

JOGOS ELETRÔNICOS

RELATÓRIO DE CONSULTA PÚBLICA SOBRE A ANÁLISE DE IMPACTO REGULATÓRIO

Objetivos da AIR de Jogos Eletrônicos

- identificar as dificuldades estruturais do desenvolvimento nacional de jogos eletrônicos e as causas e correlações do descompasso entre as vendas de jogos no Brasil e as receitas da produção nacional
- elaborar indicativos para atuação do Estado

Consulta Pública

- **Período:** 6 de dezembro de 2016 a 6 de março de 2017
- Foram recebidos 21 comentários e sugestões de 13 diferentes agentes privados
- Os comentários concentraram-se na crítica a uma inexistente proposta de aumento da carga tributária, em face de informação errônea publicada na imprensa

Mercado Mundial de Jogos Eletrônicos

- Faturamento mundial para 2016 estimado em \$ 99,6 bilhões USD
- Neste universo, apenas 4% é ocupado pela América Latina, com \$ 4,1 bilhões USD
- Apesar da baixa participação, a América Latina apresenta o maior crescimento no faturamento, com alta de 20,1% em comparação a 2015

(Dados da consultoria Newzoo, 2016)

Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos

- A estimativa de faturamento para o mercado de jogos eletrônicos no Brasil em 2016 é de \$ 1,28 bilhões USD
- O Brasil é o 12º maior mercado no mundo em receitas
- O Brasil é o 4º maior mercado no mundo em número de jogadores

(Dados da consultoria Newzoo, 2016)

Gasto individual médio

- O gasto anual médio por jogador no Brasil é de \$ 42,25 USD
- A média mundial é de \$ 60,22 USD por jogador
- No Reino Unido, o valor é de \$ 159,53 USD e, na Alemanha e Suécia, o gasto individual está entre \$ 158 USD e 149,80 USD, respectivamente

(Dados Newzoo, 2015)

Faturamento das empresas brasileiras

- 74,4% do total das empresas brasileiras têm um faturamento anual de até R\$ 240 mil – 93 empresas
- 27 empresas brasileiras têm faturamento entre R\$ 240 mil e R\$ 2,4 milhões – 21,6% do total de empresas
- Apenas 5 empresas apresentaram faturamento entre R\$ 2,4 milhões e R\$ 16 milhões – 4% do total de empresas

(Dados do I Censo da IBJD 2014, patrocinado pelo BNDES)

Mercado de trabalho

- A média do número de profissionais por empresa é de 8,5 pessoas
- 100 (75,2%) empresas declararam ter 10 ou menos pessoas, sendo que quase metade do total do setor (44,4%) declararam ter menos de 5 pessoas

(Dados do I Censo da IBDJ 2014, patrocinado pelo BNDES)

Experiências Internacionais

- A Análise de Impacto Regulatório analisou 8 experiências internacionais de estímulo ao setor de Jogos Eletrônicos: Austrália, Canadá, Coreia do Sul, Espanha, Estados Unidos, França, Noruega e Reino Unido
- Em todos esses locais, existem políticas públicas de incentivo ao mercado de jogos eletrônicos, seja por meio de fomento público ou outros instrumentos de ação do Estado

(Dados Newzoo, 2015)

Experiências Internacionais

Austrália	No âmbito federal, existem linhas de financiamento e subsídios para compra de insumos como licenças de softwares, além de uma iniciativa de promoção a exportação. No âmbito estadual, há fundos de investimento na produção, comercialização e qualificação profissional
Canadá	Existem linhas de fomento federais, como o Canada Media Fund, e estaduais para financiamento de desenvolvimento de projetos, produção e comercialização; e benefícios fiscais que reduzem o peso da folha de pagamento de pessoal
Coreia do Sul	É um dos países com maior presença do Estado no desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos. Inclui ações como: incentivo à formação profissional e incubação de empresas; financiamentos em modalidades variadas; regime tributário diferenciado; estímulo ao desenvolvimento de clusters; e a troca do serviço militar obrigatório por trabalho nas empresas de jogos

Experiências Internacionais

Espanha	As empresas espanholas contam com linhas de fomento públicas regionais, nacionais e europeias, inclusive a fundo perdido. Em nível nacional, o programa Innovación de Industrias Culturales possibilita o financiamento em jogos, cobrindo até 70% dos custos do projeto. Entre as autonomías, o Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya fomenta jogos a fundo perdido.
Estados Unidos	Ao menos 21 Estados oferecem incentivos fiscais, com redução entre 5% e aproximadamente 50% de tributos devidos. Os incentivos fiscais estão, geralmente, atrelados às respectivas <i>Film Commissions</i> e referem-se a gastos com produção e salários dentro do Estado.

Experiências Internacionais

França	Crédit d'Impôt Jeu Vidéo – CIJV é o benefício fiscal principal (redução de até 20% de tributos) e o Fond d'Aide au Jeu Vidéo – FAJV oferece auxílio a projetos de jogos, pré-produção e participação em eventos.
Noruega	Permite o financiamento público através do fundo Innovasjon Norge e do fundo administrado pelo Norsk Filminstitutt – NFI, ambos com linhas dedicada a produção de jogos.
Reino Unido	O principal mecanismo é um amplo incentivo fiscal, o Video Games Tax Relief – VGTR, mas há também um fundo de fomento a protótipos. O benefício fiscal é administrado pelo British Film Institute e permite redução de até 80% de tributos devidos com custos de produção, ou 100% do valor gasto no Reino Unido.

