

Parágrafo 69

I - ao Fundo Nacional da Cultura, para destinação ao Fundo Setorial do Audiovisual, caso tenha ocorrido a liberação dos recursos; ou

Parágrafo 70

II - ao FUNCINE, para reinvestimento em outro projeto, na forma do art. 5º, caso não tenha ocorrido a liberação dos recursos.

Parágrafo 71

Art.16. Consideram-se itens financiáveis as despesas relativas à:

Número: CP-945375

Data: 05/06/2025 - 00:01

Título: Art. 16: Sugestão de Alteração (No caput do artigo)

Resumo: Art. 16:Sugestão de Alteração (No caput do artigo): "Consideram-se itens financiáveis as despesas relativas à: I - aquisição, implantação, construção, reforma e expansão de ativos de infraestrutura das empresas pertencentes às cadeias produtivas do setor audiovisual, incluindo os necessários para a operação e melhoria de cineclubes e espaços de difusão não comercial; "Justificativa: Garante que os itens de infraestrutura específicos para

cineclubes sejam elegíveis para financiamento, como equipamentos de projeção e som, mobiliário, e adaptações de espaço.

Contribuinte: DANIEL MELO BARRETO

Status: Pendente

Parágrafo 72

I - aquisição, implantação, construção, reforma e expansão de ativos de infraestrutura das empresas pertencentes às cadeias produtivas do setor audiovisual;

Parágrafo 73

II - aquisição de equipamentos, inclusive aqueles importados sem similares nacionais, relacionados à implantação, à atualização tecnológica e à inovação de serviços e meios de produção, pós-produção, distribuição e exibição de obras audiovisuais brasileiras independentes; e

Parágrafo 74

III - aquisição de soluções voltadas à promoção de acessibilidade.

Parágrafo 75

Art. 17. Nos projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição, fica vedada a previsão de despesas relativas:

Parágrafo 76

I - direta ou indiretamente ao pagamento de luvas para compra ou aluguel de ponto;

Parágrafo 77

II - à aquisição de direitos reais sobre o imóvel sujeito à intervenção; ou

Parágrafo 78

III - às obras ou serviços não relacionados ao projeto de infraestrutura ou de construção de sala de exibição.

Parágrafo 79

Art. 18. A execução de despesas dos projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição deverá observar os prazos e procedimentos estabelecidos nas instruções normativas expedidas pela ANCINE sobre a apresentação, análise, execução e prestação de contas de projetos audiovisuais.

Parágrafo 80

Art. 19. As proponentes dos projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição poderão solicitar a liberação dos recursos captados desde que atendidos os seguintes requisitos:

Parágrafo 81

I - apresentação de formulário específico, disponível no sítio eletrônico da ANCINE, contendo o orçamento atualizado, se for o caso;

Parágrafo 82

II - comprovação da integralização do orçamento do projeto.

Parágrafo 83

III – apresentação do contrato de investimento celebrado com o administrador do FUNCINE; e

Parágrafo 84

IV - comprovação de regularidade da proponente, conforme previsto no art. 9º.

Parágrafo 85

§ 1º A solicitação de liberação de recursos poderá ser apresentada de forma concomitante à solicitação de aprovação dos projetos.

Parágrafo 86

§ 2º Após a aprovação da solicitação de liberação de recursos, a ANCINE autorizará a transferência dos valores da conta de captação para a de movimentação do projeto.

Parágrafo 87

§ 3º As liberações subsequentes dos recursos captados deverão ser solicitadas por meio de formulário específico, disponível no sítio eletrônico da ANCINE, observada a vigência do prazo final para a execução financeira do projeto.

Parágrafo 88

Art. 20. O prazo máximo para a conclusão do objeto dos projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição será de 24 (vinte e quatro) meses, contados a partir da data da primeira liberação de recursos.

Número: CP-948199

Data: 09/06/2025 - 12:31

Título: Tornar o prazo consistente com a realidade

Resumo: Art. 20. O prazo máximo para a conclusão do objeto dos projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição será de 36 (trinta e seis) meses, contados da data da primeira liberação de recursos. Parágrafo único. O prazo de que trata o caput poderá ser prorrogado, a critério da ANCINE, mediante solicitação fundamentada do proponente.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 89

Art. 21. Os procedimentos de apresentação e análise da prestação de contas dos projetos de infraestrutura e de construção, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição deverão obedecer as disposições contidas na instrução normativa específica expedida pela ANCINE sobre a prestação de contas de projetos audiovisuais.

Número: CP-948204

Data: 09/06/2025 - 12:35

Título: A norma de prazos para projetos audiovisuais não é consistente com prazos para projetos de infraestrutura

Resumo: Art. 21. A prestação de contas dos projetos de infraestrutura e de construção, implantação, reforma, recuperação e atualização tecnológica das salas de exibição deverá ser apresentada no prazo de 60 (sessenta) dias, contados do término do prazo de conclusão do objeto. Justificativa Projetos de infraestrutura são diferentes de projetos de desenvolvimento, produção e distribuição de obras audiovisuais

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Parágrafo 90

Parágrafo único. O prazo para a apresentação da prestação de contas será de 180 (cento e oitenta) dias, contados a partir da data de conclusão do objeto.

