

SUGESTÃO nº 15, de 2017

O MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL:

Como os altos impostos em consoles e jogos eletrônicos encarecem o produto, prejudicam o setor no Brasil e favorecem a pirataria e o contrabando no país.

Dedicatória

Dedicamos este projeto a todos da comunidade do Reddit, do servidor Discord, YouTubers e a todos que permitiram que este projeto fosse executado, incluindo, mas não se limitando a:

C.A.R.S
CaioWzy
David Borghi
Davy Jones (Gameplayrj)
GasMaskMonkey
Movie_Zombie
ddreis
Fiaspo
what's zap zap
Aztiel
GrYIIO
GuilhermeGamer
Xbox Mil Grau
PlayStation Arena
Kenji Amaral Kikuchi

Sem vocês, a nossa causa não seria possível. Que a nossa luta pela redução de impostos nos dê um Brasil mais justo!

RESUMO

O mercado de videogames e jogos eletrônicos tem uma forte atuação no mercado mundial e representa um segmento muito importante para a economia, gerando empregos de alta remuneração e financiando pesquisas científicas que contribuem para o desenvolvimento da informática e dos demais setores que envolvem tecnologia.

Devido às altas cargas tributárias nos consoles e jogos eletrônicos, o preço do produto final pode duplicar em relação ao valor do produto ao ser importado. Por este motivo, o mercado brasileiro nesse setor está encolhendo e dando lugar à pirataria e ao contrabando. Por consequência, empresas saem do país e evitam atuar no mercado nacional devido ao risco maior de prejuízo, desfavorecendo o consumidor brasileiro e desperdiçando todo o potencial do mercado nacional.

Governos de vários países já notaram a importância deste setor e criaram medidas de incentivo, o que os motivou a atuar fortemente no mercado mundial. O México é um exemplo: sua arrecadação cresceu a taxas superiores a 30% após a adoção de mecanismos de desoneração tributária.

É necessário corrigir as distorções causadas pelas leis tributárias que só encarecem o produto, dando vantagens à pirataria e ao contrabando por causa do grande desestímulo em adquirir o produto original no varejo brasileiro.

Os incentivos fiscais, como os da Lei da Informática, são uma medida importante que favorece a redução do preço dos produtos comprados em território nacional, tornando mais vantajoso adquirir o produto no varejo brasileiro do que no contrabando e assim movimentando o setor no mercado nacional, reduzindo as atividades do contrabando e da pirataria, fazendo do país um ambiente favorável para o setor e, por consequência, atraindo mais empresas e investidores.

Com consoles e jogos mais baratos em decorrência dos incentivos fiscais e empresas investindo, os consumidores brasileiros passarão a ter preferência pela compra dos produtos no país e enfraquecendo o contrabando.

INTRODUÇÃO

A indústria de criação de jogos eletrônicos faz parte de um segmento muito importante da economia, gera empregos de alta remuneração e auxilia a desenvolver de tecnologias de ponta, beneficiando também outras áreas da informática e da pesquisa científica. Países como China, Estados Unidos, Japão e Coréia do Sul reconheceram a importância deste setor e têm desenvolvido um ambiente fértil para o crescimento do setor chegando a ocupar as primeiras posições do ranking no mercado mundial.

Após a adoção de mecanismos de desoneração tributária no México, o mercado no país cresceu a taxas superiores a 30%; hoje, o país atua fortemente no mercado internacional e ocupa a 14^a posição entre os países com o maior mercado no setor. É também o segundo maior país latino-americano, com a receita de US\$ 1,1 bilhão.

O Brasil também tem uma forte atuação no mercado internacional e latino-americano, ocupando a 12^a posição entre os países do mundo com maior mercado e o primeiro lugar entre os países da América Latina, ultrapassando recentemente o México.

Dados apontam que mesmo o Brasil tendo a terceira maior população de jogadores eletrônicos do mundo e a maior da América Latina, a sua atuação no mercado internacional não é considerada satisfatória se considerarmos que ainda atua na 12^a posição no mercado internacional, ficando muito abaixo de países como Canadá, Espanha, Itália e Coréia do Sul, que possuem uma base de jogadores em média três vezes menor que o Brasil, mas ainda conseguem gerar uma receita igual ou até três vezes maior que a brasileira.

Classificação do mercado de jogos eletrônicos em cada país

Classificação	País	População (em milhões)	Usuários online (em milhões)	Receita
1	China	1.382,3	788,8	24.368,80
2	EUA	324,1	293,6	23.598,40
3	Japão	126,3	117,6	12.447,60
4	Coreia do Sul	50,5	44,6	4.047,30
5	Alemanha	80,7	72,4	4.018,70
6	Reino Unido	65,1	61,1	3.830,20
7	França	64,7	56,7	2.737,90
8	Espanha	46,1	37,6	1.812,00
9	Canadá	36,3	32,8	1.792,20
10	Itália	59,8	41,3	1.742,10
11	Rússia	143,4	110,1	1.414,40
12	Brasil	209,6	136,4	1.274,80
13	Austrália	24,3	21,5	1.199,70
14	México	1286	67,0	1.125,80
15	Taiwan	24,0	21,1	987,80
16	Turquia	79,6	46,8	755,50
17	Indonésia	260,6	56,7	704,40
18	Malásia	30,8	22,8	539,50
19	Holanda	17,0	16,1	521,30
20	Tailândia	68,1	28,7	521,30

O preço final do produto e a grande quantidade de impostos assusta o consumidor e encarece o produto; a consequência direta é a redução drástica da demanda, estagnando o grande potencial do mercado de jogos no Brasil. Do processo de importação até chegar ao consumidor final, passando pela distribuição e varejo, o preço do jogo em mídia física como cartuchos e discos chegam a ficar aproximadamente 49,26% mais caros **somente por causa dos impostos**, e o preço dos consoles – dispositivos dedicados a reproduzir jogos eletrônicos em meio audiovisual – ficam, absurdamente, de 67% a 72% mais caros. Em casos excepcionais, o preço dispara além desta média.

Os consoles são responsáveis por 29% de todo o faturamento mundial no setor, e possuem um papel fundamental na indústria de jogos. Eles ocupam a maior fatia do mercado, com 29% das receitas no setor no mundo chegando a US\$ 29 bilhões em 2016. Infelizmente, em contraste com a importância no mercado e uma receita de U\$ 29 bilhões, esses dispositivos apresentaram queda nas vendas nos anos de 2014 e 2015 para 21% e 24% respectivamente, com retração de 2,5% no ano passado. O encarecimento produto por causa dos tributos é fator determinante para a falta de interesse do consumidor em comprar o produto em território nacional.