Ações Públicas Brasileiras para o setor

- 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
- Somam-se a essas iniciativas os incentivos fiscais da Lei Rouanet

Ações Públicas Brasileiras para o Setor

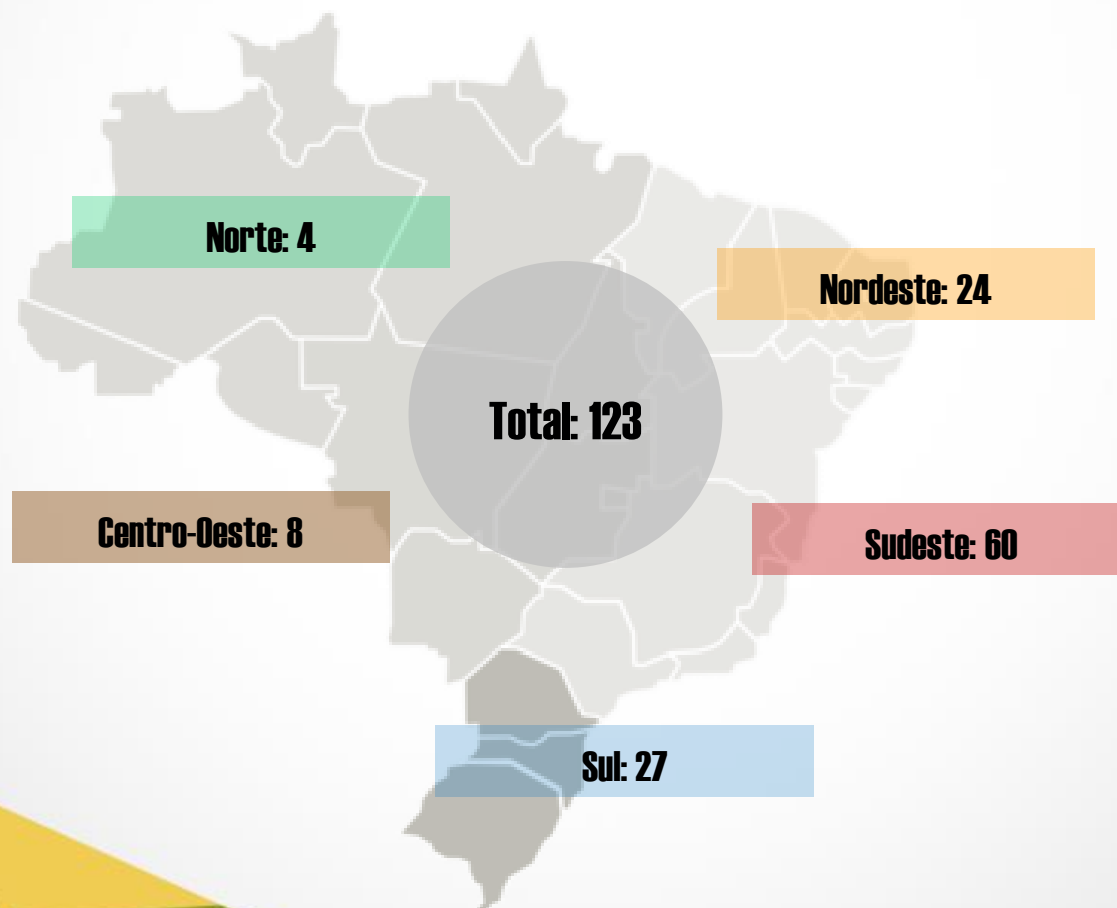
- Entre 10 editais mapeados, 4 foram do MinC e 3 da Secult-RJ
- 5 foram exclusivamente para projetos de desenvolvimento de protótipos
- No total dos editais, foram selecionados 81 projetos
- 13 demos jogáveis foram selecionados no PRODAV-ANCINE

Investimento do FSA em Jogos Eletrônicos

- A ANCINE divulgou recentemente os 23 projetos de jogos eletrônicos contemplados na primeira edição da chamada pública do FSA específica para o setor.
- Nas páginas a seguir, alguns dados dos projetos inscritos dão indicativos da organização e do trabalho dos produtores desse setor.

Quantidade de Inscritos

Foram inscritos **123** projetos de todas as regiões do país, tendo destaque os estados de SP, RJ, BA e RS, com 10 projetos ou mais

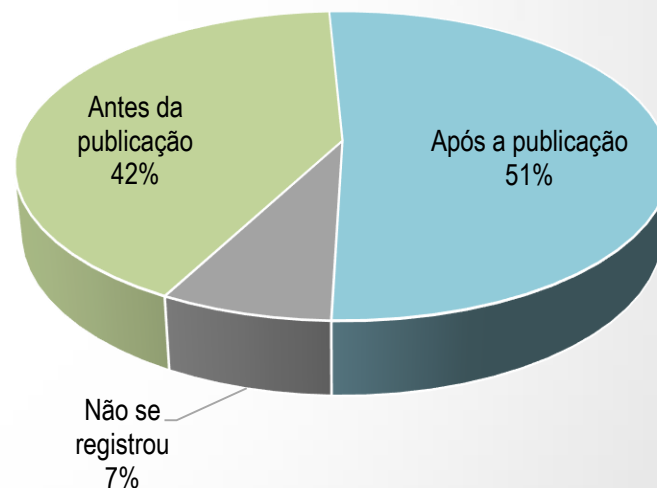


SP	32
RJ	20
BA	10
RS	10
PE	9
PR	9
MG	8
SC	8
DF	6
CE	4
PA	3
GO	2
AM	1

Registro na ANCINE

Quase metade das proponentes já estavam registradas na ANCINE antes da publicação da Chamada Pública PRODAV 14/2016

