



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alan Rick

PARECER Nº , DE 2025

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO E CULTURA,
sobre o Projeto de Lei nº 4.816, de 2023, da Deputada
Simone Marquette, que *dispõe sobre o exercício da
profissão de multimídia*.

Relator: Senador **ALAN RICK**

I – RELATÓRIO

Vem ao exame da Comissão de Educação e Cultura (CE) o Projeto de Lei (PL) nº 4.816, de 2023, da Deputada Simone Marquette, que *dispõe sobre o exercício da profissão de multimídia*.

O projeto contém seis artigos.

O art. 1º expressa o objeto da norma, que trata do exercício da profissão de multimídia.

O art. 2º define o profissional multimídia como multifuncional, de nível superior ou técnico, apto a atuar em criação, produção, captação, edição, planejamento, gestão, programação, publicação, disseminação e distribuição de conteúdos de áudio, vídeo, imagem, animação e texto em mídias eletrônicas e digitais.

O art. 3º elenca as atribuições básicas do profissional multimídia, que envolvem a criação de portais, sites, redes sociais, animações, jogos e aplicativos, bem como o desenvolvimento e a edição de conteúdos em diferentes formatos. Incluem-se, ainda, o suporte técnico e operacional em





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alan Rick

áudio, imagem e iluminação, o planejamento, a coordenação e a gestão de recursos e equipes, além da produção e direção de conteúdos audiovisuais.

Também integram essas atribuições o desenvolvimento de cenários, a iluminação e a captação de sons e imagens, a gravação, a edição, a sonorização e a pós-produção, bem como a programação e a veiculação de conteúdos. Por fim, cabe ao profissional a atualização e a gestão de redes sociais, plataformas digitais e canais de comunicação.

Por sua vez, o art. 4º autoriza o profissional multimídia a atuar em empresas e instituições públicas ou privadas, incluindo provedores de internet, produtoras de conteúdo, emissoras de radiodifusão, agências de publicidade e outras relacionadas às atividades descritas.

Já o art. 5º assegura a profissionais de outras categorias que já desempenhem funções correlatas a possibilidade de requerer, com anuência do empregador, aditivo contratual para exercer a profissão de multimídia.

Por fim, o art. 6º determina que a lei entre em vigor na data de sua publicação.

Na justificação da matéria, a autora destaca as mudanças significativas trazidas pelo avanço tecnológico, que transformaram a sociedade em um ambiente conectado e interativo, impulsionando o surgimento de novas profissões multifuncionais. A convergência tecnológica e midiática, juntamente com o desenvolvimento de novas mídias digitais, resultou na necessidade de profissionais qualificados e multivalentes, aptos a combinar multiplataformas, linguagens, imagens, sons e dados na criação e distribuição de conteúdo — o perfil exato do profissional multimídia, que é definido como um especialista multifuncional de nível superior ou técnico.

Ainda segundo a autora, apesar do alinhamento do mundo acadêmico, com milhares de estudantes em formação, o mercado de trabalho ressentia-se da ausência de um marco regulatório e do reconhecimento legal adequado para o exercício dessas múltiplas funções. Assim, o objetivo central da regulamentação é formalizar e valorizar a atividade dos profissionais que já





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alan Rick

atuam ou estão se formando, mas carecem de uma denominação legal específica.

Na Casa de origem, o PL foi apreciado conclusivamente pelas Comissões de Trabalho e Constituição e Justiça e de Cidadania.

No Senado Federal, foi despachado a este colegiado e à Comissão de Assuntos Sociais em caráter terminativo. Até o momento, não foram apresentadas emendas.

II – ANÁLISE

Nos termos do disposto pelo inciso III do art. 102 do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), compete à CE opinar sobre proposições que versem, entre outros temas, sobre formação e aperfeiçoamento de recursos humanos, a exemplo da proposição em debate.

A análise empreendida no âmbito desta comissão cinge-se ao aspecto cultural e educacional, meramente opinativo, nos termos regimentais.

O projeto, ao regulamentar a profissão de multimídia, traz positivas repercussões para o cenário brasileiro. A criação de um marco legal para esses profissionais reconhece a importância crescente dos ofícios e expressões digitais como parte integrante da produção contemporânea.

A definição do profissional multimídia contida no art. 2º abarca atividades que vão desde a criação de peças artísticas e comunicacionais até a gestão e difusão de conteúdos em diferentes plataformas.

A regulamentação da profissão apresenta não apenas implicações culturais, mas sobretudo relevantes desdobramentos para a política educacional brasileira. Ao estabelecer um marco legal para essa nova categoria, o texto reconhece uma demanda crescente por formações alinhadas às transformações tecnológicas e às novas dinâmicas do mundo do trabalho.





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alan Rick

O reconhecimento do caráter multifacetado da atuação multimídia é um passo decisivo na consolidação de um campo profissional que integra comunicação, tecnologia e criatividade — competências essenciais na formação contemporânea.

Esta ação legislativa atende a numerosos profissionais que já atuam em atividades que exigem domínio de linguagens digitais e de processos criativos aplicados à comunicação, ao design, à produção audiovisual e à gestão de conteúdos interativos. A definição do profissional multimídia reflete a tendência de formações polivalentes que vêm sendo desenvolvidas por escolas técnicas e instituições de ensino superior.

O texto legal legitima trajetórias acadêmicas e profissionais que hoje se desenvolvem sem enquadramento formal, fortalecendo a articulação entre educação e mercado. Ao integrar o setor educacional e o setor produtivo, criamos um ambiente favorável à qualificação profissional e à geração de emprego e renda.

Quanto a esse enquadramento, é importante notar a diferenciação da carreira multimídia e da carreira de jornalista. Enquanto o compromisso do jornalista é com a informação, sua veracidade, utilidade e impacto social; o profissional multimídia utiliza os meios tecnológicos e digitais em busca de alcance e interatividade, sem deter-se ou aprofundar o trato da informação ou conteúdo que por ali trafega.

Ressalta-se, também, o fortalecimento de setores estratégicos da chamada economia criativa, que tem forte impacto cultural e simbólico. *Games*, audiovisual digital, animações e publicações eletrônicas não apenas movimentam a economia, mas expressam identidades, valores e narrativas brasileiras, em diálogo com a produção global.

Em síntese, sob o viés educacional e cultural, o projeto consolida uma política de qualificação voltada para o futuro do trabalho e reforça o reconhecimento das artes e linguagens digitais como parte integrante da cultura e da produção nacional.





SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador Alan Rick

III – VOTO

Ante o exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei nº 4.816, de 2023.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

