

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

PROJETO DE LEI Nº 300, DE 2007

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

Autor: Deputado CARLITO MERSS

Relator: Deputado GUSTAVO FRUET

I - RELATÓRIO

Vem a esta Comissão proposição oferecida pelo nobre Deputado CARLITO MERSS que estende os benefícios da Lei de Informática à fabricação de máquinas e consoles de jogos eletrônicos, de programas de computador associados e respectivos insumos e documentação.

Os incentivos que seriam estendidos a tais equipamentos seriam a redução de 80% do IPI, aplicável aos produtos fabricados no País de acordo com processo produtivo básico aprovado pelo Poder Executivo. Em contrapartida, devem os fabricantes aplicar em pesquisa e desenvolvimento 4% de seu faturamento bruto decorrente da comercialização dos equipamentos, conforme redação dada pela Lei nº 11.077, de 30 de dezembro de 2004.

Compete a esta Comissão pronunciar-se no mérito a respeito da matéria, consoante o disposto no art. 32, inciso III do Regimento Interno. Transcorrido o prazo regimental, não foram oferecidas emendas ao texto.

É o relatório.

II - VOTO DO RELATOR

A proposição ora em exame trata de modificação importante na política industrial adotada no setor eletro-eletrônico. A Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, com a modificação dada pela Lei nº 10.176, de 11 de janeiro de 2001, assegura aos bens de informática fabricados no País benefício de redução de IPI, condicionado a aprovação de projeto pelo Poder Executivo, devendo os fabricantes aplicar, em contrapartida, parcela do seu faturamento bruto oriundo da comercialização do bem em atividades de pesquisa e desenvolvimento próprias ou em convênio com instituições de ensino e pesquisa.

A lei delimita a aplicação de tais incentivos ao setor de informática, entendido como aquele que abarca os equipamentos para processamento de dados, seus periféricos e programas. Ficaram explicitamente excluídos desse rol os aparelhos destinados a áudio, vídeo, lazer e entretenimento. A tais setores seriam oferecidos os benefícios da Zona Franca de Manaus, ficando assegurada, portanto, a possibilidade de se fabricar tais equipamentos naquela região, gozando de benefícios de isenção do IPI e do imposto de importação.

Em vista da preocupação em se associar a política industrial à obrigação de investir em pesquisa e desenvolvimento, resulta ser compreensível a exclusão dos segmentos de lazer e entretenimento do rol de equipamentos beneficiados. Por um lado, são equipamentos de tecnologia proprietária de poucas empresas multinacionais e a citada contrapartida não ensejaria desenvolvimento tecnológico relevante para o País. Além disso, o setor de software não ficou excluído da Lei nº 8.248, de 1991, de modo que hoje é possível aplicar contrapartidas em tecnologia relativa a interfaces gráficas, tratamento de imagens e áudio, realidade virtual e outras técnicas aplicáveis a jogos eletrônicos.

Por outro lado, é reconhecido que os principais fabricantes de consoles e de jogos não têm manifestado, nos últimos anos, interesse em manter linhas de produção da Amazônia. Segundo registro de vários analistas do setor, as empresas fabricantes preferem instalar suas fábricas em localidades que ofereçam melhores condições para a exploração do mercado em escala mundial, seja pela proximidade com os principais centros consumidores, seja pela eficiência nos transportes, seja pela

agregação dessas empresas em agrupamentos industriais que promovam a integração da cadeia produtiva e a redução dos custos de produção.

A oferta dos benefícios da política de informática poderá representar um estímulo à vinda dessas indústrias ao Brasil. E poderá representar uma redução do contrabando, que segundo indicadores divulgados por entidades do setor, responde por cerca de noventa por cento das vendas de consoles no País. Somos, nesse sentido, favoráveis à iniciativa.

No entanto, os equipamentos de jogos eletrônicos incluem máquinas caça-níqueis, equipamentos de sorteio e de gestão de bingos, simuladores de jogos de azar e outros aparelhos utilizados em atividades que hoje sofrem restrições legais variadas no País. Estaríamos, caso aprovada a redação da proposta em exame, incorrendo no paradoxo de oferecer incentivos fiscais à fabricação e ao comércio no mercado interno de aparelhos cuja utilização é, em muitos casos, ilícita.

Por essa razão, opta-se por modificar o texto do ilustre Deputado CARLITO MERSS, restringindo o benefício aos jogos destinados ao uso domiciliar, caracterizados como “jogos de vídeo utilizáveis com receptor de televisão” na Nomenclatura Comum do Mercosul, correspondendo à posição 9504.10 da NCM. Como ressalva, todo benefício submete-se às exigências da Lei 8.248/91. Oferece-se, nesse sentido, Substitutivo, que ora submete-se à apreciação desta douta Comissão.

VOTO, em suma, pela APROVAÇÃO do Projeto de Lei nº 300, de 2007, na forma do Substitutivo ora oferecido.

Sala da Comissão, em de de 2007.

Deputado GUSTAVO FRUET
Relator

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 300, DE 2007

Estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, a jogos eletrônicos de uso domiciliar.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, aos jogos eletrônicos para uso domiciliar.

Art. 2º O art. 16-A da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, com a redação dada pela Lei nº 10.176, de 11 de janeiro de 2001, e modificada pela Lei nº 11.077, de 30 de dezembro de 2004, passa a vigorar com a seguinte redação:

“Art. 16-A

§ 1º Ressalvados os bens relacionados no § 2º, o disposto nesta Lei não se aplica às mercadorias dos segmentos de áudio; áudio e vídeo; e lazer e entretenimento, 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:

§ 2º

III – jogos de vídeo para uso domiciliar, dos tipos utilizáveis com receptor de televisão, que incorporem tecnologia digital, classificados na subposição NCM 9504.10.

Art. 3º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em de de 2007.

Deputado GUSTAVO FRUET
Relator