Número: CP-948206

Data: 09/06/2025 - 12:36

Título: Adequar à modificação sugerida anteriormente

Resumo: Parágrafo único. A prestação de contas deverá observar os procedimentos estabelecidos nas instruções normativas expedidas pela ANCINE sobre a apresentação, análise, execução e prestação de contas de projetos audiovisuais

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Seção III

Das Alterações e Do Cancelamento dos Projetos

Parágrafo 91

Art. 22. Os procedimentos de apresentação e análise de pedidos de redimensionamento, remanejamento, reinvestimento e prorrogação dos prazos de captação e de conclusão dos projetos deverão observar a forma e os requisitos estabelecidos na

instrução normativa específica expedida pela ANCINE sobre a aprovação e o acompanhamento de projetos audiovisuais.

Número: CP-948207

Data: 09/06/2025 - 12:38

Título: Incluir Projetos de aquisição de ações e operações de crédito

Resumo: Dos Projetos de Aquisição de Ações Art. 22. Os projetos de aquisição de ações de empresas brasileiras para produção, comercialização, distribuição e exibição de obras audiovisuais brasileiras de produção independente, bem como para prestação de serviços de infraestrutura cinematográficos e audiovisuais, deverão ser apresentados por meio de formulário específico, disponível no sítio eletrônico da ANCINE, acompanhado da seguinte documentação: I - plano de negócios da empresa emissora das ações, contendo: a) descrição detalhada da empresa, incluindo histórico, estrutura organizacional e principais realizações; b) análise de mercado, identificando oportunidades, ameaças, concorrentes e vantagens competitivas; c) estratégia de crescimento e expansão para os próximos 5 (cinco) anos; d) projeções financeiras, incluindo demonstrativo de resultados, fluxo de caixa e balanço patrimonial; e) análise de riscos e plano de mitigação; f) estratégia de saída para os investidores; e g) impacto esperado no setor audiovisual brasileiro. II - documentação societária da empresa emissora das ações, incluindo: a) estatuto social ou contrato social consolidado; b) ata da assembleia que elegeu a atual diretoria; c) demonstrações financeiras dos últimos 3 (três) exercícios, quando aplicável; e d) estrutura acionária atual e projetada após o investimento. III - laudo de avaliação da empresa emissora das ações, elaborado por empresa especializada independente; IV - minuta do acordo de acionistas ou instrumento equivalente, quando aplicável; V - comprovação de regularidade da empresa emissora das ações, conforme previsto no art. 9º; e VI - declaração de que a empresa emissora das ações não possui, entre seus sócios, cotistas do FUNCINE investidor. Art. 23. A análise dos projetos de aquisição de ações pela ANCINE observará: I - a viabilidade econômico-financeira do plano de negócios; II - a razoabilidade da avaliação da empresa; III - a contribuição do projeto para o desenvolvimento do

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948209

Data: 09/06/2025 - 12:41

Título: Continuação da proposta anterior

Resumo: IV - a conformidade com as diretrizes expressas no art. 3º desta Instrução Normativa; e V - o atendimento aos requisitos formais estabelecidos nesta Instrução Normativa. Art. 24. A formalização da aprovação do projeto para captação dar-se-á por meio

de ato publicado no Diário Oficial da União, após a confirmação da abertura da conta corrente de captação pelo Banco do Brasil, contendo as informações descritivas do projeto. Art. 25. O prazo para captação de recursos pelo proponente será iniciado na data de publicação da aprovação do projeto, tendo validade de até 2 (dois) exercícios fiscais. Art. 26. A liberação dos recursos captados para os projetos de aquisição de ações estará condicionada à: I - apresentação do contrato de investimento celebrado com o administrador do FUNCINE; II - comprovação da integralização do valor total previsto para a aquisição das ações; e III - comprovação de regularidade da empresa emissora das ações, conforme previsto no art. 9º. Art. 27. A prestação de contas do uso dos recursos de FUNCINES recebidos pelo proponente com a emissão de ações deverá ser apresentada pelo proponente até 60 (sessenta) dias contados do fim do respectivo dispêndio conforme constante do cronograma financeiro do projeto. Parágrafo único. As informações sobre o desempenho do investimento devem constar do relatório de gestão do FUNCINE a ser elaborado de acordo com a regulação da CVM.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948210

Data: 09/06/2025 - 12:42

Título: Continuação da proposta anterior

Resumo: Das Operações de Crédito Art. 28. As operações de crédito realizadas pelos FUNCINES deverão observar os seguintes requisitos: I - destinação exclusiva a empresas brasileiras independentes do setor audiovisual; II - aplicação dos recursos exclusivamente em projetos previstos nos incisos I a IV do art. 4º desta Instrução Normativa; III - prazo máximo de amortização de 10 (dez) anos; IV - taxa de juros compatível com o risco da operação e as condições de mercado, limitada à taxa SELIC; e V - garantias constituídas em conformidade com o §4º do Art. 6º. Art. 29. As operações de crédito deverão ser formalizadas mediante contrato específico, que conterà, no mínimo: I - identificação das partes; II - valor e finalidade do crédito; III - forma de liberação dos recursos; IV - cronograma de alocação e de amortização; V - taxa de juros e encargos financeiros; VI - garantias oferecidas; VII - obrigações da empresa tomadora do crédito; e VIII - penalidades em caso de inadimplemento. Art. 30. Os relatórios semestrais com informações da aplicação dos recursos de crédito deverão ser enviados pela empresa ao FUNCINE, podendo ser requeridos a qualquer tempo pela ANCINE.

