



**ORIENTAR**  

---

**CONECTAR**  

---

**PROTEGER**  

---

**DESENVOLVER**

**Audiência Publica CCTIC**  
**Jogos Eletrônicos**  
**Brasília – 27/05/2014**

**Manoel Antonio dos Santos**  
**Diretor Jurídico**

# Principal fonte de referência

CONTRATO BNDES – FUSP 12.2.0431.1



# Histórico dos jogos Digitais

1972 – Primeiro console doméstico (Magnavox: Odyssey)

1975 – Console com cartuchos Atari (Pong)

1982 – Separação do Hardware do Software – Primeiro Publisher (EA)

1989 – Primeiro console portátil (Nintendo Game Boy)

1994 – Primeiros jogos casuais para PC (Blizzard: Warcraft)

1990 – Primeiros jogos MMOG (Massively Multiplayer On line Game)

2000 – Jogos sociais (Simples, cativantes: POPCAP: trial to purchase)

# TEMAS PARA REFLEXÃO

- **SISTEMA TRIBUTÁRIO**– PERVERSO
- **INDICE DE PIRATARIA** – IMORAL
- **PROFISSIONAIS ESPECIALIZADOS:** CARÊNCIA ABSOLUTA
- **ESTÍMULO GOVERNAMENTAL:** INEXISTENTE
- **ESTÁGIO DA INDÚSTRIA:** APRENDENDO A “GATINHAR”
- **PREÇOS DOS CONSOLES:** PROIBITIVOS
- **PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL:** ELEVADA
- **CAPACIDADE CRIATIVA:** INTERNACIONALMENTE RECONHECIDA

# ***SISTEMA TRIBUTÁRIO– PERVERSO***

➤ ***SÃO PAULO Decreto nº 51.619, de 27 de fevereiro de 2007***

Artigo 1º - Na operação realizada com programa para computador ("software"), personalizado ou não, o ICMS será calculado sobre uma base de cálculo que corresponderá ao dobro do valor de mercado do seu suporte informático.

Parágrafo único - O disposto no "caput" não se aplica aos jogos eletrônicos de vídeo ("videogames"), ainda que educativos, independentemente da natureza do seu suporte físico e do equipamento no qual sejam empregados

# **SISTEMA TRIBUTÁRIO– PERVERSO**

## ➤ **ARTIGO 81 DO REGULAMENTO ADUANEIRO:**

*“Art. 81. O valor aduaneiro de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados será determinado **CONSIDERANDO UNICAMENTE***

***O CUSTO OU VALOR DO SUPORTE PROPRIAMENTE DITO***

*(Art 18, parágrafo 1, Decreto Legislativo nº 30, de 1994.*

## ➤ **SOLUÇÃO DE CONSULTA Nº 472 – SRRF08/DISIT.**

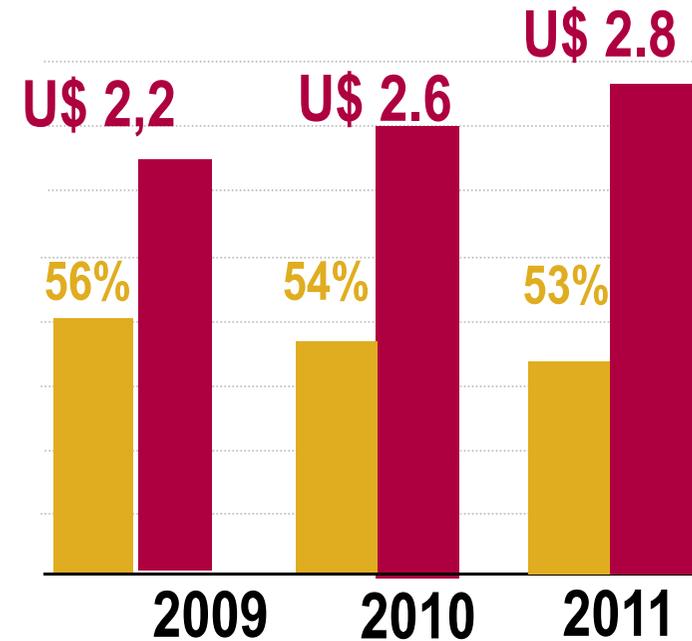
➤ *não se aplicam as disposições do artigo 81; os consoles são bens assimiláveis aos brinquedos, jogos em geral ou artigos para divertimento capitulados na posição 95 da NCM*

