



REQUERIMENTO Nº , de 2018

(Do Deputado Julio Lopes)

Requer seja solicitada ao Senhor Ministro de Estado de Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações a estimativa do impacto orçamentário e financeiro decorrente do Anteprojeto de Proposta de Emenda Constitucional em anexo.

Senhor Presidente:

Com fundamento no § 2º do art. 50 da Constituição Federal, combinado com o art. 15, XIII, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, requiero a Vossa Excelência seja encaminhado ao Senhor Ministro de Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, o presente pedido de informações, visando à obtenção da estimativa do impacto orçamentário e financeiro nos exercícios de 2018, 2019 e 2020, em decorrência da aprovação de Anteprojeto de Proposta de Emenda Constitucional de minha autoria, cuja cópia encontra-se em anexo.

JUSTIFICAÇÃO

Encontra-se em anexo Anteprojeto de Proposta de Emenda Constitucional, de minha autoria, que objetiva vedar à União, aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios a instituição de impostos para jogos eletrônicos de uso doméstico (videogames) com a inclusão da vedação no inciso VI do art. 150 da Constituição Federal.

A iniciativa, se aprovada, acarretará renúncia de receita tributária da União, e, como tal, sua tramitação deve submeter-se ao comando constitucional contido no art. 113 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias, a seguir transcrito:

"Art. 113. A proposição legislativa que crie ou altere despesa obrigatória ou renúncia de receita deverá ser acompanhada da estimativa do seu impacto



CÂMARA DOS DEPUTADOS

orçamentário e financeiro."

De igual forma, a Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000 (Lei de Responsabilidade Fiscal), e a Lei de Diretrizes Orçamentárias condicionam o aumento de despesa ou a concessão ou ampliação de incentivo ou benefício de natureza tributária da qual decorra renúncia de receita à apresentação da estimativa do impacto orçamentário e financeiro no exercício em que entrar em vigor e nos dois seguintes, bem como das medidas compensatórias cabíveis, nos casos em que tais efeitos não estejam considerados na lei orçamentária.

Assim, a fim de dar cumprimento às exigências contidas na legislação supracitada e possibilitar a tramitação do projeto de emenda constitucional no Congresso Nacional, mostra-se imprescindível o encaminhamento da presente solicitação aos órgãos competentes da administração fazendária federal.

Sala das Sessões, 18 de Junho de 2018.

DEPUTADO JULIO LOPES



CÂMARA DOS DEPUTADOS

PROPOSTA DE EMENDA À CONSTITUIÇÃO Nº , DE 2018

(Do Sr. Julio Lopes e outros)

Acrescenta alínea ao inciso IV do art. 150 da Constituição Federal.

As Mesas da Câmara dos Deputados e do Senado Federal, nos termos do art. 60 da Constituição Federal, promulgam a seguinte emenda ao texto constitucional:

Art. 1º. O art. 150 da Constituição Federal, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 150.

.....

VI -

.....

f) jogos eletrônicos para uso domiciliar (videogames), atendidos os requisitos da lei.

.....” (NR)

Art. 2º. Esta Emenda Constitucional entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A indústria de videogames movimentou em 2016 mais de 90 bilhões de dólares. Ao câmbio do início de fevereiro de 2018, esse valor representa quase 300 bilhões de reais. Em 2010, a receita do setor era de 60 bilhões de dólares, ou seja: crescimento de 50% em apenas 6 anos. Trata-se de atividade em franca expansão, cujo faturamento aumenta todos os anos, independentemente de crises econômicas mundiais. Apesar desses números representativos, o setor tem pouca expressão no mercado nacional.



CÂMARA DOS DEPUTADOS

A maioria dos jogos consumidos no país são importados. Nossa produção interna é quase inexistente, além de haver enorme mercado negro de comercialização de produtos piratas. Assim, a instituição de incentivos fiscais ao setor, além de estimular a criação de empregos no país, inibe o comércio clandestino e criminoso de mercadorias falsificadas.

Por essa razão, apresentamos a presente Proposta de Emenda Constitucional. Nossa intenção é estender aos jogos eletrônicos de uso doméstico (videogames) os mesmos benefícios existentes à indústria de fonogramas e videofonogramas musicais. Nada mais justo, pois são atividades que utilizam os mesmos meios de distribuição e ambas podem ser veículos de promoção de cultura e educação nacionais. A relevância do setor de videogames no desenvolvimento tecnológico, científico e cultural já foi reconhecida pela própria Agência Nacional de Cinema – ANCINE, que lançou edital em 2017 visando investir 10 milhões de reais na produção de jogos eletrônicos nacionais.

Sem dúvidas, trata-se de atividade que, além da importância econômica, pode ser instrumento para a propagação de conhecimento, estimulando o aprimoramento intelectual de jovens e adolescentes. Nossa intenção é garantir que valores consagrados constitucionalmente, como educação e cultura, sejam difundidos mais facilmente através de novas formas de aprendizado e disseminação de conhecimento. Cabe salientar, nesse sentido, que o benefício fiscal proposto deverá ser regulado por lei, onde poderão ser estabelecidas as balizas para a produção dos videogames beneficiados.

Assim, considerando-se os enormes ganhos econômico e tecnológico que as alterações propostas trarão à indústria nacional, assim como o incentivo à divulgação de conteúdo por intermédio de novas mídias, confiamos no apoio dos nobres Pares para a aprovação desta Proposta de Emenda Constitucional.

Sala das Sessões, em de de 2018.

Deputado Julio Lopes