Uma pesquisa realizada pelo site UpdateOrDie menciona que 63,9% dos entrevistados compraram um console no varejo brasileiro, 71,2% deles motivados pela garantia do produto. Porém, 36,1% dos entrevistados compraram um console fora do país em viagem internacional ou do contrabando, sendo que 98% deles justificaram a compra devido ao alto preço dos consoles no Brasil.

Os jogos também sofrem desse mal. Um estudo realizado pelo Fórum Nacional Contra a Pirataria e a Illegalidade (FNCP) estima que R\$ 140 milhões foram retirados de circulação do mercado legal devido à pirataria de jogos; isso significa que 82 a cada 100 jogos comercializados no país eram pirateados. Um outro estudo foi realizado pela desenvolvedora independente TinyBuild, que descreve que a tradução de jogos para o idioma local contribui para o aumento da pirataria do jogo no país após o lançamento. O estudo também argumenta que, no primeiro dia do lançamento do jogo *Punch Club* no Brasil, houveram 373 cópias

vendidas e 11.627 cópias pirateadas, demonstrando que o Brasil ocupa a maior taxa de pirataria entre os países pesquisados.

Um artigo publicado pela IQ Intel aborda que a pirataria de consoles e jogos no Brasil ocorre desde final da década de 80, quando todos os consoles e os cartuchos eram cópias falsificadas pois as empresas de jogos não tinham atuação no território brasileiro e era impossível comprar os produtos originais no Brasil até meados anos 90. Neste período, empresas como a Nintendo e Sega começaram a atuar na América Latina, e clones (consoles “genéricos”, vendidos sem a autorização do fabricante), entraram em decadência mas deram lugar ao contrabando.

Com base nas informações apresentadas acima, fica evidente que o imposto excessivo causa distorções no mercado, aumentando as taxas de contrabando e pirataria; o destes artigos eletrônicos como supérfluos e artigos de luxo, com cargas tributárias exorbitantes, gera uma reação em cadeia e causa cada vez mais prejuízos às indústrias. Com efeito, é necessário que os videogames sejam vistos como uma forma de acesso a mídia e ferramenta importante para a inclusão digital em um mercado em crescimento e de grande potencial.

Em entrevista à Veja, Bertrand Chaverot, que comanda a operação brasileira da Ubisoft, justificou que a empresa queria vir ao Brasil para agregar os grandes talentos que aqui residem. Contudo, como já mencionado antes, os altos impostos cobrados no setor inibem a ação da empresa e corroem o interesse de outras multinacionais em atuar no mercado brasileiro.

A IMPORTÂNCIA DO MERCADO DE JOGOS NA ECONOMIA E NA CULTURA NACIONAL E INTERNACIONAL

Um estudo publicado pela Newzoo sobre o mercado de jogos aponta que o Brasil possui a terceira maior base de usuários online do mundo. No país, 36% da população joga algum tipo de jogo por pelo menos uma vez na semana. O país ocupa a 12º colocação em geração de receitas para o mercado de jogos no mundo e a porcentagem de jogadores no país é de 23% de toda a população do país.

Mesmo ocupando a 12ª colocação no ranking e levando em consideração o número de usuários online usado como base para o estudo, o Brasil ainda não possui uma posição em destaque no mercado mundial de jogos eletrônicos. Países com o número de usuários de até três vezes menor que o Brasil conseguem gerar receitas de até três vezes maior do que o país gera no ano. Seguindo o exemplo dos Estados Unidos, China e Japão em relação ao número de usuários online por país, o Brasil deveria ocupar a 3ª ou a 4ª posição no ranking.

Mais da metade do público de jogos eletrônicos brasileiro é formado por mulheres. A maioria se concentra entre os 25 e 34 anos de idade; 42% possuem filhos.

Estima-se que 61% dos jogadores brasileiros compram ou já compraram algum tipo de produto dentro dos jogos eletrônicos, resultando em uma média de US\$ 43,54 gastos por jogador e em um impacto de US\$ 1.274 milhões no mercado brasileiro, responsável pela 12ª posição no ranking mundial. A projeção é de que a receita que este mercado movimenta no Brasil nas atuais circunstâncias será de crescimento em 12,4% até 2018.

Cerca de 32,4% das compras de consoles no Brasil foram feitas durante alguma viagem ao exterior ou no contrabando e a principal justificativa apontada pelos entrevistados no estudo foi de que o alto preço dos consoles no mercado brasileiro tem sido um fator decisivo. Entre os jogadores que compraram consoles em alguma revendedora no Brasil, 86% afirmaram que a ausência de garantia nos produtos comprados fora do país é fator decisivo para que optem pela compra dos consoles apenas no mercado nacional.

O preço foi apontado como o fator decisivo mais importante na hora da compra de um jogo: mais da metade dos jogadores (62,9%) compram até três jogos por ano e apenas 24,1% compram entre quatro e seis jogos por ano; quase a metade dos brasileiros (48%) têm o hábito de comprar jogos usados.

Devido a popularização dos smartphones e do amadurecimento do público brasileiro de jogos eletrônicos, o país tem se tornado o 4º maior consumidor de jogos do mundo, o que fez com que as oportunidades de empregos no setor crescessem 13 vezes mais do que o mercado de trabalho geral nos últimos anos. Os salários oferecidos começam em R\$ 3 mil e podem chegar a R\$ 8 mil. A vantagem não é só o salário: há mais vagas do que profissionais qualificados no Brasil e a demanda por profissionais na área é grande.

A diretora da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames), Eliana Russi, apontou em entrevista ao G1 que, em 2008, haviam 43 empresas de jogos eletrônicos no Brasil; em 2014, esse número subiu para 130. Um aumento de 600% do número de empresas no ramo em oito anos.

De acordo com entrevista ao G1 do analista da Coordenação de Serviços e Comércios do IBGE, Roberto Saldanha, o mercado de produção de videojogos impulsionou o setor de informática no país representando um crescimento de 4,2%; em contrapartida, o volume de serviços no país caiu 4,6% no ano de 2016.

