

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

PROJETO DE LEI Nº 300, DE 2007

Estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, ao setor de jogos eletrônicos.

Autor: Deputado CARLITO MERSS

Relator: Deputado GUSTAVO FRUET

I - RELATÓRIO

Vem a esta Comissão proposição oferecida pelo nobre Deputado CARLITO MERSS que estende os benefícios da Lei de Informática à fabricação de máquinas e consoles de jogos eletrônicos, de programas de computador associados e respectivos insumos e documentação.

Os incentivos que seriam estendidos a tais equipamentos seriam a redução de 80% do IPI, aplicável aos produtos fabricados no País de acordo com processo produtivo básico aprovado pelo Poder Executivo. Em contrapartida, devem os fabricantes aplicar em pesquisa e desenvolvimento parcela de seu faturamento bruto decorrente da comercialização dos equipamentos, hoje situada em 4%, conforme redação dada pela Lei nº 11.077, de 30 de dezembro de 2004.

Compete a esta Comissão pronunciar-se no mérito a respeito da matéria, consoante o disposto no art. 32, inciso III do Regimento Interno. Transcorrido o prazo regimental, não foram oferecidas emendas ao texto.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

A proposição ora em exame trata de modificação importante na política industrial adotada no setor eletro-eletrônico. A Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, com a modificação dada pela Lei nº 10.176, de 11 de janeiro de 2001, assegura aos bens de informática fabricados no País benefício de redução de IPI, condicionado a aprovação de projeto pelo Poder Executivo, devendo os fabricantes aplicar, em contrapartida, parcela do seu faturamento bruto oriundo da comercialização do bem em atividades de pesquisa e desenvolvimento próprias ou em convênio com instituições de ensino e pesquisa.

A lei delimita a aplicação de tais incentivos ao setor de informática, entendido como aquele que abarca os equipamentos para processamento de dados, seus periféricos e programas. Ficaram explicitamente excluídos desse rol os aparelhos destinados a áudio, vídeo, lazer e entretenimento. A tais setores seriam oferecidos os benefícios da Zona Franca de Manaus, ficando assegurada, portanto, a possibilidade de se fabricar tais equipamentos naquela região, gozando de benefícios de isenção do IPI e do imposto de importação.

Em vista da preocupação em se associar a política industrial à obrigação de investir em pesquisa e desenvolvimento, resulta ser compreensível a exclusão dos segmentos de lazer e entretenimento do rol de equipamentos beneficiados. São equipamentos de tecnologia proprietária de poucas empresas multinacionais e a citada contrapartida não ensejaria desenvolvimento tecnológico relevante para o País. De fato, apenas quatro grandes grupos empresariais (Sony, Nintendo, Microsoft e Sega) respondem por cerca de 60% das vendas do setor em nível mundial, que deverá superar, em 2007, os 40 bilhões de dólares.

A exclusão desses segmentos não prejudica, em princípio, os produtos mais importantes desse setor em termos de receitas, que são os jogos propriamente ditos, uma vez que o software de entretenimento não ficou excluído da Lei nº 8.248, de 1991. Desse modo, hoje é possível aplicar contrapartidas em tecnologia relativa a interfaces gráficas, tratamento de imagens e áudio, realidade virtual e outras técnicas aplicáveis a jogos eletrônicos.

Por outro lado, é reconhecido que os principais fabricantes de consoles e de jogos não têm manifestado, nos últimos anos, interesse em manter linhas de produção da Amazônia. Nos anos noventa, a Sega e a Nintendo mantiveram unidades naquele pólo industrial, que foram desativadas quando os consoles de terceira geração, com processadores de 32 bits, foram lançados. Segundo registro de vários analistas do setor, as empresas fabricantes preferem instalar suas fábricas em localidades que ofereçam melhores condições para a exploração do mercado em escala mundial, seja pela proximidade com os principais centros consumidores, seja pela eficiência nos transportes, seja pela agregação dessas empresas em agrupamentos industriais que promovam a integração da cadeia produtiva e a redução dos custos de produção.

Merece ser lembrado, nesse sentido, que os EUA representam o principal mercado desse setor e que foram comercializados naquele país, em 2006, cerca de 200 milhões de jogos, o que corresponde a uma receita de cerca de 7 bilhões de dólares ou 15% do mercado mundial. Europa e Japão são o segundo e terceiro maiores mercados.

Estima-se, em comparação, que o Brasil disponha de uma base instalada de cerca de 11 milhões de consoles e que as vendas anuais de jogos no País sejam da ordem de 500 mil unidades, a maior parte oriunda do “mercado cinza”.

A oferta dos benefícios da política de informática poderá representar um estímulo à vinda dessas indústrias ao Brasil. E poderá representar uma redução do contrabando, que segundo indicadores divulgados por entidades do setor, responde por cerca de noventa por cento das vendas de consoles e jogos no País. Estimativas da associação dos desenvolvedores de jogos eletrônicos apontam um elevado crescimento potencial desse mercado, podendo o mesmo quadruplicar caso venha a ser beneficiado pelos incentivos da Lei de Informática. Somos, nesse sentido, favoráveis à iniciativa.

No entanto, os equipamentos de jogos eletrônicos incluem máquinas caça-níqueis, equipamentos de sorteio e de gestão de bingos, simuladores de jogos de azar e outros aparelhos utilizados em atividades que hoje sofrem restrições legais variadas no País. Estaríamos, caso aprovada a redação da proposta em exame, incorrendo no paradoxo de

oferecer incentivos fiscais à fabricação e ao comércio no mercado interno de aparelhos cuja utilização é, em muitos casos, ilícita.

Por essa razão, optamos por modificar o texto do ilustre Deputado CARLITO MERSS, restringindo o benefício aos jogos destinados ao uso domiciliar, caracterizados como “jogos de vídeo utilizáveis com receptor de televisão” na Nomenclatura Comum do Mercosul, correspondendo à posição 9504.10 da NCM. Oferecemos, nesse sentido Substitutivo de nossa autoria, que ora submetemos à apreciação desta douta Comissão.

VOTO, em suma, pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei nº 300, de 2007, na forma do Substitutivo ora oferecido.

Sala da Comissão, em de de 2007.

Deputado GUSTAVO FRUET
Relator

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 300, DE 2007

Estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 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 nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, aos jogos eletrônicos para uso domiciliar.

Art. 2º O art. 16-A da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, com a redação dada pela Lei nº 10.176, de 11 de janeiro de 2001, e modificada pela Lei nº 11.077, de 30 de dezembro de 2004, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 16-A

§ 1º Ressalvados os bens relacionados no § 2º, o disposto nesta Lei não se aplica às mercadorias dos segmentos de áudio; áudio e vídeo; e lazer e entretenimento, 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):

§ 2º

III – jogos de vídeo para uso domiciliar, dos tipos utilizáveis com receptor de televisão ou como console portátil individual, que incorporem tecnologia digital, classificados na subposição NCM 9504.10 (NR).

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

Sala da Comissão, em de de 2007.

Deputado GUSTAVO FRUET
Relator