

# 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 IBJD 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

<b>Austrália</b>	<p>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.</p> <p>No âmbito estadual, há fundos de investimento na produção, comercialização e qualificação profissional</p>
<b>Canadá</b>	<p>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</p>
<b>Coreia do Sul</b>	<p>É um dos países com maior presença do Estado no desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos.</p> <p>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</p>

# Experiências Internacionais

<b>Espanha</b>	<p>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.</p> <p>Entre as autonomías, o Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya fomenta jogos a fundo perdido.</p>
<b>Estados Unidos</b>	<p>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.</p>

# Experiências Internacionais

<b>França</b>	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.
<b>Noruega</b>	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.
<b>Reino Unido</b>	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

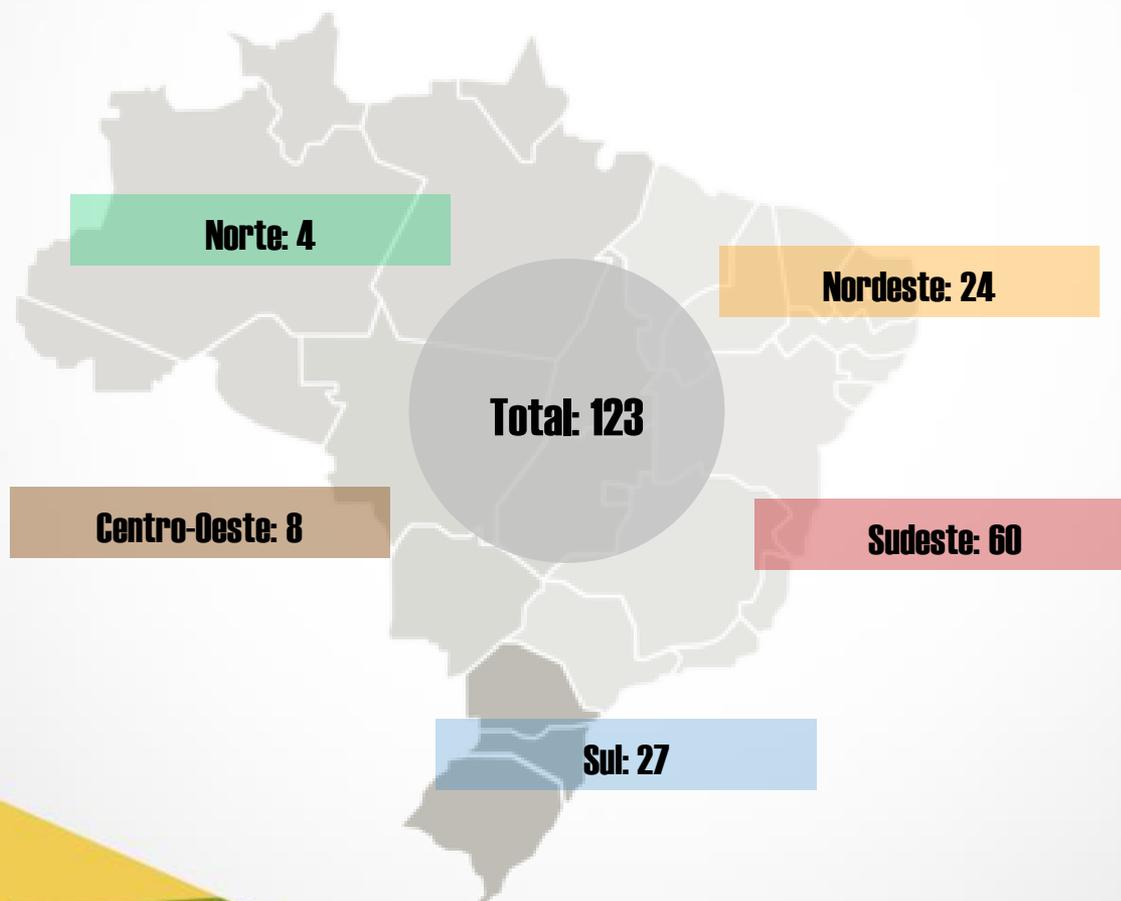
- Entre 10 editais mapeados, 4 foram do MinC e 3 da Secult-RJ
- 5 foram exclusivamente para projetos de desenvolvimento de protótipos
- No total dos editais, foram selecionados 81 projetos
- 13 demos jogáveis foram selecionados no PRODAV-ANCINE