Antes da publicação	51	41,5%
Após a publicação	63	51,2%
Não se registrou	9	7,3%



Características dos Projetos

Fase em que se encontram os projetos

27,64% - Pré-produção

30,89% - Produção

40,65% - Não informaram

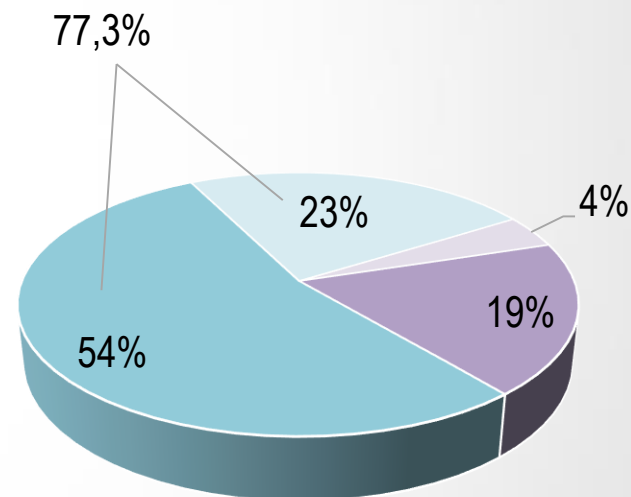
Coprodução internacional

Apenas 1 projeto em coprodução internacional (França)

Orçamentos de Produção

77,3% das inscrições possuem orçamentos totais de até R\$ 500 mil

Orçamento Total	Qtd.	%
Até R\$ 250 mil	29	23,6%
R\$ 250 mil – R\$ 500 mil	66	53,7%
R\$ 500 mil – R\$ 1 milhão	23	18,7%
R\$ 1 milhão – R\$ 1,5 milhão	5	4,1%



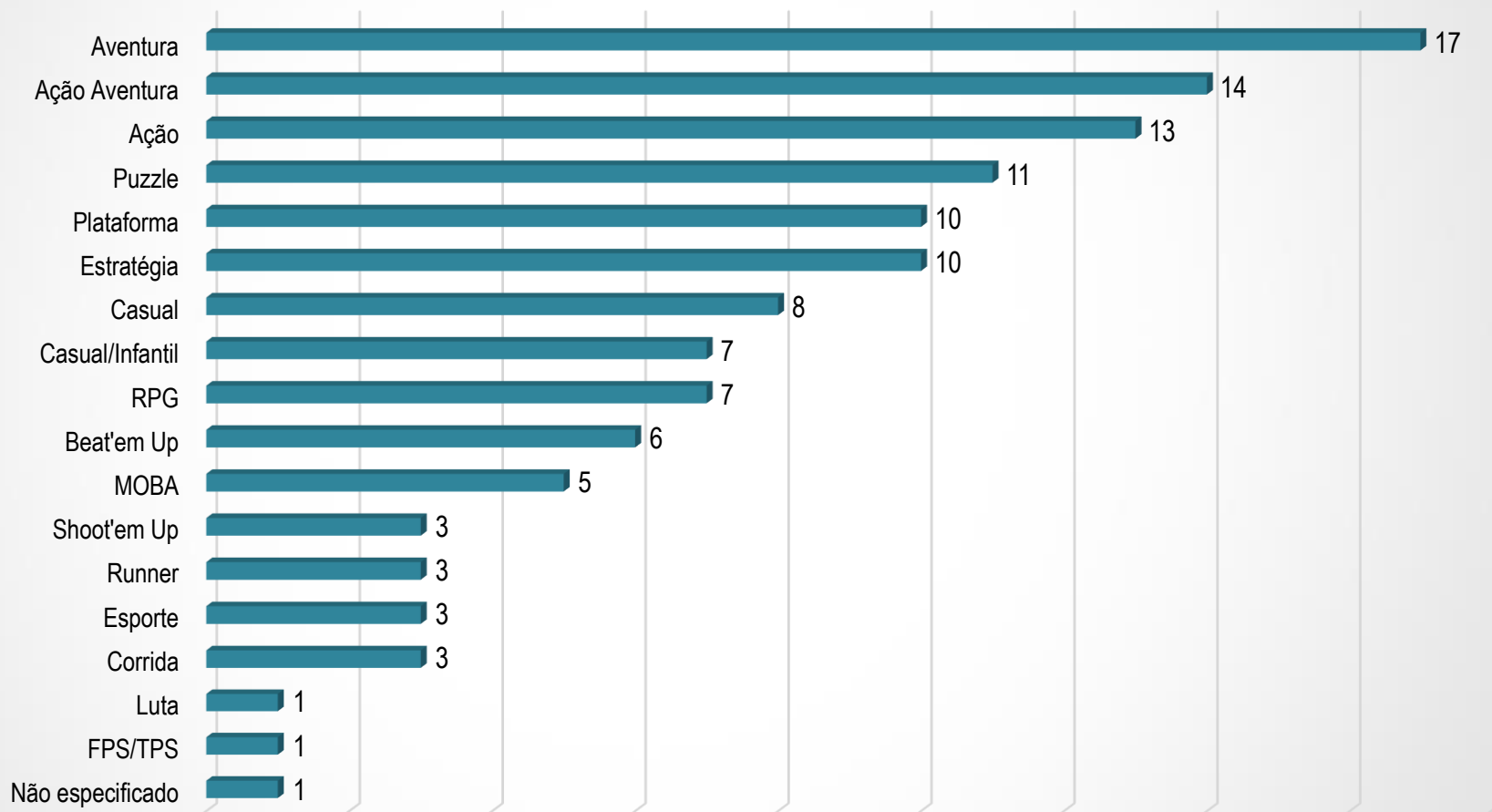
Participação do Investimento FSA no Orçamento Total

