

## NOTA EXPLICATIVA

### **Agenda Regulatória 2015/2016 – Jogos Eletrônicos**

#### **Consulta Pública da Análise de Impacto Regulatório**

- (1) A Agência Nacional do Cinema – ANCINE informa aos agentes do mercado audiovisual e a todos os interessados a colocação em consulta pública da Análise de Impacto Regulatório – AIR prevista na Agenda Regulatória 2015/2016 para o tema “jogos eletrônicos”.
- (2) O objetivo da apresentação desta análise à consulta pública é contribuir no debate sobre o desenvolvimento do mercado de jogos eletrônicos no Brasil.
- (3) O relatório traz a indicação de perspectivas quanto aos desafios enfrentados pela indústria nacional de jogos eletrônicos e sugestões para possíveis ações do Estado brasileiro de forma mitigar tais desafios ou induzir o mercado a uma dinâmica própria de crescimento.

#### A CADEIA DE JOGOS EM PARALELO ÀS DEMAIS CADEIAS DO AUDIOVISUAL

- (4) Após a exposição de uma análise sobre a cadeia de valor do setor de jogos eletrônicos, o relatório propõe a comparação entre a primeira e as cadeias dos demais setores do audiovisual, como exibição cinematográfica, vídeo doméstico, televisão por radiodifusão (tv aberta), televisão por acesso condicionado (tv paga) e vídeo sob demanda (vod), destacando similitudes e diferenças.
- (5) É nesse contexto que o relatório aponta para a existência de desafios comuns ou similares para os jogos eletrônicos e os demais setores do audiovisual.

## OFERTA E DEMANDA DE JOGOS ELETRÔNICOS NO MERCADO NACIONAL

- (6) Os dados sobre a indústria global de jogos eletrônicos demonstram que o Brasil participa significativamente do circuito econômico sem que, necessariamente, sejam criados ciclos virtuosos de desenvolvimento dos elementos de oferta e de demanda dentro do território nacional. A indústria brasileira de jogos eletrônicos ainda se encontra em um estágio incipiente e pouco profissionalizado, necessitando atingir maior grau de desenvolvimento para tornar-se competitiva.
- (7) O cenário nacional é caracterizado pela presença de produtores de pequeno porte, ainda com pouca experiência, poucos recursos humanos e baixa capitalização. Ou seja, embora existam agentes econômicos desempenhando no Brasil a atividade de produção, o seu grau de maturidade não é compatível com o do mercado consumidor interno.
- (8) As principais formas de distribuição dos jogos desenvolvidos no Brasil são as lojas de aplicativos, as lojas de *download* digital e os sites próprios. Apesar das redes sociais também aparecerem com destaque como forma de distribuição (quarta posição segundo o censo), elas correspondem pouco à destinação da produção.
- (9) Por enquanto, o gasto anual por jogador no Brasil é de apenas \$ 42,25 USD, enquanto que, no Reino Unido, é de \$ 159,53 USD, número próximo a de países como Alemanha e Suécia, onde o gasto individual por ano neste setor é de \$ 158 USD e \$ 149,80 USD, respectivamente. A média mundial é de \$ 60,22 USD por jogador.
- (10) Em relação ao consumo, os jogos 'casuais/sociais' se constituem na categoria mais popular do Brasil, seguida dos jogos de console. Os jogos de computador também são bastante populares e são utilizados por 96,5% (noventa e seis por cento e cinco décimos) dos jogadores, de acordo com a Newzoo.

## POLÍTICAS PÚBLICAS NO BRASIL

- (11) No Brasil não há um ente público voltado especificamente para o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos, no entanto, diversas iniciativas governamentais voltadas ao estímulo a indústria de jogos eletrônicos já surgiram no cenário brasileiro.
- (12) O relatório indica que já foram realizadas ações pelos Ministério da Cultura – MinC, Ministério da Educação – MEC, Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações – MCTIC, pela Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro – Secult-RJ, pelas empresas públicas RioFilme e SPcine, e pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES.
- (13) Somam-se a tais iniciativas a disponibilidade da Lei Rouanet (Lei nº. 8.313, de 23 de dezembro de 1991) para captação de recursos de incentivo fiscal para jogos eletrônicos, a existência de incubadora pública de empresas da economia criativa (Rio Criativo, da Secult-RJ) e o apoio para participação em eventos e rodadas de negócios.

