

PAÇO OU NÃO?

MANUAL DE INSTRUÇÕES



ANTES DE JOGAR...

Aqui vão algumas informações úteis a respeito da dinâmica do jogo de tabuleiro “PAGO OU NÃO?”, e das funções da RECEITA FEDERAL DO BRASIL. Se você quer entender um pouco mais sobre como foi idealizado este jogo, possui dúvidas sobre alguns termos utilizados neste manual ou simplesmente tem curiosidade: não hesite em ler antes de jogar!

1

AFINAL, O QUE É O IMPOSTO?

NESTE JOGO...

O IMPOSTO é o valor que o governo arrecada de cada cidadão para cumprir suas obrigações com a sociedade. Neste jogo tomamos como exemplo o IMPOSTO DE RENDA, que é revertido nos seguintes serviços: SAÚDE, EDUCAÇÃO, TRANSPORTE, SEGURANÇA e outros. Quando um cidadão não contribui com o pagamento do IMPOSTO, ele é considerado um SONEGADOR e pode receber uma bela multa se for pego. Quando o cidadão paga seus impostos

corretamente, ele pode restituir (recuperar) o seu dinheiro. Isso também irá acontecer ao final deste jogo!

BOM JOGO!

2



NA RECEITA FEDERAL...

O IMPOSTO DE RENDA é um dos TRIBUTOS mais conhecidos no Brasil. A Receita Federal é a responsável pela cobrança e arrecadação deste imposto, mas não é responsável pela aplicação dos valores arrecadados.

Existem várias destinações para os TRIBUTOS arrecadados pelo governo brasileiro e várias formas de se arrecadar.

Para tornar o jogo mais fácil e divertido, reduzimos estas destinações aos quatro serviços básicos: SAÚDE, EDUCAÇÃO TRANSPORTE E SEGURANÇA. Também tomamos como exemplo um único imposto, o IMPOSTO DE RENDA. Este é cobrado sobre o rendimento dos cidadãos que recebem rendimentos tributáveis acima de um certo nível. Para a finalidade do jogo, o pagamento do imposto é colocado como sendo uma escolha do cidadão.

SONEGAÇÃO do IMPOSTO é algo sério e punível por lei, tendo em vista que o sonegador deixa de contribuir para o bem-estar da sociedade. Algo que pode até causar a prisão do indivíduo.

RESTITUIÇÃO é a devolução do dinheiro que foi arrecadado a mais do cidadão contribuinte, e que pode ser recuperado durante um período, apresentando a chamada DECLARAÇÃO de ajuste anual DO IMPOSTO DE RENDA.

SE QUISER SABER MAIS, ACESSE:
GOV.BR/RECEITAFEDERAL

Apesar de a Receita Federal somente arrecadar os tributos para que os demais órgãos prestem os serviços públicos, é importante que as informações sobre estes e outros tributos cheguem ao cidadão: a área de CIDADANIA FISCAL da Receita Federal do Brasil tem como um de seus objetivos levar este tipo de conhecimento, buscando aproximar Estado e Cidadão. Este jogo é uma das formas encontradas para, de forma lúdica, despertar a atenção para o assunto: para onde vão os recursos públicos?

O JOGO CONTÉM:

- 1 dado - 180 Notas de dinheiro
- 1 tabuleiro - 50 Cartas Azuis
- 5 pinos - 50 Cartas Vermelhas
- 4 Cartões de Serviços - 1 manual de instruções

INÍCIO

O jogo pode ocorrer com até 5 jogadores individuais ou equipes (dupla, trio ou quarteto), representados por cada um dos pinos coloridos. Recomenda-se que o jogo aconteça

com, ao menos, 3 pinos para melhor aproveitamento da dinâmica.

No caso de formação de equipes, uma pessoa deve ser escolhida para ser o LÍDER da equipe, que se sentará à mesa, à frente dos demais, podendo esse líder MUDAR A CADA RODADA.

5

Todos os jogadores ou equipes devem escolher e posicionar seus respectivos pinos na casa inicial.