Todos os projetos solicitaram investimento ao FSA para cobertura de mais de 80% do orçamento total de seus respectivos projetos

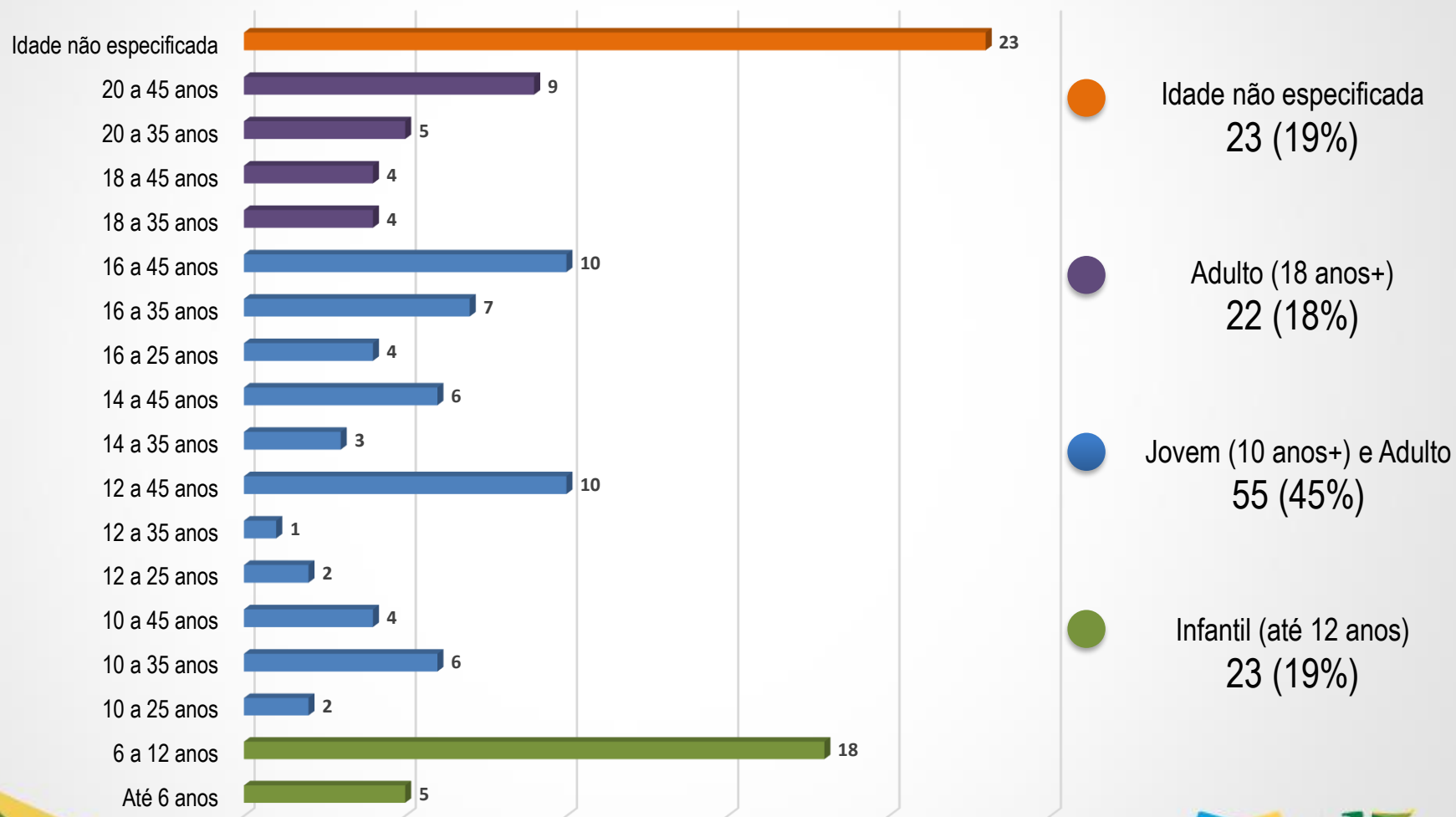
Aproximadamente metade possui financiamento entre 10% - 20% do orçamento total oriundo de outras fontes