O mercado de jogos no Brasil é muito voltado aos smartphones, pela acessibilidade e alcance. O país tem pouca presença no mercado de jogos para os consoles, o alto custo dos consoles, a queda nas vendas e a dificuldade na distribuição faz com que os estúdios brasileiros atuem majoritariamente apenas no mercado de jogos mobile e computadores.

A importância do setor de videojogos não está limitada apenas a economia, como todos os demais setores da indústria audiovisual. Embora sua manifestação seja muito expressiva na geração de empregos e renda, os jogos eletrônicos também são oriundos da produção cultural.

A Análise de Impacto regulatório publicada pela ANCINE (Agência Nacional de Cinema) destaca que “cada jogo eletrônico, como produto da criatividade humana é, portanto, parte indissociável da cultura que o gerou, traz imbuído intrinsecamente valores, tradições e crenças desta cultura, sendo capaz de produzir

ou representar um ou mais de seus traços distintivos espirituais, materiais, intelectuais ou afetivos. Ressalte-se que a capacidade dos jogos eletrônicos de revelar elementos da cultura de um povo é acentuada pelo seu caráter lúdico e interativo.”

A mesma análise também menciona que a indústria de jogos eletrônicos tem um forte impacto no desenvolvimento científico e promove a inovação tecnológica: “A produção de jogos combina a aplicação de conhecimentos de teoria dos jogos, tecnologia da informação, narrativa audiovisual, animação, design gráfico, ilustração, sonoplastia, música, entre outros, demandando pessoal altamente qualificado para formação de equipes multidisciplinares capazes de gerar produtos competitivos e inovadores.”

COMO A ALTA CARGA TRIBUTÁRIA IMPACTA DIRETAMENTE O CRESCIMENTO DA PIRATARIA E DO CONTRABANDO

É inquestionável que a pirataria inibe o crescimento do rol desenvolvedores e o interesse no setor. Muitos desenvolvedores, e principalmente os pequenos, sofrem imensamente com a pirataria porque ela representa um risco e aumenta o preço final do produto em razão da queda de receita causada pela falsificação.

Por causa do encarecimento do produto causado diretamente, os consumidores que compram o jogo legítimo acabam arcando com todo o prejuízo causado às empresas, comprando menos e movimentando menos dinheiro no mercado como um todo. As empresas também costumam a remover ou adicionar alguns recursos ao jogo para desestimular a pirataria, prejudicando o consumidor.

O custo altíssimo é principalmente causado pelas taxas incidentes. Se comparados os preços dos jogos nos Estados Unidos e na Europa, após uma conversão para reais será possível sentir a mão pesada da carga tributária. A diferença é absurda.

O princípio da essencialidade na tributação é utilizado como justificativa para a grande quantidade de impostos cobradas em cima dos consoles e jogos e para tributar pesadamente os produtos importados reduzindo a demanda e a oferta dos produtos no mercado nacional. Tudo isso faz com que um videogame seja vendido nos EUA em média por US\$ 249 e que chegue ao Brasil pelo triplo do valor – ou mais. Um exemplo da nossa exorbitante taxação: o PlayStation 3 nas lojas brasileiras sai, em média, por R\$ 1.399,00. Porém, após pesquisa pelo mesmo produto em lojas que vendem produtos trazidos do Paraguai, é possível encontrá-lo por R\$ 950, em média – e, se for realizada uma pesquisa, até por menos.

Imposto de importação segundo tarifa externa comum

NCM	Descrição	TEC
95.04	Consoles e máquinas de jogos de vídeo, artigos para jogos de salão, incluindo os jogos com motor ou outro mecanismo, os bilhares, as mesas especiais para jogos de cassino e os jogos de balizas automáticos (boliche, por exemplo)	
9504.20.00	Bilhares de qualquer tipo e seus acessórios	20
9504.30.00	Outros jogos que funcionem por introdução de moedas, papéis-moedas, cartões de banco, fichas ou por outros meios de pagamento, exceto os jogos de balizas automáticos	20
9504.40.00	Cartas de jogar	20
9504.50.00	Consoles e máquinas de jogos de vídeo, exceto os classificados na subposição 9504.30	20
9504.90	Outros	
9504.90.10	Jogos de balizas automáticos	0
9504.90.90	Outros	20

Segundo a Sony, em 2013, o console chegava às zonas aduaneiras brasileiras no valor de R\$ 858,00. Logo, apenas ao chegar no País, o produto já passa por uma alteração significativa por taxas superior àquela aplicada nos EUA.

Importação de console PlayStation 4 em 2013 – imposto de importação

Tributo	Base de Cálculo (R\$)	Alíquota (%)	Valor (R\$)
Imposto de Importação	858,00	20	171,60
	Valor aduaneiro presumido, segundo dado da Sony		
Total de tributos a recolher	171,60		

Após a chegada do produto no Brasil, incide outro valor também catalogado pela regulamentação. Esse valor refere-se ao Imposto sobre Produtos

Industrializados (IPI) e possui uma alíquota diferente da aplicada anteriormente por se tratar de um outro imposto. A sua alíquota referente pode ser encontrada na tabela abaixo.

Tabela de incidência do imposto sobre produtos industrializados

NCM	Descrição	Alíquota
95.04	Consoles e máquinas de jogos de vídeo, artigos para jogos de salão, incluindo os jogos com motor ou outro mecanismo, os bilhares, as mesas especiais para jogos de cassino e os jogos de balizas automáticos (boliche, por exemplo)	
9504.20.00	Bilhares de qualquer tipo e seus acessórios	40
	Ex 01 - Gizes	20
9504.30.00	Outros jogos que funcionem por introdução de moedas, papéis-moedas, cartões de banco, fichas ou por outros meios de pagamento, exceto os jogos de balizas automáticos	20
9504.40.00	Cartas de jogar	10
9504.50.00	Consoles e máquinas de jogos de vídeo, exceto os classificados na subposição 9504.30	50
	Ex 01 - Partes e acessórios dos consoles e das máquinas de jogos de vídeos cujas imagens são reproduzidas numa tela de um receptor de televisão, num monitor ou noutra tela ou superfície externa	40
	Ex 02 - Máquinas de jogos com vídeo com tela incorporada, portáteis ou não, e suas partes	20
9504.90	Outros	
9504.90.10	Jogos de balizas automáticos	20
9504.90.90	Outros	20
	Ex 01 - Dados e copos para dados	40
	Ex 02 - Ficha, marca (escore) ou tento	40

O NCM referente ao console é o mesmo utilizado anteriormente; pode-se aferir que mais 50% do valor base do produto acrescido do Imposto de Importação seria adicionado aos impostos referentes. Na tabela a seguir, os valores referentes foram devidamente expressos.

