

	RELATÓRIO DE CONSOLIDAÇÃO DE CONSULTA PÚBLICA	ORIGEM: OUV
		NUP: 01580.008424/2017-58
		02/2017
		DATA: 07/03/2017

1. IDENTIFICAÇÃO

1.1 TEMA: Análise de Impacto Regulatório – AIR para o tema “jogos eletrônicos.

1.2 PERÍODO DA CONSULTA PÚBLICA: 06 de dezembro de 2016 a 06 de março de 2017, conforme aviso publicado no DOU em 06/12/2016.

2. INTRODUÇÃO

2.1 Em cumprimento às disposições estabelecidas na Resolução da Diretoria Colegiada – RDC n.º 56/2013, e de acordo com a Deliberação de Diretoria Colegiada nº 1247-E de 29 de novembro de 2016, procedeu-se à Consulta Pública da Análise de Impacto Regulatório – AIR para o tema “jogos eletrônicos.

2.2 Ao fim da consulta, foram recebidos 21 (vinte e um) comentários e sugestões de 13 (treze) diferentes agentes privados através do sistema de consulta pública e do e-mail da ouvidoria, conforme detalhamento abaixo.

Empresa privada	1
Pessoa natural	12
Total geral	13

2.3 Todas as manifestações recebidas por correio eletrônico seguem como anexo a este relatório, conferindo plena transparência ao processo de consulta pública.

3. CONTRIBUIÇÕES

3.1 SUGESTÕES GERAIS:

3.1.1 Sugestão:

Saber qual é seu lugar e ajudar os produtores nacionais.

Justificativa:

Sabe qual a melhor forma de conseguirmos, talvez um dia, produzir jogos de relevância no cenário mundial? Vocês e o governo pararem de se intrometer, criar taxas, regras, impostos e burocracia. É um inferno abrir empresa no Brasil, e vocês querem criar mais problemas. Quem sabe se simplificarmos as coisas a indústria nacional não começa a crescer? Vejam o exemplo da Cobra - Computadores Brasileiros.

Autor: FELIPE BALMANT SANTOS REZENDE
Ocupação: DESIGNER
Empresa: N/A

3.1.2 Sugestão:

Desapega! Mais impostos = mais pirataria.

Justificativa:

É muito fácil piratear jogos, qualquer um tem acesso a esse mercado. A ideia genial de vocês só vai conseguir fomentar a pirataria, reduzindo os já abusivos impostos coletados nos jogos importados.

Autor: FELIPE BALMANT SANTOS REZENDE

Ocupação: DESIGNER

Empresa: N/A

3.1.3 Sugestão:

Redução de alíquotas de todos os tributos incidentes sobre os jogos eletrônicos.

Justificativa:

A majoração dos preços dos jogos eletrônicos desestimula a produção local e lançamentos de títulos estrangeiros no nosso mercado (que já são cotados em dólar).

Autor: RODRIGO NEVES ROCHA

Ocupação: SERVIDOR PÚBLICO

Empresa:

3.1.4 Sugestão:

Redução dos impostos relativos à produção e comercialização de jogos eletrônicos.

Justificativa:

O próprio documento informa que o cidadão brasileiro gasta menos com jogos do que cidadãos de outros países. Logo, o razoável é reduzir a tributação para incentivar esse setor. A carga tributária atual é demasiada e o governo se interessa em aumentá-la porque é absurdamente ineficiente na gestão dos recursos advindos dela. .

Autor: ANDRÉ

Ocupação: PROFESSOR

Empresa

3.1.5 Sugestão:

Favor tomar extremo cuidado com os itens 2.20 e 2.48! Não vamos cobrar mais dos jogos, que certamente será repassado ao consumidor final. Existe taxação demais em forma de taxas propriamente ditas e de impostos. Que seja feita então a compensação, como é sugerido! Na verdade... fica mais uma sugestão: que tal mudar de recolher condecine e propor para as produtoras de jogos

produzirem os jogos... no Brasil??? Quer forma mais interessante de fomentar a nossa indústria, criar empregos e incentivar a criação de conteúdo audiovisual local?

Justificativa:

Justificativa simples: o povo não aguenta mais pagar mais imposto. Além de evitar burocracia ao incentivar que as produtoras de jogos produzam jogos no Brasil..

Autor: ÉRICO DAMÁSIO SILVEIRA

Ocupação: ENGENHEIRO

Empresa: EDS

3.1.6 Sugestão:

Política de regulamentação sobre os games como softwares áudio visuais interativos, certamente a viabilização através da desoneração dos altos encargos tributários faria uma mudança significativa no mercado Nacional de games! A atual tributação é incorreta pois trata games como jogos de azar o que é uma inverdade absurda para obterem uma arrecadação altíssima sobre um software. Sendo os jogos um produto de cunho artístico de diversas áreas tais como musicais, visuais e entretenimento intrínseco na sua origem é interessante o mesmo ser tratado como arte digital.

