

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

PROJETO DE LEI Nº 514, DE 2011

(Aposos: Projeto de Lei nº 899, de 2011, e Projeto de Lei nº 943, de 2011)

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

Autor: Deputado ANTONIO CARLOS MENDES THAME

Relator: Deputado HUGO MOTTA

I - RELATÓRIO

Tramita nesta Comissão, em regime de apreciação conclusivo, o Projeto de Lei nº 514, de 2011, da lavra do Deputado Antônio Carlos Mendes Thame, que tem o objetivo de estabelecer incentivos fiscais para os jogos eletrônicos de uso domiciliar.

O texto propõe a extensão dos incentivos fiscais estabelecidos pela Lei da Informática – Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, para os “programas de computadores contendo jogos de vídeo para uso domiciliar, dos tipos utilizáveis com receptor de televisão ou como console portátil individual, que incorporem tecnologia digital”.

Apensas à proposição principal encontram-se as seguintes propostas:

- Projeto de Lei nº 899, de 2011, de autoria do Deputado Mauro Mariani, propondo também a desoneração tributária dos jogos de computador.

- Projeto de Lei nº 943, de 2011, da lavra do Deputado Sandro Alex, reduzindo a zero as alíquotas das Contribuições Sociais para o Programa de Integração Social (PIS) e para o Financiamento da Seguridade Social (COFINS), incidentes sobre a importação de jogos para computador.

Os projetos foram encaminhados inicialmente a esta Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática, órgão no qual, decorrido o prazo regimental, não foram apresentadas emendas. Os textos serão posteriormente apreciados pelas Comissões de Finanças e Tributação, e Constituição e Justiça e de Cidadania.

É o Relatório.

II - VOTO DO RELATOR

O segmento de jogos eletrônicos é um dos setores mais dinâmicos da economia mundial, intensivo na geração de empregos de elevada qualidade e remuneração, além de fomentador do desenvolvimento tecnológico.

Esse mercado movimentava dezenas de bilhões de dólares anualmente em compras de títulos de jogos de computador, hardware, acessórios e conteúdo digital, alimentando uma sofisticada cadeia de desenvolvimento de software e roteiros digitais, além de serviços e infraestrutura de rede para jogos em tempo real.

Os investimentos para o desenvolvimento desses títulos chegam a atingir cifras da ordem de centenas de milhões de dólares, que alavancam uma rede de empresas que empregam engenheiros, programadores, roteiristas e artistas para gerar superproduções digitais que rivalizam com os grandes estúdios cinematográficos, não só em termos de público, mas também de faturamento.

É importante considerar, também, que muitos dos desenvolvimentos em software e hardware decorrentes dos investimentos da

indústria de entretenimento digital são incorporados, posteriormente, por outros segmentos da indústria e também da academia. Derivam dos jogos de computador muitas das atuais aplicações de simulações científicas e matemáticas, e também de saúde pública, como é o caso, por exemplo, do projeto *Folding Home*, da *Stanford University*, que usa o hardware utilizado pelos jogadores para ajudar os cientistas na pesquisa da cura de doenças.

Esse contexto mostra a importância da indústria de jogos de computador nas dimensões econômica, social e tecnológica do desenvolvimento nacional, evidenciando se tratar de um setor que deve ser objeto de uma política pública que tenha como meta a inserção produtiva da indústria brasileira nesse mercado.

Os projetos de lei em análise vão ao encontro desses desafios, tendo em vista que atuam em três vetores de fomento à indústria brasileira de jogos de computador: redução de preços ao consumidor; combate a pirataria e incentivo à produção nacional.

Os dois primeiros aspectos são oriundos da proposta do Deputado Sandro Alex, que, ao reduzir a zero as alíquotas de PIS e COFINS incidentes sobre a importação de jogos eletrônicos, atua no sentido de fomentar o mercado formal e combater a pirataria – um conjunto de medidas que leva a uma redução nos preços finais ao consumidor, contribuindo, portanto, para a ampliação do mercado brasileiro.

Esse Projeto de Lei nº 943 de 2011, do Deputado Sandro Alex, por tratar de isenções fiscais, incorpora em sua redação dispositivos que o tornam convergente com as normas estabelecidas pela Lei de Responsabilidade Fiscal – LRF, afastando, assim, os eventuais questionamentos de ordem fiscal e financeira que poderiam ser suscitados.

Por outro lado, a proposição principal, assim como o Projeto de Lei nº 899, de 2011, trata do incentivo à indústria nacional, ao estender os incentivos fiscais da Lei da Informática aos jogos de computador.

Esse incentivo à indústria nacional é extremamente pertinente, tendo em vista que as reduções de impostos incidentes sobre importação tendem a promover uma consolidação e expansão do mercado brasileiro de jogos de computador, assim como dos equipamentos associados.

Sendo assim, consideramos que as propostas presentes nos três projetos que analisamos são complementares, pois atuam tanto no sentido em fortalecer o mercado brasileiro como de incentivar a produção no mercado nacional.

Não restam dúvidas, portanto, quanto ao mérito, pertinência e contemporaneidade das propostas em estudo, o que nos leva a propor sua aprovação, na forma de um substitutivo, no qual consolidamos os dispositivos presentes nos textos, assim como o artigo que permite a adequação dos incentivos fiscais às disposições da LRF.

Diante do exposto, o nosso VOTO é pela APROVAÇÃO da proposição principal, Projeto de Lei nº 514, de 2011, e pela APROVAÇÃO dos apensos, Projeto de Lei nº 899, de 2011, e Projeto de Lei nº 943, de 2011, na forma do Substitutivo que ora apresentamos.

Sala da Comissão, em 09 de novembro de 2011.

Deputado HUGO MOTTA
Relator

COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 514, DE 2011

(Apensos Projetos de Lei nº 899/2011 e nº 943/2011)

Estende os incentivos estabelecidos pela Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991, aos jogos eletrônicos de uso domiciliar, e reduz a zero as alíquotas de PIS e COFINS incidentes sobre sua importação.

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 de uso domiciliar, e reduz à zero as alíquotas de PIS e COFINS incidentes sobre sua importação.

Art. 2º O artigo 16-A da Lei nº 8.248, de 1991, 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 – programas de computador contendo jogos de vídeo para uso domiciliar, dos tipos utilizáveis com receptor de televisão ou como console portátil individual, que incorporem tecnologia digital, classificados na subposição NCM 9504.10, e respectiva documentação técnica associada.” (NR)

Art. 3º Ficam reduzidas a zero as alíquotas das Contribuições Sociais para o Programa de Integração Social (PIS) e para o Financiamento da Seguridade Social (COFINS), incidentes sobre a importação de jogos para computador, de que trata a Lei nº 10.865/2004, respectivamente, classificados na Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM) sob os códigos tarifários 9504.10.10, 9504.10.91 e 9504.10.99.

Art. 4º O Poder Executivo, em atendimento ao disposto no inciso II do art. 5º e nos artigos 14 e 17 da Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000, estimará o montante da renúncia fiscal decorrente desta Lei e o incluirá no demonstrativo a que se refere o § 6º do art. 165 da Constituição Federal, que acompanhará o projeto da lei orçamentária cuja apresentação se der após decorridos sessenta dias da publicação desta Lei.

Art. 5º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação e produzirá efeitos a partir do primeiro dia do exercício subsequente àquele em que for implementado o disposto no artigo 4º.

Sala da Comissão, em 09 de novembro de 2011.

Deputado HUGO MOTTA
Relator