Além dos participantes, o jogo terá um MEDIADOR / FACILITADOR, cuja função será explicar e interpretar as regras do jogo, esclarecer dúvidas, decidir controvérsias, controlar os recursos financeiros (papel de “banqueiro”) e conduzir a dinâmica. Às decisões do facilitador, não caberá recurso.

Cada RODADA do jogo representa um período referente a direitos e obrigações relativos ao imposto de renda (mês ou ano, por exemplo), dentro do qual a RECEITA auferida por cada jogador/equipe é de \$1000 e a alíquota do imposto devido é de 30%. Assim, o IMPOSTO DA RODADA equivale

a \$300 e cabe a cada jogador/equipe decidir se quer ou não seguir a Lei.

A cada INÍCIO de rodada, os jogadores/equipes devem DECIDIR SE PAGARÃO OU NÃO o imposto da rodada ANTES do primeiro participante rolar o dado. Todos devem comunicar essa decisão por meio da dinâmica “PAGO OU NÃO?”, similar à brincadeira de “dois ou um”. Ao sinal do facilitador, todos devem sinalizar AO MESMO TEMPO, com os dedos, 1 ou 2. “Um” significa que o jogador/equipe PAGARÁ o imposto do período, e “Dois” que SONEGARÁ.

6

- Caso o jogador/equipe tenha decidido SONEGAR, receberá \$1000 do banco, referente à receita do período, pois o IMPOSTO DA RODADA não foi pago.

Além disso, receberá do facilitador uma CARTA VERMELHA, cujas instruções devem ser lidas e cumpridas imediatamente APÓS o jogador/equipe rolar o dado na sua vez de jogar e avançar o seu pino no tabuleiro, devendo a carta ser mantida à frente e à vista de todos na mesa ATÉ O FINAL DO JOGO, como prova do descumprimento da obrigação tributária, OU até que os impostos sonegados sejam QUITADOS pelo participante.

** Veja adiante mais explicações sobre as CARTAS VERMELHAS do jogo.*

- Caso o jogador/equipe tenha decidido PAGAR, receberá \$700 do banco, pois será quitado \$300 do IMPOSTO DA RODADA.

7

Além disso, receberá do facilitador uma CARTA AZUL, cujo efeito e momento de utilizar variará a depender se for uma carta de RESTITUIÇÃO ou uma carta de AÇÃO.

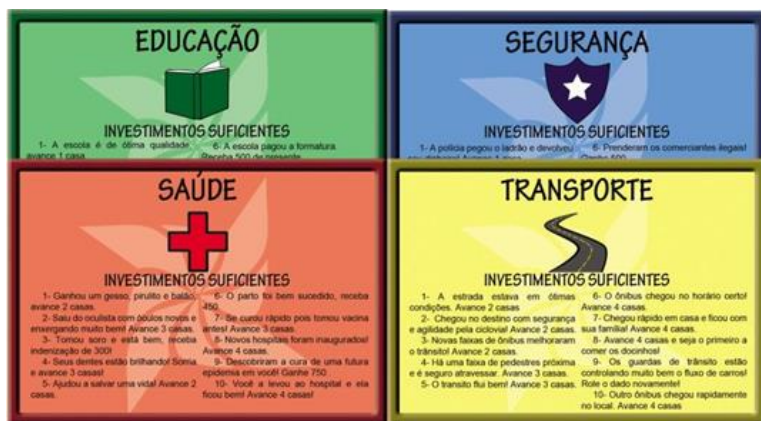
** Veja adiante mais explicações sobre as CARTAS AZUIS do jogo.*

CARTÕES DE SERVIÇOS

Os CARTÕES DE SERVIÇOS representam o estado atual dos serviços públicos na cidade do tabuleiro: SAÚDE, EDUCAÇÃO, TRANSPORTE e SEGURANÇA. Um dos LADOS de cada cartão contém as CONSEQUÊNCIAS de INVESTIMENTOS SUFICIENTES e o outro, as dos INVESTIMENTOS INSUFICIENTES. À medida que os jogadores/equipes pagam ou não os seus impostos a cada rodada, os serviços funcionam de forma diferente:

- Se MAIS DA METADE dos jogadores/equipes PAGAREM os impostos, os cartões funcionarão com INVESTIMENTOS SUFICIENTES, pois o Estado terá arrecadado recursos suficientes para implementar as políticas públicas no período.

