

# FOMENTANDO A LEGALIDADE E A ESTABILIDADE DO MERCADO DE VIDEOGAMES NO BRASIL: EM BUSCA DA NOMENCLATURA CORRETA, DA IGUALDADE TRIBUTÁRIA E DO PREÇO JUSTO

Albano Francisco Schmidt\*  
Oksandro Osdival Gonçalves\*\*

1. O mercado de videogames no Brasil e seus problemas. 1.1. Os incentivos fiscais oferecidos pela Zona Franca de Manaus - ZFM. 2. A necessidade de delimitação da terminologia: videogames. 2.1. O que é afinal um videogame? 2.2. Aristóteles, NCMs e identidades variáveis. 3. A cadeia tributária dos games no país: por que tão mais caros que no exterior? 3.1. ISS - Imposto sobre serviços 3.2. Os impostos incidentes sobre a mídia física: ICMS - Imposto sobre a circulação de mercadorias e serviços / II - Imposto de Importação. 3.3 PIS/PASEP-Importação e COFINS-Importação. 3.4 Imposto sobre Produtos Industrializados - IPI. 3.5. Conclusões parciais da análise tributária realizada 3.6. Análise dos projetos de lei em trâmite no Congresso Nacional e seus possíveis impactos no mercado. 3.6.1. PL 514/2011. 3.6.2. PL 899/2011. 3.6.3. PL 943/2011. 3.7. A nova situação tributária dos videogames no caso de implementação de todos os PLs estudados e na aceitação da Receita Federal da padronização da nomenclatura 4. Considerações finais para paradigmas mais abrangentes. Referências.

## RESUMO

Este artigo analisa a questão da tributação dos jogos e consoles de videogame no Brasil, nos mais diversos aspectos: necessidade de padronização de nomenclaturas pelos Órgãos Públicos; cadeia de tributos incidentes sobre a importação/produção do software no território nacional; leis aplicáveis ao caso concreto, visando à diminuição da carga; à questão da produção de games na Zona Franca de Manaus; aos entraves tributários ainda existentes e às possibilidades de mudança na legislação ora vigente. Busca-se um viés mais pragmático, de como reduzir a elevada carga tributária hoje aplicável e fomentar o combate ao mercado cinza, proveniente de contrabando e descaminho. Por fim, aborda-se a questão do fomento a inclusão digital do cidadão brasileiro.

**Palavras-Chave:** Desenvolvimento. Tributação. Atividade econômica. Análise Econômica do Direito. Videogames.

\* Mestrando em Direito Econômico e Socioambiental pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. E-mail: albanodireito@gmail.com

\*\* Professor do Programa de Pós-Graduação em Direito (Mestrado/Doutorado) da Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Doutor em Direito Comercial - Direito das Relações Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: oksandro1@terra.com.br

## 1 O MERCADO DE VIDEOGAMES NO BRASIL E SEUS PROBLEMAS

Os jogos de videogame, no Brasil, custam muito caro, quase o dobro dos valores praticados no exterior, fomentando, de maneira irrefreável, o mercado paralelo (advindo da entrada ilegal de produtos pelas porosas fronteiras nacionais) e sufocando todas as iniciativas de produção e desenvolvimento de softwares locais, de alto valor econômico e intelectual agregado. E isso advém de uma política fiscal e tributária deficiente, que trata o segmento como algo irrelevante, como uma simples parcela do mercado de informática (quando muito) ou pior, de brinquedos. Com esse descaso, o país está deixando de aproveitar a rápida expansão do mercado de games e a chegada de sua oitava geração de consoles, hoje mais potentes do que qualquer computador disponível no mercado. Este artigo vem para tentar colocar luz sobre essa situação retrógrada e fomentar uma brusca mudança de entendimento acerca do que sejam videogames, a começar pela discriminação das altas e reais cifras envolvidas.

O mercado de games (considerado como o composto pela venda de jogos eletrônicos mais o de consoles necessários ao seu processamento), no ano de 2012, faturou U\$55 bilhões (de acordo com o relatório da NC Games, a maior importadora do segmento no país), valor aproximadamente 65% superior ao faturamento obtido com cinema. As projeções apontam para que, com a entrada dos novos consoles em 2014 e suas vendas nos próximos anos, esse mercado seja o triplo do hollywoodiano em menos de 5 anos.<sup>1</sup> Esse crescimento tem se mostrado robusto e consistente desde o final dos anos 80, com um incremento médio de 12% ao ano nos últimos 20 anos.<sup>2</sup>

Em 2005, o Brasil possuía um mercado formal de videogames da ordem de U\$157 milhões, praticamente triplicado no período analisado, fechando o ano de 2014 com um faturamento superior a U\$409 milhões – segundo dados da NC GAMES, 2012, e G1, 2015.<sup>3</sup> No ano de 2010, antes, portanto, da entrada dos novos consoles e portáteis, já havia uma base instalada no país de mais de 20 milhões de consoles, ou seja, 1 console para cada 10 brasileiros, uma média bastante inferior aos países desenvolvidos, onde existem, em média, 1 console para cada 4 habitantes (no Japão, “berço” da Nintendo e da Sega, as pioneiras no mercado, a proporção é de quase 1-1).

Estes dados, apesar de expressivos, podem tornar-se irrelevantes nos próximos anos, pois existem sérias iniciativas de grandes empresas do setor de permitir que jogos eletrônicos sejam usados (ou rodados) em qualquer televisor que tenha acesso à internet. Hoje, segundo dados do IBGE, (PNAD, 2008), 95% dos lares brasileiros têm ao menos um aparelho de televisão em casa e, pelo menos 25% destes, têm acesso à internet, com a banda larga se ampliando de maneira significativa nas regiões mais populosas. As cifras envolvidas tornam-se rapidamente imensuráveis, e os grandes players do mercado (essencialmente Sony, Microsoft e Nintendo) voltaram a centrar sua atenção nos mercados emergentes, com grandes expectativas de expansão, especialmente no Brasil e sua Zona Franca de Manaus (ZFM), panaceia para a produção em larga escala de games a preços competitivos.

## 1.1. Os incentivos fiscais oferecidos pela Zona Franca de Manaus - ZFM

A ZFM foi instituída pela Lei n. 3.173/1957, sendo posteriormente regulamentada por diversos decretos (47.757/60, 51.114/61, 723/62, 288/67), até a sua efetiva constitucionalização em 1988 (por meio do art. 40 do ADCT). Especialmente importante é o Decreto Lei n. 288/67, que transmudou a ZFM do entreposto aduaneiro que era inicialmente em “área de livre comércio de importação e exportação”, dotada de “incentivos fiscais especiais”, a fim de permitir o seu desenvolvimento e ocupação, apesar da distância que separava Manaus dos polos industriais brasileiros.

Referido decreto isenta, ainda hoje, o pagamento do IPI – Imposto sobre Produtos Industrializados e II – Imposto de Importação, para:

Art 3º - A entrada de mercadorias estrangeiras na Zona Franca, destinadas a seu consumo interno, industrialização em qualquer grau, inclusive beneficiamento, agropecuária, pesca, instalação e operação de indústrias e serviços de qualquer natureza e a estocagem para reexportação, será isenta dos impostos de importação, e sobre produtos industrializados.

Art. 9º - Estão isentas do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) todas as mercadorias produzidas na Zona Franca de Manaus, quer se destinem ao seu consumo interno, quer à comercialização em qualquer ponto do Território Nacional.

O recebimento desses incentivos, contudo pressupõe que a empresa instalada na ZFM cumpra uma série de requisitos desenvolvimentistas como contraprestação da benesse governamental (incremento da oferta de emprego na região; concessão de benefícios aos trabalhadores; reinvestimento de lucros; entre outros), do contrário tratar-se-ia somente de uma “forma de concorrência desleal, com viés no abuso do poder econômico”.<sup>4</sup>

Aproveitando-se destes incentivos fiscais e condições, destaca-se a sua/ implementação no mercado de jogos desde a década de 90, quando a Sega e a Nintendo mantiveram unidades na ZFM, desativadas quando os consoles da dita “terceira geração” (de 32 bits, e.g PlayStation 1) foram lançados. Com a popularização do CD nesta época, cerca de 90% das vendas de consoles e jogos no país se davam no “mercado cinza” (fruto de descaminho e evasão fiscal). Problema que persistiu durante toda a década de 90 e anos 2000. As perdas com tributação e instalação de novos negócios no segmento são sentidas até hoje, haja vista a apenas recente retomada do mercado formal de jogos, com sua popularização nas maiores livrarias e até mesmo redes de supermercados.

