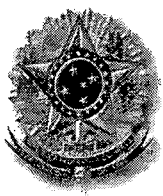




CÂMARA DOS DEPUTADOS

REQUERIMENTO DE INFORMAÇÃO
Nº 3624, de 2018

Do Sr. Deputado JULIO LOPES
ao
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Ric. 3624/2018

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.

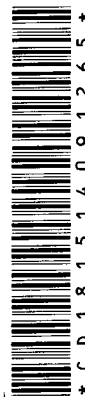
Senhor Presidente:

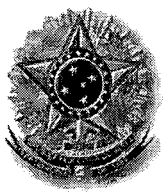
Com fundamento no § 2º do art. 50 da Constituição Federal, combinado com o art. 15, XIII, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, requeiro a Vossa Excelência seja encaminhado ao Senhor Ministro de Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, o presente pedido de informações, visando à obtenção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





CÂMARA DOS DEPUTADOS

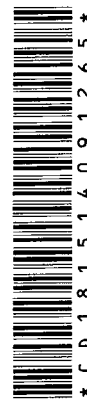
"Art. 113. A proposição legislativa que crie ou altere despesa obrigatória ou renúncia de receita deverá ser acompanhada da estimativa do seu impacto orçamentário e financeiro."

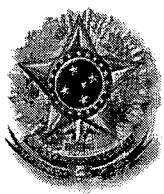
De igual forma, a Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000 (Lei de Responsabilidade Fiscal), e a Lei de Diretrizes Orçamentárias condicionam o aumento de despesa ou a concessão ou ampliação de incentivo ou benefício de natureza tributária da qual decorra renúncia de receita à apresentação da estimativa 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 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 -

.....

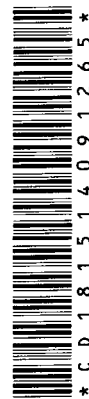
*f) jogos eletrônicos para uso domiciliar (videogames),
atendidos os requisitos da lei.*

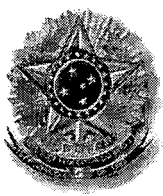
.....” (NR)

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.

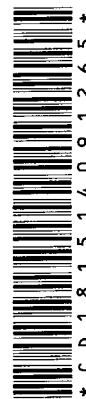
Sem dúvidas, trata-se de atividade que, além da importância econômica, pode ser instrumento para a propagação de conhecimento, estimulando o aprimoramento intelectual de jovens e adolescentes. Nossa intenção é garantir que valores consagrados constitucionalmente, como educação e cultura, sejam difundidos 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.

20 JUN. 2018

Sala das Sessões, em _____ de _____ de 2018.

Deputado **Julio Lopes**





CÂMARA DOS DEPUTADOS

21/06/2018

09:09

MESA DIRETORA DA CÂMARA DOS DEPUTADOS

DESIGNAÇÃO DE RELATOR

Designo relator da seguinte proposição o senhor Deputado Fábio Ramalho, Primeiro Vice-Presidente.

RIC 3.624/2018 - do Sr. Julio Lopes - que "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. "



CÂMARA DOS DEPUTADOS
GABINETE DA PRIMEIRA-VICE-PRESIDÊNCIA

REQUERIMENTO DE INFORMAÇÃO Nº 3624/2018

Autor: Deputado Julio Lopes - PP/RJ

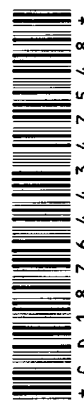
Destinatário: Ministro de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações

Assunto: 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.

Despacho: O presente requerimento de informação está de acordo com a Constituição Federal, artigo 50, § 2º, e com o Regimento Interno da Câmara dos Deputados, artigos 115 e 116. Dispensado o relatório em conformidade com o § 1º do artigo 2º do Ato da Mesa nº 11/1991, o parecer é pelo **encaminhamento**.