# 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

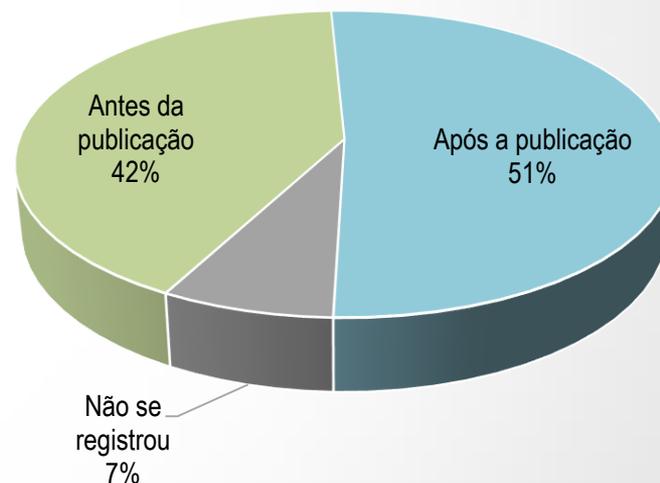


SP	32
RJ	20
BA	10
RS	10
PE	9
PR	9
MG	8
SC	8
DF	6
CE	4
PA	3
GO	2
AM	1

# 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

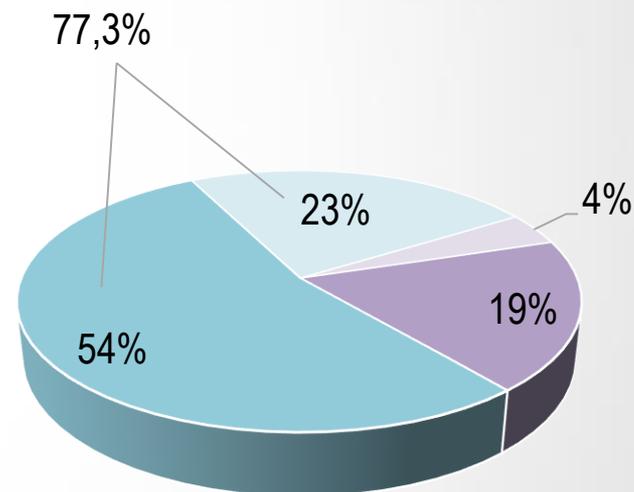
Coprodução internacional

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%



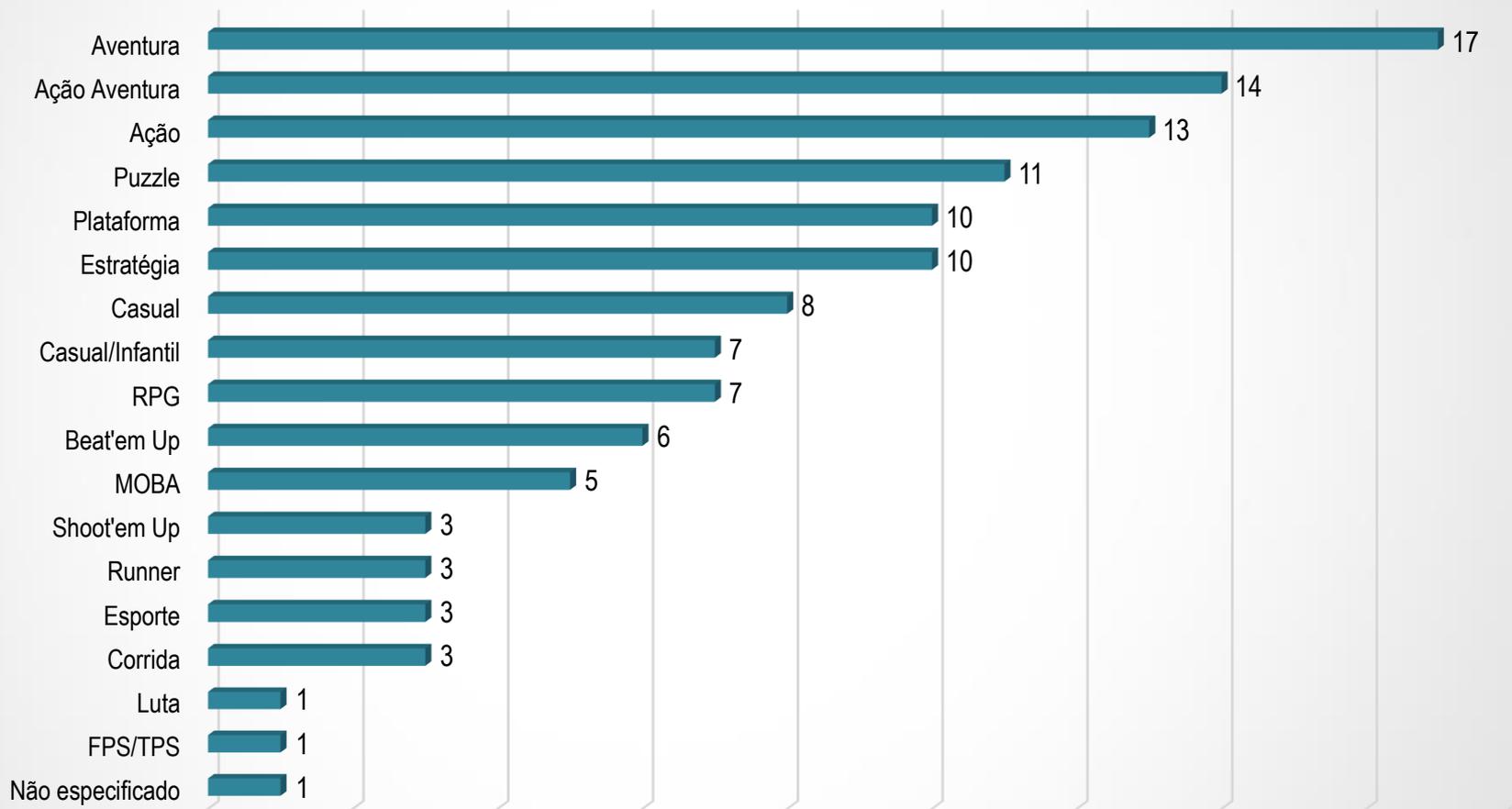
# Participação do Investimento FSA no Orçamento Total