Importação de console PlayStation 4 em 2013 – imposto de importação + IPI

Tributo	Base de Cálculo (R\$)	Alíquota (%)	Valor (R\$)
Imposto de Importação	858,00	20	171,60
	Valor aduaneiro presumido, segundo dado da Sony		
Imposto sobre Produtos Industrializados	1.029,60	50	514,80
	Valor aduaneiro acrescido do valor do II		
Total de tributos a recolher			686,40

A adição de outros impostos vai se acumulando, cada um com suas devidas regras. Pode-se averiguar também o PIS/PASEP, COFINS e o ICMS. Na próxima tabela estão os impostos, as bases de cálculo e seus valores referentes.

**Importação de console PlayStation 4 em 2013 – II + IPI + PIS/PASEP + COFINS +
ICMS/SP**

Tributo	Base de Cálculo (R\$)	Aliquota (%)	Valor (R\$)
Imposto de Importação	858,00	20	171,60
	Valor aduaneiro presumido, segundo dado da Sony		
Imposto sobre Produtos Industrializados	1.029,60	50	514,80
	Valor aduaneiro acrescido do valor do II		
Contribuição ao PIS/PASEP	858,00	1,65	14,16
	Valor aduaneiro presumido, segundo dado da Sony		
COFINS	858,00	7,6	65,21
	Valor aduaneiro presumido, segundo dado da Sony		
Imposto sobre a Circulação de Mercadorias e Serviços	2.165,03	25	541,26
	Valor aduaneiro acrescido de todos os tributos, inclusive o ICMS		
Total de tributos a recolher			1.307,03

Pode-se inferir que o valor de todos esses impostos advindos de um produto que chega em zona aduaneira brasileira enquadrada no código referente ao de um console de videogame passará pelas mesmas tributações. No caso do PS4, o valor de R\$ 1307,03 representa 152% do valor de chegada do console no Brasil.

O excesso de impostos causado pela tributação excessiva faz do valiosíssimo mercado de jogos no Brasil um mercado instável. Os jogos são um fenômeno recente no país, e alguns setores do governo ainda possuem um certo preconceito com a indústria, pois não existe um grande interesse em desenvolvê-la; afinal, muitas pessoas consideraram os jogos eletrônicos supérfluos, ignorando os aspectos econômicos e culturais do setor.

Preço do Xbox One no Brasil e no mundo

País	Preço
Brasil	R\$ 2.300,00
Inglaterra	R\$ 1.573,00
União Européia	R\$ 1.524,00
Nova Zelândia	R\$ 1.428,00
EUA	R\$ 1.141,00
Canadá	R\$ 1.093,00

A consultoria GfK realizou um estudo que sustenta a tese apresentada acima: os jogadores brasileiros afirmam que os videojogos estão caros no Brasil e não estão dispostos a pagar valores acima de R\$ 250 por cada título.

O mesmo estudo aponta uma queda de 16% no volume de unidades vendidas em comparação ao ano anterior e retração de 10,7% no faturamento dentro do mesmo período analisado. De acordo com Felipe Mori, coordenador de atendimento da GfK, a variação do preço médio dos jogos foi responsável pela queda: no mesmo período, em 2016, os videojogos ficaram de 7,1% mais caros.

A diferença entre o preço entre os produtos vendidos no brasil e no contrabando é clara; por este motivo, muitas pessoas se sentem atraídas pelo “mercado cinza” devido ao preço absurdamente menor,

O produto contrabandeado tem se tornando um atrativo devido ao preço absurdamente menor comparado ao do mercado brasileiro. Os produtos oriundos do contrabando driblam os principais impostos brasileiros aplicados no produto que

inclui: IPI, PIS, COFINS e ICMS além da margem de lucro do distribuidor e do varejo somado aos custos de transporte, seguro e dentre outros.

A incidência de impostos em consoles e jogos depende da forma de distribuição deles é feita no país. Se um produto for importado, serão atribuídas diversas taxas devido ao Regulamento Aduaneiro do Brasil. Nesse caso, o console da Sony seria submetido ao Imposto de Produto Importado e seu valor é referente à sua Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM).

Como pode-se aferir da imagem abaixo, com exceção dos jogos de balizas automáticas (bolíche), o valor da Tarifa Externa Comum (TEC) é referente a 20% do valor do produto.

Entretanto, ainda há a necessidade da distribuição do produto ao consumidor final. A partir daqui, fica difícil o cálculo preciso de tributos e margens de ganho referentes às empresas responsáveis pela distribuição. Utilizando a Análise de Impacto Regulatório disponibilizada pela Ancine com relação à tributação de jogos e produtos audiovisuais dessa natureza, foram realizados certos cálculos que se dispunham à aproximar de um valor real. Para fins ilustrativos, dispõe-se da tabela acerca da distribuição do console PS4.

Distribuição de console PlayStation 4 importado em 2013 - formação de preço e tributação

Distribuição		
Custo de Importação:	Valor aduaneiro do PS4 somado aos tributos de importação	R\$ 2.165,03
Crédito de IPI:	Valor do IPI pago na importação	(R\$ 514,80)
Crédito de ICMS:	Valor de ICMS pago na importação	(R\$ 541,26)
Crédito de PIS/PASEP:	Valor de PIS/PASEP pago na importação	(R\$ 14,16)
Crédito de COFINS:	Valor de COFINS pago na importação	(R\$ 65,21)
Custo de Aquisição:	Custo efetivo para o distribuidor, dado o aproveitamento de créditos	R\$ 1.029,60
Margem sobre Custo:	Estimativa de margem: considera PIS/PASEP, COFINS, demais tributos, frete, seguro, lucro e qualquer outro valor necessário ao distribuidor (17,267%)	R\$ 214,89
Custo + Margem (Preço):	Custo de aquisição para o distribuidor somada à sua margem	R\$ 1.244,49
Base de Cálculo do ICMS:	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)	R\$ 1.659,31
ICMS-SP:	Alíquota de 25% sobre a base de cálculo (25%)	R\$ 414,83
Valor da Operação:	Valor em Nota Fiscal considerado para cálculo do IPI	R\$ 1.659,31
IPI:	Alíquota de 50% sobre o valor da operação (50%)	R\$ 829,66
Preço ao Varejista:	Custo efetivo para o varejista (como o varejista não poderá aproveitar créditos para o IPI, o seu custo é o valor da operação somado ao IPI)	R\$ 2.488,97