Participação do Investimento FSA no Orçamento Total	Qtd. de Projetos	% de Projetos
Integral	9	7,3%
Maior que 90%	50	40,7%
Entre 80% e 90%	64	52,0%
Menor que 80%	0	0%

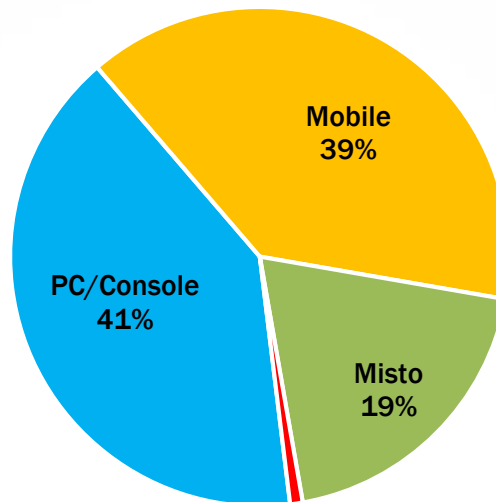
Gêneros



Público Alvo dos Projetos

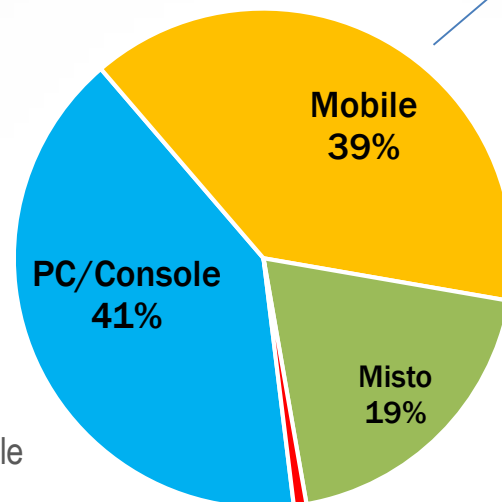


Plataformas

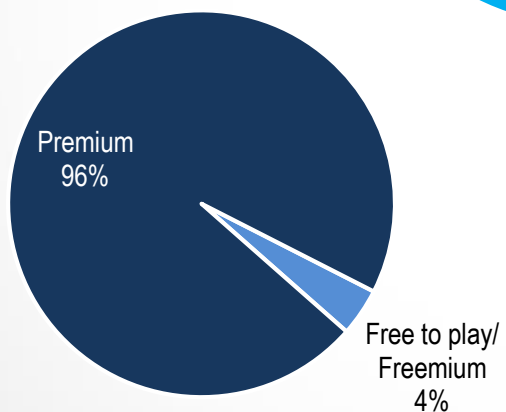


PC/Console	Mobile	Misto	Não especificado
50	48	24	1
40,7%	39,0%	19,5%	0,8%

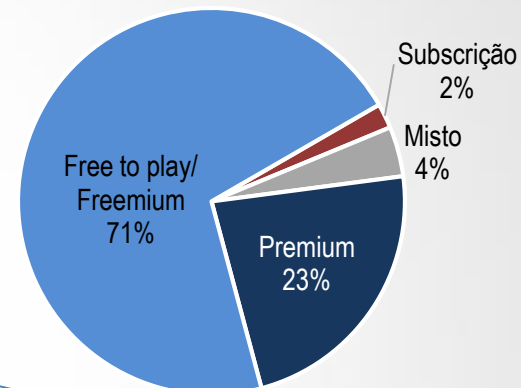
Monetização



Monetização PC/Console



Monetização Mobile



Jogos em Realidade Virtual

12 ou 9,8%

Ação	Aventura	Ação Aventura	Estratégia	Puzzle	FPS/TPS
5	3	1	1	1	1

Recomendações

A) Financiamento de jogos eletrônicos

- Sugere-se que os incentivos fiscais para a produção de cinema e TV sejam estendidos aos jogos eletrônicos, mediante alteração legislativa
- Na tramitação da MP770 (RECINE), há algumas emendas cuja redação permite essa extensão em relação aos artigos 1º e 1ºA da Lei do Audiovisual
- Os Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional – FUNCINES já podem investir em jogos eletrônicos.

Recomendações

A) Financiamento de jogos eletrônicos

- Por se tratar de uma indústria internacionalizada, podem ser muito efetivos os incentivos fiscais sobre as remessas internacionais, à semelhança dos arts. 3º e 3º-A da Lei do Audiovisual.
- Os mecanismos de fomento existentes em diversos países são similares ou idênticos aos utilizados por outros segmentos do audiovisual

Recomendações

A) Financiamento de jogos eletrônicos

- Os Planos de Investimento do FSA preveem continuidade da linha de investimento em jogos. A segunda edição desse edital está em período de inscrições, neste momento.
- O FSA oferece também a possibilidade de investimento em jogos vinculados a filmes e séries. Sugere-se que essa integração seja estimulada.

Recomendações

B) Financiamento de empresas

- O BNDES faz investimentos corporativos através de seu programa para a economia da cultura, mas há dificuldade em envolver empresas de pequeno porte e microempresas.
- Uma das alternativas é estimular investimentos de Funcines tanto em projetos como em empresas desenvolvedoras de jogos.
- O FSA, por meio de investimento em Fundo de Investimento em Participações ou semelhante, pode atuar como capital semente ou anjo na formação de empresas do setor.