Depois ocorreu a entrada do segmento de games e consoles da Sony na Zona Franca de Manaus, em setembro de 2008. Lá passou a produzir PlayStations 2 e 3 e seus softwares e periféricos para a distribuição em toda a América do Sul.<sup>5</sup> A Microsoft iniciou também a produção do Xbox 360 (sétima geração) no polo industrial de Manaus em 2011<sup>6</sup> e recentemente a produção de sua mais

moderna linha, o Xbox One (oitava geração), 100% nacional. Com isto consegui, inclusive, um console R\$1700 mais barato do que o da concorrência, devido aos incentivos fiscais obtidos.<sup>7</sup> Isso demonstra de maneira clara que é possível reduzir em muito o valor dos videogames no Brasil e ainda fomentar o mercado nacional.

O mundo mudou, os mercados, também, o que permanece o mesmo são os entraves existentes no mercado brasileiro para aproveitar plenamente esta onda de crescimento sem precedentes. O Brasil já havia conseguido, na década de 90, com a política de fechamento de mercado e abrandamento ao controle da pirataria, “expulsar” os interessados em atuar no mercado brasileiro de games. Agora, com a retomada de sua existência formal e o “boom” na venda de jogos, parece ser o momento apropriado para revisitar antigos problemas e pavimentar o caminho da consolidação da indústria.

## 2 A NECESSIDADE DE DELIMITAÇÃO DA TERMINOLOGIA: VIDEOGAMES

Até o presente momento utilizou-se indistintamente as terminologias videogames, games ou jogos eletrônicos quando se referiu a estes softwares acoplados ou não a uma mídia física, que rodam apenas em consoles específicos, tendo por fim não só o entretenimento, mas também o estudo, a cultura e outros tantos valores constitucionalmente assegurados. Entretanto, parte do problema enfrentado pelo mercado de videogames hoje é justamente a falta de consenso sobre o que, exatamente, eles sejam.

A primeira terminologia que se busca erradicar é a de “jogos eletrônicos”, pois o Superior Tribunal de Justiça a utiliza em pelo menos 35 acórdãos para designar os “jogos eletrônicos de azar”, os bingos e os caça-níqueis, hoje completamente proibidos no ordenamento jurídico brasileiro, incluindo-se seus usuários como contraventores penais, conforme o disposto no artigo 50 da Lei de Contravenções Penais. Exemplo de tratamento dado a “jogos eletrônicos” como exploração de jogos de azar advém do Ministro Relator Humberto Martins, em acórdão datado de 19/02/2013, onde consta que:

Administrativo e processual civil. Exploração da atividade de bingos. Ilicitude. Agravo conhecido para negar seguimento ao recurso especial. A Lei Complementar n. 116/2003 não legitima a prática de jogos de azar.

Por isso, apesar da consagração do termo na mídia não-especializada, não é o mais acertada a sua utilização, devido à forte conotação negativa e à confusão, inclusive, com ilícitos penais. A expressão tão pouco é consagrada no léxico alienígena.

Prefere-se aqui o emprego da expressão videogames (apesar do estranhismo) para se referir ao mercado em geral; jogos de videogame para os softwares e consoles para o aparelho que transforma a sua linguagem de programação em

algo visual. Tais termos estão isentos de qualquer preconceito e são condizentes com o utilizado em outros idiomas, além de serem os termos mais empregados pela mídia especializada e consumidores em geral (estes, é importante que se diga, estão na faixa de 25 a 40 anos – apenas 25% dos jogadores têm menos de 18 anos - devendo ser retirado também o estigma de videogames serem “coisa de criança”, dados da NC Games), além de constar em documentos da própria Receita Federal (Consulta 472 de 2009)

## 2.1. O que é afinal um videogame?

Esse problema aparentemente semântico vem causando sérios entraves também jurídicos aos videogames, foco principal deste artigo. O primeiro grande problema que surge dessa indefinição é se jogos de videogames devem ser vistos como softwares (relacionados aos programas de computador, como o Office ou Photoshop) ou como obras audiovisuais (aqui mais assemelhados a produções cinematográficas). O único ponto de consenso é que eles são protegidos pela Lei de Direitos Autorais (Lei n 9.610 de 1998, doravante LDA), pois a) se forem entendidos como filmes, estarão protegidos pelo artigo 5, inciso VIII, i, da referida lei; b) caso sejam vistos como softwares, a Lei 9.609 de 1998 (Lei do Software - LDS), em seu artigo 2º, assim dispõe:

O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei.

Por serem bens móveis por expressa definição legal (LDA - Art. 3º Os direitos autorais reputam-se, para os efeitos legais, bens móveis), tanto os softwares quanto os filmes/livros comportam seção, alienação, empréstimo e todos os outros institutos civis não vedados em lei. Para além desses pontos de convergência, as aplicações práticas entre ser um bem móvel equiparado a software ou filme diferem-se de maneira considerável. Na Lei do Software, consta que:

Art. 1º Programa de computador é a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, para fazê-los funcionar de modo e para fins determinados.

Já Lei de Direitos Autorais define obra audiovisual como:

Art. 5, inciso VIII, i: obra audiovisual: produto da fixação ou transmissão de imagens, com ou sem som, que tenha a finalidade de criar a impressão de movimento, independentemente dos processos de captação, do suporte utilizado inicial ou posterior-

mente para fixá-las ou transmiti-las, ou dos meios utilizados para sua veiculação, reprodução, transmissão ou difusão;

Partem as leis de premissas completamente distintas. A LDA fala em transmissão de imagem, com ou sem som, que tenha a finalidade de se criar uma impressão de movimento, a fim de reproduzi-la e difundi-la. É a definição padrão de um filme, em que você simplesmente liga o aparelho televisor, e este é reproduzido, sem interferência do telespectador, por uma operadora (Sky e NET, e.g) por meio de um canal (Telecine, HBO, e.g). Não há aqui qualquer interferência humana no processo, além de apertar o botão de ligar o dispositivo.

Na outra visão, a LPI, de maneira mais técnica, apresenta o software como um conjunto de instruções codificadas, contidas em um suporte físico (hoje basicamente DVD e blu-ray), que faz uma máquina funcionar de modo e fim determinado. A passividade não se faz mais presente, pois, com um software (para o caso concreto, um jogo de videogame), diferente de um filme, a interação homem/máquina é constante.

O software altera completamente o funcionamento do hardware (console) em que ele está inserido. Um PlayStation 3 rodando Rayman pode ser apreciado por crianças de todas as idades, com cenários coloridos e música alegre. Já ao inserir no mesmo console Beyond Two Souls, vê-se uma frágil garota atormentada por um espírito enfurecido que destrói tudo a sua volta, com um visual bem mais escuro, pesado e adulto, de música melancólica. O aparelho ainda é o mesmo caixote preto ligado na televisão e na tomada, entretanto a interação que se tem e o que se vê é completamente distinto. O fim e o modo de funcionamento são completamente diversos.

Por esse motivo, parece ser mais correto o entendimento de que jogos de videogame sejam softwares, essa definição mais afeita a sua realidade de confecção e operacionalização. Um console nada mais do que um potente computador desenvolvido especialmente (ainda que não exclusivamente, como se denota das plataformas multimídia da Sony e Microsoft) para jogos. Essa simples mudança de perspectiva e enquadramento permitiria o fomento do mercado legalizado de videogames no país, como se verá adiante.

## 2.2. Aristóteles, NCMs e identidades variáveis

Seguindo-se esta linha de pensamento, de jogos de videogame como softwares, é despidianda a existência de duas Nomenclaturas Comuns do Mercosul (NCM) distintas para “programas de computador” (NCM n 8523.40.29) e “games para consoles” (NCM n 9504.10.99), uma vez que seus conceitos se confundem, por terem exatamente a mesma função prática (alterar o modo de funcionamento de um hardware).