➤ *não se trata de software “strictu sensu”, mas sim de uma categoria específica que os aproximam aos CDs ou DVDs contendo músicas, cinema ou vídeo, exceção prevista na mencionada regra.*

# Software Piracy Rate in Brazil



Brazil decreased its Piracy Rate over the years but the losses grow up 27%



8 **percentual points** below the Latin America Piracy Rate average

11 **percentual points** over the WW Software Piracy Rate average

# ***PROTEÇÃO À PROPRIEDADE INTELECTUAL:***

- ***O regime de proteção é aquele conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais (Lei 9610/98)***
- ***A tutela dos direitos fica assegurada por 50 anos***
- ***Está incluído o direito exclusivo de autorizar ou proibir***
  - ***o aluguel comercial, não exaurível pela venda, licença***
- ***A proteção aos direitos de autor independe de registro***
- ***Detenção de 6 meses a 2 anos/Reclusão de 1 a 4 anos***
- ***Multa 3.000 vezes***

# Importância da indústria de Jogos

- Geração de Empregos – alta qualificação
- Geração de Renda – mercado crescente
- Geração de Inovação Tecnológica – novos produtos e serviços
- Horizonte além do Entretenimento
  - Educação
  - Treinamento
  - Pesquisa Científica
  - Simulação
- Alicerce para criação de programas para outros segmentos

# Mercado de Jogos Digitais

- Mercado Mundial em 2011 U\$ 74 bilhões
- 12 Maiores Publishers
  - 6 Japoneses
  - 5 Norte Americanos
  - 1 Frances
- Amplitude de consumo
  - Jovens do sexo masculino
  - Crianças
  - Mulheres
  - Idosos
- Amplitude de plataformas
  - Console
  - On line
  - Mobile
  - PC

# Mão de Obra do Segmento

- Profissionais
  - Programadores
  - Engenheiros de Software
  - Artistas
  - Animadores
  - Designers Gráficos
  - Roteiristas
  - Compositores
- Formação de alto nível
  - 77% profissionais graduados
  - 33 % profissionais pós graduados
- Faixas salariais elevadas

# Participantes da Cadeia de Jogos Digitais

- Editores
- Desenvolvedores
- Estudios de Arte e Animação
- Estudios de Som e Dublagem
- Estudios de Captura de movimento
- Laboratórios de Teste
- Gravadores de CD/DVD
- Agencias de Marketing
- Desenvolvedores de Plataformas de Software
- Fabricantes de Hardware
- Distribuidores
- Varejistas

# Tendência do Mercado

Aumento da capacidade de processamento – Hardware  
Aumento da capacidade gráfica – Hardware e Software  
Aumento da infraestrutura – Internet  
Aumento da plataforma móvel – Smartphones e Tablets