Primeira-Vice-Presidência, em 28 de junho de 2018


Fábio Ramalho
Primeiro-Vice-Presidente





Câmara dos Deputados

RIC 3.624/2018

Autor: Julio Lopes

**Data da
Apresentação:** 20/06/2018

Ementa: 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.

**Forma de
Apreciação:** .

**Texto
Despacho:** Aprovação pelo Presidente, Dep. Rodrigo Maia, "ad referendum" da Mesa, do parecer do senhor Deputado Fábio Ramalho, Primeiro Vice-Presidente, pelo encaminhamento.

**Regime de
tramitação:** .

Em 12/07/2018


RODRIGO MAIA
Presidente da Câmara dos Deputados



797B0CAF51

Ofício 1ªSec/RI/E/nº 2609 /18

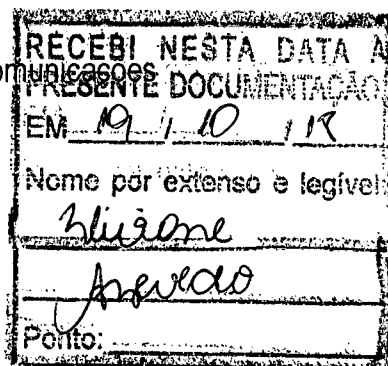
Brasília, 19 de outubro de 2018.

A Sua Excelência o Senhor

GILBERTO KASSAB

Ministro de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações

Assunto: **Requerimento de Informação**



Senhor Ministro,

Nos termos do art. 50, § 2º, da Constituição Federal, encaminho a Vossa Excelência cópia(s) do(s) seguinte(s) Requerimento(s) de Informação:

PROPOSIÇÃO	AUTOR
Requerimento de Informação nº 3628/2018	Felipe Carreras
Requerimento de Informação nº 3624/2018	Julio Lopes
Requerimento de Informação nº 3625/2018	Julio Lopes

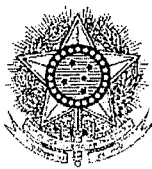
Por oportuno, solicito, na eventualidade de a informação requerida ser de natureza sigilosa, seja enviada também cópia da decisão de classificação proferida pela autoridade competente, ou termo equivalente, contendo todos os elementos elencados no art. 28 da Lei nº 12.527/2011 (Lei de Acesso à Informação), ou, caso se trate de outras hipóteses legais de sigilo, seja mencionado expressamente o dispositivo legal que fundamenta o sigilo. Em qualquer caso, solicito ainda que os documentos sigilosos estejam acondicionados em invólucro lacrado e rubricado, com indicação ostensiva do grau ou espécie de sigilo.

Atenciosamente,

Deputado GIACOB
Primeiro-Secretário

- NOTA: os Requerimentos de Informação, quando de autorias diferentes, devem ser respondidos separadamente.

/LMR



CÂMARA DOS DEPUTADOS
PRIMEIRA-SECRETARIA

Ofício 1ªSec/RI/I/nº 2707 /18

Brasília, 13 de dezembro de 2018.

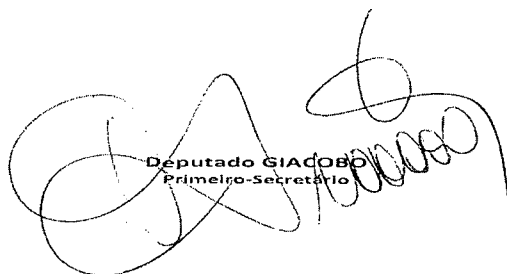
Exmo. Senhor Deputado
JULIO LOPES
Gabinete 544 – Anexo 4

Assunto: **resposta a Requerimentos de Informação**

Senhor Deputado,

Encaminho a Vossa Excelência cópia do Ofício nº 44591/2018/SEI-MCTIC, de 10 de dezembro de 2018, do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações, em resposta aos **Requerimentos de Informação nºs 3.624/2018 e 3.625/2018**, de sua autoria.