Margem sobre custo:	Estimativa de margem: considera PIS/PASEP, COFINS, demais tributos, frete, seguro, lucro, e qualquer outro valor necessário ao varejista	21,075% R\$ 547,82
Custo + margem (preço):	Custo de aquisição varejista somado à sua margem	R\$ 2.599,97
Desconto condicional:	Desconto oferecido ao consumidor para pagamento à vista e, por ser condicional, deve integrar a base de cálculo do ICMS	R\$ 399,90
Base de cálculo do ICMS:	Preço formado somado ao valor do desconto condicional e do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)	R\$ 3.999,03
ICMS-SP:	Alíquota de 25% sobre a base de cálculo	25% R\$ 999,76
Preço ao consumidor:	Custo efetivo para o consumidor	R\$ 3.999,03

Para que não haja a incorporação acumulada tributária, é feito o cálculo retrocedido para a obtenção do custo efetivo para o distribuidor (R\$ 1.029,60); a partir daí, são acumulados excessos devido ao cálculo dos impostos e da estimativa de margem sobre custo serem incorporados ao preço de entrada do produto no país. O preço para o varejista já chega a aproximadamente R\$ 2.500,00. No caso dele, não haverá créditos referentes ao IPI.

Fazendo-se do uso do mesmo raciocínio e aplicando-o ao varejista, tem-se o seguinte resultado.

O preço ao consumidor atinge aproximadamente R\$ 4000,00 e representa um aumento de 366,08% em relação ao valor inicial. Os impostos de mais impacto foram, respectivamente, IPI, ICMS, II, COFINS e PIS/PASEP. Em relação à Carga Tributária Total, os valores para cada tipo de imposto estão distribuídos a seguir.

Importação, distribuição e varejo de console PlayStation 4 – carga tributária total

Tributo	Carga total (%)	Valor (R\$)
Imposto de importação	6,31	171,60
Imposto sobre produtos industrializados	49,45	1.344,36
Contribuição ao PIS/PASEP	1,27	34,42
COFINS	6,21	168,74
Imposto sobre a circulação de mercadorias e serviços	36,77	999,76

É do entendimento dos elaboradores deste documento que a redução das alíquotas referente ao NCM 9504.50.00 podem ser significativamente diminuídas no preço ao consumidor final tendo em vista que as etapas de distribuição e de vendedores varejistas são essenciais. Não há impacto tão significativo para a redução de alíquotas na garantia de concessões ou na revisão de impostos impactados por esse produto cuja Carga Tributária Total representa 67,99% do valor final do produto.

Outros meios estão disponíveis para o público, mas é decisão exclusiva de cada empresa produtora de conteúdo e/ou consoles se realmente devem aplicá-las. Dentre as medidas, pode-se citar a instalação de uma montadora nacional para estimular a economia no país e facilitar a venda de produtos fabricados no Brasil. Felizmente, a Sony também optou por esse meio devido ao potencial que o mercado brasileiro possui e por já estar familiarizada com ele devido a existência de inúmeros outros produtos.

A seguir há algumas tabelas com análises semelhantes aos consoles importados para que se possa entender como fabricar e vender os jogos eletrônicos e consoles no país causa grande impacto no preço.

Produção de console nacional PlayStation 4 - formação de preço e tributação

Produção			
Custo de Manufatura:	Custo da manufatura do PlayStation 4, já com as margens		R\$ 638,09
Base de Cálculo do ICMS:	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)		R\$ 850,79
ICMS-SP:	Alíquota de 25% sobre a base de cálculo	25%	R\$ 212,70
Valor da Operação:	Valor em Nota Fiscal considerado para cálculo do IPI		R\$ 850,79
IPI:	Alíquota de 50% sobre o valor da operação	50%	R\$ 425,39
Preço ao Distribuidor:	Soma do valor da operação ao IPI		R\$ 1.276,18

Distribuição de console nacional PlayStation 4 - formação de preço e tributação

Distribuição			
Custo de produção:	Preço ao distribuidor do console		R\$1.276,18
Crédito de IPI:	Valor de IPI pago na produção		(R\$425,39)
Crédito de ICMS:	Valor de ICMS pago na produção		(R\$212,70)
Custo de Aquisição:	Custo efetivo para o distribuidor, dado o aproveitamento de créditos		R\$ 638,09
Margem sobre custo:	Estimativa de margem: considera PIS/PASEP,	9,104%	R\$ 63,91

	COFINS, demais tributos, frete, seguro, lucro e qualquer outro valor necessário ao distribuidor. Importante ressaltar que o PlayStation 4 é subsidiado pela Sony ao aumentar a base de consumo dos jogos, por isso a baixa margem aplicada		
Custo + Margem (Preço):	Custo de aquisição para o distribuidor somada à sua margem		R\$ 702,00
Base de Cálculo do ICMS:	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)		R\$ 935,99
ICMS-SP:	Alíquota de 25% sobre a base de cálculo	25%	R\$ 234,00
Valor da Operação:	Valor em Nota Fiscal considerado para cálculo do IPI		R\$ 935,99
IPI:	Alíquota de 50% sobre valor da operação	50%	R\$ 468,00
Preço ao Varejista:	Soma do valor da operação do IPI (como varejista não poderá aproveitar as créditos de IPI, o seu custo é o valor da operação somado ao IPI)		R\$ 1.403,99

Varejo de console nacional PlayStation 4 – formatação de preço e tributação

Varejo			
Custo de Distribuição:	Preço ao varejista do console		R\$ 1.403,99
Crédito de ICMS:	Valor de ICMS pago na aquisição		R\$ 234,00
Custo de Aquisição:	Custo efetivo para o varejista, dado o aproveitamento de créditos		R\$ 1.169,99
Margem sobre Custo:	Estimativa de margem: considera PIS/PASEP, COFINS, demais tributos, frete, seguro, lucro e qualquer outro valor necessário ao varejista	22%	R\$ 330,00
Custo + Margem (Preço):	Custo de aquisição para o distribuidor somada à sua margem		R\$ 1.499,99
Base de Cálculo do ICMS:	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)		R\$ 1.999,99
ICMS-SP:	Alíquota de 25% sobre a base de cálculo	25%	R\$ 500,00
Preço ao Consumidor:	Soma final		R\$ 1.999,99

O valor é de aproximadamente 50% do valor sobre o produto importado para a produção do console e a Carga Total Tributária pode ser aferida a seguir.

