

PROJETO DE LEI Nº DE 2023Do Sr. **VINICIUS CARVALHO**

Concede isenção do Imposto de Importação (II), do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI), do Programa de Integração Social (PIS) e da Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social (Cofins) para jogos eletrônicos construídos ou adaptados destinados à utilização por pessoa com deficiência.

O Congresso Nacional decreta:

Artigo 1º Ficam isentos do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) as operações com os seguintes acessórios e adaptações para jogos eletrônicos:

I - Software executável em microcomputadores ou consoles dedicados, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface, especialmente desenvolvidos ou adaptados para viabilizar a utilização por pessoa com deficiência;

II - Consoles e máquinas de jogos de vídeo, classificados na posição 9504.50.00 da Tabela de Incidência do Imposto sobre Produtos Industrializados – TIPI, aprovada pelo Decreto nº 11.182, de 24 de agosto de 2022, que sejam especialmente desenvolvidos ou adaptados para utilização por pessoa com deficiência;

* C D 2 3 3 6 5 9 9 1 8 6 0 0 *



III - Partes e acessórios dos consoles e das máquinas de jogos de vídeo cujas imagens são reproduzidas numa tela de um receptor de televisão, um monitor ou noutra tela ou superfície externa, classificados na posição 9504.50.00 – Ex. 1, que sejam especialmente desenvolvidos ou adaptados para utilização por pessoa com deficiência.

IV - Máquinas de jogos de vídeo com tela incorporada, portáteis ou não, e suas partes. classificados na posição 9504.50.00 – Ex. 2, que sejam especialmente desenvolvidos ou adaptados para utilização por pessoa com deficiência

Parágrafo único: Fica assegurada a manutenção do crédito do imposto relativo às matérias-primas, aos produtos intermediários e aos materiais de embalagem utilizados na industrialização dos produtos de que trata este artigo.

Artigo 3º São isentas da Contribuição para o PIS/Pasep e da Cofins, a que se referem as Leis nº 10.833, de 29 de dezembro de 2003, nº 10.637, de 30 de dezembro de 2002, e nº 10.865, de 30 de abril de 2004, as receitas decorrentes da venda de jogos eletrônicos e as aquisições, em caso de importação, dos acessórios e adaptações especiais relacionados no art. 1º.

Artigo 4º Ficam isentos do Imposto de Importação os acessórios e adaptações especiais relacionados no art. 1º.

Artigo 5º Considera-se pessoa com deficiência aquela com impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial que, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas, conforme avaliação biopsicossocial prevista no § 1º do art. 2º da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência). (Parágrafo acrescido pela Lei nº 10.690, de 16/6/2003, com redação dada pela Lei nº 14.287, de 31/12/2021, produzindo efeitos a partir de 1º/1/2022)

§1º. O Poder Executivo criará instrumentos para avaliação biopsicossocial da deficiência e manterá registros dessas informações para fins



da aplicação e concessão do benefício instituído pela presente lei, podendo utilizar cadastros existentes nos Estados e Municípios com tal finalidade.

Artigo 6º Não se considera jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas de caça-níquel ou outros jogos de azar semelhantes.

Artigo 7º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

JUSTIFICATIVA

Há muito, e não sem razão, nações de todo mundo se preocupam com a inclusão, total e efetiva, das pessoas com deficiência em todas as atividades, serviços, situações e mesmo comodidades que, no seio social e no convívio humano, são usufruídas, ordinariamente em sem dificuldades ou entraves, por pessoas sem deficiência.

Uma maneira de atuação do Estado para fomentar essa inclusão – e, com ela, cumprir um dos principais postulados constitucionais, ou seja, o de que todos são iguais perante a lei, sem distinção qualquer que seja (caput art. 5º. CF) – é a criação de políticas públicas direcionadas, dentre elas o incentivo tributário e fiscal, de modo a que os meios, mecanismos, ferramentas, produtos e serviços, todos eles, possam ser acessados pela pessoa com deficiência sem dificuldades ou embaraços e de maneira plena, estabelecendo-se, assim e com isso, tratamento isonômico, pelo Estado, a todos brasileiros, naturais e/ou residentes.