Atenciosamente,


Deputado GIACOBINI
Primeiro-Secretário

RECEBI NESTA DATA A PRESENTE DOCUMENTAÇÃO.
EM 14 / 12 / 18
Nome por extenso e legível: Rizzi
Ponto: 249584





MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

Esplanada dos Ministérios, Bloco E, Sala 424
CEP 70067-900 - Bairro Zona Cívico-Administrativa
Brasília - DF, (61) 2033-7555

Ofício nº 44591/2018/SEI-MCTIC

A Sua Excelência o Senhor
Deputado FERNANDO LÚCIO GIACOB
Primeiro-Secretário da Câmara dos Deputados
Brasília – DF

10.12.2018
PRIMEIRA-SECRETARIA
Documento recebido nesta Secretaria sem a
indicação ou aparência de tratar-se de conteúdo de
caráter sigiloso, nos termos do Decreto n. 7.845, de
14/11/2012, do Poder Executivo.
Em 10/12/18 às 10h18
Servidor 7396
Ponto

Assunto: **Requerimentos de Informação nº 3.624 e 3.625, de 2018, da Câmara dos Deputados.**

Senhor Primeiro-Secretário,

Em atenção ao Ofício 1ª SEC/RI/E/nº 2609/18, acerca dos Requerimentos de Informação nº 3.624 e 3.625, do Deputado Júlio Lopes, remeto o Despacho Interno da Coordenação-Geral de Ciência e Tecnologia e a Nota Técnica nº 16258/2018/SEI-MCTIC, do Departamento de Ecossistemas Digitais, ambos da Secretaria de Políticas Digitais deste Ministério, com considerações acerca dos pedidos de estimativa do impacto orçamentário decorrente da aprovação dos anteprojetos relacionados a jogos eletrônicos.

Cordialmente,

GILBERTO KASSAB
Ministro de Estado



Documento assinado eletronicamente por **GILBERTO KASSAB**, Ministro de Estado da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, em 10/12/2018, às 15:57, conforme art. 3º, III, "b", das Portarias MC nº 89/2014 e MCTIC nº 34/2016.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.mctic.gov.br/verifica.html>, informando o código verificador **3534786** e o código CRC **1961D985**.

Memorando nº 12494/2018/SEI-MCTIC

Em 24 de outubro de 2018

À Senhora Chefe de Gabinete da Secretaria Executiva

Assunto: **Requerimento de Informação nº 3.624, de 2018.**

Em resposta ao Requerimento de Informação nº 3.624, de 2018 (3087819) e ao Despacho Interno DIDOC 3092199, encaminho Despacho Interno CGCT 3149178, elaborado pela Coordenação-Geral de Ciência e Tecnologia, do Departamento de Ciência, Tecnologia e Inovação Digital e Nota Técnica nº 16258/2018/SEI-MCTIC (3175613), elaborada pela Coordenação-Geral de Ambiente de Negócios, do Departamento de Ecossistemas Digitais desta Secretaria.

Atenciosamente,

(assinado eletronicamente)
THIAGO CAMARGO LOPES
Secretário de Políticas Digitais

Anexos



Documento assinado eletronicamente por **Thiago Camargo Lopes, Secretário de Políticas Digitais**, em 24/10/2018, às 15:31, conforme art. 3º, III, "b", das Portarias MC nº 89/2014 e MCTIC nº 34/2016.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.mctic.gov.br/verifica.html>, informando o código verificador **3495741** e o código CRC **5617B2A7**.

Anexos

Não Possui.

Memorando nº 12493/2018/SEI-MCTIC

Em 24 de outubro de 2018

À Senhora Chefe de Gabinete da Secretaria Executiva

Assunto: **Requerimento de Informação nº 3.625, de 2018.**

Em resposta ao Requerimento de Informação nº 3.625, de 2018 (3087869) e ao Despacho Interno DIDOC 3092269, encaminho Despacho Interno CGCT 3149325, elaborado pela Coordenação-Geral de Ciência e Tecnologia, do Departamento de Ciência, Tecnologia e Inovação Digital desta Secretaria.

