

RELATÓRIO DE CONSULTA PÚBLICA

1. Identificação

Tema: Análise de Impacto Regulatório: Jogos Eletrônicos

Período da Consulta Pública: 06/12/2016 a 06/03/2017

2. Introdução

O Relatório de Análise de Impacto Regulatório para o tema “Jogos Eletrônicos”, executado em conformidade com a Agenda Regulatória para o biênio 2015/2016, fora executado e submetido aos trâmites de consulta pública, em obediência à Deliberação de Diretoria Colegiada nº. 1.247-E, de 29 de novembro de 2016.

Este Relatório Preliminar apresenta comentários às contribuições reunidas pelo Relatório de Consolidação de Consulta Pública, elaborado e apresentado pela Ouvidoria-Geral da ANCINE a esta Secretaria Executiva.

3. Análise Específica – Principais Contribuições

I) Tema: Tributação

Motivados por uma informação errônea publicada na imprensa, houveram 12 (doze) contribuições referindo-se a uma inexistente proposta de aumento da carga tributária supostamente apresentada na Análise de Impacto Regulatório .

A questão tributária é abordada em diversos momentos no Relatório de Análise de Impacto, razão pela qual não está reproduzido aqui todo o texto referente a este tema. Contudo, é importante ressaltar que todas as conclusões de natureza tributária do Relatório de Análise de Impacto indicam a existência de alta carga fiscal, com pontos de flexibilidade aptos a aliviar o setor, havendo inclusive recomendação expressa a sua redução como pode-se depreender do item 2.55 transcrito abaixo:

"2.55. Nesse sentido,(...) é razoável a promoção de um debate que gere a redução das alíquotas promovidas para o setor de jogos eletrônicos, com consequente redução da carga tributária geral, ao menos para equalizar o setor com outros."

Tais conclusões restam assentadas em longa e minuciosa exposição sobre a estrutura tributária de diversas operações relacionadas ao mercado de jogos eletrônicos, como pode ser revisitado no tópico específico sobre tributação.

Por fim, cabe destacar que o veículo responsável pela divulgação da informação equivocada excluiu o artigo que continha tal informação e publicou uma retratação.

II) Tema: Jogos Eletrônicos enquanto Programas de Computador

Uma das contribuições afirma que a legislação brasileira recepcionou os jogos eletrônicos como programas de computador com o advento da Lei nº. 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.

Tal contribuição é uma interpretação da aplicação da Lei nº. 9.609/98, não podendo ser considerada como um fato, já que a norma em referência não traz qualquer menção aos jogos eletrônicos em seu texto. Inclusive, tal questão está mencionada no Relatório de Análise de Impacto, ocasião na qual as redações das leis de natureza autoral do Brasil foram exploradas.