Os três postulados básicos da lógica aristotélica são bastante elucidativos neste sentido: identidade, não-contradição e terceiro excluído. Zamudio<sup>8</sup> explica

que, para Aristóteles, tomando-se o mesmo ser (pessoa, objeto, fenômeno), no mesmo espaço de tempo, algo não pode ser e não ser simultaneamente (princípio da identidade): se um game é um game, ele não pode ser game e não-game simultaneamente. Além disso, é impossível que um atributo pertença e não pertença a um mesmo ente (princípio da não-contradição): um game é um software, assim ele não pode ser também não-software. Por fim, se um game é um software e um game é diferente de um software, somente uma destas proposições pode ser verdadeira na mesma relação (de simultaneidade).

Isto nos leva à clássica construção de que todos os games são softwares. Mario Bros é um game. Logo, Mario Bros é um software. Por isso, se um jogo de videogame é um software, ele não pode ser, ao mesmo tempo, algo que não um software. Isto seria negar-lhe a sua própria identidade, um contrassenso lógico irremediável. Apesar da aparente clareza destes conceitos, a situação brasileira agrava-se por existirem diferentes Poderes da República regulando de maneira distinta a mesma matéria. Como já esposado acima, o Legislativo não pareceu encontrar uma forma coesa de delimitação do que seja um jogo de videogame, haja vista a plêiade de leis que o “protegem”.

No Judiciário, a situação não é diferente. O Superior Tribunal de Justiça possui dezenas de acórdãos que vinculam os “jogos eletrônicos” como “jogos de azar”, o que só faz confundir a mídia. No Supremo Tribunal Federal, como se verá, a discussão se dá basicamente na seara tributária do que seria ou não enquadrado como software e quais as suas prerrogativas legais.

O Executivo, por intermédio de sua Receita Federal, ao responder consulta formulada por contribuinte no ano de 2009, entendeu que que jogos de videogame, apesar de serem softwares, não merecem qualquer tratamento tributário diferenciado, sem oferecer maiores razões ou analisar sua identidade de maneira detida:

SOLUÇÃO DE CONSULTA Nº 472, DE 16 DE DEZEMBRO DE 2009

As disposições do art. 81 do Decreto nº 6.759, de 5 de fevereiro de 2009, Regulamento Aduaneiro em vigor, não se aplicam para determinação do valor aduaneiro de CDs, DVDs ou outros dispositivos (suportes), contendo jogos para videogame.

Vive-se hoje numa tentativa de alcançar o topo da Torre de Babel, com construtores falando línguas diversas, apesar de seu objetivo comum de alcançar Deus. Falta uma clareza de identidade, um posicionamento unísono dos Poderes da República, para se edificar a escadaria e chegar-se mais próximo de uma situação de erradicação do mercado paralelo e estabelecimento de um mercado verdadeiramente nacional. Esta clara identidade é de importância curial para a maturação do mercado de videogames no Brasil, pois o que existe hoje são diversas leis (LDA, LDS, resoluções e projetos de lei) e órgãos (STJ, STF, Receita), com diferentes competências, falando coisas completamente distintas sobre

uma mesma entidade, que precisa ser analisada em todas as suas vertentes, da mesma forma.

Apenas desse modo se poderá dar um tratamento uniforme e a necessária segurança jurídica para todos os envolvidos na cadeia produtiva, desde os desenvolvedores que hoje despontam em dezenas de start-ups pelo país, até as grandes corporações que pensam em instalar-se na Zona Franca de Manaus para iniciar a produção local e ajudar na consolidação de um mercado formal.

Esta caminhada certamente passará por uma necessária análise tributária dos custos envolvidos na produção/importação de jogos e consoles em território nacional. Não sendo os custos de transação nulos, seus impactos precisam ser analisados, e o viés tributário desponta como um dos mais significativos (depois, evidentemente, da confusão feita com a nomenclatura e forma de tratamento, que, como se verá, interfere também na seara tributária).

### 3 A CADEIA TRIBUTÁRIA DOS GAMES NO PAÍS: POR QUE TÃO MAIS CAROS QUE NO EXTERIOR?

Ao analisarmos a cadeia tributária incidente sobre um jogo de videogame com valor aproximado de R\$150, desde a sua importação/fabricação até a venda ao consumidor final, veremos que incidem os seguintes impostos:

NCM	Descrição	I.I	IPI	ICMS	PIS	COFINS	
9504.10.99	Games p/ consoles	20%	40%	18%	1,65%	7,6%	
Bases de cálculo	Valor médio do custo do software: R\$70,00	R\$14,00	R\$33,60	R\$1,80	R\$25,81	R\$8,20	
TOTAL							R\$153,18

Somando-se toda a tributação incidente hoje, da importação/produção até o consumidor final, foram pagos encargos no importe de 70%, ou seja, dos R\$150,00 (em valores redondos, efetivamente cobrados do consumidor final na aquisição), apenas R\$45,00 efetivamente remuneraram a sua extensa cadeia produtiva. Os outros R\$105,00 são diretamente repassados ao Estado, nas formas de seus vários tributos incidentes.

Passa-se agora a analisar em espécie cada um dos tributos incidentes na cadeia produtiva e suas possíveis formas legais de redução/não-cumulação, adotando-se as medidas apresentadas no ponto 3 deste artigo e por fim realizando-se uma nova simulação, abarcando ainda os projetos de lei em trâmite na Comissão de Finanças e Tributação da Câmara Federal, em Brasília, que visam a permitir significativas reduções na tributação de jogos e consoles de videogame.

#### 3.1 ISS – Imposto sobre serviços

Um primeiro ponto que precisa ser esclarecido é o entendimento já consolidado jurisprudencialmente acerca da não-incidência do imposto municipal sobre

serviços (ISS), previsto no art. 156, inciso III, da CRFB/88, sobre a produção de qualquer software de prateleira. Software de prateleira é todo aquele software produzido em série e posto à disposição do consumidor, de maneira indiscriminada, funcionando de maneira perfeitamente idêntica onde quer que ele seja posto para rodar (é o exemplo dos sistemas operacionais e editores de texto).

Diferente é o caso de quando existe um software customizado, também chamado de por encomenda, “um programa desenvolvido exclusivamente para o usuário, de acordo com as suas necessidades, e que inclui os serviços de consulta e ajuste”.<sup>9</sup>

No caso dos jogos de videogame, a menos que se trate de algo muito pontual (como um jogo de treinamento de pilotagem desenhado para os caças da Força Aérea Brasileira, por exemplo) e desenvolvido para um comprador específico, não há que se falar na incidência do ISS sobre sua produção ou aquisição, uma vez que se estará diante de um software desenvolvido para ser vendido de maneira indiscriminada. Aliás, o conceito de “software de prateleira” é perfeitamente visível para os compradores de games, pois a disposição interna de suas lojas, no mais das vezes, é composta apenas de prateleiras de vidro onde estes ficam expostos.

### 3.2 Os impostos incidentes sobre a mídia física: ICMS – Imposto sobre a circulação de mercadorias e serviços / II – Imposto de Importação

Optou-se por congrega a análise do ICMS e do II incidente sobre os jogos de videogame por uma questão fundamental acerca da atuação da União, sujeito ativo nos referidos tributos: esta tributa os jogos de videogame, tanto na sua entrada no país (II), quanto em sua circulação interna (ICMS), pelo valor total do bem (software + mídia física) e não pelo valor da mídia em que este se encontra gravado. Espera-se demonstrar que essa atuação não encontra respaldo legal e precisa ser revista, eis que trata de maneira distinta produtos de mesma natureza, qual seja, a de software.

A incidência do ICMS sobre softwares foi também amplamente debatida pelo STF, em clara oposição ao tratamento dispensado ao ISS. O ICMS é imposto estadual previsto no art. 155, inciso II, que incide sobre a circulação de mercadorias e determinados serviços que ocorrem dentro do país. Em relação a ele, o entendimento consolidado é o da sua efetiva incidência no comércio de softwares, como se depreende da análise esposada no STF no RE n 199464 / SP, de 02/03/1999:

EMENTA: TRIBUTÁRIO. ESTADO DE SÃO PAULO. ICMS. PROGRAMAS DE COMPUTADOR (SOFTWARE). COMERCIALIZAÇÃO.