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

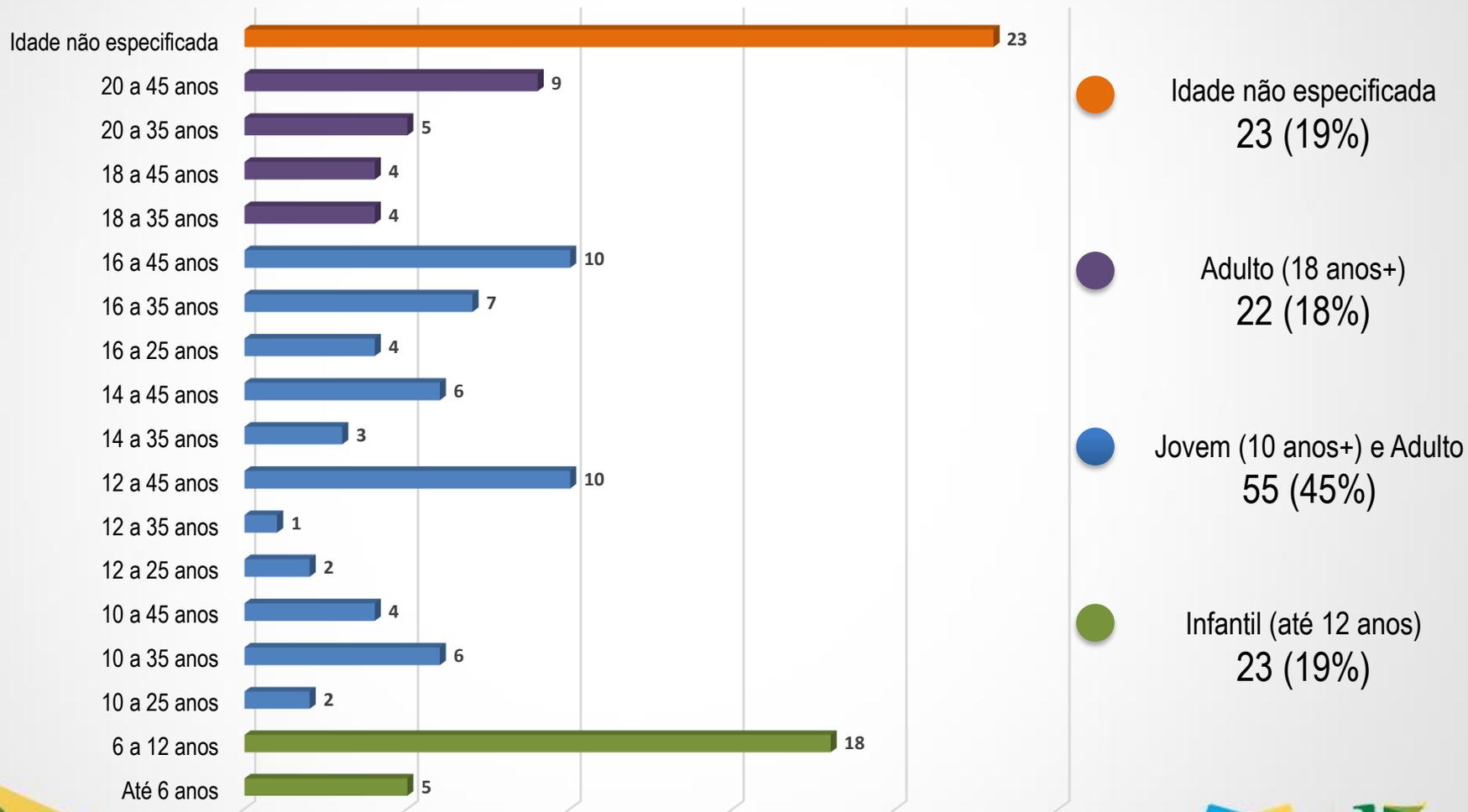
Aproximadamente metade possui financiamento entre 10% - 20% do orçamento total oriundo de outras fontes