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-950903

Data: 11/06/2025 - 15:03

Título: Agentes responsáveis não especificados

Resumo: As ações indicadas no Artigo 22 precisam ter seus agentes responsáveis frente ao órgão claramente especificados para evitar problemas futuros na operação de Funcines. Entendemos que são os produtores/empresas brasileiras independentes, que possuem o poder dirigente para encaminhar esses processos junto à Ancine, assim como a responsabilidade de que o projeto siga elegível. Com isso, sugerimos a inclusão na redação "...os procedimentos...dos projetos SÃO DE OBRIGAÇÃO DO PROPONENTE, E deverão observar..."

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 92

Parágrafo único. No caso de pedido de redimensionamento, também deverá ser apresentado o contrato ou o termo aditivo ao contrato firmado com o FUNCINE, em que se formaliza a alteração do orçamento.

Parágrafo 93

Art. 23. Enquanto não houver a liberação de recursos, a proponente poderá solicitar o cancelamento do projeto, mediante apresentação de extrato completo das contas correntes de captação.

Parágrafo 94

Art. 24. No caso de cancelamento do projeto devido ao encerramento do prazo de captação de recursos, na ausência de manifestação da proponente, a ANCINE notificará o FUNCINE.

Número: CP-950904

Data: 11/06/2025 - 15:04

Título: Falta de clareza sobre o papel do Administrador do Funcine

Resumo: Conforme procedimentos atuais, após a alocação dos recursos por um Funcine em um projeto específico, esses recursos saem do Funcine e passam para uma conta controlada pelo Proponente. Solicitamos que fique mais claro qual o papel do Administrador do Funcine ao receber uma notificação da Ancine, e qual o objetivo dessa manifestação: a solicitação

para que estes recursos voltem ao Funcine para serem realocados pelo Administrador do Funcine em outros projetos conforme o mecanismo da IN 80?

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Número: CP-950905

Data: 11/06/2025 - 15:04

Título: Falta de clareza sobre o papel do Administrador do Funcine

Resumo: Conforme procedimentos atuais, após a alocação dos recursos por um Funcine em um projeto específico, esses recursos saem do Funcine e passam para uma conta controlada pelo Proponente. Solicitamos que fique mais claro qual o papel do Administrador do Funcine ao receber uma notificação da Ancine, e qual o objetivo dessa manifestação: a solicitação para que estes recursos voltem ao Funcine para serem realocados pelo Administrador do Funcine em outros projetos conforme o mecanismo da IN 80?

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Número: CP-950906

Data: 11/06/2025 - 15:04

Título: Falta de clareza sobre o papel do Administrador do Funcine

Resumo: Conforme procedimentos atuais, após a alocação dos recursos por um Funcine em um projeto específico, esses recursos saem do Funcine e passam para uma conta controlada pelo Proponente. Solicitamos que fique mais claro qual o papel do Administrador do Funcine ao receber uma notificação da Ancine, e qual o objetivo dessa manifestação: a solicitação para que estes recursos voltem ao Funcine para serem realocados pelo Administrador do Funcine em outros projetos conforme o mecanismo da IN 80?

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 95

Parágrafo único. Caso o FUNCINE não se manifeste no prazo estabelecido, a ANCINE providenciará o recolhimento dos valores eventualmente captados ao Fundo Nacional da Cultura, para destinação ao Fundo Setorial do Audiovisual.

CAPÍTULO IV

Das Sanções

Parágrafo 96

Art. 25. O descumprimento dos projetos executados com recursos recebidos dos FUNCINES, a não efetivação do investimento ou a sua realização em desacordo com o disposto nesta Instrução Normativa implicará o recolhimento dos recursos ao Fundo Nacional da Cultura, para destinação ao Fundo Setorial do Audiovisual, acrescidos de:

Número: CP-950908

Data: 11/06/2025 - 15:05

Título: Agentes responsáveis não especificados

Resumo: É necessário um maior detalhamento das sanções e uma separação das sanções relativas aos projetos e ao Administrador do Funcine. Afinal, “o descumprimento dos projetos executados” diz respeito ao projeto/PROPONENTE, e neste caso as sanções devem estar claramente estabelecidas ao PROPONENTE. Por outro lado “a não efetivação do investimento” já está coberta no Cap II, Seção I – Art 5º, e portanto sugerimos sua supressão neste item. Por fim, a “realização [do investimento] em desacordo com o disposto nesta IN” pode estar tanto relacionada ao não cumprimento por parte do Administrador do Funcine como do Proponente, visto que a IN propõe deliberar sobre as obrigações de ambos. Sugerimos que esta redação especifique que o agente responsável pelo descumprimento será o agente que sofrerá as sanções, de outra maneira, haverá uma insegurança de ambas as partes frente a utilização do mecanismo, e com isso, existirá uma grande probabilidade de seguirmos com a subutilização dos funcines que foi identificada entre 2019 e 2024.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Número: CP-950909