- Se MAIS DA METADE ou exatamente METADE dos jogadores/equipes SONEGAREM os impostos, os cartões funcionarão com INVESTIMENTOS INSUFICIENTES, pois o Estado não terá arrecadado recursos suficientes e as políticas públicas serão prejudicadas no período.



Quando um jogador/equipe cair em uma CASA DE SERVIÇO colorida do tabuleiro, representada com um SÍMBOLO DE SERVIÇO e um número, o facilitador deve verificar o

NÚMERO DE CONSEQUÊNCIA no CARTÃO e no LADO respectivo que está em funcionamento na rodada (se investimentos SUFICIENTES ou INSUFICIENTES, de acordo com as decisões acima de pagamento ou não dos impostos) e ler a respectiva consequência que será executada na hora, conforme determinada no cartão para a opção correspondente.

Caso a CONSEQUÊNCIA DA CASA DE SERVIÇO do tabuleiro em que o jogador/equipe cair seja AVANÇAR OU RECUAR certo número de casas ou lançar o dado novamente, as consequências da nova casa em que o pino parar NÃO serão cumpridas, a fim de não causar indevidamente uma dupla obrigação ou duplo benefício.

Caso um jogador/equipe caia em uma CASA CINZA do tabuleiro, haverá uma CONSEQUÊNCIA FIXA a cumprir, descrita na própria casa, que independe da situação aplicável ao Estado de suficiência ou não de recursos para os investimentos.

CARTAS AZUIS

O jogo contém 50 cartas AZUIS, divididas em cartas de RESTITUIÇÃO e cartas de AÇÃO, sendo:

- 15 de “\$50”
- 10 de “\$100”
- 5 de “\$200”
- 5 de “\$300”
- 5 de “Troca de carta”.
- 5 de “Jogada Bônus”.
- 5 de “Nova Chance”



CARTAS AZUIS DE RESTITUIÇÃO

São cartas azuis com o símbolo (“\$”) e que não podem ser utilizadas pelo jogador/equipe em momento algum do jogo, ficando guardadas para RECEBER O DINHEIRO CORRESPONDENTE APENAS AO FINAL DO JOGO, caso não a tenha perdido por ação própria ou de outro participante.

11

CARTAS AZUIS DE AÇÃO

São cartas azuis com o símbolo (“!”) e que podem ser utilizadas pelo jogador/equipe a seu critério, durante o jogo, NA SUA VEZ DE JOGAR EM QUALQUER RODADA. Após seu uso, essas cartas devem ser DESCARTADAS. Elas são as seguintes:

- Carta TROCA DE CARTA
- Carta JOGADA BÔNUS
- Carta NOVA CHANCE

Carta TROCA DE CARTA

O jogador/equipe que decidir utilizar essa carta poderá escolher um participante para trocar uma OUTRA CARTA AZUL de sua mão por uma carta ALEATÓRIA retirada (“sem ver”) da mão do outro jogador.

OBS: a troca de cartas só terá efeito entre cartas AZUIS, não envolvendo, em hipótese alguma, cartas VERMELHAS.

Carta JOGADA BÔNUS

12

O jogador/equipe que decidir utilizar essa carta deverá JOGAR O DADO MAIS UMA VEZ e andar o número de casas correspondentes.

Essa carta pode ser utilizada, por exemplo, para ANULAR O EFEITO da casa em que o participante iria parar ao rolar o dado pela primeira vez.

Caso seja utilizado o efeito da casa em que parou ANTES do uso dessa carta, o jogador/equipe NÃO PODERÁ TER O EFEITO da casa em que cair APÓS seu uso.

Carta NOVA CHANCE

O jogador/equipe que decidir utilizar essa carta deverá descartá-la, e contar o número de cartas AZUIS restantes em sua mão, colocá-las no topo do BARALHO DE CARTAS AZUIS que esteja de posse o facilitador do jogo e EMBARALHÁ-LO. Em seguida ele deve sacar o MESMO NÚMERO de cartas azuis que ele possuía antes de embaralhar.