Atenciosamente,

(assinado eletronicamente)
THIAGO CAMARGO LOPES
Secretário de Políticas Digitais



Documento assinado eletronicamente por **Thiago Camargo Lopes**, Secretário de Políticas Digitais, em 24/10/2018, às 15:31, conforme art. 3º, III, "b", das Portarias MC nº 89/2014 e MCTIC nº 34/2016.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.mctic.gov.br/verifica.html>, informando o código verificador **3495726** e o código CRC **C0642DD4**.

Anexos

Não Possui.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

Secretaria de Políticas Digitais

Departamento de Ciência, Tecnologia e Inovação Digital

Coordenação-Geral de Ciência e Tecnologia

DESPACHO INTERNO

Processo nº: 01250.034876/2018-16

Referência: Requerimento nº 3634, de 2018

Interessado: JULIO LOPES (DEPUTADO FEDERAL)

Assunto: Incentivos para jogos eletrônicos de uso doméstico (*videogames* ou *telejogos*)

Anteprojeto de Lei e de Emenda Constitucional

Senhor Diretor,

Foram encaminhados para análise nesta Coordenação-Geral os seguintes processos:

a) Processo SEI nº 01250.034878/2018-05 - que refere-se ao Requerimento nº 3635, de 2018 de autoria do Exmo. Sr. Deputado Júlio Lopes, encaminhando ao Exmo. Sr. Ministro deste Ministério solicitando estimativa do impacto orçamentário e financeiro nos exercícios de 2018, 2019 e 2020, em decorrência da aprovação de Anteprojeto de Lei que objetiva estender aos jogos eletrônicos de uso doméstico (*videogames*) os benefícios concedidos à indústria de tecnologias da informação e comunicação pela Lei nº 8.249, de 23 de outubro de 1991 – Lei de Informática.

b) Processo SEI nº 01250.034876/2018-16 - que refere-se ao Requerimento nº 3634, de 2018 de autoria do Exmo. Sr. Deputado Júlio Lopes, encaminhando ao Exmo. Sr. Ministro deste Ministério, solicitando estimativa do impacto orçamentário e financeiro nos exercícios de 2018, 2019 e 2020, em decorrência da aprovação de Anteprojeto de Emenda Constitucional que objetiva estender aos jogos eletrônicos de uso doméstico (*videogames*) os mesmos benefícios existentes para a indústria de fonogramas e videofonogramas musicais, alterando o art. 150 da Constituição Federal.

O Anteprojeto de Lei e o Anteprojeto de Emenda Constitucional mencionados nos Requerimentos 3635/2018 e 3634/2018 tratam de **jogos eletrônicos de uso doméstico (*videogames* ou *telejogos*)**. Os *videogames* são produzidos no Polo Industrial de Manaus, recebendo os incentivos do Decreto-Lei nº 288, de 28 de fevereiro de 1967 e da Lei nº 8.387, de 30 de dezembro de 1991.

A administração da Zona Franca de Manaus é exercida pela Superintendência da Zona Franca de Manaus (SUFRAMA), nos termos do do Decreto-Lei nº 288, de 1967, assim, as informações acerca da produção de *telejogos* ou *videogames* poderão ser obtidas junto à SUFRAMA e ao Ministério da Indústria, Comércio Exterior e Serviços –MDIC, Ministério ao qual a SUFRAMA é vinculada.

Considerando o que dispõe o art. 113 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias, bem como o art. 14 da Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 200 (Lei de Responsabilidade Fiscal - LRF) 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 das perdas no ano que entrar em vigor e nos dois anos seguintes e de medidas de compensá-las.

Neste sentido, a concessão ou ampliação de incentivo ou benefício de natureza tributária da qual decorra renúncia de receita deverá estar acompanhada de estimativa do impacto orçamentário, atendendo ao disposto na Lei de Diretrizes Orçamentárias (LDO).