Data: 11/06/2025 - 15:05

Título: Agentes responsáveis não especificados

Resumo: É necessário um maior detalhamento das sanções e uma separação das sanções relativas aos projetos e ao Administrador do Funcine. Afinal, “o descumprimento dos projetos executados” diz respeito ao projeto/PROPONENTE, e neste caso as sanções devem estar claramente estabelecidas ao PROPONENTE. Por outro lado “a não efetivação do

investimento” já está coberta no Cap II, Seção I – Art 5º, e portanto sugerimos sua supressão neste item. Por fim, a “realização [do investimento] em desacordo com o disposto nesta IN” pode estar tanto relacionada ao não cumprimento por parte do Administrador do Funcine como do Proponente, visto que a IN propõe deliberar sobre as obrigações de ambos. Sugerimos que esta redação especifique que o agente responsável pelo descumprimento será o agente que sofrerá as sanções, de outra maneira, haverá uma insegurança de ambas as partes frente a utilização do mecanismo, e com isso, existirá uma grande probabilidade de seguirmos com a subutilização dos funcines que foi identificada entre 2019 e 2024.

Contribuinte: LAURA LANGER ROSSI

Status: Pendente

Parágrafo 97

I - juros moratórios equivalentes à taxa referencial do Sistema Especial de Liquidação e Custódia - SELIC, para títulos federais, acumulados mensalmente, calculados a partir do primeiro dia do mês subsequente ao do recebimento dos recursos até o mês anterior ao do pagamento e de 1% (um por cento) no mês do pagamento; e

Parágrafo 98

II - multa de 20% (vinte por cento), calculada sobre o valor total dos recursos.

Parágrafo 99

Art. 26. Ficarão sujeitos às sanções administrativas restritivas de direitos, previstas no art. 27 do Decreto n.º 6.304, de 2007, os agentes que descumprirem as determinações legais relativas aos FUNCINES.

CAPÍTULO V

Das Disposições Transitórias e Finais

Parágrafo 100

Art. 27. As disposições desta Instrução Normativa deverão ser observadas nos processos em tramitação na ANCINE e nas novas disposições contratuais celebradas entre administradores e proponentes.

Parágrafo 101

Art. 28. Salvo disposição em contrário, os prazos desta Instrução Normativa, inclusive para fins recursais, serão de:

Parágrafo 102

I - 30 (trinta) dias corridos para manifestações da proponente; e

Parágrafo 103

II - 90 (noventa) dias corridos para análises da ANCINE.

Parágrafo 104

§ 1º A ANCINE poderá solicitar, a qualquer tempo, esclarecimentos e documentos complementares necessários à análise e ao acompanhamento dos projetos, bem como da regular aplicação dos recursos públicos utilizados.

Parágrafo 105

§ 2º Se a complexidade do projeto ou a conveniência assim o exigirem, a ANCINE poderá contratar às suas expensas serviços técnicos especializados para consultoria ou avaliação do projeto, resguardadas as competências legais da Agência, ficando, neste caso, suspenso o prazo de que trata o inciso II até a entrega do relatório correspondente.

Parágrafo 106

Art. 29. Serão admitidos recursos às decisões da ANCINE, uma única vez, desde que interpostos pelos proponentes ou pelos administradores dos FUNCINES, conforme o caso.

Parágrafo 107

Art. 30. Os casos omissos decorrentes desta Instrução Normativa serão decididos pela Diretoria Colegiada da ANCINE.

Parágrafo 108

Art. 31. O § 2º do art.13 da Instrução Normativa n.º158, de 23 de dezembro de 2021, passa a vigorar com a seguinte redação:

Parágrafo 109

"Art. 13....."

Parágrafo 110

.....

Parágrafo 111

§ 2º Projetos de distribuição que solicitem captação pelos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional - FUNCINES deverão ser apresentados obrigatoriamente por empresas distribuidoras brasileiras." (NR)

Parágrafo 112

Art. 32. O inciso II do art. 28 da Instrução Normativa n.º 158, de 23 de dezembro de 2021, passa a vigorar com a seguinte redação:

Parágrafo 113

"Art. 28....."

Parágrafo 114

.....

Parágrafo 115

II - projetos de distribuição:

Parágrafo 116

a) contrato de distribuição entre a proponente e a detentora dos direitos da obra no segmento de salas de exibição no território nacional, ou, em caso de distribuição realizada pela própria empresa produtora, declaração, na qual conste a discriminação

expressa dos segmentos de mercado por ela explorados, incluindo, necessariamente, o mercado de salas de exibição; e

Parágrafo 117

b) comprovação de CPB emitido, exceto nos casos de projetos financiados com recursos provenientes de FUNCINES." (NR)

Parágrafo 118

Art. 33. O § 3º do artigo 28 da Instrução Normativa n.º 158, de 23 de dezembro de 2021, passa a vigorar com a seguinte redação:

Parágrafo 119

"Art. 28.....