No julgamento do RE 176.626, Min. Sepúlveda Pertence, assentou a Primeira Turma do STF a distinção, para efeitos tributários, entre um exemplar standard de programa de computador, também chamado “de prateleira”, e o licenciamento ou cessão do direito

de uso de software. A produção em massa para comercialização e a revenda de exemplares do corpus mechanicum da obra intelectual que nele se materializa não caracterizam licenciamento ou cessão de direitos de uso da obra, mas genuínas operações de circulação de mercadorias, sujeitas ao ICMS.

Esse entendimento, apesar de ser do final da década de 90, foi reiterado pelo STF nos anos subsequentes, sendo o mais recente julgado de 2008:

EMENTA: AGRAVO REGIMENTAL NO RECURSO EXTRAORDINÁRIO. TRIBUTÁRIO. ICMS. PRODUTOS DE INFORMÁTICA. PROGRAMAS [SOFTWARE]. CD-ROM. COMERCIALIZAÇÃO. REEXAME DE FATOS E PROVAS. IMPOSSIBILIDADE EM RECURSO EXTRAORDINÁRIO.

1. o Supremo Tribunal Federal, no julgamento do RE n. 176.626, Relator o Ministro Sepúlveda Pertence, DJ de 11.12.98, fixou jurisprudência no sentido de que “[n]ão tendo por objeto uma mercadoria, mas um bem incorpóreo, sobre as operações de ‘licenciamento ou cessão do direito de uso de programas de computador’ - matéria exclusiva da lide -, efetivamente não podem os Estados instituir ICMS: dessa impossibilidade, entretanto, não resulta que, de logo, se esteja também a subtrair do campo constitucional de incidência do ICMS a circulação de cópias ou exemplares dos programas de computador produzidos em série e comercializados no varejo - como a do chamado ‘software de prateleira’ (off the shelf) - os quais, materializando o corpus mechanicum da criação intelectual do programa, constituem mercadorias postas no comércio”.

Já o II consiste no imposto incidente sobre a importação de produtos estrangeiros, previsto no texto constitucional em seu artigo 155, inciso I, e com dispositivos pertinentes também no Código Tributário Nacional, em seus arts. 19 e seguintes. Considerando que a incidência da materialidade prevista no texto constitucional é patente, visto que a maioria dos jogos de videogame são importados e, portanto, tributados, o ponto nevrálgico se encontra em sua base de cálculo. Para os softwares de modo geral, os referidos impostos incidem sobre o valor da mídia em que aquele está sendo gravado. Assim, no caso de um software em CD (como é o caso de um antivírus), o ICMS e o II incidem sobre o valor desta mídia virgem, que hoje custa pouco mais de R\$1,00.

Esta é a forma de tributação consagrada com o Decreto n 6.759/2009, que regula a administração da atividade aduaneira:

Art. 81. O valor aduaneiro de suporte físico que contenha dados ou instruções para equipamento de processamento de dados será determinado considerando unicamente o custo ou valor do suporte propriamente dito (Acordo de Valoração Aduaneira, Artigo 18, parágrafo 1, aprovado pelo Decreto Legislativo no 30, de 1994 (...))

§ 3º Os dados ou instruções referidos no caput não compreendem as gravações de som, de cinema ou de vídeo.

Como se nota do próprio decreto, esta disposição não se aplica às gravações de som, cinema ou vídeo. Persistindo hoje o entendimento de que jogos de videogame seriam equiparados a produções audiovisuais (como filmes ou músicas) e não como softwares, haveria a incidência tributária sobre base de cálculo diversa, que é a do valor do programa em si.

Seguindo o exemplo inicial, em um jogo de R\$150,00, a base de cálculo utilizada fora de R\$70,00 (valor médio do software, discriminado pelo seu produtor, de acordo com as importações realizadas pela NC Games) e não aquela sobre a qual deveria incidir os tributos, qual seja, o valor da mídia em que ele está sendo gravado.

Este é um dos motivos pelos quais os jogos de computador custam, usualmente, R\$99,00 e não R\$150,00 (uma diferença de aproximadamente 35%): há um “descuido” na fiscalização de sua incidência tributária, pois por estar escrito na embalagem “Para Windows e Mac”, a Receita subentende tratar-se de software de prateleira e não jogo, ainda que seu conteúdo seja idêntico nas versões de consoles.

### 3.3 PIS/PASEP-Importação e COFINS-Importação

Conforme pode-se observar no art. 3º, inciso I, da Lei 10.865/2004, fica instituído como fato gerador da Contribuição para os Programas de Integração Social e de Formação do Patrimônio do Servidor Público incidente na Importação de Produtos Estrangeiros ou Serviços - PIS/PASEP-Importação e da Contribuição Social para o Financiamento da Seguridade Social devida pelo Importador de Bens Estrangeiros ou Serviços do Exterior - COFINS-Importação, “a entrada de bens estrangeiros no território nacional”.

Assim, por adequar-se à materialidade do referido tributo, bem como aos demais contornos de sua regra-matriz previstos na legislação, a importação de jogos de videogame sofre a incidência do PIS/PASEP e COFINS quando de sua entrada em território nacional.

Conforme disposto na tabela presente no início deste capítulo, o PIS/COFINS representam 9,25% dos impostos incidentes sobre a importação de jogos de videogame no atual regime tributário nacional. Entretanto, no mesmo sentido do que aqui se defende – a necessidade de fomento de um mercado tão promissor também pelos mecanismos de extrafiscalidade, mormente pela isenção e alíquota zero – fora elaborado o Projeto de Lei n. 514 de 2011, visando a estender os incentivos estabelecidos pela Lei n. 8.248 de 1991 aos jogos eletrônicos de uso domiciliar.

### 3.4 Imposto sobre Produtos Industrializados – IPI

O imposto sobre produtos industrializados, assim como todos os demais tributos previstos na legislação brasileira, encontra seu contorno inicial

traçado na própria Constituição Federal, especialmente no art. 153, inciso IV. Dispõe o referido dispositivo que “compete à União instituir impostos sobre: IV – produtos industrializados”.

Entretanto, conforme largamente discutido na doutrina nacional, a hipótese de incidência tributária do IPI não consiste na *industrialização* de produto, em si, mas, antes disso, em duas hipóteses bem delimitadas: na importação, quando do desembarço aduaneiro de produtos de procedência estrangeira, e nas operações internas, quando da saída do produto industrializado de estabelecimento industrial, ou equiparado a industrial.<sup>10</sup>

Note-se que a base de cálculo do IPI nas operações de importação de jogos de videogame consiste, segundo informações do próprio site da Receita Federal, no “valor que servir ou que serviria de base para o cálculo dos tributos aduaneiros, por ocasião do despacho de importação, acrescido do montante desses tributos e dos encargos cambiais efetivamente pagos pelo importador ou deste exigíveis”. Ou seja, a tributação do IPI ocorre não somente sobre a base de cálculo dos tributos aduaneiros, mas também sobre o valor dos próprios tributos, tornando ainda mais onerosa a carga tributária sobre os jogos importados.

Se a redução desse montante tributável faz-se necessária para o fomento do mercado de games advindos do exterior, outro não é o cenário quando da perspectiva de criação de um mercado nacional competitivo, impondo-se a instalação das empresas em área de isenção como a Zona Franca de Manaus, apesar de sua considerável distância dos maiores centros consumidores de games (regiões Sul/Sudeste).

Essa área de livre comércio já mostrou como pode ser favorável ao mercado de videogames quando, em 2008, mediante aprovação da Superintendência da Zona Franca de Manaus, teve início a fabricação do console Playstation 2 em território nacional, seguida pela fabricação de seus jogos respectivos, em 2009. A expectativa, à época, era de uma queda de até 25% nos preços dos jogos em razão de sua instalação na zona franca, tanto é que hoje o referido dispositivo custa pouco mais de R\$300,00, quase 1/4 do valor do item importado na ocasião.

### 3.5 Conclusões parciais da análise tributária realizada

O primeiro ponto que precisa ser esclarecido é a vedação tributária existente hoje no ordenamento jurídico brasileiro de se tributarem bens idênticos de maneira diferenciada, violando o princípio da igualdade tributária.