Produção, distribuição e varejo de PlayStation 4 nacional - carga tributária total

Tributo	% na Carga Total	Valor (R\$)
Imposto sobre Produtos Industrializados	48,35%	468,00
Imposto sobre a Circulação de Mercadorias e Serviços	51,65%	500,00
Total de tributos a recolher		967,99

A redução de 67,99% para 48,39% do valor total é significativa e muito apreciada para todos os setores por estimular mais o comércio. Entretanto, os preços praticados estão um pouco fora da realidade do trabalhador brasileiro médio. Além disso, não são todas as empresas que possuem a vontade de instalar centros empresariais no Brasil, como é o caso da Nintendo. Entretanto essa porcentagem não reflete a totalidade de impostos atribuídos quando comparados ao valor de entrada e de manufatura nacional, que são respectivamente 316,90% e 151,70%.

Impostos sobre Valor Inicial	Valor Inicial (R\$)	Valor da Carga Tributária Total (R\$)	Percentual acerca do valor inicial
Nacional	638,09	967,99	151,70%
Importado	858,00	2.718,97	316,90%

Essa alta carga tributária afasta o consumidor e desestimula o investimento de empresas na área. Existem propostas atualmente elaboradas pela Análise Regulatória de Impacto da Ancine para uma solução intermediária que não abdique do incentivo à produção nacional em relação à importação e que torne o Brasil mais atraente para melhor representar os interesses desse setor. Entretanto, essas propostas não incluem a diminuição efetiva de impostos relacionados a jogos e consoles. Em relação a diversos produtos de informática, os jogos saem em desvantagem com relação à carga tributária. Esse documento propõe a redução parcial para o fim de estimular o comércio desses produtos considerados entretenimento, cultura e arte provindos do audiovisual.

De forma semelhante, os jogos também são impactados como os consoles. Para sintetizar as informações aqui presentes, serão distribuídos os dados também provenientes da Ancine que comparam os jogos importados e nacionais, e, depois, uma breve análise sobre o impacto da atual tributação brasileira.

Importação de jogo em mídia física – II + IPI + PIS/PASEP + COFINS + ICMS-SP

Tributo	Base de cálculo (R\$)	Alíquota (%)	Valor (R\$)
Imposto de importação	126,36	16	23,11
	Valor aduaneiro presumido: 65% do varejo dos EUA		
Imposto sobre produtos industrializados	146,58	15	25,13
	Valor aduaneiro acrescido do valor do II		
Contribuição ao PIS/PASEP	126,36	2,1	3,03
	Valor aduaneiro presumido		
COFINS	126,36	9,65	13,94
	Valor aduaneiro presumido		
Imposto sobre a circulação	240,34		

de mercadorias e serviços	Valor aduaneiro acrescido de todos os tributos, inclusive ICMS	5	11,04
Total de tributos a recolher:			76,25

Produção, distribuição e varejo de PlayStation 4 nacional - carga tributária total

Tributo	% na Carga Total	Valor (R\$)
Imposto sobre Produtos Industrializados	48,35%	468,00
Imposto sobre a Circulação de Mercadorias e Serviços	51,65%	500,00
Total de tributos a recolher		967,99

Produção de jogo em mídia física nacional - formação de preço e tributação

Produção			
Custo de Manufatura:	Custo da manufatura da mídia física, já com margens e considerando fretes a serem suportados na cadeia		R\$14,99
Custo de Direitos	Negociação de direitos necessários à exploração econômica do jogo		R\$74,97
Base de Cálculo do ICMS	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)		R\$94,70
ICMS	Carga total de 5% (Convênio ICMS CONFAZ nº. 81/15)	5%	R\$4,73
Valor da Operação:	Valor em Nota Fiscal considerado para cálculo do IPI		R\$94,70
ICMS:	Carga total de 5% (Convênio ICMS CONFAZ nº 81/15)	5%	R\$10,84
Preço ao Consumidor:	Soma final (considerando PIS/PASEP e COFINS devido em toda a cadeia)		R\$257,89

Distribuição de jogo importado em mídia física – formação de preço e tributação

Distribuição			
Tributo	Base de Cálculo (R\$)	Alíquota (%)	Valor (R\$)
Custo de Importação	Valor aduaneiro do jogo somado aos tributos de importação		R\$ 220,70
Crédito de IPI	Valor de IPI pago na importação		(R\$ 25,13)
Crédito de PIS/PASEP	Valor de PIS/PASEP pago na importação		(R\$ 3,03)
Crédito de COFINS	Valor de COFINS pago na importação		(R\$ 13,94)
Custo de Aquisição	Custo efetivo para o distribuidor, dado o aproveitamento de créditos		R\$ 178,60
Margem sobre custo:	Estimativa de margem: considera PIS/PASEP, COFINS, demais tributos, frete, seguro, lucro é qualquer outro valor necessário ao distribuidor	17,267%	R\$ 37,27
Custom + Margem (Preço)	Custo de aquisição para o distribuidor somada à sua margem		R\$ 215,87
Base de Cálculo do ICMS	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)		R\$ 227,23
ICMS	Carga total de 5% (Convênio ICMS CONFAZ nº81/15)	5%	R\$ 11,96
Valor da operação	Valor em Nota Fiscal considerado para cálculo do IPI		R\$ 227,23

IPI	Alíquota de 15% sobre o valor da operação	15%	R\$ 34,09
Preço ao Varejista	Custo efetivo para o varejista (como o varejista não poderá aproveitar créditos de IPI, o seu custo é o valor de operação somado ao IPI)		R\$ 261,32