Parágrafo 120

.....

Parágrafo 121

§ 3º No caso de projetos com FUNCINES, deve ser apresentado, adicionalmente, o contrato de investimento com o administrador dos FUNCINES." (NR)

Parágrafo 122

Art. 34. A alínea "e" do art. 1º do Anexo à Instrução Normativa n.º159, de 23 de dezembro de 2021, passa a vigorar com a seguinte redação:

Parágrafo 123

"Art. 1º.....

Parágrafo 124

.....

Parágrafo 125

e) para projetos de infraestrutura para construção, implantação, reforma ou recuperação de sala ou complexo de exibição:" (NR)

Parágrafo 126

Art. 35. Ficam expressamente revogados:

Parágrafo 127

I - a Instrução Normativa n.º 80, de 20 de outubro de 2008; e

Parágrafo 128

II - os arts. 33 e 70 da Instrução Normativa n.º 158, de 23 de dezembro de 2021.

Parágrafo 129

Art. 36. Esta Instrução Normativa entra em vigor na data de sua publicação.

Contribuições no Documento

Número: CP-929514

Data: 30/04/2025 - 10:13

Título: Projetos elegíveis para investimento pelos FUNCINES

Resumo: Comentário: Solicito que seja incluída expressamente a elegibilidade de projetos de jogos eletrônicos, conforme definidos na Lei nº 14.852/2024, como obras audiovisuais. Os games representam uma vertente estratégica para o audiovisual brasileiro, com alto potencial de exportação e inovação. A ausência de menção direta pode gerar insegurança jurídica e atrasar a mobilização de fundos voltados ao setor. Sugestão de redação: "São considerados projetos elegíveis para aplicação dos recursos dos FUNCINES aqueles que se enquadrem como obras audiovisuais, nos termos da legislação vigente, incluindo jogos eletrônicos, conforme definido na Lei nº 14.852/2024."

Contribuinte: LUIZ FERNANDO FERRAZ MORAU

Status: Pendente

Número: CP-929516

Data: 30/04/2025 - 10:14

Título: Diversidade, regionalização e estímulo à produção independente

Resumo: Comentário: Sugiro que a minuta incorpore diretrizes para a diversificação da carteira de projetos, promovendo equilíbrio entre produções comerciais e conteúdos de alto valor artístico, cultural ou regional. A ausência de critérios mínimos pode resultar na concentração de investimentos em grandes players e projetos de retorno imediato, em detrimento da diversidade narrativa, da regionalização e do fomento à produção independente. Sugestão de redação: “A composição da carteira dos FUNCINES deverá observar, sempre que possível, critérios de diversidade regional, de gênero, étnico-racial e de formato narrativo, além da inclusão de um percentual mínimo de obras de produção independente e de empresas com até 5 anos de constituição formal.”

Contribuinte: LUIZ FERNANDO FERRAZ MORAU

Status: Pendente

Número: CP-929517

Data: 30/04/2025 - 10:15

Título: Investimentos em infraestrutura e inovação

Resumo: Comentário: É positiva a ampliação das possibilidades de investimento em infraestrutura. Contudo, sugiro detalhar de forma mais clara os tipos de projetos considerados elegíveis neste segmento, para evitar insegurança jurídica e incentivar áreas estratégicas como inovação tecnológica. Sugestão de redação complementar: “Serão considerados projetos de infraestrutura elegíveis à aplicação dos FUNCINES aqueles voltados ao desenvolvimento, aquisição ou modernização de estruturas físicas e digitais diretamente vinculadas à cadeia produtiva do audiovisual, incluindo estúdios de produção virtual, sistemas de pós-produção em nuvem, plataformas de distribuição independente, soluções de acessibilidade e laboratórios de inovação audiovisual.”

Contribuinte: LUIZ FERNANDO FERRAZ MORAU

Status: Pendente

Número: CP-929518

Data: 30/04/2025 - 10:16

Título: Internacionalização de projetos audiovisuais brasileiros

Resumo: Comentário:Recomendo a inclusão de um dispositivo que estimule e possibilite que os FUNCINES apoiem projetos com potencial de internacionalização, incluindo ações de vendas internacionais, coproduções, presença em mercados, festivais, traduções e legendagens.Essa ação está alinhada à política de soft power e à promoção internacional da cultura brasileira, além de ampliar a sustentabilidade financeira das obras nacionais por meio de receitas externas.Sugestão de redação:“Serão também elegíveis investimentos em ações voltadas à internacionalização de conteúdos audiovisuais brasileiros, tais como coproduções internacionais, estratégias de vendas globais, participação em mercados e festivais, legendagens multilíngues e campanhas de promoção no exterior.”