Igualdade é “a relação entre dois ou mais sujeitos, com base numa medida de comparação, aferida por meio de um elemento indicativo, que serve de instrumento para a realização de determinada finalidade”.<sup>11</sup> Assim,

Para se afirmar que o legislador está respeitando o princípio da igualdade, é necessário verificar a existência de três fatores na lei tributária: a) razoabilidade da discriminação, baseada

em diferenças reais entre as pessoas ou objetos tributados; b) existência de objetivo que justifique a discriminação; c) nexos lógicos entre o objetivo perseguido e a discriminação que permitirá alcançá-lo<sup>12</sup>

Parece bastante claro que na questão dos games o princípio da igualdade tributária não está sendo respeitado, em nenhuma de suas vertentes teóricas. Não existe uma diferença real entre os objetos tributados (games vs softwares, ainda mais quando se tratar do mesmo jogo, um para computador e outro para console, com exatamente a mesma linguagem de programação); nem um objetivo que justifique essa discriminação (muito pelo contrário, a justificativa seria o fomento ao mercado nacional e erradicação do contrabando e descaminho, com o emparelhamento de alíquotas); tão pouco, pelo mesmo motivo, um nexo lógico entre a discriminação e o fomento, tanto da ZFM, quanto da já mencionada necessidade de erradicação do mercado paralelo.

Para além da igualdade tributária, é preciso ainda que os impostos de caráter eminentemente extrafiscal (como II), ou seja, que não tem apenas função arrecadatória (essencial ao tributo), mas também regulatória de um determinado segmento, precisam respeitar ainda a neutralidade tributária, ou seja, “o tributo não pode se constituir em elemento importante da decisão do agente econômico nas suas escolhas de investimento”.<sup>13</sup>

No Brasil, o sistema tributário alicerçado para a exação de games caminha exatamente no sentido oposto: ele não apenas interfere na decisão, como restringe a possibilidade de sua aquisição pelo grande público, causando sérios desequilíbrios econômicos e concorrenciais. Na esteira de Gonçalves<sup>14</sup>, pode-se mesmo afirmar que o grande “desafio é justamente sopesar a extrafiscalidade e a neutralidade tributária, visando a um sistema tributário eficiente, justo e coerente”.

A tributação da cadeia dos videogames, da forma que vem sendo articulada pelo Poder Público, não atinge esses preceitos de eficiência e justiça, eis que serve de elemento desequilibrador das relações entre iguais. Iguais são os games desenvolvidos para consoles ou para computadores, contudo são tratados de maneira completamente distinta, gerando distorções que até hoje inviabilizaram o desenvolvimento de um mercado formal e ativo de games.

Todavia, no Congresso Nacional, já existem três projetos de lei (PLs), datados de 2011, em avançado estágio de tramitação legislativa que visam a corrigir, em parte, repercussões negativas (verdadeiras externalidades, como propostas na definição de Coase<sup>15</sup>, de efeito produzido por um determinado agente econômico que vai afetar de maneira positiva ou negativa um terceiro, que não tem nenhuma relação direta com o causador do efeito, mas é por ele beneficiado ou, na maioria das vezes, prejudicado).

## 3.6. Análise dos projetos de lei em trâmite no Congresso Nacional e seus possíveis impactos no mercado

### 3.6.1 PL 514/2011

O projeto de Lei 514 visa a estender os incentivos estabelecidos pela Lei no 8.248/2011 (que dispõe sobre a capacitação e a competitividade do setor de informática) aos jogos eletrônicos para uso domiciliar. Assim, aos parágrafos do artigo 16-A desta lei, que veda a concessão de seus benefícios para produções audiovisuais, seria acrescido um inciso III esclarecendo que ela também se aplica a todos 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, classificados na subposição NCM 9504.10 (NR), e respectiva documentação técnica associada.

Apesar de este PL ter perdido a oportunidade de padronizar a nomenclatura dos jogos de videogame e seus respectiva NCM, ele é um avanço significativo, pois, de maneira clara explícita que games são programas (softwares) como os de computador, desvinculando a ideia de produção cinematográfica ou audiovisual, exatamente como defendido neste estudo.

### 3.6.2 PL 899/2011

O PL 899/2011 é bem mais técnico do que o anterior, já prevendo em sua exposição de motivos que

Os jogos eletrônicos, que são programas, são beneficiados pela referida Lei, na forma do inciso III do art. 16-A. Porém, os equipamentos onde os jogos são rodados estão fora do rol de equipamentos contemplados. Ao contrário, pela atual redação do § 1º do art. 16-A, os aparelhos destinados a lazer e entretenimento estão explicitamente fora da cobertura dos benefícios fiscais da Lei de Informática.

Por este projeto, entende-se, de pronto, que a Lei de Informática é sim aplicável ao comércio de jogos de videogame sem qualquer alteração legislativa, o que ele busca é, por meio de um inciso V, no mesmo artigo 16-A supramencionado, que os consoles onde estes jogos rodem, também sejam beneficiados pelos incentivos concedidos aos computadores (já que, como dito, videogames são computadores com finalidade específica):

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

Além disso, no projeto, denota-se ainda a preocupação com a erradicação do contrabando/descaminho, o que mostra a sensibilidade do Poder Legislativo no tocante aos problemas enfrentados nesta pesquisa:

A alteração proposta neste Projeto de Lei visa “pegar carona” no crescimento acelerado da indústria do entretenimento, para estimular a indústria nacional no segmento dos consoles de jogos eletrônicos. Assim, além de combater o ingresso ilegal da mercadoria no Brasil, a política de informática pode estimular a chegada de investidores internacionais para montar suas fábricas em nosso País, de olho no pujante mercado consumidor brasileiro.

Apesar de seu avanço, ele cai, contudo, no já estudado problema semântico dos “jogos eletrônicos”, ao dispor textualmente que: “esta proposta limita seu escopo, entanto, aos jogos de vídeo de uso doméstico, para evitar a extensão dos benefícios a outros tipos de jogos de uso ilícito, como as máquinas caça-níqueis”.

### 3.6.3 PL 943/2011

Por último, o PL 943/2011 visa a zerar as alíquotas das contribuições sociais incidentes sobre “jogos de computador”:

Art. 1º Ficam reduzidas à 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

Apesar de o NCM de jogos de videogame estar corretamente inserido no projeto de lei, parece ser realmente imprescindível uma padronização também de nomenclatura, do contrário sempre se estará diante de inócuos debates sobre a diferença entre “jogos eletrônicos”, “jogos de computador” e “jogos de videogame” e quais seriam seus escopos de incentivo ou desincentivo tributário. O Legislador possui boas intenções para o fomento do mercado de games, entretanto, ainda parece um pouco perdido sobre a melhor forma de fazê-lo. No corpo deste PL, inclusive, consta a necessidade de criação de um mercado oficial de games no país:

A alta incidência tributária nos jogos para computadores produz uma elevação de mais de 100% nos títulos originais em relação ao preço praticado nos Estados Unidos da América (EUA). Essa situação inviabiliza completamente o comércio de jogos para computador originais no Brasil, prevalecendo o mercado paralelo. Nesse sentido, uma redução agressiva nos tributos aplicados a tais bens seria importante para reduzir a pirataria, e legalizar atividade de comércio de jogos para computador no Brasil.

### 3.7 A nova situação tributária dos videogames no caso de implementação de todos os PLs estudados e na aceitação da Receita Federal da padronização da nomenclatura

NCM	Descrição	I.I	IPI	ICMS	PIS	COFINS	
9504.10.99	Games p/ consoles	20%	0%	18%	0%	0%	
<b>Bases de cálculo</b>	Valor médio do custo do software: R\$70,00  Valor da mídia a ser gravada: R\$10,00	R\$2,00	R\$0,00	R\$1,80	R\$0,00	R\$0,00	
<b>TOTAL</b>							R\$73,80

Na nova tabela construída, considerando-se um jogo produzido ou importado na ZFM (como já é o caso da Sony e Microsoft, as maiores players do mercado), mantendo-se padrão o custo do software gravado em R\$70,00, mas isentando-se a cobrança do IPI, zerando-se as alíquotas de PIS/COFINS e tributando-se o valor da mídia física, o custo de um jogo de videogame cairia de R\$150,00 para R\$70,00 (custo, hoje, de um jogo usado recolado no mercado). Esta é uma redução da ordem de 53,33%, apenas com o enquadramento tributário correto. Aplicada esta redução a toda a cadeia produtiva, teríamos hoje no mercado um console um pouco mais antigo (de sexta geração, como o PlayStation 2), sendo vendido ao grande público por menos de R\$200,00. Público este que poderia agora também usufruir de sua funcionalidade de leitor de DVD e também browser de internet.