Varejo de jogo importado em mídia física – formação de preço e tributação

Varejo			
Custo de Importação:	Valor aduaneiro do jogo somado aos tributos de importação		R\$261,31
Crédito de PIS/PASEP:	Valor de PIS/PASEP pago na importação		(R\$6,03)
Crédito de COFINS:	Valor de COFINS pago na importação		(R\$28,63)
Custo de Aquisição:	Custo efetivo para o distribuidor, dado o aproveitamento de créditos		R\$226,66
Margem sobre Custo:	Estimativa de margem: considera PIS/PASEP, COFINS, demais tributos, frete, seguro, lucro e qualquer outro valor necessário ao distribuidor	21,075%	R\$60,52

Custo + Margem (Preço):	Custo de aquisição para o distribuidor somada à sua margem		R\$287,18
Base de Cálculo do ICMS:	Preço formado somado ao valor do próprio ICMS (“cálculo por dentro”)		R\$302,30
ICMS:	Carga total de 5% (Convênio ICMS CONFAZ nº. 81/15)	5%	R\$15,11
Preço ao consumidor	Custo efetivo para o varejista (como o varejista não poderá aproveitar créditos de IPI, o seu custo é o valor da operação somado ao IPI)		R\$302,30

Importação, distribuição e varejo de jogo em mídia física - carga tributária total

Tributo	% na Carga Total	Valor (R\$)
Imposto de Importação	15,52%	23,11
Imposto sobre Produtos Industrializados	39,77%	59,22
Contribuição ao PIS/PASEP	3,26%	4,86
COFINS	16,26%	24,21
Imposto sobre a Circulação de Mercadorias e Serviços	25,19%	37,51
Total de tributos a recolher:		148,91

Produção, distribuição e varejo de jogo em mídia nacional – carga tributária total

Tributo	Carga total (%)	Valor (R\$)
Imposto sobre produtos industrializados	26,29	19,69
Contribuição ao PIS/PASEP	7,39	5,53
Imposto sobre circulação de mercadorias e serviços	29,55	22,14
Total de tributos a recolher:		74,90

Pode-se aferir dessas tabelas que em relação ao valor inicial de entrada no Brasil e de manufatura e de direitos dos jogos, tem-se, respectivamente, 117,85% e 83,26%. São percentuais menores em relação aos referentes a consoles; entretanto, os valores ainda são percebidos como altos pelo público. Isso pode ser explicado devido a fatores regionais e econômicos, além do valor atual cobrado pelos impostos. O brasileiro, por ter uma moeda desvalorizada em relação ao dólar e, na média, poder aquisitivo menor que o americano, acaba optando por soluções mais viáveis, porém desreguladas e até mesmo ilegais, como é o caso da pirataria.

Vários países entenderam a importância do setor e adotam o método de incentivo através da redução de impostos no setor de jogos. O Canadá é um exemplo: dezenas de desenvolvedoras de jogos, incluindo as grandes nacionais, foram atraídas para o mercado de jogos canadense por causa das isenções e incentivos fiscais tornando o país um polo na indústria. Para o país, os jogos digitais são parte da cultura. A decisão inteligente do país resultou no crescimento do mercado movimentando mais de US\$ 1,7 bilhão em faturamento com um número superior a 350 empresas do ramo no país com 16 mil empregos diretamente gerados pelo crescimento do setor ocupando o 3º lugar no ranking entre os países com mais pessoas empregadas na área. O país tornou-se um país mais atraente para o setor do que a França e o Reino Unido, por exemplo. Países como Rússia,

China, Índia e Coréia do Sul adotaram medidas de incentivo. Na América Latina, o mercado mexicano cresceu a taxas superiores a 30% ao ano após a adoção de mecanismos de desoneração tributária.

Após uma análise de todos os dados apresentados neste documento, nota-se que as barreiras econômicas impostas nos consoles e jogos importados não favoreceram o mercado nacional de jogos como deveriam: apesar do forte potencial e do grande tamanho do mercado brasileiro, o resultado está longe de ser satisfatório e compatível com a quantidade de potenciais consumidores no mercado brasileiro, que inclusive, é a terceira maior do mundo de acordo com o estudo da Newzoo.

Há 24 anos, o país beneficia as empresas do setor de tecnologia com incentivos fiscais por meio da Lei da Informática (conforme as leis 8.248/91, 10.176/01, 11.077/04 e 13.023/14), aplicando a redução da alíquota do IPI nos produtos da área de tecnologia da informação, automação e telecomunicações. Reduzir impostos sob consoles e jogos eletrônicos importados e nacionais é o caminho certo para que o país possa tirar proveito de todo o seu potencial no setor.

A IMPORTÂNCIA DO DESENVOLVIMENTO DA INDÚSTRIA DE JOGOS NACIONAIS PARA A CULTURA BRASILEIRA

Algumas pessoas se perguntam se videogames são uma forma válida de cultura. Afinal, eles começaram inexpressivos, na década de 1970, com um pequeno jogo chamado Pong. Simulando uma partida de tênis, ele utilizava barras em preto e branco para as raquetes e um pequeno ponto para a bola; pequenos chiados indicavam quando ela batia na raquete. Como um jogo assim poderia ser considerado cultura?

Ao nos deslocarmos 40 anos no tempo, podemos perceber a miopia de quem ficou para trás: os jogos eletrônicos foram ficando cada vez mais sofisticados, com áudio e vídeo cada vez melhor e mais sofisticado. Hoje temos simulações com realidade virtual; trilhas sonoras desenvolvidas por orquestras sinfônicas; jogos desenvolvidos por indústrias cinematográficas para complementar o rendimento bilionário de seus filmes. E o Brasil está ficando para trás, com uma indústria em pior estado que na década de 1990 – tudo por causa da miopia de se obter lucros grandes em um pequeno prazo, sem observar os benefícios que a simplificação de impostos geraria à nossa relevância internacional.

Apesar do Brasil produzir jogos eletrônicos desde a década de 1991, com os personagens de Maurício de Souza na adaptação Mônica no Castelo do Dragão e de ter a 11ª maior indústria de jogos no mundo, os elevados impostos inibem a expressão cultural que esta lucrativa indústria, de quase 100 bilhões de dólares em 2015, a alta tributação inibe o potencial cultural de nosso setor.

Recentemente, tivemos grandes jogos sendo lançados, como: a Lenda do Herói (<http://alendadoherois.com.br/>) elaborado pelo YouTuber Marcos Castro (<https://www.youtube.com/watch?v=QjCvTBZ8pWI>) que possui uma narrativa cantada que muda conforme as ações do jogador, ou o jogo Trajes Fatais, inspirado na série Street Fighter e com um toque “freudiano”: cada personagem possui um “lado B” quase subconsciente, a ser desbloqueado pelo jogador.