Incorporação de milhões  
de jogadores com  
diferentes perfis  
de usuários

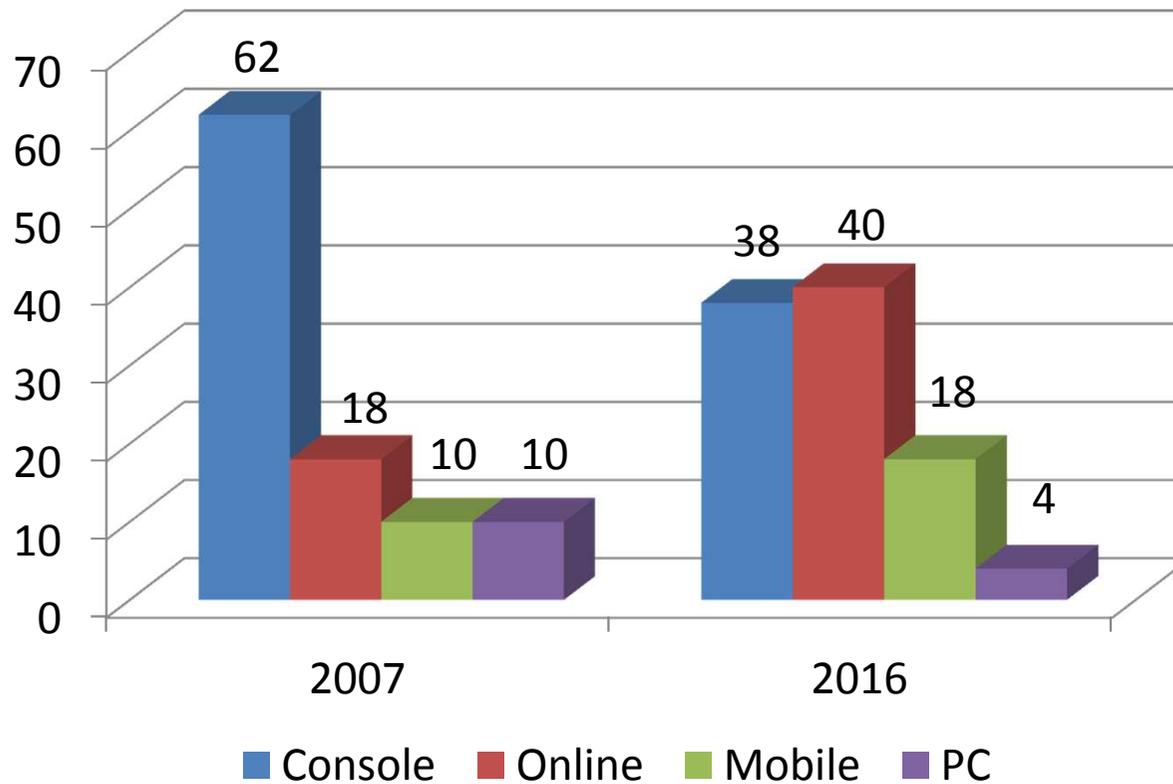
Aumento das empresas  
de desenvolvimento  
independentes

**Mercado MUNDIAL em 2015 deve ultrapassar os U\$ 82 bilhões**

# Tendência do Mercado

- Inovação Modelo de Negócios
  - Download Digital
  - Cloud Gaming
  - Mobilidade
- Inovação Tecnológica
  - Interação Homem – Máquina
  - Comando Neural – EEG
  - Cinestesia – Sensores Corporais
  - Wearable – Óculos , Luvas
- Inovação na Produção
  - Multiplataforma – Vários dispositivos
  - Plug-ins – Módulos com novas funções
  - HTML 5 – Novas linguagens WEB
  - Captura de Movimentos - Hiperealidade