Uma redução dessa ordem inviabilizaria por completo a pirataria e o mercado cinza, pois o preço do jogo original, devidamente tributado e remunerador de todo o link econômico, seria ainda inferior ao cobrado pelo produto ilegal. Sem mencionar o boom que isso causaria no mercado, dando-se um amplo acesso a grandes camadas da população a esse setor de lazer e entretenimento.

Perceba-se que esta mudança é conseguida apenas com uma readequação na cobrança, para refletir a real identidade um jogo de videogame, uma vez que a isenção de PIS/COFINS prevista pelo PL 899/2011, reduz em apenas R\$10,00 (ou aproximadamente 8%) a carga tributária total. A real mudança de paradigma é mesmo o entendimento de games como software, o que o colocaria, em um novo patamar de importância nas políticas públicas de fomento, a informática.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS PARA PARADIGMAS MAIS ABRANGENTES

Hoje poucos jogos de videogame são vendidos ao consumidor final a um valor inferior a R\$150,00 (salvo, evidentemente, os mais antigos e de baixa procura). Este valor representa um quinto do salário mínimo ora vigente. Segundo os mais recentes dados do DIEESE,<sup>16</sup> no binômio 2013/2014, 31% dos trabalhadores serão remunerados por este salário (de aproximadamente R\$700,00). Dificilmente um assalariado assim poderia comprar um console (na casa das centenas de reais) ou jogo de videogame. A situação certamente seria diversa caso se praticassem preços mais competitivos. Nos Estados Unidos, onde o salário mínimo federal (os Estados podem ter pisos diferentes devido ao sistema federativo lá implantado) é da ordem de R\$3000 (USD, 2013), e um jogo custa aproximadamente R\$110,00. Esse montante representa somente 3,5% do total do salário. No Brasil, a porcentagem é de 20%, quase 6 vezes mais do que no exterior, equiparados os poderes de compra. São realidades muito diversas, a toda a evidência. Todavia, demonstra a importância que o Governo americano atribui ao fomento deste mercado.

No Brasil, a situação é bastante caótica e sua tributação beira o confisco. Emblemático foi o caso da chegada do PlayStation 4, console de última geração da Sony, ao país. No mercado americano, o aparelho custava, no lançamento, U\$399,00 (hoje já existem pacotes mais econômicos ou com outros benefícios), aproximadamente R\$880,00 (no câmbio projetado para 2014, de 2.2 reais por dólar). O mesmo modelo no Brasil, sem qualquer benefício adicional, custa, ainda hoje, R\$3.999,00, no mercado oficial (um modelo original, mas descaminhado, pode ser encontrado por R\$2.000,00 nos camelos). Em termos estatísticos, isso representa 450% de diferença em relação ao mercado norte-americano, onde o salário mínimo é muito mais elevado e ainda assim o valor do console é considerado abusivo. Em termos de economia real, o PlayStation 4 brasileiro é o mais caro da história dos consoles, em todo o mundo. A própria Sony em uma atitude inédita divulgou aos seus consumidores suas reais margens de lucro no console,<sup>17</sup> de 20% e dos varejistas (18%), desculpando-se pela carga tributária brasileira de 63% incidente sobre seu console e seus jogos.

O entendimento vigente na Receita Federal de elevar ainda mais os tributos incidentes sobre os jogos ou de não permitir que estes recebam incentivos fiscais certamente não se coaduna com um dos objetivos fundamentais da República Federativa insculpido já no artigo 3, inciso II, da Constituição Federal:

Art. 3º Constituem objetivos fundamentais da República Federativa do Brasil:

II - garantir o desenvolvimento nacional;

Entender que um produto de alto valor agregado e fomentador de novos mercados (como as desenvolvedoras BugWare e Interama Games do Norte/Nordeste do país, regiões ainda hoje problemática em seus indicadores sociais, mas que já estão inseridas neste novo segmento, sendo até mesmo palco do jogo

“Cangaço Wars” e outros de temática nordestina) seja tratado como uma mídia menos complexa, fazendo incidir sobre ele gravosa tributação, de forma nenhuma parece colaborar com a construção de um sólido mercado de tecnologia no país.

Completamente contrária a este preceito desenvolvimentista é ainda a dicção da Solução de Consulta n 472, feita a Receita Federal no ano de 2009. O entendimento deste autarquia é de que

Assunto: Imposto sobre a Importação - II

VALOR ADUANEIRO. JOGOS PARA VIDEOGAME

As disposições do art. 81 do Decreto n° 6.759, de 5 de fevereiro de 2009, Regulamento Aduaneiro em vigor, não se aplicam para determinação do valor aduaneiro de CDs, DVDs ou outros dispositivos (suportes), contendo jogos para videogame.

Dispositivos Legais: Decreto n° 6.759, de 2009, art. 81; Decisão 4.1 do Comitê da Valoração Aduaneira, divulgada pela IN SRF n° 318, de 2003.

Com este posicionamento administrativo, a Receita Federal veda, de maneira peremptória, o tratamento de jogos de videogame como software, indo diretamente de encontro às tentativas de homogeneização no seu tratamento. Os fundamentos desta resolução, segundo Roque,<sup>18</sup> são ainda mais deletérios, pois se baseariam na falsa premissa que os jogos teriam apenas o objetivo de diversão e entretenimento, não devendo, por isso, receber qualquer incentivo.

Ainda que sua função fosse apenas de diversão e entretenimento, lazer, portanto, tal preceito também é amparado pela Constituição Federal, primeiro em seu artigo 6 (Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição), depois em seu artigo 217, parágrafo 3, (§ 3º - O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social).

Todavia, cumpre frisar o importante papel de ensino que os jogos de videogame também desempenham. O uso de jogos educacionais em sala de aula é uma das grandes tendências apontadas pelo relatório americano Horizon Report,<sup>19</sup> que trata apenas de novos mecanismos de ensino e aprendizagem. A *gameficação* foi considerada uma das tecnologias emergentes que deverão se popularizar até o final da década. O estudo assinala que, nos próximos três anos, o uso de jogos para estimular o aprendizado de maneira colaborativa e desafiadora será cada vez mais frequente.

Vive-se hoje num mundo virtual, fluído, líquido,<sup>20</sup> de compressão de tempo e espaço em pequenos caixotes pretos, que atendem pelo nome de consoles de videogame. Ali, junto de um roteador sem fio para o acesso a internet, pode-se dispor do mundo: notícias, filmes, músicas, diversão, entretenimento e até mesmo jogos. O foco do Governo Federal tem sido, nos últimos anos, de

inclusão digital, de fomento ao desenvolvimento do mercado de informática e softwares nacionais, da criação de polos de tecnologia de ponta. Para Rezende<sup>21</sup>

O acesso às tecnologias da informação e da comunicação, que também são chamados de inclusão digital, está inteiramente relacionado, no mundo atual, aos direitos fundamentais à informação e à liberdade de opinião e expressão. A exclusão digital é também considerada uma das muitas formas de manifestação da exclusão social

Os videogames, por mais lúdicos que sejam, tem um impacto significativo neste desenvolvimento, nesta perspectiva de incluir e socializar as pessoas (haja vista os impressionantes números de jogadores simultâneos nos jogos online, conversando e interagindo em tempo real, com todo o globo), com seu poder de atração de jovens empresas e ideias inovadoras. Note-se que as companhias desenvolvedoras de games são, na maior parte das vezes, micro e pequenas empresas do ramo da tecnologia, também conhecidas como *start ups*.

Diante desse quadro, é preciso superar preceitos arcaicos e inserir-se em um novo modelo de desenvolvimento digital. Para tanto, entender que a incidência do ICMS e II se dará sobre o valor total do software e não apenas da mídia gravada, fere de maneira clara uma ampla gama de princípios constitucionais (de incentivo as empresas, de promoção do lazer, de integração social e erradicação da pobreza) e escolhas políticas feitas pelo Brasil em prol de seus cidadãos, devendo ser, por isso, completamente revista.