E no nosso país, ainda que com algum atraso, a Lei no. 13.146, de 06 de julho de 2015 (Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência) cumpriu em grande medida as aspirações do legislador constituinte originário, ao, enfim, dar tratamento identitário, referencial e detido ao tema e, com ele, com efeito, criar mecanismos de aperfeiçoamento da legislação que aproximam o Brasil do atendimento completo da regra matriz da Constituição Federal, que é a tão almejada igualdade.

* C D 2 3 3 6 5 9 9 1 8 6 0 0 *



Essa lei, em verdade, em tom normativo complementar ao mandamento constitucional, elevou a acessibilidade à condição de direito inafastável da pessoa com deficiência e estabeleceu um cânone moral a ser observado pelo Estado Brasileiro, devendo todos, iniciativa privada e poder público, emendar todos esforços para perfeita integração da pessoa com deficiência a todos e quaisquer meios que propiciam regular **convívio** social, que facilitem e viabilizem o acesso a bens e serviços e que promovam o desenvolvimento pessoal.

Essa preocupação de inclusão, no nosso país, é vista antes mesmo da promulgação da Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, mediante iniciativas isoladas, em âmbito federal e regional, tendo como exemplos as regras locais de construção, que visam possibilitar acesso a pessoas com deficiência a prédios públicos e privados; as regras locais que viabilizaram o pleno acesso a transporte público; a concessão de isenção de IPI na aquisição de automóveis para utilização por pessoas com deficiência; dentre outras com iguais propósitos.

Não é necessário ir longe ou estabelecer grandes raciocínios para a percepção de que jogos eletrônicos, conhecidos como videogames, atualmente, consistem atividade que, longe de ser apenas um ato de lazer ou esporte, são capazes de impor desafios inúmeros e incontáveis ao desenvolvimento intelectual e físico de várias habilidades humanas, como raciocínio lógico, raciocínio formal, percepção tátil, sensorial, dentre outras tão importantes, especialmente, para as pessoas com deficiência, aí incluídos, aliás, jogos eletrônicos cuja finalidade é lúdica e mesmo terapêutica. Além disso, pessoas com deficiência estão muito mais sujeitas a sofrer com o isolamento, afastando-se da sociedade e convívio com outras pessoas. Isso causa sérios problemas psicológicos, mentais e até físicos. O videogame acessível é uma forma de interação social, permitindo que essas pessoas passem a se integrar ativamente na sociedade, trazendo comprovados benefícios à saúde e reduzindo gastos do Estado com tratamentos que poderiam ser evitados.

Quer-se dizer que, na modernidade em que vivemos – em que quase tudo é eletrônico e tecnológico; em que pessoas tem preferido relacionamentos e



interações em redes sociais digitais; em que o acesso à maioria dos bens e serviços (desde a aquisição até mesmo a forma de fruição) se dá em ambientes virtuais –, a acessibilidade da pessoa com deficiência a quaisquer atividades, sem obstruções ou dificuldades, representa um dos maiores desafios a ser enfrentado de frente e sem restrições pela sociedade brasileira.

O mercado e a prática de jogos eletrônicos é uma realidade mundial perene e que atinge e beneficia um número realmente espantoso de pessoas, excluindo, por outro lado, aquelas que, por terem algum tipo de deficiência (visual, auditiva, física, mental, sensorial, etc...) não conseguem efetiva interação com esse tipo de atividade e, por isso, estão praticamente excluídas desse universo, eis que há verdadeira incipiência de consoles, controles e mesmo jogos construídos e adaptados especialmente para viabilizar a utilização por elas.

E essa incipiência se dá, basicamente, por duas razões distintas. A primeira, pela impossibilidade de construção especialmente de periféricos (controles) para determinada pessoa, dada a multiplicidade de formas e distinção de cada tipo de deficiência, impondo, em verdade, construções e adaptações “sob medida” para cada usuário, respeitando e se conformando ao tipo de deficiência. A segunda, a ausência de qualquer incentivo do Estado, sendo a carga tributária dos jogos eletrônicos elevadíssima.

