



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

### 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 Lei 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, requeiro 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 Lei de minha autoria, cuja cópia encontra-se em anexo.

### JUSTIFICAÇÃO

Encontra-se em anexo Anteprojeto de Lei, de minha autoria, que objetiva estender aos jogos eletrônicos de uso doméstico (videogames) os mesmos benefícios concedidos à indústria de informática, alterando-se a Lei nº 8.248/1991.

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*



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

*ou renúncia de receita deverá ser acompanhada da estimativa do seu impacto 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 lei 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

### PROJETO DE LEI Nº , DE 2018

(Do Sr. JULIO LOPES)

Concede benefícios fiscais à indústria de jogos eletrônicos de uso doméstico (*videogames*).

O Congresso Nacional decreta:

**Art. 1º** Esta Lei institui incentivos fiscais para o setor de jogos eletrônicos (*videogames*), de acordo com o disposto na Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

**Art. 2º** A Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 4º .....

§ 1º Ato do Poder Executivo federal definirá a relação dos bens de que trata o § 1º-C, respeitado o disposto no art. 16-A e no § 9º deste artigo, com base em proposta conjunta dos Ministérios da Fazenda, da Indústria, Comércio Exterior e Serviços e da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações.

.....  
§ 9º O benefício de que trata o § 1º-A deste artigo se aplica aos jogos eletrônicos para uso domiciliar, inclusive suas mídias, partes, peças e softwares, que incorporem tecnologia digital, classificados no código 9504.50 da Tabela de Incidência do Imposto sobre Produtos Industrializados – TIPI, aprovada pelo Decreto nº 8.950, de 29 de dezembro de 2016.” (NR)

“Art. 16-A .....

.....  
V - jogos eletrônicos para uso domiciliar, inclusive suas mídias, partes, peças e softwares, que incorporem tecnologia digital, classificados no código 9504.50 da Tabela de Incidência do Imposto sobre Produtos Industrializados – TIPI, aprovada pelo Decreto nº 8.950, de 29 de dezembro de 2016.



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

§ 1º O disposto nesta Lei não se aplica às mercadorias dos segmentos de áudio; áudio e vídeo; e lazer e entretenimento, exceto em relação ao disposto no inciso V do caput deste artigo, 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** O Poder Executivo federal regulamentará o disposto nesta Lei.

**Art. 4º** Esta Lei 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 pouco expressão no mercado nacional.

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 essas razões, apresentamos o presente Projeto de Lei. Nossa intenção é estender aos jogos eletrônicos de uso doméstico (*videogames*) os mesmos benefícios existentes à indústria de informática. Nada mais justo, pois não há dúvidas de que essa atividade também gera tecnologia. A relevância do setor no desenvolvimento científico e, até mesmo, cultural já foi reconhecida pela própria Agência Nacional de Cinema - ANCINE, que lançou, em 2017, edital visando investir 10 milhões de reais na produção de jogos nacionais.



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

Assim, por todo o exposto acima, espero contar com o apoio de meus ilustres pares para a aprovação do presente Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

Deputado JULIO LOPES