Entender que a cobrança do PIS/COFINS e IPI não pode ser zerada a fim de fomentar um mercado propulsor da inclusão social e da erradicação de desigualdades, dificulta em muito os fins legítimos perseguidos pelo Estado brasileiro em seus dispositivos fundamentais.<sup>22</sup> Enfim, entender que jogos de videogame não são a mesma coisa que software, é antes de tudo um erro de lógica aristotélica e, em maior medida, um atraso para o mercado de tecnologia do país.

No século XXI, na pós-modernidade, não basta apenas ser livre. Em um mundo líquido, veloz como um rio, a liberdade pela liberdade apenas leva as pessoas mais rapidamente a um afogamento prematuro. É preciso ir além, é preciso capacitar o cidadão para que exerça as liberdades duramente conquistadas. Uma redução de 50% no preço dos jogos de videogame pode parecer, a primeira, uma “briga de criança”, com tantos outros direitos mais importantes ainda não devidamente garantidos no Brasil. Ousa-se discordar dessa assertiva, com um fundamento bastante simples: a redução da tributação de games é apenas um meio para um fim maior. O fim real pretendido pela medida é levar um pouco de paz, um pouco de lazer, de cultura, para quem tem muito pouco. Num país de praças escassas, de cidades cinzentas e perigosas, em que cada vez mais o eu é um ser solitário diante de uma tela, que apenas passa, é preciso revalorizar a sociabilidade, e esta capacidade os videogames tem de sobra. Eles são veículo de estudo, de recomposição e também de inserção social.

## REFERÊNCIAS

ABRAGAMES. A indústria brasileira de jogos eletrônicos. **Abragames**. Disponível em: <[www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa\\_2008.pdf](http://www.abragames.org/wp-content/uploads/2013/04/Abragames-Pesquisa_2008.pdf)>. Acesso em: 24 fev. 2014.

ATALIBA, G; GIARDINO, C. Isenção para vendas para ZFM: Fim social e impostos sobre transportes. **Revista de Direito Tributário**, [s.l.], [s.d.], n. 41, pp. 206-220.

ÁVILA, Humberto. **Teoria da igualdade tributária**. São Paulo: Malheiros, 2008.

BARRETO, Aires F. **Iss na Constituição e na lei**. São Paulo: Dialética, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CASTRO, Aldemario Araújo. Os meios eletrônicos e a tributação. **Professor Sabbag**. Disponível em: <<http://www.professorsabbag.com.br/arquivos/downloads/1274567776.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2014.

COSTA, J.M. Da incidência (ou não) do ISS e do ICMS sobre o software no regime tributário brasileiro. **Revista do Centro Acadêmico Afonso Pena**. Disponível em: <[www2.direito.ufmg.br/revistadoacaap/index.php/revista/article/download/30/29](http://www2.direito.ufmg.br/revistadoacaap/index.php/revista/article/download/30/29)>. Acesso em: 21 fev. 2014.

DIEESE - Departamento Intersindical de Estatística e Estudos Socioeconômicos. **Nota técnica sobre o valor do salário mínimo em 2014**. Disponível em: <<http://www.dieese.org.br/notatecnica/2013/notaTec132SalarioMinimo2014.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

G1 TECNOLOGIA. GTA V quebra seis recordes de vendas e entra para o Guinness. **G1**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/10/gta-v-quebra-seis-recordes-de-vendas-e-entra-para-o-guinness.html>>. Acesso em: 24 fev. 2014.

G1 TECNOLOGIA. Mercado de games movimenta R\$44 milhões em Pernambuco. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pernambuco/noticia/2015/02/mercado-de-games-movimenta-r-44-mi-em-pe-e-quer-crescer-em-2015.html>>. Acesso em: 17 ago, 2015.

GONÇALVES, Oksandro Osdival. Os incentivos tributários na Zona Franca de Manaus e o desequilíbrio concorrencial no setor de refrigerantes. **EALR**, [s.l.], v.3, n. 1, pp. 72-94, jan/jun, 2012.

GONÇALVES, Oksandro Osdival; VOSGERAU, Douglas. A extrafiscalidade como política pública de intervenção do estado na economia. **6 Congresso Anual da Associação Brasileira de Direito e Economia**. Disponível em: <[http://www.congresso.abde.com.br/index.php/VI\\_ABDE/VI\\_ABDE/paper/download/92/36](http://www.congresso.abde.com.br/index.php/VI_ABDE/VI_ABDE/paper/download/92/36)>. Acesso em: 02 jun. 2014.

ESTADÃO. Xbox One é lançado no Brasil por R\$2.299. **Estadão**. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/xbox-one-e-lancado-no-brasil-por-r-2-299/>>. Acesso em: 24 fev. 2014.

HORIZON REPORT. **Higher Education Edition**. Austin: The New Media Consortium, 2013. Disponível em: <<http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-report-HE.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

MELLO, Celso Antônio Bandeira de. **Elementos de direito administrativo**. São Paulo: Malheiros, 1986.

NC GAMES. Mercado de videogame: oportunidades e desafios. **Desenvolvimento.org**. Disponível em: <[www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwn\\_1312828282.pdf](http://www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwn_1312828282.pdf)>. Acesso em: 24 fev. 2014.

NORTH, Douglas. **Institutions, institucional change and economic performance**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

PCMANIA. **O custo do PS4 no Brasil**. Disponível em: <<http://www.pcmánias.com/o-custo-da-ps4-no-brasil-explicado-mas-muito-mal-explicado/>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

RECEITA FEDERAL. Conceito de IPI. **Receita.fazenda.gov.br**. Disponível em: <<http://www.receita.fazenda.gov.br/pessoajuridica/ipi/conceito.htm>>. Acesso em: 05 jun. 2014.

REZENDE, Luciano Galdino de Melo. Inclusão digital: um desafio para o Brasil. **INF.UFG**. Disponível em: <<http://www.inf.ufg.br/espinfedu/sites/www.inf.ufg.br/espinfedu/files/uploads/trabalhos-finais/Artigo%20Luciano%20GaldinoF.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

ROQUE, Eduardo B.M. Tributação de videogames na importação. **Jornal Valor Econômico**. Disponível em: <<http://4mail.com.br/artigo/viewfenacon/0101730000000000>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

SANTOS, Débora Couto Caçado. O princípio da igualdade tributária e o tratamento favorecido as microempresas e empresas de pequeno porte. **MCampos**. Disponível em: <<http://www.mcampos.br/posgraduacao/mestrado/dissertacoes/2012/deboracoutocancadosantosoprincipiodaigualdadetributariaeotratamentofavorecido.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

SANTOS, Manuella. **Direito autoral na era digital: impactos, controvérsias e possíveis soluções**. São Paulo: Saraiva, 2009.

SCHMIDT, Albano Francisco; REINERT, Thiago Luís. Os primeiros 30 anos do Fundo de Defesa de Direitos Difusos sob a luz da análise econômica do direito: “contribuintes”, projetos apoiados e novas perspectivas sociais. **Revista Argumentum**, v. 15, 2014. Disponível em: <<http://ojs.unimar.br/index.php/revistaargumentum/article/view/89>>. Acesso em: 19 mar. 2015.

SEBRAE. **O panorama e a evolução do mercado de games no Brasil**. Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae>>. Acesso em: 24 fev. 2014.

SESI. **GAMES SESI-SP: uma significativa contribuição para instrumentalizar o professor a uma prática criativa e inovadora em sala de aula**. Disponível em: <<http://www.sesisp.org.br/educacao/educacao-no-sesi-sp/laboratorios-de-informatica/games>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

SUFRAMA. **Presidente da Sony confirma a produção do PS3 em Manaus em 2013.** Disponível em: <[http://www.suframa.gov.br/suf\\_pub\\_noticias.cfm?id=13556](http://www.suframa.gov.br/suf_pub_noticias.cfm?id=13556)>. Acesso em: 24 fev. 2014.