Ainda que os jogos eletrônicos sejam uma fonte milionária de catarse e diversão, nosso mercado está bem atrás em comparação ao restante do mundo. Em 2015, por exemplo, apenas 5 jogos foram lançados no Brasil; segundo listagem na Wikipédia, um jogo amador, lançado por fãs, foi contabilizado. Todos os jogos são de desenvolvedoras pequenas. Em 2016, a situação fica ainda pior: apenas dois jogos lançados, e idem em 2017. Isto demonstra que, se o Brasil visa proteger seu incipiente mercado de jogos com estas políticas, o excesso de protecionismo e regulamentação sufoca o mercado, nunca deixando que tenhamos uma linguagem e indústria cultural expressiva.

Desenvolver jogos é, sim, uma forma de movimentar a economia. Isto, inclusiva, foi discutido extensivamente neste projeto. Mas não é só uma questão de economia: é uma forma do país reafirmar sua identidade.

Segundo própria ANCINE, “a indústria de jogos eletrônicos também promove inovação tecnológica e desenvolvimento científico, impulsionando o crescimento de outros segmentos de mercado”. Ora, alienar os brasileiros com taxas onerosas que mais que dobram o preço de jogos eletrônicos já é, por si só, questionável; mas mais grave ainda é a alienação cultural que isso promove. Alienação cultural não só interna, mas também externa: Como podemos deixar um país como o Brasil, que é quase um continente, afundar no esquecimento enquanto o Japão, com um território menor que o estado de São Paulo, possui a maior indústria de jogos do mundo?

REFERÊNCIAS

1. PROJETO DE LEI Nº , DE 2007.

http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/prop_mostrarIntegra;jsessionid=A5F4C31BA4DB5E6D9D99824D08BEDF45.proposicoesWebExterno2?codteor=439579&filename=Tramitacao-PL+300/2007

2. MERCADO MUNDIAL DE GAMES DEVE MOVIMENTAR US\$ 91,5 BILHÕES EM 2015.

<https://www.tecmundo.com.br/jogos/78784-mercado-mundial-games-deve-movimentar-us-91-5-bilhoes-2015.htm>

3. 2016 GLOBAL GAMES MARKET REPORT. AN OVERVIEW OF TRENDS & INSIGHTS.

http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2016_Global_Games_Market_Report.pdf

4. PESQUISA GAMES BRASIL 2016.

https://media.wix.com/ugd/29fc6b_fd93f81c8ae945ec9aebb55fcacb8ad0.pdf

5. PESQUISA GAMES BRASIL 2015.

https://media.wix.com/ugd/29fc6b_293fc67c1ad74f7997bb1589c749ef87.pdf

6. ANÁLISE DE IMPACTO REGULATÓRIO – AIR.

http://www.ancine.gov.br/sites/default/files/consultas-publicas/AIR-JogosEletronicos_0.pdf

7. A LEI DE INFORMÁTICA.

<http://leidainformatica.com/a-lei-de-informatica/>

8. NEWZOO SUMMER SERIES #13: BRAZILIAN GAMES MARKET

<https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-13-brazilian-games-market/>

9. CARREIRAS DE JOGOS ELETRÔNICOS TÊM FUTURO PROMISSOR NO BRASIL.

<http://odia.ig.com.br/portal/educacao/mercadodetrabalho/carreiras-no-mercado-de-jogos-eletr%C3%B4nicos-t%C3%A3o-futuro-promissor-no-brasil-1.505625>

10. CULPANDO ALTOS IMPOSTOS, NINTENDO ENCERRA OPERAÇÕES NO BRASIL.

<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/01/09/nintendo-encerra-operacoes-no-brasil.htm>

11. JOGOS NO BRASIL. POR QUE É TÃO CARO COMPRÁ-LOS.

<https://thenextgenerationweb.wordpress.com/2016/06/03/jogos-no-brasil-por-que-e-tao-caro-compra-los/>

12. MERCADO DE GAMES FATURA CERCA DE U\$ 1 BILHÃO POR ANO NO BRASIL.

<http://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2015/10/mercado-de-games-fatura-cerca-de-us-1-bilhao-por-ano-no-brasil.html>

13. MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS CRESCE NO BRASIL E GERA EMPREGOS NA ÁREA.

<http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2013/07/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-no-brasil-e-gera-empregos-na-area.html>

14. MERCADO DE GAMES ESTÁ AQUECIDO NO BRASIL, MAS AINDA É DESAFIADOR PARA DESENVOLVEDORES.

<http://adrenaline.uol.com.br/2017/04/14/48743/mercado-de-games-esta-aquecido-no-brasil-mas-ainda-e-desafiador-para-desenvolvedores/>

15. MERCADO DE GAMES NO BRASIL É UM MUNDO DE OPORTUNIDADES.

<https://www.mundodomarketing.com.br/inteligencia/estudos/374/mercado-de-games-no-brasil-e-um-mundo-de-opportunidades.html>

16. NINTENDO ENCERRA VENDA DE JOGOS E CONSOLES NO BRASIL DEVIDO AOS ALTOS IMPOSTOS.

<https://tecnoblog.net/172559/nintendo-fim-distribuicao-jogos-consoles-brasil/>

17. PIRATARIA: O CÂNCER DA INDÚSTRIA DE GAMES.

<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/3522-pirataria-o-cancer-da-industria-de-games.htm>

18. SONY EXPLICA COMO CHEGOU AO PREÇO DE R\$ 4 MIL DO PS4.

<https://tecnoblog.net/143238/sony-explica-preco-ps4/>

19. A PIRATARIA DE VIDEO GAMES É PARTE DA HISTÓRIA DO BRASIL.

<https://iq.intel.com.br/a-pirataria-de-videogames-e-parte-da-historia-no-brasil/>

20. A VERDADE POR TRÁS DO PREÇO DO PLAYSTATION 4.

<https://www.institutoliberal.org.br/blog/verdade-por-tras-preco-playstation-4/>

21. MERCADO DE GAMES CRESCE E ABRE OPORTUNIDADES NO BRASIL.

http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2012/10/121014_mercado_games_brasil_lb.shtml