A compensação tem que ser feita por meio do aumento da receita, seja com elevação de alíquotas, ampliação da base de cálculo, criação de tributo ou corte de outras renúncias, cuja responsabilidade está a cargo do Ministério da Fazenda e da Secretaria da Receita Federal.

Informações obtidas na página eletrônica da SUFRAMA, apresentam uma redução significativa da produção de *telejogos* entre os anos de 2014 e 2017:

TELEJOGOS Produção (em unidades)

2014	1.032.799
2015	572.910
2016	279.887
2017 (*)	21.399

(*) Dados parciais – janeiro a maio de 2017

Importações obtidas na página do Sistema COMEX STAT para os produtos da posição 9504.50 – Consoles e Máquinas de jogos de vídeo, com tela incorporada ou não (Alíquotas do Imposto de Importação (II) – 20% e do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) – 50%) :

TELEJOGOS Importações (em US\$ FOB)

2014	US\$ 81.791.059
2015	US\$ 55.393.079
2016	US\$ 17.481.213
2017	US\$ 45.534.599
2018 (*)	US\$ 17.661.183

(*) Dados parciais – janeiro a junho de 2018

Recomendamos responder aos Requerimentos 3634/2018 e 3635/2018 esclarecendo que, no entendimento desta área técnica, os mesmos devem ser dirigidos ao Ministério da Fazenda. Antes porém, fica a critério do Sr. Diretor a decisão de solicitar manifestação da Consultoria Jurídica do MCTIC.

Atenciosamente,

Brasília, 12 de julho de 2018.



Documento assinado eletronicamente por **Henrique de Oliveira Miguel, Coordenador-Geral de Ciência e Tecnologia**, em 12/07/2018, às 15:11, conforme art. 3º, III, "b", das Portarias MC nº 89/2014 e MCTIC nº 34/2016.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.mctic.gov.br/verifica.html>, informando o código verificador **3149178** e o código CRC **8B0F8C07**.

Minutas e Anexos

Não Possui.

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES
Secretaria de Políticas Digitais
Departamento de Ecossistemas Digitais
Coordenação-Geral de Ambiente de Negócios

NOTA TÉCNICA Nº 16258/2018/SEI-MCTIC

Nº do Processo: **01250.034876/2018-16**
Documento de Referência: RIC nº 3624/2018
Interessado: **JULIO LOPES (DEPUTADO FEDERAL)**
Nº de Referência: RIC nº 3624/2018
Assunto: Requerimento de Informação - Anteprojeto de Proposta de Emenda Constitucional - Jogos eletrônicos

SUMÁRIO EXECUTIVO

1. Trata-se de manifestação desta Coordenação-Geral de Ambiente de Negócios acerca do Anteprojeto de Proposta de Emenda Constitucional (PEC), do Sr. Deputado Federal Júlio Lopes (PP/RJ) a que se refere o Requerimento de Informação (RIC) nº 3624/2018 (SEI 01250.034876/2018-16). Sugere-se encaminhamento da matéria à ponderação do Ministério da Fazenda e seus órgãos especializados.

ANÁLISE

A. Introdução

2. Trata-se de manifestação desta Coordenação-Geral de Ambiente de Negócios acerca do Anteprojeto de Proposta de Emenda Constitucional (PEC), do Sr. Deputado Federal Júlio Lopes (PP/RJ) a que se refere o Requerimento de Informação (RIC) nº 3624/2018 (SEI 01250.034876/2018-16). A Câmara dos Deputados requer informações “visando à obtenção da estimativa do impacto orçamentário e financeiro nos exercícios de 2018, 2019 e 2020,” que decorreria de eventual aprovação do em decorrência da aprovação de PEC nos termos seguintes:

Constituição Federal do Brasil

Art. 150. Sem prejuízo de outras garantias asseguradas ao contribuinte, é vedado à União, aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios:

(...)

VI - instituir impostos sobre:

(...)