# Evolução das Plataformas (%)

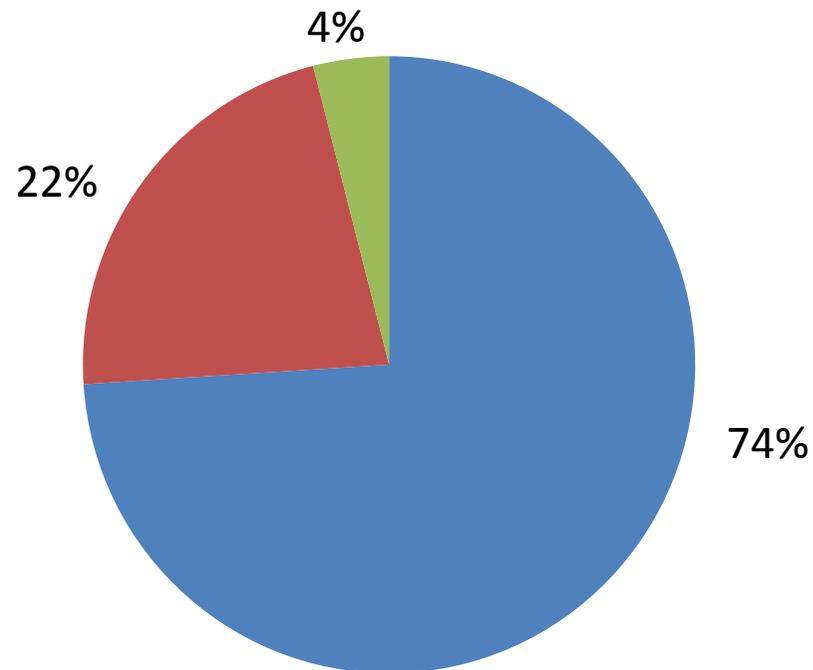


# Mercado de Jogos Digitais no Brasil

- Em 2013 mercado movimentou perto de R\$ 2 bilhões
  
- 4º Mercado Consumidor de Jogos
  - 80 milhões de internautas
  - 61 milhões jogam algum jogo
  - 67% jogam console (média de 3h22min/dia)
  - 42% jogam online (média 5h14min/dia)
  
- Produção de jogos de console praticamente nula
  - Falta mão de obra
  - Altos custos de produção
  - Falta de políticas de fomento
  - Exceções: Jogo do Milhão, Turma da Monica, Galinha Pintadinha

# Desenvolvimento de Jogos Digitais no Brasil

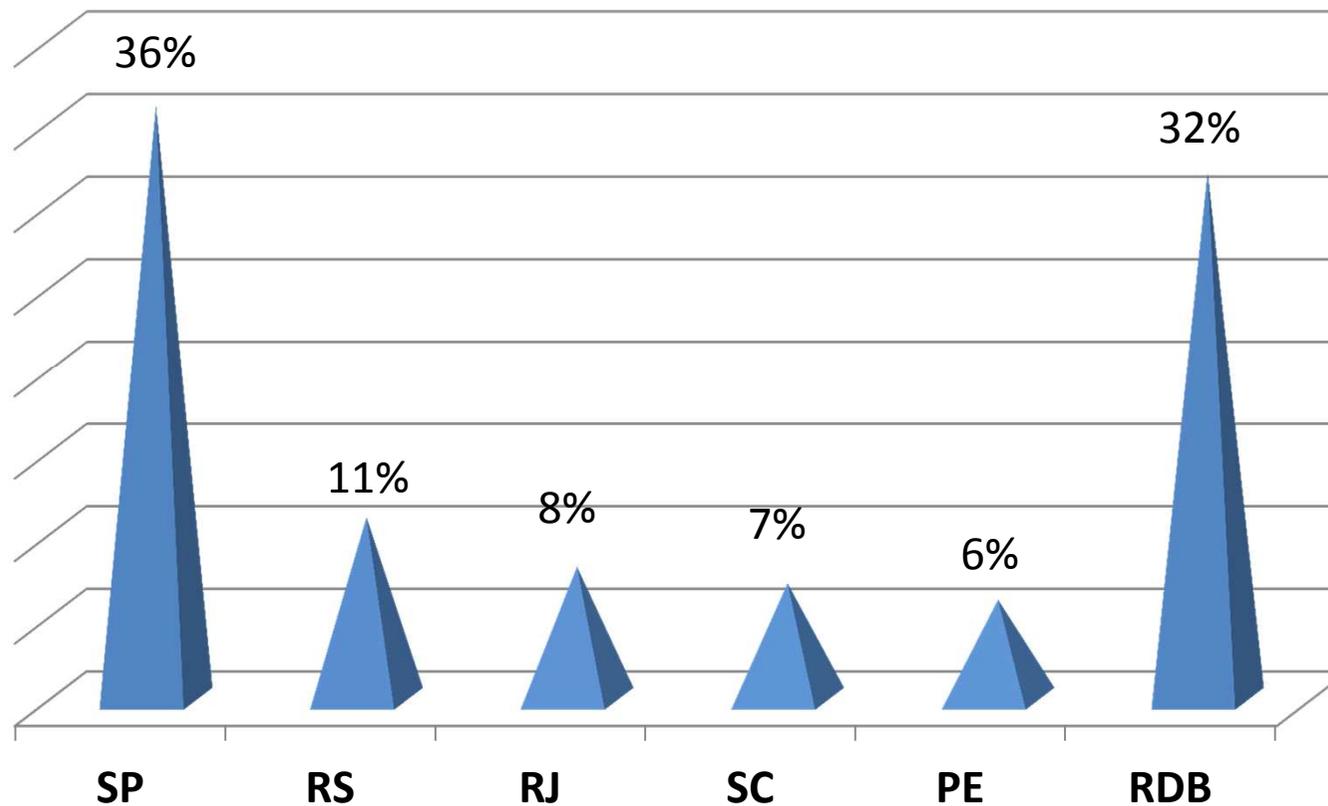
Faturamento 2013 (R\$)