## ASPECTOS TRIBUTÁRIOS

- (14) Em razão da complexidade do sistema tributário brasileiro e a disponibilidade de diversos recortes para análise, o relatório optou por algumas concessões do ponto de vista da aplicação da legislação, de modo a permitir abstrações e a comparação entre diversos modelos de negócios e de operações.
- (15) Assim, a análise apresentada não é definitiva, mas sim indicativa das questões mais latentes no debate tributário.
- (16) Destaca-se da análise a descrição do cenário de circulação econômica de um console com produção em território nacional. Nesta hipótese abstrata a carga tributária pode significar cerca de 49% (quarenta e nove por cento) do preço praticado ao consumidor.

(17) Os blocos seguintes tratam sobre a circulação econômica de jogos, tanto em mídia física importada e de produção nacional, quanto em distribuição digital. Em relação a distribuição de jogos em mídia física, a análise verificou uma carga tributária em torno de 41% (quarenta e um por cento). Já em relação a distribuição digital de jogos, constatou-se que neste momento, ainda não está clara a definição sobre a tributação incidente.

#### PROPRIEDADE INTELECTUAL NO ÂMBITO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

(18) Os jogos eletrônicos carecem de uma tipificação específica na legislação de direitos autorais. Embora seja pacífica que são obras intelectuais, podem ser interpretados tanto como um programa de computador ou como uma obra audiovisual.

(19) No caso específico dos jogos eletrônicos, o aspecto relevante sob a perspectiva da norma autoral é como se define a titularidade sobre o jogo, ou seja, quem detém o conjunto dos direitos patrimoniais sobre o jogo, incluindo todas as criações de terceiros nele inseridas (outras obras e interpretações ou execuções fixadas).

(20) Nesse sentido vislumbram-se 2 (duas) possibilidades. A primeira, a luz do tratamento dado às obras audiovisuais do tipo animação, seria construir, a partir da definição de autoria das obras audiovisuais em geral, definição específica aos jogos eletrônicos das pessoas físicas a quem se pode atribuir sua autoria.

(21) A segunda seria reconhecer que o jogo eletrônico é uma obra que consiste do aporte criativo de inúmeros autores que, no seu conjunto, são de titularidade de uma pessoa física ou jurídica que a organize, por não ser possível explorá-los economicamente de forma individual. Neste caso seria dado ao jogo eletrônico o tratamento de obra coletiva, previsto na lei de direito autoral.

## EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS

- (22) O valor do mercado mundial de jogos eletrônicos tem crescido consideravelmente nos últimos anos, tendo alcançado \$ 91,5 bilhões USD em 2015. As grandes empresas do mercado foram responsáveis por 67% (sessenta e sete por cento) dessa receita e atingiram 14% (quatorze por cento) na taxa anual de crescimento.
- (23) China e Estados Unidos permanecem na liderança do setor e juntos correspondem à, aproximadamente, metade do valor da receita global gerada por ano, com \$ 22,3 bilhões USD e \$ 21,9 bilhões USD, respectivamente. Japão e Coreia do Sul seguem com o terceiro e quarto lugares no ranking.
- (24) Na décima primeira posição encontra-se o Brasil, que auferiu \$ 1,46 bilhão USD neste mesmo ano, o que corresponde a R\$ 405 milhões. Dentro da América Latina, o país lidera este ranking seguido por México e Argentina.
- (25) Além de diversos indicadores e dados referentes ao mercado mundial de jogos eletrônicos, o relatório destaca a atuação estatal em 8 (oito) países: Austrália, Canadá, Coreia do Sul, Espanha, Estados Unidos, França, Noruega e Reino Unido.
- (26) Em geral, tais países apresentam estruturas de fomento público direcionados à indústria de jogos eletrônicos ou aproveitáveis por esta, desde a existência de fundos específicos para o financiamento da indústria até a existência de regimes fiscais favoráveis ao desenvolvimento do setor, especialmente através da desoneração direta de tributos ou possibilidade de adoção de algum regime especial de tributação.