Contribuinte: LUIZ FERNANDO FERRAZ MORAU

Status: Pendente

Número: CP-938855

Data: 24/05/2025 - 05:24

Título: Solicito a inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Resumo: A inclusão dos jogos digitais deve estar no rol dos projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024, de preferencia livre de associações como ABRAGAMES ou outras enviadas, permitindo que todo e qualquer artista(s) do Brasil concorram aos apoios para poderem desenvolver suas idéias e projetos, permitindo assim levar o nome do Brasil para o mundo através dessa mídia universal dos games.

Contribuinte: ELIO RODRIGUES DA SILVA FILHO

Status: Pendente

Número: CP-938870

Data: 24/05/2025 - 10:07

Título: A Urgência de Alinhar os FUNCINES à Lei nº 14.852/2024

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece, de forma inequívoca, os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Diante desse novo marco legal, é essencial que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para contemplar os jogos digitais como projetos aptos ao fomento. Tal medida representa não apenas uma adequação normativa, mas também um passo necessário para refletir a realidade da indústria audiovisual contemporânea, na qual os games se consolidam como uma das mais relevantes expressões culturais e econômicas do país. Com elevado potencial de geração de empregos, estímulo à inovação, avanço tecnológico e expansão internacional, os jogos eletrônicos devem ser tratados com a mesma legitimidade e oportunidade conferidas às demais linguagens audiovisuais. Sua exclusão

configura não apenas insegurança jurídica, mas também um retrocesso em relação às conquistas previstas no novo marco legal dos games.

Contribuinte: MAXIMILIANO VERLINDO DE ARAUJO

Status: Pendente

Número: CP-938884

Data: 24/05/2025 - 10:39

Título: Inclusão Jogos

Resumo: Inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis com base na lei nº 14.852/2024

Contribuinte: JOSE AUGUSTO MARCELINO DE ARAUJO FILHO

Status: Pendente

Número: CP-938905

Data: 24/05/2025 - 13:30

Título: Antes tarde do que mais tarde

Resumo: A industria dos jogos no brasil precisa para ontem ter fomento do Estado. Com o custo de produção de jogos ficando cada vez maior, muitas empresas estrangeiras estão vendo no Brasil uma oportunidade de investir seu dinheiro pois temos uma mão de obra competitiva com o resto do mercado internacional.

Contribuinte: JULIO DUTRA NICACIO

Status: Pendente

Número: CP-938955

Data: 25/05/2025 - 07:47

Título: Projetos Elegíveis para Financiamento pelos Funcines Jogos Eletrônicos

Resumo: Solicito que seja incluída expressamente a elegibilidade de projetos de jogos eletrônicos, conforme definidos na Lei nº 14.852/2024, como obras audiovisuais. Os games representam uma vertente estratégica para o audiovisual brasileiro, com alto potencial de exportação e inovação. A ausência de menção direta pode gerar insegurança jurídica e atrasar a mobilização de fundos voltados ao setor. Sugestão de redação: "São considerados projetos elegíveis para aplicação dos recursos dos FUNCINES aqueles que se enquadrem como obras audiovisuais, nos termos da legislação vigente, incluindo jogos eletrônicos, conforme definido na Lei nº 14.852/2024."

Contribuinte: Milton Rodrigues Junior

Status: Pendente

Número: CP-938959

Data: 25/05/2025 - 08:27

Título: Projetos elegíveis pelo Funcine

Resumo: Recomendo que seja explicitamente reconhecida a elegibilidade de jogos eletrônicos como obras audiovisuais, conforme definidos pela Lei nº 14.852/2024. Os games constituem um segmento estratégico do setor audiovisual brasileiro, com grande potencial de inovação e exportação. A ausência de uma menção clara pode gerar insegurança jurídica e dificultar a captação de recursos para o setor. Sugestão de nova redação: São considerados projetos aptos a receber recursos dos FUNCINES aqueles classificados como obras audiovisuais, de acordo com a legislação vigente, incluindo os jogos eletrônicos, nos termos da Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: RENNAN GAIAO SPINOLA RIBEIRO

Status: Pendente

Número: CP-938988

Data: 25/05/2025 - 14:21

Título: Inclusão de Jogos Digitais

Resumo: Sugiro a inclusão dos Jogos Digitais como projetos elegíveis, baseado na Lei nº 14.852/2024.

Contribuinte: RAYANA TAQUETTI MARGON

Status: Pendente

Número: CP-939129

Data: 26/05/2025 - 11:03

Título: Reconhecimento

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece os games como obras audiovisuais. Com isso, é hora de atualizar a regulamentação dos FUNCINES para incluir os jogos digitais como projetos aptos a receber investimento. Isso não é só fazer justiça — é acompanhar a evolução do setor. Games já são uma das maiores expressões culturais e econômicas do país, gerando empregos, inovação e alcance global. Deixá-los de fora cria insegurança jurídica e vai contra tudo o que o novo marco legal conquistou.