Justificativa:

A alavancagem do mercado Nacional seria algo sem precedentes desde que bem implementada a política de desoneração dos encargos sobre softwares/hardwares seja via importação ou seja por produção Nacional.

Autor: GEORGE SADAT FIGUEIREDO

Ocupação: CORRETOR DE IMÓVEIS

Empresa:

3.1.7 Sugestão:

Não levar isso adiante

Justificativa:

Já chega de taxas, o povo tá cansado. Governo só sabe tirar dinheiro da população

Autor: GABRIEL BATISTA DOS SANTOS ERRICO

Ocupação: ESTUDANTE

Empresa: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA

3.1.8 Sugestão:

Em caso de imposto pela Ancine para jogos eletrônicos deveriam substituir os impostos que já cobram hoje sobre consoles e jogos eletrônicos que são considerados como jogos de azar e por isso o imposto tão alto baixando o valor cobrado hoje e retirar os consoles e jogos eletrônicos da categoria de jogos de azar porque são eletrônicos domésticos.

Justificativa:

A lei antiga fez os consoles e jogos serem considerados nesta categoria de jogos de azar por causa dos Arcades e Fliperamas porém hoje não existem mais no Brasil, e mesmo que existissem é fácil perceber a diferença de jogos de azar e consoles e jogos domésticos Exemplo: PS4, Xboxone incluindo jogos para PC, Celular, Portáteis.

Autor: GILMARCIO DE MELO SANTOS

Ocupação: CINEGRAFISTA AUTÔNOMO

Empresa:

3.1.9 Sugestão:

Jogos eletrônicos já são super tributados no Brasil. Já pagamos os jogos mais caros do mundo

Justificativa:

Jogos eletrônicos já são super tributados no Brasil. Já pagamos os jogos mais caros do mundo .

Autor: OSMAR PAES LANDIN FILHO

Ocupação: PROGRAMADOR

Empresa:

3.1.10 Sugestão:

Em caso de imposto pela Ancine para jogos eletrônicos deveriam substituir os impostos que já cobram hoje sobre consoles e jogos eletrônicos que são considerados como jogos de azar e por isso o imposto tão alto baixando o valor cobrado hoje e retirar os consoles e jogos eletrônicos da categoria de jogos de azar porque são eletrônicos domésticos.

Justificativa:

A lei antiga fez os consoles e jogos serem considerados nesta categoria de jogos de azar por causa dos Arcades e Fliperamas porém hoje não existem mais no Brasil, e mesmo que existissem é fácil perceber a diferença de jogos de azar e consoles e jogos domésticos Exemplo: PS4, Xboxone incluindo jogos para PC, Celular, Portáteis. os jogos e consoles eletrônicos estão muito caros no Brasil hoje um jogo de lançamento custa R\$ 249,00 muito alto devido os impostos e os videogames então nem se fala hoje já se paga 60% a mais em impostos sobre importação o que chega a elevar o preço, tirando como exemplo do PS4 que custa em média R\$ 858,00 sem impostos somente convertendo na moeda brasileira e com impostos chega a custar preços exorbitantes em alguns lugares do Brasil chegam a ser mais de R\$ 2000,00 quando foi o lançamento do PS4 da SONY chegou a custar R\$ 3999,00 enquanto nos EUA \$399 dólares, outra empresa a Nintendo desistiu de fazer negócios no Brasil justamente porque não estavam conseguindo fornecer preços acessíveis para o mercado brasileiro devido as altas taxas de impostos no Brasil e não estavam obtendo lucro no Brasil, hoje deixamos de ter no Brasil o lançamento do NINTENDO SWITCH justamente porque a empresa não conseguiu se manter aqui. .

Autor: GILMARCIO DE MELO SANTOS
Ocupação: CINEGRAFISTA AUTÔNOMO
Empresa:

3.1.11 Sugestão:

Incentivo ao mercado de jogos, menos taxas e tributação! CONDECINE uma óva! Parem que extorquir as empresas para financiar o lixo nacional!

Justificativa:

Para tributação, os games sempre foram considerados jogos de azar e nunca houve mudança ou incentivo, agora para criar novas taxas, game virou cultura de uma hora para outra! Palhaçada! No fim das contas sempre sobra para o consumidor.

Autor: KEVIN BOINA CAPELINI
Ocupação: SERVIDOR PUBLICO
Empresa: UFES

3.1.12 Sugestão:

Sou contra essa regulamentação.

Justificativa:

Já temos muitos impostos. No Brasil não há uma grande indústria de games e mais um imposto aumentará os preços dos que já existem podendo assim afugentar as empresas que vendem aqui.