“f) jogos eletrônicos para uso familiar (videogames), atendidos os requeridos da lei” (Anteprojeto de PEC)

3. Em complemento à análise oferecida pela CGCT/DECTI (SEI 3149178, 3151500, 3154827), observe, de saída, que a matéria merece manifestação do Ministério da Fazenda e seus órgãos especializados.

4. As contribuições aqui expostas estão adstritas às atribuições desta CGAN/DECOD/SEPOD, conforme definidas pelo Decreto nº 8.877/2016 e Portaria MCTIC nº 1729/2017:

Decreto nº 8.877, de 18 de outubro de 2016

Art. 28. À Secretaria de Políticas Digitais compete:

I - atuar como Secretaria-Executiva do Comitê Interministerial para Transformação Digital - CITDigital; (Redação dada pelo Decreto nº 9.319, de 2018)

II - propor e acompanhar as políticas e os programas de incentivos e de financiamentos para a pesquisa

tecnológica de empresas brasileiras no campo das tecnologias da informação e da comunicação;

III - estimular e apoiar a economia digital, inclusive por meio de iniciativas voltadas à promoção do empreendedorismo e da criação de modelos de negócios inovadores;

IV - formular políticas, planejar e coordenar as ações necessárias para o desenvolvimento da internet no País, em conjunto com os diversos órgãos e entidades das esferas pública e privada;

V - indicar o coordenador do Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br;

VI - propor, coordenar e acompanhar as medidas necessárias à execução da política e do Plano Nacional de Informática e Automação, bem como a análise das propostas de concessão de incentivos fiscais a projetos do setor;

VII - propor, coordenar e acompanhar as medidas necessárias à execução das políticas para o desenvolvimento do setor de microeletrônica, software e serviços relacionados;

VIII - assistir tecnicamente e representar o Ministério nos órgãos colegiados na sua área de atuação;

IX - planejar e coordenar a implementação de programas, projetos e atividades integradas de cooperação técnico-científicas com organismos nacionais e internacionais e entidades privadas, em articulação com as demais unidades do Ministério;

X - atuar nos fóruns internacionais voltados ao desenvolvimento de ações e à definição de normas e padrões no campo das tecnologias da informação e da comunicação e da internet, bem como interagir bilateralmente a respeito de temas cibernéticos;

XI - interagir com os órgãos e as entidades competentes em relação às atividades voltadas para o uso e expansão da infraestrutura para o desenvolvimento da internet no País; e

XII - desenvolver as atividades de execução orçamentária, financeira, contábil e patrimonial no âmbito da Secretaria de Políticas Digitais." (grifos nossos).

Portaria nº 1.729, de 31 de março de 2017

Art. 13 - À Coordenação-Geral de Ambiente de Negócios compete:

I - coordenar a execução de políticas e ações de fomento ao desenvolvimento de ambientes inovadores e ao empreendedorismo digital;

II - coordenar a execução de políticas e ações de fomento ao desenvolvimento de ambientes inovadores;

III - interagir com atores públicos e privados visando obter insumos, construir diagnósticos, formular e coordenar políticas para o desenvolvimento do ambiente de negócios;

IV - coordenar e participar de ações de estímulo ao desenvolvimento de conteúdos digitais nacionais;

V - propor e acompanhar iniciativas para eliminar barreiras e racionalizar o ambiente de negócios digital;

VI - apoiar a formulação e implementação de políticas, diretrizes, objetivos e metas relativos à pesquisa científica, à inovação digital e ao desenvolvimento tecnológico e industrial, no âmbito de suas competências; e

VII - exercer outras competências que lhe forem cometidas no seu campo de atuação. (grifos nossos).

B. Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISS)

5. Não obstante, de modo rasteiro, caso o Anteprojeto de PEC em apreço se refira especificamente “a desoneração para programas de computador ou *software utilizados em* videogames ou jogos eletrônicos domésticos e não para o console, aparelho ou equipamento dedicado a jogos eletrônicos”, como sugerido no Despacho Interno DECTI (SEI nº 3154827), cumpre observar que a atividade econômica de “elaboração de jogos eletrônicos” estaria arrolada como “serviço” na Lei Complementar nº 116, de 31 de julho de 2003.