■ Até 240 K ■ De 240 K até 2,4 milhões ■ Acima de 2,4 milhões

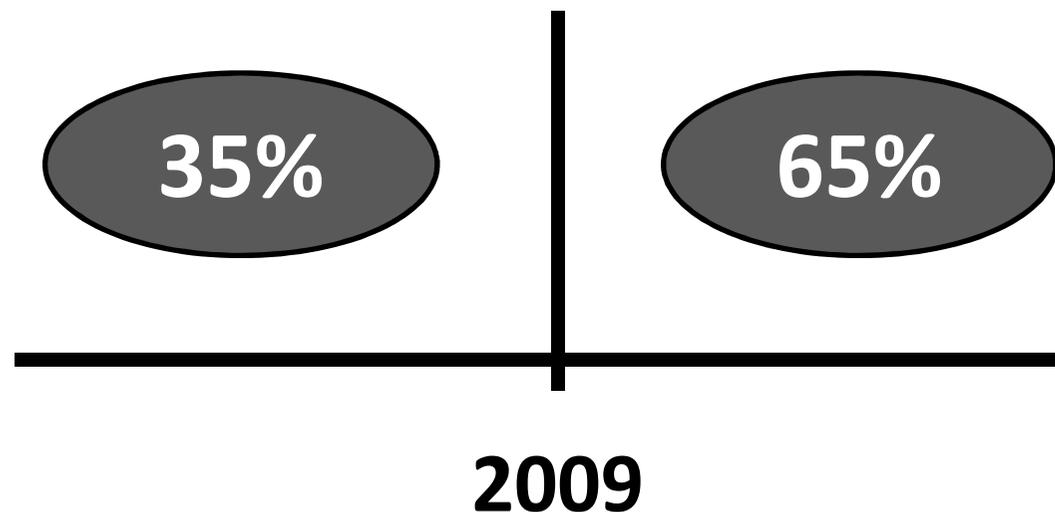
# Desenvolvimento de Jogos Digitais no Brasil

## Distribuição Geográfica das Empresas



# Desenvolvimento de Jogos Digitais no Brasil

## Ano de Fundação das Empresas



# Desenvolvimento de Jogos Digitais no Brasil

Empresas Jovens



Faturamento Baixo

Setor  
De  
Baixa  
Maturidade

## Causas

Cadeias de produção não adequadas  
Ausência ou insuficiência de atores  
Pouca expressão internacional  
Poucas empresas desenvolvedoras e editores  
Mercado de trabalho desequilibrado – oferta x demanda

# Desenvolvimento de Jogos Digitais no Brasil

- No ano de 2013, 133 empresas produziram 1.417 títulos
  - 49% Entretenimento
  - 48% Serious Games (treinamento, educacionais, etc.)
  - 3% outros (simuladores, etc.)
- 38% tem clientes em outros países
- 10% tem representantes comerciais em outros países

# Políticas para Indústria de Jogos Digitais

De modo geral, as mesmas propostas já defendidas pela ABES para o setor de software, podem ser voltadas para o segmento de jogos digitais, buscando desenvolver uma indústria competitiva e inovadora

Isenção de tributos federais sobre receita de venda de licença de software nacional



Modernizar as relações de trabalho entre empresas e profissionais do setor

Resolver questões tributárias – ISS, ICMS, PIS/COFINS, Burocracia e Complexidade

Fortalecer e ampliar a disponibilidade de recursos para **INOVAÇÃO** e **FOMENTO**

Ampliar e qualificar a educação técnica dos profissionais do setor

Ampliar as penas para a pirataria de software e crimes cibernéticos



Ambiente de Negócios propício para o desenvolvimento e crescimento de Empresas do Setor

**Obrigado .**

**Manoel Antonio dos Santos**  
**Diretor Jurídico**



[www.abes.org.br](http://www.abes.org.br)



**(55 11) 2161 - 2833**