Recomendações

C) Distribuição de jogos

- Investimentos voltados à formação de editoras nacionais, à semelhança das políticas de fortalecimento das distribuidoras de cinema, podem ser estratégicos para a venda e visibilidade das obras nacionais e facilitar a permanência de recursos no Brasil
- O planejamento das marcas e estratégias de distribuição própria pelo produtor é outro aspecto a ser considerado nas políticas para o setor.

Recomendações

D) Capacitação de Recursos Humanos

- As capacidades técnicas profissionais são o aspecto decisivo para a competitividade das empresas dessa indústria.
- Há fortes exigências também de formação em gestão empresarial e marketing.
- Assim como em outras áreas do audiovisual, as políticas para educação profissional devem ser mobilizadas para atender essas demandas.
- Sugere-se também iniciativas do FSA, com programa de bolsas de formação técnica e superior e de pesquisa, em articulação com as instituições educacionais.

Recomendações

E) Políticas públicas unificadas

- Sugere-se centralizar a gestão pública da política setorial para os jogos eletrônicos, aos moldes do que é feito em diversos países do mundo.
- A centralização e especialização de agentes e recursos públicos tendem a dar mais consistência às análises de mercado e mais dinamismo para uma política setorial dirigida ao desenvolvimento do setor.
- Sugere-se também a modelagem de um programa integrado para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos no Brasil, com a formulação de metas e instrumentos necessários e a abordagem dos múltiplos aspectos e carências do setor.

Recomendações

F) Perspectiva tributária

- O maior impacto tributário sobre essa cadeia econômica diz respeito ao IPI e ao ICMS incidentes sobre o comércio de equipamentos utilizados por desenvolvedores e jogadores.
- Sugere-se a reavaliação das alíquotas de IPI, definidas por Decreto, para verificar sua adequação às políticas de estímulo ao setor.
- A incidência de Condecine sobre o serviço de vídeo sob demanda é assunto que pode também repercutir sobre o mercado de jogos e o financiamento desse setor.

Recomendações

G) Propriedade intelectual

- A disciplina de direitos e licenças sobre jogos financiados por recursos públicos tende a ser fator importante dessa indústria, assim como ocorre com a produção de outros conteúdos.
- Sugere-se o tratamento especial dos jogos nessas normas, em face da organização particular da cadeia de exploração desses conteúdos.

COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL SOB DEMANDA

RELATÓRIO DE CONSULTA PÚBLICA SOBRE A NOTÍCIA REGULATÓRIA
RECOMENDAÇÕES PARA UM MARCO REGULATÓRIO

Objetivo da Notícia Regulatória sobre Comunicação Audiovisual sob Demanda

- expor os elementos e temas mais importantes que pautam o debate sobre o marco regulatório dos serviços de comunicação audiovisual sob demanda, em sintonia com a Política Nacional do Cinema e do Audiovisual;
- promover o debate público da regulação e do desenvolvimento do VoD junto aos consumidores brasileiros e aos agentes do mercado audiovisual.

Consulta Pública

- **Período:** 23 de dezembro de 2016 a 29 de março de 2017.
- Foram recebidos 58 comentários e sugestões de 27 diferentes agentes privados, conforme detalhamento abaixo:

» Empresa privada	3
» Entidade de classe	12
» Pessoa natural	9
» Administração pública	1
» Associação civil	2
» Total geral	27

Experiências Internacionais

- De modo a qualificar a análise das contribuições, a ANCINE atualizou o estudo sobre as experiências regulatórias do vídeo sob demanda no mundo, que subsidiou a construção da Notícia Regulatória.
- A experiência da União Europeia é uma das mais antigas e amadurecidas, expressa na Diretiva de Serviços de Comunicação Social Audiovisual (Audiovisual Media Services Directive – AVMSD).

Experiências Internacionais

- Essa Diretiva estabelece parâmetros regulatórios para os países europeus, no tocante à provisão de serviços de mídia audiovisual.
- A partir desse marco, cada Estado Membro decide como aplicar e avançar na regulação dos temas tratados na norma.
- No caso do VoD, a Diretiva determinou que os Estados Membros adotassem em suas legislações medidas que promovessem as obras europeias nos catálogos dos serviços, e sugeriu formas de induzir tal promoção: cotas, obrigação de financiamento e proeminência de obras no catálogo.

Experiências Internacionais: obrigação de contribuição financeira

País	Investimento direto ou contribuição para fundo?	Valor do investimento direto ou da contribuição para fundo
ALEMANHA	FUNDO	Alíquota variável, iniciando em 1,8% da receita quando a mesma for até € 30 milhões e chegando ao máximo de 2,3%, quando ela for superior a € 60 milhões.
BÉLGICA FLAMENGA	FUNDO ou DIRETO, à escolha do provedor	Fixo (€ 3 milhões) ou € 1,3 por assinante
BÉLGICA FRANCESA	FUNDO ou DIRETO, à escolha do provedor	Alíquota variável, iniciando em 0% da receita, quando a mesma for até € 300 mil e chegando ao máximo de 2,2%, quando ela for superior a € 20 milhões.
ESPANHA	DIRETO	5% da receita anual
FRANÇA	DIRETO	• VoD TRANSACIONAL: 15% % da receita líquida anual • VoD ASSINATURA: 15% a 26% % da receita líquida anual, a depender da data de estreia nos cinemas das obras do catálogo nos cinemas
ITÁLIA	DIRETO	5,0% das receitas auferidas com o serviço de VOD
PORTUGAL	FUNDO + DIRETO	• Direta: 1% de receitas com VOD • Fundo: 4% da receita publicitária, € 2,00 para cada assinatura
REPÚBLICA TCHECA	DIRETO	1% do total de receitas anuais