SINDIRECEITA. **Zona franca de Manaus: Xbox 360.** Disponível em: <<http://sindireceitaamazonas.blogspot.com.br/2011/09/zona-franca-de-manaus-xbox-360-da.html>>. Acesso em: 24 fev. 2014.

THE NEW YORK TIMES. Investments in Brazil rose last year. **Dealbook.nytimes.** Disponível em: <[http://dealbook.nytimes.com/2014/02/20/investments-in-brazil-rose-last-year-study-says/?\\_php=true&\\_type=blogs&ref=brazil&\\_r=0](http://dealbook.nytimes.com/2014/02/20/investments-in-brazil-rose-last-year-study-says/?_php=true&_type=blogs&ref=brazil&_r=0)>. Acesso em: 24 fev. 2014.

UFCG. O jogo começou. **DSC.UFCG.** Disponível em: <[http://www.dsc.ufcg.edu.br/~pet/jornal/outubro2010/materias/o\\_mundo.html](http://www.dsc.ufcg.edu.br/~pet/jornal/outubro2010/materias/o_mundo.html)>. Acesso em: 24 fev. 2014.

UNITED STATES DEPARTMENT OF LABOUR. Minimum wage in America. **Dol.gov.** Disponível em: <<http://www.dol.gov/whd/minwage/america.htm#Texas>>. Acesso em: 26 fev. 2014.

WACHOVICZ, Marcos. **Direito autoral.** Disponível em: <[www.direitoautoral.ufsc.br/gedai/download/1/](http://www.direitoautoral.ufsc.br/gedai/download/1/)>. Acesso em: 25 fev. 2014.

ZAMUDIO, Guillermo Bustamante. Los tres principios de la lógica aristotélica: ¿son del mundo o del hablar?. **Ciclo.** Disponível em: <<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n27/n27a03.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

- 
- 1 SEBRAE. **O panorama e a evolução do mercado de games no Brasil.** Disponível em: <<http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae>>. Acesso em: 24 fev. 2014.
  - 2 NC GAMES. Mercado de videogame: oportunidades e desafios. **Desenvolvimento.org.** Disponível em: <[www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwnl\\_1312828282.pdf](http://www.desenvolvimento.gov.br/arquivos/dwnl_1312828282.pdf)>. Acesso em: 24 fev. 2014.
  - 3 Ibid. Ademais, vale ressaltar que se utiliza como referência neste artigo o valor da cotação média do dólar em 2014, de R\$2,20.
  - 4 GONÇALVES, Oksandro Osdival. Os incentivos tributários na Zona Franca de Manaus e o desequilíbrio concorrencial no setor de refrigerantes. **EALR**, v.3, n. 1, pp. 72-94, jan/jun, 2012.
  - 5 SUFRAMA. **Presidente da Sony confirma a produção do PS3 em Manaus em 2013.** Disponível em: <[http://www.suframa.gov.br/suf\\_pub\\_noticias.cfm?id=13556](http://www.suframa.gov.br/suf_pub_noticias.cfm?id=13556)>. Acesso em: 24 fev. 2014.
  - 6 SINDIRECEITA. **Zona franca de Manaus: Xbox 360.** Disponível em: <<http://sindireceitaamazonas.blogspot.com.br/2011/09/zona-franca-de-manaus-xbox-360-da.html>>. Acesso em: 24 fev. 2014.
  - 7 ESTADÃO. **Xbox One é lançado no Brasil por R\$2.299.** Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/link/xbox-one-e-lancado-no-brasil-por-r-2-299/>>. Acesso em: 24 fev. 2014.
  - 8 ZAMUDIO, Guillermo Bustamante. **Los tres principios de la lógica aristotélica:** ¿son del mundo o del hablar?. Disponível em: <<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n27/n27a03.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2014.
  - 9 COSTA, J.M. Da incidência (ou não) do ISS e do ICMS sobre o software no regime tributário brasileiro. **Revista do Centro Acadêmico Afonso Pena.** Disponível em: <[www2.direito.ufmg.br/revistadoccap/index.php/revista/article/download/30/29](http://www2.direito.ufmg.br/revistadoccap/index.php/revista/article/download/30/29)>. Acesso em: 21 fev. 2014.
  - 10 RECEITA FEDERAL. Conceito de IPI. **Receita.fazenda.gov.br.** Disponível em: <<http://www.receita.fazenda.gov.br/pessoajuridica/ipi/conceito.htm>>. Acesso em: 05 jun. 2014.
  - 11 ÁVILA, Humberto. **Teoria da igualdade tributária.** São Paulo: Malheiros, 2008, p. 192.
  - 12 SANTOS, Débora Couto Caçado. O princípio da igualdade tributária e o tratamento favorecido as microempresas e empresas de pequeno porte. **MCampos.** Disponível em: <<http://www.mcampos.br/>>

- posgraduacao/mestrado/dissertacoes/2012/deboracoutocancadosantosoprincipiodaigualdadetributaria-eotratamentofavorecido.pdf>. Acesso em: 26 fev. 2014.
- 13 CALIENDO, 2009, apud GONÇALVES, Oksandro Osdival. Os incentivos tributários na Zona Franca de Manaus e o desequilíbrio concorrencial no setor de refrigerantes. *EALR*, v.3, n. 1, pp. 72-94, jan/jun, 2012.
- 14 GONÇALVES, Oksandro Osdival. Os incentivos tributários na Zona Franca de Manaus e o desequilíbrio concorrencial no setor de refrigerantes. *EALR*, v.3, n. 1, pp. 72-94, jan/jun, 2012.
- 15 COASE, op. cit.
- 16 DIEESE - Departamento Intersindical de Estatística e Estudos Socioeconômicos. *Nota técnica sobre o valor do salário mínimo em 2014*. Disponível em: <<http://www.dieese.org.br/notatecnica/2013/notaTec-132SalarioMinimo2014.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.
- 17 PCMANIA. *O custo do PS4 no Brasil*. Disponível em: <<http://www.pcmarias.com/o-custo-da-ps4-no-brasil-explicado-mas-muito-mal-explicado/>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- 18 ROQUE, Eduardo B.M. *Tributação de videogames na importação*. *Jornal Valor Econômico*. Disponível em: <<http://4mail.com.br/artigo/viewfenacon/0101730000000000>>. Acesso em: 3 jun. 2014.
- 19 HORIZON REPORT. *Higher Education Edition*. Austin: The New Media Consortium, 2013. Disponível em: <<http://www.nmc.org/pdf/2013-horizon-report-HE.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.
- 20 BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013
- 21 REZENDE, Luciano Galdino de Melo. Inclusão digital: um desafio para o Brasil. *INF.UFG*. Disponível em: <<http://www.inf.ufg.br/espinfedu/sites/www.inf.ufg.br/espinfedu/files/uploads/trabalhos-finais/Artigo%20Luciano%20GaldinoF.pdf>>. Acesso em: 26 fev. 2014.
- 22 SCHMIDT, Albano Francisco; REINERT, Thiago Luis. Os primeiros 30 anos do Fundo de Defesa de Direitos Difusos sob a luz da análise econômica do direito: “contribuintes”, projetos apoiados e novas perspectivas sociais. *Revista Argumentum*, v. 15, 2014. Disponível em: <<http://ojs.unimar.br/index.php/revistaargumentum/article/view/89>>. Acesso em: 19 mar. 2015, p. 207.

## FOSTERING THE LEGALITY AND THE STABILITY ON BRAZILIAN VIDEOGAMES MARKET: QUEST FOR THE APPROPRIATE NOMENCLATURE , THE TAX EQUALITY AND THE FAIR PRICE

### ABSTRACT

This article analyzes the issue of taxation of games and video game consoles in Brazil, in many aspects: the need for nomenclature standardization by public agencies; chain of taxes levied on software import/production in national territory; laws applicable to the case in order to decrease the taxation, the issue of games production in the Manaus Free Trade Zone; the remaining tax obstacles and the possibilities for change in legislation now in force. It seeks a more pragmatic bias in how to reduce high tax applicable today and encourage the fight against gray Market, from smuggling and embezzlement. Finally, it approaches the issue of promoting the digital inclusion of the Brazilian citizens.

**Keywords:** Development. Taxation. Economic Activity. Economical Analysis of Law. Videogames.

Submetido: 19 mar. 2015  
Aprovado: 14 ago. 2015