

PROJETO DE LEI N.º , DE 2011

(Do Sr. MAURO MARIANI)

Estende os benefícios da Lei n.º 8.248, de 23 de outubro de 1991, a jogos eletrônicos de uso domiciliar.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei estende os incentivos estabelecidos pela Lei n.º 8.248, de 23 de outubro de 1991, aos jogos eletrônicos para uso domiciliar.

Art. 2º O art. 16-A da Lei n.º 8.248, de 23 de outubro de 1991, com a redação dada pela Lei n.º 10.176, de 11 de janeiro de 2001, e modificada pela Lei n.º 11.077, de 30 de dezembro de 2004, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 16-A

V – consoles de jogos de vídeo para uso domiciliar, dos tipos utilizáveis com receptor de televisão, que incorporem tecnologia digital, classificados na subposição NCM 9504.10.

§ 1º Ressalvados os bens relacionados no § 2º, o disposto nesta Lei não se aplica às mercadorias dos segmentos de áudio e de áudio e vídeo, ainda que incorporem tecnologia digital, incluindo os constantes da seguinte relação, que poderá ser ampliada em decorrência de inovações tecnológicas, elaborada conforme nomenclatura do Sistema Harmonizado de Designação e Codificação de Mercadorias – SH:” (NR)

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A Lei n.º 8.248, de 23 de outubro de 1991, alterada posteriormente, também conhecida como Lei de Informática, visa incentivar os fabricantes de bens de informática no Brasil a investirem em pesquisa e desenvolvimento tecnológico, por meio da redução de impostos, como o Imposto sobre Produtos Industrializados. Quando a lei foi editada, o mercado de videogames ainda era incipiente no Brasil. Atualmente, o País tenta inserir-se neste mercado, estimado em mais de US\$ 45 bilhões em 2008, segundo a consultoria americana NPD.

Os jogos eletrônicos, que são programas, são beneficiados pela referida Lei, na forma do inciso III do art. 16-A. Porém, os equipamentos onde os jogos são rodados estão fora do rol de equipamentos contemplados. Ao contrário, pela atual redação do § 1º do art. 16-A, os aparelhos destinados a lazer e entretenimento estão explicitamente fora da cobertura dos benefícios fiscais da Lei de Informática.

O mercado de jogos eletrônicos é dominado hoje por quatro grandes grupos empresariais - Sony, Nintendo, Microsoft e Sega -, que respondem por cerca de 60% das vendas do setor em nível mundial, que superou, em dados de 2007, os US\$ 40 bilhões. Além de importados, os consoles (aparelhos) de videogame usados no Brasil, em sua maioria, entraram no País ilegalmente e subfaturados.

A alteração proposta neste Projeto de Lei visa “pegar carona” no crescimento acelerado da indústria do entretenimento, para estimular a indústria nacional no segmento dos consoles de jogos eletrônicos. Assim, além de combater o ingresso ilegal da mercadoria no Brasil, a política de informática pode estimular a chegada de investidores internacionais para montar suas fábricas em nosso País, de olho no pujante mercado consumidor brasileiro.

Inspirado em Projeto de Lei, de autoria do então deputado federal Carlito Merss, ora em tramitação nesta Casa, porém arquivado, esta proposta limita seu escopo, entanto, aos jogos de vídeo de uso doméstico, para evitar a extensão dos benefícios a outros tipos de jogos de uso ilícito, como as máquinas caça-níqueis.

Pelas razões expostas, pedimos o apoio dos nobres Deputados para a APROVAÇÃO do presente Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em de de 2011.

Deputado MAURO MARIANI