

PROJETO DE LEI Nº , DE 2007
(Do Sr. CARLITO MERSS)

Estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, ao setor de jogos eletrônicos.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, ao setor de jogos eletrônicos.

Art. 2º O inciso III, do art. 16-A da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, passa a vigorar com a seguinte redação:

“III – programas de computadores, máquinas, equipamentos, dispositivos de tratamento da informação e consoles de jogos eletrônicos, e respectiva documentação técnica associada (software);”(NR)

Art. 3º O art. 16-A da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, passa a vigorar acrescido do seguinte inciso V:

“V – consoles de jogos eletrônicos, bem como os respectivos insumos de natureza eletrônica.”

Art. 4º O §1º do art. 16-A da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, passa a vigorar com a seguinte redação:

“§1º O disposto nesta Lei não se aplica às mercadorias dos segmentos de áudio e vídeo, 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. 5º Esta Lei entra em vigor no ato de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

O mercado de consoles de jogos eletrônicos – vídeo games – e, especialmente, a indústria de criação jogos, é um importante segmento da economia, gerador de



2E2C5CFB47

empregos de alta remuneração e de tecnologia de ponta. Essas características levam os governos de países como Rússia, China, Índia e Coréia do Sul a adotar medidas de incentivo. Na América Latina, o mercado mexicano cresce a taxas superiores a 30% ao ano após a adoção de mecanismos de desoneração tributária.

O Brasil, que tem potencial de ser o maior mercado de jogos eletrônicos na América Latina, apresenta, porém, uma situação oposta: 94% dos consoles vendidos no Brasil é oriundo de contrabando, e o desenvolvimento de jogos no País ainda é incipiente, situação esta decorrente da elevada carga tributária incidente sobre tais equipamentos, e, sobretudo, da exclusão desse segmento do âmbito de abrangência dos incentivos fiscais estabelecidos pela Lei da Informática. De fato, os consoles de jogos de computador apresentam uma carga tributária total de até 257% sobre seu preço FOB, o que estimula o desenvolvimento do chamado mercado cinza (produtos contrabandeados).

Corrigir tais distorções e estimular a formalização e o desenvolvimento do setor é o objetivo desta proposição. Consideramos que, ao estender os benefícios estabelecidos pela Lei da Informática para o segmento de jogos eletrônicos, estaremos coibindo a comercialização ilegal de produtos importados, estimulando e fortalecendo o segmento no País, criando empregos e novas oportunidades de negócios, e, conseqüentemente, ganhos de arrecadação tributária para a União, Distrito Federal, Estados e Municípios pela via da formalização de todo um segmento que, hoje, opera quase que totalmente na economia informal.

Sendo assim peço apoio dos nobres Parlamentares desta Casa para a APROVAÇÃO deste Projeto de Lei.

Sala das Sessões, em de de 2007.

Deputado CARLITO MERSS