O mercado dos jogos eletrônicos indica dados interessantíssimos sobre o desenvolvimento da dessa atividade no Brasil e no mundo, assim como mostra dado espantoso, quando informa não só o número de pessoas com deficiência que já jogam (e, evidentemente, não plenamente, já que é incipiente a oferta de jogos, controles e consoles adaptados), mas, também, e com mais espanto ainda, o número gigantesco de pessoas com deficiência ainda com impedimento ou dificuldade em acessar esses jogos:

MERCADO GLOBAL VÍDEOGAMES (fonte: Microsoft): 400 MILHÕES

MERCADO GAMER PcD: (fonte: Ablegamers EUA¹): EUA: 48 MILHÕES; EUROPA: 46 MILHÕES; **BRASIL: 25 MILHÕES**

¹ Ablegamers é uma entidade sem fins lucrativos norte-americana, criada em [REDACTED], cujo primacial objeto é a acessibilidade em videogames para pessoas com deficiência, tendo fundado no Brasil a sua primeira unidade fora dos Estados Unidos em [REDACTED], a Ablegamers Brasil.



DADOS ECONOMICOS (EUA): Renda discricionária de USD 15 trilhões;
Renda discricionária PcD: USD 21 bilhões;

* número de pessoas entre 60 e 75 vai crescer 50% até 2030 -> 35% PcD

** hoje há mais pessoas com 50+ jogando videogame do que 18-

Vale destacar que, um dos motivos do crescimento constante do mercado de games, é o envelhecimento do seu público. Enquanto novos jovens aderem à prática e ao consumo de videogames, as pessoas que já estão no mercado não o abandonam. Prova disso é **pesquisa de 2022 divulgada pela ESA (Entertainment Software Association)** que levantou que hoje existem mais pessoas com mais de 50 anos jogando videogame nos Estados Unidos do que com menos de 18 anos.

É sabido também que o envelhecimento é a principal causa de deficiência nas pessoas, que perdem parte dos seus sentidos com a idade. O videogame é uma forma dessas pessoas não só se manterem intelectualmente ativas, mas em contato com outras pessoas de forma online e conectadas em novas tecnologias e tendências.

Percebe-se, pois, a pujança do mercado de jogos eletrônicos e que é uma realidade mundial inexorável, da qual não podem e não devem ser excluídas as pessoas com deficiência, sendo obrigação do Estado Brasileiro criar políticas de acessibilidade, sendo uma delas a diminuição da carga tributária para jogos, consoles e controles, sendo esta a atual carga de tributos federais incidente:

Controles e Acessórios (NCM 9504.50.00 EX 01):

Imposto de Importação: 12%

Imposto sobre Produtos Industrializados: 9%

PIS/PASEP: 2,1%

Cofins: 9,65%

Consoles (NCM 9504.50.00):

Imposto de Importação: 16%



Imposto sobre Produtos Industrializados: 20%

PIS/PASEP: 2,1%

Cofins: 9,65%

Importante observar que, demonstrando a importância do mercado de jogos eletrônicos no mundo e Brasil e a realidade econômica da atividade, houve a necessidade e conveniência de instituição de legislação para regulação, sendo que esta casa legislativa aprovou o Projeto de Lei no. 2.796/21, de autoria do Deputado Federal Kim Kataguiri, que cria **O Marco Legal para a Indústria de Jogos Eletrônicos e para os Jogos de Fantasia**, que atualmente está submetido à apreciação no Senado Federal.

Embora o PL referido tenha dado tratamento praticamente integral ao tema, não tangenciou a matéria proposta neste projeto, sendo, pois, fundamental esta iniciativa para atingimento completo das aspirações de acessibilidade do Estado Brasileiro e de sua Carta Magna.

Esta proposição visa, portanto, conceder isenção de tributos e de contribuições federais para jogos eletrônicos tais como caracterizados e definidos no seu artigo 2º., como meio de inclusão de pessoas com deficiência e, com ela, a efetivação de acessibilidade em videogames.

Sala de sessões, em de de 2023.

Datado e assinado eletronicamente.

Deputado Vinicius Carvalho
Deputado Federal – REPUBLICANOS/SP.





Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Vinicius Carvalho
Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD233659918600>



Apresentação: 02/05/2023 19:23:41.443 - Mesa

PL n.2299/2023