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%

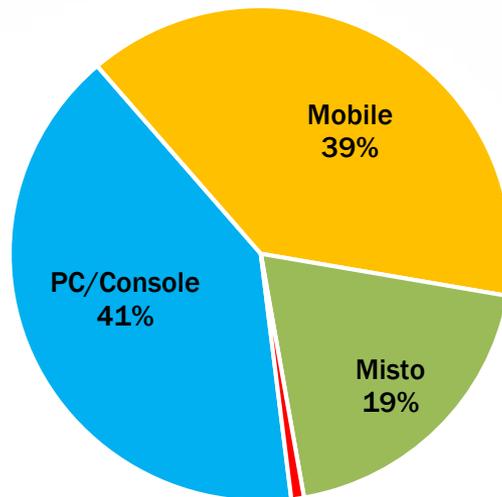
# Gêneros



# Público Alvo dos Projetos

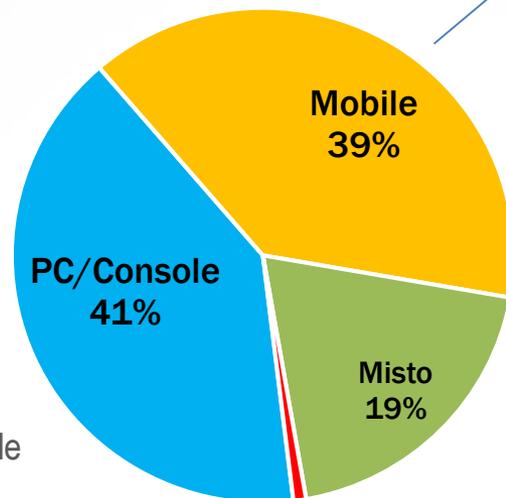


# Plataformas

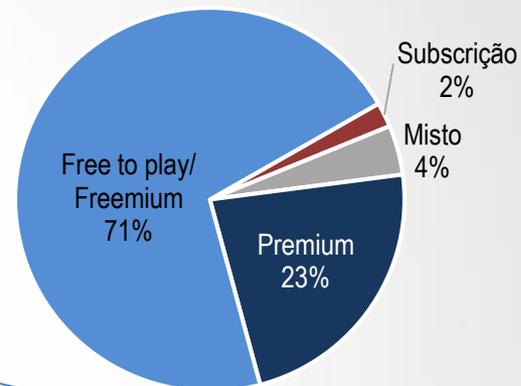


PC/Console	Mobile	Misto	Não especificado
50	48	24	1
40,7%	39,0%	19,5%	0,8%

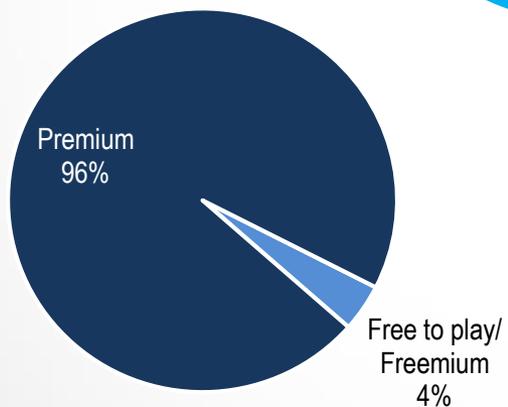
# Monetização



Monetização Mobile



Monetização PC/Console



# 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.
ESPAÑA	DIRETO	5% da receita anual
FRANÇA	DIRETO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VoD TRANSACIONAL: 15% % da receita líquida anual</li> <li>• VoD ASSINATURA: 15% a 26% % da receita líquida anual, a depender da data de estreia nos cinemas das obras do catálogo nos cinemas</li> </ul>
ITÁLIA	DIRETO	5,0% das receitas auferidas com o serviço de VOD
PORTUGAL	FUNDO + DIRETO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Direta: 1% de receitas com VOD</li> <li>• Fundo: 4% da receita publicitária, € 2,00 para cada assinatura</li> </ul>
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]	<ul style="list-style-type: none"><li>• 30% das obras destacadas no catálogo são da UE;</li><li>• 20% das obras destacadas nas seções principais do catálogo são da UE;</li><li>• O provedor realizou ação de marketing em redes sociais relacionada a obras da UE;</li><li>• O provedor transmitiu trailers ou vídeos promocionais uma vez por mês antes como prévia de outros conteúdos;</li><li>• Toda vez que uma nova campanha promocional é lançada, há obras da UE envolvidas</li><li>• Presença de seções ou banners que levam à relação de todas as obras da UE existentes no catálogo;</li><li>• As obras da UE exibidas com destaque apresentam review de críticos;</li><li>• Se há ferramenta de pesquisa que permita selecionar obras por nacionalidade.</li></ul>
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 e destaque de trailers e elementos visuais</u>
Polônia	Indicação do país de origem de cada obra no catálogo;
XXXX	<ul style="list-style-type: none"><li>• Propagandas na homepage do guia eletrônico que façam referência a obras da UE no catálogo;</li><li>• Categoria especial no catálogo dedicada especificamente às obras da UE, sem que, porém, seja a única categoria em que elas se encontram;</li><li>• 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;</li><li>• Referências às obras da UE em artigos de revista ou folders enviados aos assinantes;</li><li>• Presença de obras da UE em campanhas promocionais do serviço.</li></ul>

[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.