CARTAS VERMELHAS

O jogo contém 50 cartas VERMELHAS, todas cartas de AÇÃO, sendo:

- 5 de “Troca!”
- 6 de “Passou a Perna”.
- 6 de “Má Sorte!”.
- 6 de “Trapaceiro!”
- 6 de “Carta Negada!”
- 6 de “Investigado!”.
- 15 de “Malha Fina!”.

13



Essas cartas possuem efeitos imediatos e autoexplicativos em seus comandos, devendo ser mantidas à frente e à vista de todos na mesa ATÉ O FINAL DO JOGO, como prova do descumprimento da obrigação tributária, ou ATÉ QUE OS IMPOSTOS SONEGADOS SEJAM QUITADOS pelo jogador/equipe.

CARTA “MALHA FINA!” e CASA “DENÚNCIA!”

Ao receber a carta MALHA FINA, o jogador/equipe deve pagar imediatamente TODOS os impostos que não pagou ao longo das rodadas do jogo até aquele momento, no valor de \$300 por período, contabilizados pelas CARTAS VERMELHAS ACUMULADAS, mais uma MULTA de \$450 por cada imposto não pago. Ou seja, para CADA CARTA vermelha acumulada até essa ocasião, o participante pagará um TOTAL DE \$750.

APÓS o pagamento, TODAS as CARTAS VERMELHAS que o jogador/equipe possuía serão descartadas e ele terá suas dívidas quitadas.

De forma equivalente, caso algum participante caia em uma das CASAS PRETAS de “DENÚNCIA!”, ele poderá denunciar um concorrente à Receita Federal, ficando obrigado esse jogador/equipe denunciado a sofrer o MESMO EFEITO aplicável à carta MALHA FINA acima descrito.

DENÚNCIA ESPONTÂNEA

A PARTIR DA SEGUNDA RODADA, e sempre ANTES de o facilitador aplicar a dinâmica do “Pago ou Não?” da rodada em jogo, cada jogador e equipe que tenham sonegado impostos em uma ou mais das rodadas anteriores pode escolher se REDIMIR com a DENÚNCIA ESPONTÂNEA, cujo efeito é um atenuante para o risco de cair na malha fina ou ser denunciado por outro participante.

Nesse caso, o jogador/equipe que optar por exercer a Denúncia Espontânea deve efetuar o pagamento imediato de impostos não pagos até aquele momento do jogo, no valor de \$300 por período, contabilizados pelas CARTAS VERMELHAS ACUMULADAS, mais uma MULTA de \$100 por cada imposto não pago, perfazendo, assim, um valor atenuado TOTAL DE \$400 a arcar por cada carta vermelha.

Contudo, essa denúncia pode ser exercida sobre TODOS os impostos sonegados ou mesmo sobre PARTE deles.

APÓS o pagamento espontâneo, se foram pagos todos os impostos até então sonegados, TODAS as CARTAS VERMELHAS que o jogador/equipe possuía serão descartadas e o participante terá suas dívidas TOTALMENTE QUITADAS. Se apenas parte dos impostos foram pagos, o jogador/equipe deverá entregar ao facilitador um total de CARTAS VERMELHAS, equivalente à QUANTIDADE de impostos pagos, para serem descartadas, mantendo-se com o participante as cartas vermelhas restantes como comprovantes dos impostos sonegados e ainda não quitados.

16

Cabe observar que o jogador/equipe sempre DEVE PAGAR O IMPOSTO DA RODADA na qual optar pela realização da Denúncia Espontânea, pois nessa rodada ele agirá DE ACORDO COM A LEI e seria incompatível uma decisão de sonegar.

JOGADOR OU EQUIPE SEM DINHEIRO

Caso algum jogador/equipe tenha que pagar uma QUANTIA ACIMA da que possui em dinheiro ao longo do jogo, deverá ficar SEM ROLAR O DADO NA RODADA SEGUINTE. Contudo, DEVE PARTICIPAR normalmente da dinâmica do “Pago ou Não?”, com livre arbítrio para decidir sobre o pagamento ou sonegação.