Contribuinte: GABRIEL STURMER

Status: Pendente

Número: CP-939775

Data: 27/05/2025 - 08:15

Título: Inclusão de Jogos Digitais

Resumo: A Lei 14.852/2024 explicitamente reconhece os jogos eletrônicos como produções audiovisuais. Portanto, é crucial a inclusão dos jogos digitais como projetos passíveis de financiamento. Esta ação espelha a realidade da indústria do audiovisual atual, que inclui os jogos eletrônicos como uma das principais manifestações culturais e econômicas, com grande capacidade de criação de empregos, inovação, avanço tecnológico e exportação.

Contribuinte: EDUARDA BARRETTO NOGUEIRA GOMES

Status: Pendente

Número: CP-940579

Data: 27/05/2025 - 21:43

Título: A inclusão dos jogos digitais como projetos elegíveis, com base na Lei nº 14.852/2024

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: RAFAEL ASSUNCAO SOUSA

Status: Pendente

Número: CP-940910

Data: 28/05/2025 - 16:57

Título: Inclusão explícita de jogos digitais como projetos elegíveis

Resumo: Solicito que seja incluída explicitamente a elegibilidade de projetos de jogos eletrônicos, conforme definidos na Lei nº 14.852/2024, como obras audiovisuais. Os games

representam uma vertente estratégica para o audiovisual brasileiro, com alto potencial de exportação e inovação. A ausência de menção direta pode gerar insegurança jurídica e atrasar a mobilização de fundos voltados ao setor. Sugestão de redação: “São considerados projetos elegíveis para aplicação dos recursos dos FUNCINES aqueles que se enquadrem como obras audiovisuais, nos termos da legislação vigente, incluindo jogos eletrônicos, conforme definido na Lei nº 14.852/2024.”

Contribuinte: GUILHERME AUGUSTO ELMO CORREIA

Status: Pendente

Número: CP-942647

Data: 29/05/2025 - 12:02

Título: Adição de Jogos Eletrônicos

Resumo: A Lei nº 14.852/2024 reconhece expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Dessa forma, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES se adeque à nova legislação, incluindo os jogos digitais como projetos elegíveis ao fomento. Esta ampliação reflete a realidade da indústria audiovisual contemporânea, que engloba os games como uma das principais expressões culturais e econômicas, com alto potencial de geração de emprego, inovação, desenvolvimento tecnológico e exportação. Deixar de contemplar os jogos eletrônicos gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo marco legal dos games.

Contribuinte: MARCUS MEDEIROS DA COSTA FERREIRA

Status: Pendente

Número: CP-943781

Data: 02/06/2025 - 13:22

Título: Comentario

Resumo: Solicito que seja incluída expressamente a elegibilidade de projetos de jogos eletrônicos, conforme definidos na Lei nº 14.852/2024, como obras audiovisuais. Os games representam uma vertente estratégica para o audiovisual brasileiro, com alto potencial de exportação e inovação. A ausência de menção direta pode gerar insegurança jurídica e atrasar a mobilização de fundos voltados ao setor. Sugestão de redação: “São considerados projetos elegíveis para aplicação dos recursos dos FUNCINES aqueles que se enquadrem como obras audiovisuais, nos termos da legislação vigente, incluindo jogos eletrônicos, conforme definido na Lei nº 14.852/2024.”

Contribuinte: BERNARDO PAVETITS BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-943782

Data: 02/06/2025 - 13:26

Título: Projetos elegíveis para investimento pelos FUNCINES

Resumo: Solicito que seja incluída expressamente a elegibilidade de projetos de jogos eletrônicos, conforme definidos na Lei nº 14.852/2024, como obras audiovisuais. Os games representam uma vertente estratégica para o audiovisual brasileiro, com alto potencial de exportação e inovação. A ausência de menção direta pode gerar insegurança jurídica e atrasar a mobilização de fundos voltados ao setor. Sugestão de redação: "São considerados projetos elegíveis para aplicação dos recursos dos FUNCINES aqueles que se enquadrem como obras audiovisuais, nos termos da legislação vigente, incluindo jogos eletrônicos, conforme definido na Lei nº 14.852/2024."

Contribuinte: BERNARDO PAVETITS BARRETO

Status: Pendente

Número: CP-945438

Data: 05/06/2025 - 09:19

Título: Financiamento ligado a jogos digitais

Resumo: Direcionar parte do fundo para a criação e desenvolvimento de jogos digitais

Contribuinte: KAIO HENRIQUE ROSA FERREIRA

Status: Pendente

Número: CP-948145

Data: 09/06/2025 - 11:34

Título: Comentários sobre a Proposta de Ação de 01/04/2025

Resumo: O presente documento tem por objetivo apresentar comentários sobre alguns aspectos apresentados na Proposta de Ação de 01/04/2025 na qual a Agência Nacional de Cinema avalia a necessidade de alterar a Instrução Normativa nº 80 que regula os procedimentos para aprovação da política de investimento de Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional – FUNCINES. A numeração dos itens se refere àquela utilizada na Proposta de Ação, cujo texto é reproduzido antes de cada comentário. Destacam-se os comentários sobre i) riscos jurídicos e aumento do custo regulatório que serão gerados pela omissão de regulamentação da aquisição ações de empresas independentes do audiovisual por Funcines, dada a pretensão de se revogar completamente a IN80 ii) a oportunidade de alinhamento das políticas de investimentos de Funcines ao FSA através da