Experiências Internacionais: obrigação de disponibilização de conteúdo

Espanha	Mínimo de 30% do tempo total anual para obras europeias, dos quais 50% em alguma língua oficial espanhola
Itália	Mínimo de 20% do tempo total anual do catálogo para obras europeias, oferecida como alternativa ao cumprimento da obrigação financeira.
França	Mínimo de 60% de obras europeias e 40% de obras faladas em francês no catálogo
Eslováquia	Mínimo de 20% de horas qualificadas dedicadas a obras europeias
Polônia	Mínimo de 20% de obras europeias no catálogo

Experiências Internacionais: obrigação de equidade na exposição de conteúdos

Itália[1]	• 30% das obras destacadas no catálogo são da UE; • 20% das obras destacadas nas seções principais do catálogo são da UE; • O provedor realizou ação de marketing em redes sociais relacionada a obras da UE; • O provedor transmitiu trailers ou vídeos promocionais uma vez por mês antes como prévia de outros conteúdos; • Toda vez que uma nova campanha promocional é lançada, há obras da UE envolvidas • Presença de seções ou banners que levam à relação de todas as obras da UE existentes no catálogo; • As obras da UE exibidas com destaque apresentam review de críticos; • Se há ferramenta de pesquisa que permita selecionar obras por nacionalidade.
França	Homepage do serviço de VoD tem que exibir uma proporção mínima de obras da UE e francófonas, mediante <u>menção ao título das obras</u> e <u>destaque de trailers e elementos visuais</u>
Polônia	Indicação do país de origem de cada obra no catálogo;
XXXX	• Propagandas na homepage do guia eletrônico que façam referência a obras da UE no catálogo; • Categoria especial no catálogo dedicada especificamente às obras da UE, sem que, porém, seja a única categoria em que elas se encontram; • Presença de obras da UE em categorias como “lançamentos”, “última chance”, “grandes clássicos”, “favoritos” ou em sessões de filmes mais baratos (ou mesmo gratuitos) aos usuários; • Referências às obras da UE em artigos de revista ou folders enviados aos assinantes; • Presença de obras da UE em campanhas promocionais do serviço.

[1] A política de proeminência na Itália não é obrigatória, mas, adotando-a, o provedor ganha descontos variáveis na obrigação de cotas ou de investimento. Os itens da tabela são critérios de pontuação para o cálculo de tais descontos.

Recomendações para uma regulação da Comunicação Audiovisual sob Demanda

- Após a análise das contribuições apresentadas, e a luz do estudo atualizado sobre o contexto internacional e brasileiro, a ANCINE consolidou um conjunto de recomendações para a Regulação da Comunicação Audiovisual sob Demanda

1. Forma do estatuto jurídico

- Recomenda-se que o marco regulatório do VoD seja estabelecido por Lei específica que defina a natureza do serviço, as condições para a sua prestação e as obrigações regulatórias e tributárias dos agentes provedores.
- Isso tende a garantir mais estabilidade e segurança jurídica aos agentes e está em sintonia com o consenso verificado nas contribuições da consulta pública.

2. Objeto regulado e âmbito da regulação

- O escopo da regulação é a comunicação audiovisual sob demanda:
complexo de atividades, sistemas, plataformas e interfaces destinados à prestação, por meio de redes de comunicação eletrônica, de serviços baseados na oferta de conteúdos audiovisuais previamente selecionados ou organizados em catálogos e sujeitos à fruição do usuário a seu pedido e em momento por ele determinado.
- Nessa definição, estão incluídos os serviços de vídeo sob demanda e aqueles prestados por plataformas de compartilhamento de conteúdos.

2. Objeto regulado e âmbito da regulação

- Não compõem esse âmbito regulatório:
 - » a radiodifusão de sons e imagens
 - » o serviço de acesso condicionado
 - » comunicação audiovisual não linear que se destine precipuamente à oferta de conteúdos jornalísticos; cuja oferta de conteúdos audiovisuais seja incidental ou acessória ao provimento de conteúdos textuais ou sonoros; que seja operada sob responsabilidade de algum dos Poderes do Estado; ou cujo conteúdo oferecido não seja direcionado ao público brasileiro.

2. Objeto regulado e âmbito da regulação

- As normas regulatórias devem alcançar todos os serviços prestados a usuários no Brasil.
- Em atenção à isonomia, a regulação deve envolver todos os prestadores, independentemente da localização da sede ou da infraestrutura de prestação do serviço.

3. Terminologia e definições

- O marco legal deve observar as definições fixadas:
 - » na Medida Provisória nº. 2.228-1, de 2001;
 - » na Lei nº. 12.485, de 2011 (Comunicação de Acesso condicionado); e
 - » na Lei nº. 12.965, de 23 de abril de 2014 (Marco Civil da Internet).