17

RESUMO DOS TIPOS DE CASAS

- CASAS CINZAS: São casas onde seus efeitos são fixos e descritos na própria casa;

- CASAS DE SERVIÇO: são casas com um dos 4 SÍMBOLOS DE SERVIÇO (TRANSPORTE, EDUCAÇÃO, SAÚDE E SEGURANÇA) que indicam um efeito específico de um dos CARTÕES DE SERVIÇOS. O facilitador deve verificar a QUANTIDADE DE PAGAMENTOS entre os participantes e olhar o número da consequência indicada no LADO do CARTÃO que está em funcionamento na rodada, pois há diferença entre as consequências de INVESTIMENTOS

SUFICIENTES e as de INVESTIMENTOS INSUFICIENTES mesmo que elas tenham o mesmo número, assim como um CARTÃO DE SERVIÇO é diferente do outro.

- CASAS DE LOTERIA: Quando o jogador/equipe cair nesta casa, ele pode apostar em quantos números do dado quiser para tentar ganhar \$500. Para cada número que escolher, ele deve pagar \$100. Em seguida ele deve rolar o dado. Se o número sorteado for um número escolhido, ele ganha \$500. Se o jogador/equipe não tirar nenhum número apostado ou preferir não jogar na loteria, nada mais acontece nesta casa.

- CASAS DE DENÚNCIA: Elas servem para acusar outro jogador/equipe de ter sonegado impostos e ter acumulado CARTAS VERMELHAS. O efeito para o acusado passa a ser o mesmo da CARTA VERMELHA “MALHA FINA!”.

FIM DE JOGO E VITÓRIA

O jogo termina quando o primeiro jogador/equipe CRUZAR A LINHA DE CHEGADA do tabuleiro. Esse participante receberá \$1000 a título de premiação de produtividade.

Porém, é possível que o facilitador combine previamente ao início do jogo, juntamente com os participantes, um TEMPO MÁXIMO para a conclusão da dinâmica. Assim, caso se encerre a duração definida sem que algum jogador/equipe tenha chegado ao ponto final do tabuleiro, o JOGO PODERÁ SER ENCERRADO POR TEMPO. Nesse caso, o participante que estiver MAIS À FRENTE NO TABULEIRO receberá a premiação de \$1000. Se dois ou mais jogadores/equipes estiverem EMPATADOS, na liderança do jogo nesse instante, o valor da premiação será DIVIDIDO entre eles.

Na sequência, cada participante deverá revelar suas CARTAS AZUIS DE RESTITUIÇÃO, devendo ser somados os valores correspondentes a essas cartas com o total de DINHEIRO EM CÉDULAS que cada um tenha acumulado até o encerramento do jogo.

VENCE o jogo aquele jogador/equipe que possua a MAIOR SOMA EM DINHEIRO após esses procedimentos de contagem dos valores.

ORIENTAÇÕES ADICIONAIS – MEDIADOR / FACILITADOR

● Checklist para CADA RODADA:

- No caso de EQUIPES estarem jogando, ao invés de participantes individuais, dar um minuto para cada equipe decidir se pagará ou sonegará o imposto da rodada;

20

- APLICAR A DINÂMICA do “Pago ou Não?” e determinar se os recursos para investimentos da rodada serão SUFICIENTES ou INSUFICIENTES, atentando-se a isso na leitura dos comandos nos cartões de serviço;

- Distribuir os VALORES EM DINHEIRO: \$1000 para quem sonegar e \$700 para quem pagar o imposto;

- Distribuir uma carta AZUL para cada jogador/equipe que PAGOU o imposto, e uma carta VERMELHA para quem SONEGOU;

- APÓS o jogador/equipe que SONEGOU imposto rolar o dado e executar a ação da casa do tabuleiro em que caiu, pedir para ler a CONSEQUÊNCIA da carta VERMELHA que o participante recebeu e APLICÁ-LA DE IMEDIATO;

- ANOTAR em uma tabela (planilha) padrão de controle, como insumo para a reflexão proposta ao final do jogo: quantidade de participantes que PAGARAM o imposto na rodada + valor total do imposto RECOLHIDO; e quantidade de participantes que SONEGARAM o imposto da rodada + valor total do imposto que DEIXOU DE SER RECOLHIDO.