Autor: THIAGO PEREOTA TOSE
Ocupação: AUXILIAR ADMINISTRATIVO
Empresa:

3.1.13 Sugestão:

Cancelar esta regulamentação.

Justificativa:

Atualmente jogos eletrônicos já pagam ridículos 71% de imposto, 1% a menos que armas de fogo e 9% a menos que cigarro, regulamentando é certo que mais impostos irão recair sobre este cenário.

Autor: BRUNO MOURÃO DE ARAÚJO
Ocupação: ANALISTA DE SISTEMAS
Empresa:

3.1.14 Sugestão:

Não incidir nenhuma taxa, tendo em vista que o Brasil está entre os cinco primeiros países que mais cobram impostos no mundo. Além disso, quando compramos os jogos, a pessoa já paga a taxa de importação, ISS, ICMS e outros 'Is' possíveis.

Justificativa:

Classificar jogos eletrônicos como produto audiovisual é tratar o consumidor como ignorante. É só um meio de arrancar ainda mais o dinheiro das pessoas. Deixem do jeito que está.

Autor: JARDEL TOREZANI FIRME

Ocupação: JORNALISTA

3.1.15 Sugestão:

Ver o exemplo da Cobra (Computadores Brasileiros S.A.).

Justificativa:

Não adianta querer taxar ainda mais jogos estrangeiros se a indústria nacional não for capaz de produzir outros à altura! Vejam o fracasso da Cobra (Computadores Brasileiros S.A.). Quem teve essa ideia mirabolante COM CERTEZA não tem a mínima ideia do tamanho e especialização das equipes que produzem os jogos mais populares do mundo. A gente simplesmente não tem a mão de obra, não adianta vocês resolverem na canetada que a indústria nacional vai passar a produzir jogos de qualidade do dia para noite. A melhor forma de ajudar é vocês pararem de ficar se intrometendo, criando mais taxas e impostos e investir na formação de profissionais da área.

Autor: FELIPE BALMANT SANTOS REZENDE

Ocupação: DESIGNER

Empresa: N/A

3.1.16 Sugestão:

Estudar o tamanho da equipe e a quantidade de especialistas envolvidos nos jogos mais populares.

Justificativa:

Aqui um exemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=XOrDRVwBMP4> são centenas de profissionais das mais diferentes especialidades!! Simplesmente não temos mão de obra. E ainda que tivéssemos, que direito vocês têm de se intrometer no poder de escolha do consumidor?

Autor: FELIPE BALMANT SANTOS REZENDE

Ocupação: DESIGNER

Empresa: N/A

3.1.17 Sugestão:

Parar de se intrometer no poder de escolha do consumidor.

Justificativa:

Quem vai dizer se um jogo é bom ou ruim é o consumidor. Não adianta nada criar mais taxas(sendo que já temos o Playstation mais caro do mundo) se nós não temos condições de criar jogos no nível dos mais populares. Até temos bons profissionais e alguns jogos nacionais interessantes surgindo, mas de pequeno porte. Se Vocês reduzissem a burocracia, impostos e intromissão, quem sabe novas empresas nacionais não aparecessem?

Autor: FELIPE BALMANT SANTOS REZENDE

Ocupação: DESIGNER

Empresa: N/A

3.1.18 Sugestão:

Como a indústria nacional vai se inspirar se não tiver acesso a jogos importados?

Justificativa:

Talvez vocês consigam o efeito contrário! É jogando que os produtores vão se inspirar para criar novos jogos. Vocês não só vão aumentar a pirataria como prejudicar justamente os desenvolvedores nacionais. Não se cria uma indústria bilionária do dia para noite através de uma canetada de uma agência intrometida. É preciso incentivar o acesso aos jogos e reduzir a burocracia para estimular a produção. Isto é, se realmente vocês tiverem esse objetivo e toda essa palhaçada não seja simplesmente uma maneira de vocês sugarem mais dinheiro dos "contribuintes".

Autor: FELIPE BALMANT SANTOS REZENDE

Ocupação: DESIGNER

Empresa: N/A

Elaboração	Supervisão
Camila Sanson Pereira Bastos Técnica em Regulação	Edney Sanchez Ouvidor-Geral



RELATÓRIO DE CONSOLIDAÇÃO DE CONSULTA PÚBLICA

ANEXO

CONTRIBUIÇÕES RECEBIDAS POR CORREIO ELETRÔNICO

Consulta Pública da Análise de Impacto Regulatório – AIR para o tema “jogos eletrônicos..