Lei Complementar nº 116, de 31 de julho de 2003

Dispõe sobre o Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza, de competência dos Municípios e do Distrito Federal, e dá outras providências.

Art. 1º O Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza, de competência dos Municípios e do Distrito Federal, tem como fato gerador a prestação de serviços constantes da lista anexa, ainda que esses não se constituam como atividade preponderante do prestador.

§ 1º O imposto incide também sobre o serviço proveniente do exterior do País ou cuja prestação se tenha iniciado no exterior do País.

§ 2º Ressalvadas as exceções expressas na lista anexa, os serviços nela mencionados não ficam sujeitos ao Imposto Sobre Operações Relativas à Circulação de Mercadorias e Prestações de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação – ICMS, ainda que sua prestação envolva fornecimento de mercadorias.

§ 3º O imposto de que trata esta Lei Complementar incide ainda sobre os serviços prestados mediante a utilização de bens e serviços públicos explorados economicamente mediante autorização, permissão ou concessão, com o pagamento de tarifa, preço ou pedágio pelo usuário final do serviço.

§ 4º A incidência do imposto não depende da denominação dada ao serviço prestado.

(...)

Lista de serviços anexa à Lei Complementar nº 116, de 31 de julho de 2003.

1 – Serviços de informática e congêneres.

(...)

1.04 - **Elaboração de programas de computadores, inclusive de jogos eletrônicos**, independentemente da arquitetura construtiva da máquina em que o programa será executado, incluindo tablets, smartphones e congêneres.

6. Destarte, deve-se fazer a ponderação de impacto na arrecadação dos Municípios e do Distrito Federal decorrente da isenção de ISS para a elaboração de jogos eletrônicos. Esta CGAN/DEDOC não identificou referências sobre a receita específica decorrente do recolhimento agregado do ISSQN 1.04 no País.

C. Pesquisa legislativa – PEC nº 51/2017

7. Ao realizar breve pesquisa legislativa sobre a matéria, observa-se que o RIC e o Anteprojeto de PEC em apreço mantêm correlação com a Ideia Legislativa nº 73.119^[1] e a Sugestão nº 15/2017^[2] do Senado Federal, que deram origem à PEC nº 51/2017^[3], de autoria da Comissão de Direitos Humanos e Legislação Participativa e diversos Senadores.

8. O Senador Telmário Mota, ao relatar a PEC nº 51/2017, citando esses instrumentos de consulta do Senado Federal, informa que:

atualmente a **carga tributária incidente sobre games é de 72%**, uma das *maiores do mundo*, o que desestimula a compra de jogos originais e a sua produção no País. Aduz o autor, ainda, que, atualmente, nos Estados Unidos, **a carga tributária sobre os games é de apenas 9%**, o que leva a que aquele país seja o maior mercado do mundo no segmento.

(...)

se o projeto no sentido pretendido for aprovado, os *games* e consoles ficarão quase três vezes mais baratos. Com isso, haveria grande incentivo para o setor, o que reduziria a pirataria e estimularia a produção nacional e a arrecadação de impostos. (p. 2)

9. Em sua análise, Mota aponta que:

Sobre os efeitos da carga tributária e o sistema tributário nacional, é consenso que a alta tributação sobre o consumo e a produção desestimula e compromete a competitividade da indústria nacional. Tributos como o Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) e o Imposto sobre Operações relativas à Circulação de Mercadorias e Prestação de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação (ICMS) têm, hoje, papel destacado em termos de arrecadação.

Para atenuar a natureza regressiva desses tributos, a Constituição Federal determina que eles sejam informados pelo princípio da seletividade, em função de sua essencialidade, de forma a evitar a penalização da população mais pobre na compra de produtos essenciais. Assim, produtos de primeira necessidade, em tese, teriam tributação menos gravosa, enquanto os considerados supérfluos seriam mais pesadamente tributados.

