



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Requerimento de informação

Solicita informações ao sr. Ministro da Ciência, Tecnologia e Inovações sobre a possibilidade e o impacto orçamentário de uma redução tributária incidente em *video-games*

Senhor Presidente:

Requeiro a Vossa Excelência, com base no art. 50 da Constituição Federal e na forma dos arts. 115 e 116 do Regimento Interno, sejam solicitadas informações ao Sr. Ministro da Ciência, Tecnologia e Inovações, a fim de que Sua Excelência responda:

Considerando que o Brasil tem uma nascente indústria de programação e jogos eletrônicos;
Considerando que o ensino de programação e jogos eletrônicos pode ser feita de forma relativamente barata e rápida, capacitando grande número de jovens para o mercado de trabalho;

Considerando que, no mundo todo, a economia digital e criativa assume um papel cada vez maior;

Considerando que a Constituição Federal, por meio da Emenda nº 85, dispõe sobre inovação tecnológica como sendo um objetivo econômico;

Considerando que a alta carga tributária incidente em jogos eletrônicos impede a sua popularização e a disseminação desta cultura, em especial entre a população mais pobre;



* c d 2 0 9 9 0 4 5 2 1 0 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

Considerando o estudo feito pela consultoria legislativa da Câmara dos Deputados em 2019, que segue anexo;

- 1) Por que a alíquota de IPI incidente sobre consoles de jogos eletrônicos (16% a 40%) é bem maior do que a alíquota incidente sobre telefones celulares (15%)?
- 2) Qual seria o impacto orçamentário de reduzir a alíquota de IPI incidente nos jogos eletrônicos para 15%?
- 3) Considerando a questão da curva de Laffer, é possível que uma redução da alíquota do IPI venha a popularizar os jogos eletrônicos de tal forma que, ao fim, a perda de arrecadação pela redução da alíquota seja compensada pelo aumento de vendas do produto?
- 4) Como a redução de alíquota do IPI incidente sobre jogos eletrônicos - e, consequentemente, a popularização da cultura atrelada aos *video-games*, que envolve alta tecnologia e desenvolvimento tecnológico - afetaria a indústria nacional? Qual é a estimativa de geração de empregos e tributos?
- 5) Há alguma previsão de redução de alíquota de IPI incidente em *games* nas políticas públicas que são desenvolvidas sobre o tema?

Justificação

As alíquotas de IPI incidentes sobre jogos eletrônicos tornam estes produtos proibitivos para quase toda a população nacional. O resultado é que, além da baixa arrecadação tributária, a cultura dos *video-games* não é popularizada no país, impedindo o surgimento de uma indústria de programação e desenvolvimento tecnológico na área.

No mundo todo, os *video-games* são vistos como um enorme mercado. Além de ser uma indústria limpa, o desenvolvimento de *games* gera milhares de empregos e robusta



* C 0 2 0 9 9 0 4 5 2 1 0 *



CÂMARA DOS DEPUTADOS

Gabinete do Deputado Federal KIM KATAGUIRI

arrecadação, além de formar quadros técnicos capacitados para lidar com programação em diferentes linguagens, o que é essencial para o desenvolvimento de uma indústria tecnológica.

No Brasil, ainda temos a visão retrógrada que entende que os *games* são apenas um produto de entretenimento, dissociado da cultura e, portanto supérfluos, o que permitiria a sua tributação em altos patamares. Trata-se de um erro crasso. Além de pertermos a chance de desenvolvermos uma indústria, deixamos de arrecadar vultosas quantias ao tesouro, por causa da chamada “curva de Laffer”, que é um teorema econômico que explica que nem sempre a majoração da carga tributária incidente sobre um produto resulta em maior arrecadação, já que uma tributação excessiva desincentiva as pessoas ao consumo. É exatamente isto que está ocorrendo no Brasil atualmente.

O Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovações, como responsável pela política pública referente às indústrias tecnológicas tem o dever de rever a política tributária com relação aos *games*. Pretende-se, através deste requerimento, iniciar esta importante discussão.

Kim Kataguiri

Deputado Federal (DEM-SP)



* C D 2 0 9 9 0 4 5 2 1 0 0 *