● A partir da SEGUNDA RODADA em diante:

- Relembrar aos jogadores/equipes que será possível utilizarem uma carta azul de AÇÃO (“!”), caso possuam e assim desejem. Caso isso ocorra, a CONSEQUÊNCIA da carta deverá ser aplicada pelo jogador/equipe que tomou essa decisão NA SUA VEZ DE JOGAR EM QUALQUER RODADA e, na sequência, a carta utilizada é descartada;

- ANTES DE INICIAR A RODADA (por qualquer jogador/equipe), perguntar a todos na mesa se alguém (por óbvio, aplicável apenas àqueles que estiverem com uma ou mais cartas vermelhas em mãos) quer utilizar a DENÚNCIA ESPONTÂNEA naquela rodada que se

iniciará. Caso alguém decida nesse sentido, recolher A(S) CARTA(S) VERMELHA(S) que o participante possuía e DESTINOU À DENÚNCIA ESPONTÂNEA (podendo ser todas ou apenas uma parte), mais o valor referente ao PAGAMENTO devido (total de \$400 = \$300 de imposto + \$100 de multa, para cada carta vermelha recolhida).

● Ao FINAL do jogo:

- PAGAR o valor de \$1000 referente à premiação do jogador/equipe que atingiu a linha de chegada do tabuleiro (ou para quem se encontrava mais à frente, na hipótese de encerramento do jogo por decurso de tempo);
- Orientar a CONTABILIZAÇÃO de todos os VALORES (cartas azuis de restituição, mais cédulas de dinheiro), individualmente por jogador/equipe;
- Anotar os resultados e PROCLAMAR O VENCEDOR do jogo (ou seja, aquele jogador/equipe com maior soma de dinheiro ao final).
- Totalizar, para o cenário completo, somando-se todas as rodadas:

1. QUANTIDADE de vezes em que o imposto foi PAGO;
2. QUANTIDADE de vezes em que o imposto foi SONEGADO;
3. VALOR TOTAL PAGO de impostos;
4. VALOR TOTAL SONEGADO de impostos.

- Trazer à DISCUSSÃO da mesa o resultado global, conforme quesito anterior, estimulando a REFLEXÃO INDIVIDUAL E COLETIVA sobre o andamento da dinâmica e seu desfecho, tanto em termos do PIB daquela sociedade (soma das quantias finais individuais) quanto da ARRECADAÇÃO TRIBUTÁRIA obtida pelo Estado. No Anexo, ao final deste manual de instruções, seguem algumas sugestões de perguntas que podem engajar o facilitador e os participantes a essa discussão final.

ANEXO: Propostas de perguntas para reflexão do grupo ao FINAL do jogo:

1) No caso de ter VENCIDO QUEM MAIS SONEGOU:

- O que o Estado fará com as pessoas que precisam de assistência e não possuem recursos, considerando que o Estado não possui condições de manter a prestação dos serviços de forma gratuita, no âmbito da Segurança, Transporte, Saúde e Educação? (reflexão sobre o balanço sonegação x recursos insuficientes para a execução)

- É justo que o sonegador ganhe (leve vantagem individual, em detrimento do coletivo)? Esse é o modelo de sociedade mais adequado? É ético esse tipo de comportamento perante a sociedade?

- Embora o ganhador tenha sido o maior sonegador, o fator sorte é importante?

- Em função do resultado, é possível concluir que a sonegação compensa, ou seja, que é melhor sonegar do que pagar impostos? Quais fatores podem estimular alguém a sonegar?

- Há justiça quando todos pagam seus tributos, e quem não os paga se dá bem? Vale a pena viver em uma sociedade na qual apenas alguns ganham e outros perdem?