## CONSULTAS AO SETOR DURANTE A ELABORAÇÃO DO RELATÓRIO

(27) O grupo de trabalho responsável pela elaboração do relatório estabeleceu contato com alguns entes diretamente interessados no desenvolvimento da indústria nacional de jogos eletrônicos, entre eles a Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais – ABRAGAMES, o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES, a produtora Aquiris, a União Brasileira de Vídeos e Games – UBV&G, além de contatos com um dos participantes do 1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais e com diversas pessoas em eventos relacionados com o mercado, como o BIG Festival 2016.

## PROPOSTAS DE AÇÃO

(28) Na perspectiva do fomento, a análise indica que os mecanismos de fomento indireto utilizados no audiovisual tradicional podem ser aproveitados para jogos eletrônicos, com algumas modificações legais necessárias. Esta é a prática corrente em alguns países, como destacado na parte de experiências internacionais.

(29) Por se tratar de uma indústria internacionalizada, é possível pensar em benefício fiscal que transforme parte dos tributos devidos por decorrência de remessas enviadas ao exterior em investimento da parte do contribuinte, a título de fomento indireto, como já funciona atualmente em relação aos art. 3º e 3º-A da Lei do Audiovisual (Lei nº. 8.685, de 20 de julho de 1993).

(30) Em outra esfera possível de aproveitamento dos mecanismos existentes estão os Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional, ou FUNCINES, assim como do Fundo Setorial do Audiovisual – FSA. Este último, dentro de sua autonomia, já oferece a possibilidade de investimento em obras de jogos eletrônicos vinculadas a projetos audiovisuais e existe no curto prazo a perspectiva de iniciativas específicas para os jogos eletrônicos, dentro do arcabouço já estabelecido pelo Regulamento Geral do Fundo.

- (31) Ações de fomento voltadas especificamente para a formação de editoras nacionais, a luz do investimento realizado atualmente no fortalecimento de empresas distribuidoras cinematográficas nacionais, podem facilitar a permanência de recursos no Brasil, além de auxiliar a visibilidade de obras nacionais, já que tais agentes terão acesso primário ao mercado nacional por aqui estarem localizadas.
- (32) Outro aspecto a ser considerado é a possibilidade de fortalecimento da distribuição própria, promovida pelo produtor do jogo.
- (33) Ainda na perspectiva de fomento ao setor, o estímulo à capacitação de recursos humanos e à retenção dos mesmos em território nacional é uma das recomendações do relatório, cabendo destacar que são relevantes investimentos em outras áreas do setor, como gestão empresarial e marketing.
- (34) Do ponto de vista da estruturação do Estado brasileiro, sugere-se a incorporação de uma política setorial unificada, que abarque o conjunto de desafios da indústria de jogos eletrônicos nacional, aos moldes do que é feito em diversos países do mundo.
- (35) Na perspectiva tributária há conclusão por ações que desonerem a cadeia e direcionem parte dos tributos federais arrecadados para o fomento da atividade, a luz do que já já ocorre com os segmentos audiovisuais tradicionais, estimulando assim, não apenas uma maior produção de bens em território nacional, mas sim o aumento do acesso a equipamentos de tecnologia pela população brasileira, a geração de empregos industriais e o estímulo à internalização de elos da cadeia de valor.
- (36) Por fim, no âmbito da propriedade intelectual o setor pode beneficiar-se de normativos que esclareçam para todos os fins a quem pertencem os direitos e quais são tais direitos, dada a natureza coletiva e agregadora de várias espécies de conteúdo, inerente aos jogos eletrônicos. O próprio desenvolvimento do setor tornará os contratos celebrados cada vez mais complexos, abarcando questões sofisticadas da propriedade intelectual.