4. Princípios

- Os princípios da comunicação audiovisual sob demanda estão fixados:
 - » na Constituição Federal, no capítulo que trata da comunicação social;
 - » na Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais;
 - » no Marco Civil da Internet;
 - » na Medida Provisória 2228-1 (Política Nacional do Cinema); e
 - » na Lei 12.485/2011 (Comunicação de Acesso Condicionado).

5. Autoridade regulatória

- A regulação e a fiscalização da atividade de comunicação audiovisual sob demanda devem estar entre as competências e atribuições da Agência Nacional do Cinema – ANCINE.
- Essa atribuição tende a manter o equilíbrio regulatório no tratamento do VoD em relação à TV por assinatura e ao cinema.

6. Obrigação de prestar informações

- O provedor de vídeo sob demanda deve fornecer relatórios periódicos sobre a oferta e o consumo de conteúdos audiovisuais, assim como sobre as receitas auferidas no desempenho de suas atividades.
- Além de servir à ação regulatória, a entrega desses dados espelha obrigação semelhante a dos demais segmentos do mercado audiovisual.

7. Espaços dos conteúdos brasileiros nos catálogos

- Todos os catálogos devem ofertar conteúdos audiovisuais brasileiros constituintes de espaço qualificado.
- Entre os conteúdos brasileiros, ao menos metade deve ser de produção independente.
- Ao menos 20% das horas de conteúdo audiovisual ofertadas nos catálogos, devem ser conteúdos de produção brasileira independente constituinte de espaço qualificado.

8. Obrigação de investir em produção independente

- Os provedores devem investir diretamente na produção ou licenciamento de conteúdos audiovisuais brasileiros independentes que constituam espaço qualificado.
- Esse investimento deve observar um montante mínimo, calculado sobre a receita bruta anual do provedor.
- A alíquota sugerida é 0% até R\$ 3,6 milhões, evoluindo progressivamente até 4% para a parcela de receita superior a R\$ 70 milhões.

9. Obrigações sobre proeminência das obras

- Os provedores devem promover a divulgação de conteúdos audiovisuais brasileiros, inclusive os de produção independente, por meio da sua exposição visual equilibrada nas interfaces do serviço e nos mecanismos de recomendação de obras.
- A equidade buscada nessa divulgação envolve dispor os conteúdos nas várias sessões apresentadas ao usuário, evitando a criação de segmentos isolados exclusivos para a produção brasileira.

10. Responsabilidade editorial

- A responsabilidade editorial pelos catálogos e o provimento dos serviços deve ser privativa de brasileiros natos ou naturalizados há mais de 10 (dez) anos.

11. Classificação indicativa

- Os provedores de VoD e as plataformas de compartilhamento devem expor ao usuário a classificação indicativa dos conteúdos do catálogo, bem como prover funcionalidade que permita o bloqueio da visualização de conteúdos desaconselhados a crianças e adolescentes.
- Essa obrigação visa garantir o pleno exercício dos direitos do consumidor e o equilíbrio regulatório com o serviço de acesso condicionado.

12. Acessibilidade visual e auditiva

- O serviço de VoD deve possibilitar a fruição audiovisual com legendagem, legendagem descritiva, audiodescrição e Linguagem Brasileira de Sinais – LIBRAS.
- Essa obrigação visa efetivar o estabelecido no Art. 42 da Lei 13.146/2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

13. Plataformas de Compartilhamento

- As plataformas de compartilhamento de conteúdos devem fornecer relatórios periódicos sobre as receitas auferidas no Brasil.
- Essa obrigação deve envolver também as receitas de pessoas jurídicas com faturamento anual acima de R\$ 360.000,00, responsáveis por catálogos de conteúdos sediados na plataforma.

14. CONDECINE: fato gerador e contribuinte

- As normas de incidência da Condecine sobre os serviços de comunicação audiovisual sob demanda devem ser revistas.
- O fato gerador é a prestação dos serviços de comunicação audiovisual sob demanda, seja por meio de catálogo de vídeo sob demanda, seja por plataforma de compartilhamento de conteúdos.
- Os contribuintes são os provedores do serviço de vídeo sob demanda e os responsáveis pelas plataformas de compartilhamento de conteúdos.

14. CONDECINE: alíquota e base de cálculo

- A base de cálculo do tributo deve ser a receita bruta anual auferida pelo serviço, seja decorrente de venda de espaço ou inserção publicitária, pagamento de assinatura de acesso ao catálogo ou transação de conteúdo audiovisual individualizado.
- Ter alíquotas estabelecidas progressivamente, iniciando em 0% para a parcela de receita bruta anual até R\$ 3,6 milhões e tendo como limite 4% para a parcela de receita bruta anual acima de R\$ 70 milhões

15. Penalidades

- No caso de descumprimento das normas, devem ser cabíveis sanções, aplicáveis proporcionalmente à infração e segundo a capacidade do infrator.
- Essas penalidades devem considerar o risco de assimetria de tratamento regulatório e tributário associado a prestação dos serviços desde o exterior.
- Entre essas hipóteses estão:
 - » a suspensão temporária dos serviços em território brasileiro;
 - » a proibição de oferta de serviços audiovisuais sob demanda no Brasil;
 - » a suspensão das transferências financeiras para o exterior.