- De maneira geral, você paga os tributos espontaneamente ou por que é obrigado? Você se sentiria bem em deixar de cumprir sua obrigação?
- Como ficou o resultado geral do grupo, em termos de arrecadação de tributos para o Estado e no PIB da sociedade (soma dos valores individuais)? Quais reflexos esse resultado gera no individual e no coletivo?
- Se você, enquanto sonegador, souber que o seu ganho individual levou todos a perderem, como se sentiria?
- Se você, enquanto sonegador, tivesse mais oportunidades de se regularizar (exercer a conformidade tributária), você o faria?
- Se a malha fiscal fosse mais ativa, o resultado seria o mesmo?
- Quais medidas de fiscalização (“cartas vermelhas”) poderiam ser aperfeiçoadas para minimizar o risco de o sonegador ganhar?

2) No caso de ter VENCIDO QUEM NÃO SONEGOU NADA:

- Como foi o sentimento de ganhar sem sonegar? Esse sentimento teve risco de mudar ao longo do jogo quando quem sonegava ganhava algo (mesmo que em apenas uma rodada)?
- Quem paga tudo em dia pode ser influenciado por quem nada paga?
- O que a sociedade ganhou, de modo global, com sua responsabilidade em cumprir suas obrigações tributárias?

- Existe a percepção de que aqueles que pagam em dia possuem uma consciência tranquila na formação de uma sociedade livre, justa e solidária? Quais elementos balizaram a decisão de pagar os tributos?
- Todos concordam que não sonegar traz mais benefícios para a sociedade? Quais as vantagens individuais e perante a sociedade?
- Qual a expectativa de retorno em função do tributo pago? Houve contrapartida em termos de suficiência de recursos para aplicação na prestação de serviços?
- Como podemos ter garantias de que os valores arrecadados, sem sonegação, foram efetivamente aplicados na prestação de serviços?
- Quais as desvantagens de sonegar?
- Por que foi possível ganhar sem sonegar na realidade do jogo?
- Sonegar é garantia de lucro maior? Como o resultado do jogo corrobora ou confronta essa percepção?
- O resultado proporcionou um maior ganho para o indivíduo somente ou gerou mais recursos para a sociedade, globalmente? Ou seja, como ficou o resultado geral do grupo, em termos de arrecadação de tributos para o Estado e no PIB da sociedade (soma dos valores individuais)?
- Os benefícios para quem não sonegou foram suficientes para o ganho global da sociedade? Ou poderiam ser maiores para alavancar a arrecadação, estimulando que os sonegadores tivessem arcado com suas obrigações tributárias também?

3) No caso de ter VENCIDO QUEM SONEGOU UM POUCO (nível intermediário – menos sonegação do que outros jogadores):

APLICAR AS MESMAS PERGUNTAS DA LISTA 1 (no caso de ter vencido quem mais sonegou), E COMPLEMENTAR COM AS PERGUNTAS A SEGUIR:

- *Qual o sentimento de às vezes sonegar e conseguir ganhar?*
- *A abordagem utilizada foi mais racional?*
- *Você se sente mais confortável de ser um sonegador intermediário, ao invés de contumaz?*
- *Você se sentiu seguro em sonegar ou teve medo de ser fiscalizado?*
- *Se o ganhador não houvesse sonegado nada, qual seria o resultado do jogo? Quem ganharia? Isso poderia ter refletido em maior arrecadação para o Estado e para o PIB (soma dos valores individuais) da sociedade?*
- *Valeu a pena sonegar um pouco? A sociedade ganhou algo com essa conduta?*
- *Alguém não sonegou nada? Quais os motivos, dentro da realidade do jogo, que inviabilizaram a vitória daquele que não sonegou nada? Quais aspectos incentivaram essa sonegação intermediária, de às vezes sonegar e vencer?*
- *Você acredita que este cenário é o que mais tende a refletir a conjuntura fiscal e social e o quem tende a ocorrer com mais frequência? Quais providências precisariam ser empreendidas pela gestão fiscal para desestimulá-lo e levar à vitória aquele que nada sonega?*



Receita Federal