6 de março de 2017

Agência Nacional do Cinema

Escritório Regional – Brasília – Sede
SRTV Sul Conjunto E,
Edifício Palácio do Rádio, Bloco I, Cobertura
70340-901, Brasília, DF, Brasil
Ouvidoria.responde@ancine.gov.br

Ref.: Consulta Pública sobre a Análise de Impacto Regulatório: Jogos Eletrônicos

Prezados Senhores(as),

No âmbito dos trabalhos da Agência Nacional de Cinema ("ANCINE") com vistas ao desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, a *Entertainment Software Association* ("ESA") aproveita essa oportunidade para enviar seus comentários à Análise de Impacto Regulatório recentemente colocada em consulta pública.¹

A ESA é uma associação norte americana exclusivamente dedicada às necessidades relacionadas aos negócios e relações públicas de empresas que publicam jogos para computador, videogame, dispositivos móveis, notebooks e internet.

Os associados da ESA, muitos dos quais empresas com operações globais, estão sujeitos às normas regulamentadoras da indústria de jogos eletrônicos por todo o mundo. Nesse sentido, nós gostaríamos de compartilhar nossa experiência e contribuir para o desenvolvimento do setor no Brasil de forma que se encoraje a inovação e o desenvolvimento dos negócios.

Como uma introdução aos nossos comentários, é extremamente importante

¹ Nós também iremos submeter esses comentários por meio da plataforma online da consulta pública.

salientar que esta é uma indústria complexa e que muda muito rapidamente, além de ser composta de vários players como desenvolvedores, *publishers*, fabricantes de equipamento, distribuidores e consumidores. A ESA acredita que o objetivo de implementar regulamentação visando o desenvolvimento da indústria deve também considerar as características muito particulares desse complexo ecossistema.

1. Altas taxas de importação restringem o crescimento da indústria nacional de jogos.

Nós apoiamos a vibrante indústria de jogos eletrônicos em mercados espalhados pelo mundo, portanto saudamos a iniciativa da ANCINE de explorar maneiras para incentivar a indústria nacional.

Entretanto, a nosso ver manter uma alta carga tributária na importação e/ou criar obstáculos para equipamentos estrangeiros são práticas que não necessariamente estimulam a produção local. Na realidade isso pode impactar negativamente a oferta local de equipamentos e bens, deprimindo o mercado de forma geral.

Ao contrário, reduzir impostos sobre *hardware* aumentaria o acesso aos consoles, estimulando consumo e criando uma base de usuários que atrairia o desenvolvimento local de jogos. É essencial para o desenvolvimento local, por sua vez, ter acesso ao *hardware* mais atual e tecnologicamente avançado para que justamente seja possível produzir jogos destinados a esse equipamento, para uso no Brasil ou em qualquer outro lugar do mundo.

O desenvolvimento de uma indústria local competitiva e inovadora vai incentivar o surgimento de profissionais qualificados, o que certamente contribuirá para o avanço tecnológico do país.

2. Regulamentação excessiva é prejudicial ao desenvolvimento do mercado local.

Criar uma política setorial unificada para a indústria deve ser algo analisado com cautela de forma a evitar regulação excessiva, o que prejudica o desenvolvimento do mercado, especialmente no campo da tecnologia em que padrões, práticas e

parâmetros mudam em velocidade rápida, frequentemente fazendo com que a regulamentação se torne ultrapassada e impeça a inovação.

3. Jogos eletrônicos são primeiramente programas de computador

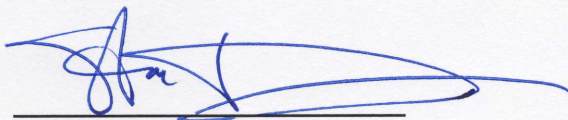
De acordo com a legislação brasileira, jogos eletrônicos são considerados programas de computador (Lei No. 9.609/98), um entendimento endossado pela ESA.

Apesar de conterem alguns elementos semelhantes a obras audiovisuais, jogos eletrônicos têm características próprias que nos alertam contra serem classificados como obras audiovisuais. Em primeiro lugar - e acima de tudo - filmes e outras obras audiovisuais padrão não são desenhados para serem interativos. A interação com o usuário, por outro lado, com toda programação e engenharia que isso envolve, é o elemento central que faz do jogo um "jogo". A interatividade é necessária de forma constante; sem isso o jogo não tem qualquer objetivo de ser, justamente ao contrário de um filme que é uma forma linear de entretenimento desfrutada passivamente. Porque o aspecto interativo do jogo eletrônico é predominante na experiência do usuário, esses jogos são primariamente programas de computador e assim devem ser corretamente classificados.

Nós agradecemos a oportunidade de oferecer nossos comentários a essa consulta pública e esperamos continuar trabalhando com o governo brasileiro no desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil.

Atenciosamente,

Entertainment Software Association



Nome: Stanley Pierre-Louis

Cargo: Senior Vice President & General Counsel