Evidentemente, sob esse prisma, uma redução de IPI e ICMS para jogos eletrônicos não teria qualquer respaldo, o que afastaria definitivamente qualquer possibilidade de desenvolvimento da promissora indústria de jogos e consoles eletrônicos.

Das fórmulas possíveis, a única efetiva de promover uma mudança real na tributação sobre o segmento é pela via constitucional, por meio de proposta de emenda à Constituição que imunize o segmento de impostos, tal como feito pela Emenda Constitucional nº 75, de 15 de outubro de 2013, em relação aos fonogramas e videofonogramas musicais (CDs e DVDs) produzidos no Brasil contendo obras musicais ou literomusicais de autores brasileiros.

10. Ao cabo, a PEC nº 51/2017 sugere a seguinte alteração à Constituição:

Constituição Federal do Brasil

Art. 150. Sem prejuízo de outras garantias asseguradas ao contribuinte, é vedado à União, aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios:

(...)

VI - instituir impostos sobre:

(...)

“f) consoles e jogos para videogames produzidos no Brasil.” (PEC nº 51/2017)

11. Assim, considerando as informações coletadas também em matérias online^[4] sobre a PEC nº 51/2017, infere-se que a pretensão congressual é, de fato, bastante ampla. Os interessados na PEC advogam pela redução da carga tributária em benefício tanto para consoles de videogame em si (hardware) quanto para os jogos de videogame (software).

12. Por essa razão, é de se esperar que eventual emenda à constituição nos termos propostos possam repercutir também sobre a arrecadação de outros tributos, como Imposto de Importação, Imposto sobre Produtos Industrializados, PIS/Cofins, Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços.

CONCLUSÃO

13. O Anteprojeto de PEC em apreço repercute sobre o mercado de jogos eletrônicos no Brasil. Em razão da amplitude do texto proposto pelo parlamentar, entende-se que pode haver repercussão sobre o recolhimento de diversos tributos, como ISS, ICMS, IPI, II. A redação parece se referir especificamente à indústria de jogos eletrônicos (*software*), mas dá margem a interpretações de que se estenderia também ao mercado de consoles de videogames (*hardware*).

14. Examinamos algumas possíveis implicações da proposta, mas não compete a este MCTIC a supervisão ou estimativa dos tributos incidentes no setor. Sugere-se o encaminhamento dessa matéria ao Ministério da Fazenda, que poderá contribuir para a análise quantitativa do impacto orçamentário-financeiro decorrente de eventual isenção tributária.

À consideração superior.



Documento assinado eletronicamente por **Sérgio Antonio Garcia Alves Júnior, Coordenador-Geral de Ambiente de Negócios**, em 18/07/2018, às 18:19, conforme art. 3º, III, "b", das Portarias MC nº 89/2014 e MCTIC nº 34/2016.



Documento assinado eletronicamente por **Otávio Viegas Caixeta, Diretor de Ecossistemas Digitais**, em 18/07/2018, às 18:19, conforme art. 3º, III, "b", das Portarias MC nº 89/2014 e MCTIC nº 34/2016.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <http://sei.mctic.gov.br/verifica.html>, informando o código verificador **3175613** e o código CRC **F7161D43**.

Notas de Fim

[1] <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/visualizacaoideia?id=73119>

[2] <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/129162>

[3] <https://www12.senado.leg.br/ecidadania/visualizaomateria?id=132049>

[4] Tecmundo, “Como funciona a tributação sobre os jogos eletrônicos?”, <https://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3751-como-funciona-a-tributacao-sobre-os-jogos-eletronicos-.htm>; Canaltech, “Tudo o que você quer saber sobre a isenção tributária da PEC dos Games”, <https://canaltech.com.br/games/tudo-o-que-voce-quer-saber-sobre-a-isencao-tributaria-da-pec-dos-games-110866/>