concessão de crédito, mas impedindo a distribuição da receita de juros aos cotistas, e iii) a necessidade das políticas de investimento de Funcines atenderem diferentes seguimentos de contribuintes investidores através de carteiras de ativos com perfis de risco e perspectiva de retorno financeiro específicos iv) a impossibilidade de captação junto aos contribuinte pessoas físicas dada a omissão da Receita Federal em criar campo de informação no Programa Gerador da Declaração de Benefícios Fiscais DBF e v) a elevada performance dos Funcines medida pela relação receita de bilheteria/volume de fomento das obras lançadas em salas de cinema no período 2013-2022. Em anexo apresenta-se ainda arquivo com proposta de alteração da minuta da nova instrução normativa submetida pela Ancine à consulta pública

Arquivo: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/blob/baixar/69064>

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-948147

Data: 09/06/2025 - 11:36

Título: PROPOSTA DE ALTERAÇÃO DA MINUTA DA NOVA IN

Resumo: O arquivo contém proposta de alteração da Minuta da Nova IN apresentada pela ANCINE

Arquivo: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/blob/baixar/69066>

Contribuinte: MARCO ANTONIO SOARES DA CUNHA CASTELLO BRANCO

Status: Pendente

Número: CP-950813

Data: 11/06/2025 - 14:17

Título: CP S/N Ancine

Resumo: Proposta de Regulamentação dos Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional FUNCINES.

Arquivo: <https://www.gov.br/participamaisbrasil/blob/baixar/69222>

Contribuinte: TATIANE BEZERRA DOS SANTOS

Status: Pendente

Número: CP-951975

Data: 12/06/2025 - 14:56

Título: Inclusão dos Jogos Eletrônicos no Fomento Audiovisual: Alinhamento Estratégico ao Marco Legal dos Games

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024, que institui o Marco Legal dos Games, reconhece oficialmente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os às demais expressões artísticas e culturais. Diante disso, é fundamental que a regulamentação dos FUNCINES seja atualizada para incluir os jogos eletrônicos entre os projetos aptos a receber fomento público. A exclusão desse setor inovador gera insegurança jurídica, contradiz os avanços legais e negligencia um ecossistema diverso, criativo e estratégico para o país. A indústria de games já supera os mercados de cinema e música em receita global, e no Brasil, mesmo com recursos escassos, desenvolvedores independentes têm alcançado projeção internacional. Incluir os jogos eletrônicos nas políticas públicas de fomento audiovisual permitirá: Estimular a geração de emprego e inovação tecnológica; Fortalecer manifestações culturais ligadas ao setor (festivais, exposições, competições); Ampliar a presença brasileira no mercado global de games; Valorizar a cultura nacional por meio de novas linguagens artísticas; Atrair investimentos para a economia criativa. Trata-se, portanto, de uma medida estratégica, necessária e coerente com o novo marco legal e com o potencial transformador do setor de jogos eletrônicos.

Contribuinte: ANDRIGO DOS REIS JUSTO

Status: Pendente

Número: CP-952398

Data: 12/06/2025 - 17:59

Título: Compartilhamento de Informações

Resumo: Adoção de medidas entre ANCINE, CVM e Receita Federal para que haja um maior compartilhamento de informações entre os órgãos, evitando que os contribuintes que adquiriram cotas do FUNCINES não caiam na malha fina.

Contribuinte: RAFAEL DE NOVAES GOMES MACIEL ROCHA

Status: Pendente

Número: CP-952448

Data: 12/06/2025 - 18:31

Título: Inclusão de jogos eletrônicos na Regulamentação da FUNCINES

Resumo: A promulgação da Lei nº 14.852/2024 - Marco Legal para a indústria de jogos eletrônicos - representa um marco histórico ao reconhecer expressamente os jogos eletrônicos como obras audiovisuais, equiparando-os legalmente às demais formas de expressão artística e cultural desse setor. Diante disso, é imprescindível que a regulamentação dos FUNCINES

se adeque à nova legislação, incluindo os jogos eletrônicos como projetos elegíveis ao fomento. A exclusão desse segmento inovador da política pública audiovisual gera insegurança jurídica e contraria os avanços promovidos pelo Marco Legal dos Games. O ecossistema de jogos é diverso, criativo e estrategicamente relevante. Ignorar suas manifestações culturais — como festivais, exposições e competições — é negligenciar um setor com alto potencial de geração de emprego, desenvolvimento tecnológico, formação de público, inovação e exportação. Vale destacar que a indústria de jogos já movimenta mais receita no mundo do que os setores de cinema e música juntos. No Brasil, mesmo com recursos limitados, desenvolvedores independentes vêm conquistando reconhecimento internacional, comprovando a força criativa e técnica do setor nacional. Com um financiamento público adequado, o país poderá ampliar sua presença no mercado global, valorizar a cultura brasileira por meio dos games e atrair investimentos estratégicos para a economia criativa.

Contribuinte: YASMIN REGINA STELTENPOOL

Status: Pendente