



Ministério da
Fazenda



Nota Cetad/Coest nº 116, de 15 de agosto de 2023.

Interessado: Gabinete da Secretaria Especial da Receita Federal do Brasil.

Assunto: PL 2.796/2023 – Jogos Eletrônicos

SUMÁRIO EXECUTIVO

1. Trata esta Nota Técnica de estimar a perda de arrecadação no Projeto de Lei que tem por finalidade criar o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.

ANÁLISE

2. Transcreve-se a seguir o teor da minuta do Projeto de Lei:

“Art. 1º Esta Lei cria o marco legal para a indústria dos jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia.1

Art. 2º A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a prestação dos serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia são regulados por esta Lei.

§ 1º Considera-se jogo eletrônico:

I - o programa de computador que contenha elementos gráficos e audiovisuais, conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, com fins lúdicos, em que o usuário controle a ação e interaja com a interface;

II - o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos; e

III - o software para aplicativo de celular e/ou página de internet desenvolvido com o objetivo de entretenimento com jogos de fantasia.

§ 2º Não se consideram jogo eletrônico, para os fins desta Lei, as máquinas caça-níqueis ou outros jogos de chance semelhantes.

§ 3º Consideram-se jogos de fantasia as disputas ocorridas em ambiente virtual, a partir do desempenho de atletas em eventos esportivos reais, nas quais:

I - sejam formadas equipes virtuais cujo desempenho dependa eminentemente do conhecimento, da estratégia e das habilidades dos usuários;

II - as regras sejam preestabelecidas, inclusive sobre existência de eventual premiação de qualquer espécie;

III - o valor da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram de placar ou de atividade isolada de um único atleta ou de uma única equipe em competição real.

Art. 3º São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento de jogos eletrônicos e a prestação de serviços de entretenimento vinculados aos jogos de fantasia.

§ 1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada qualquer autorização estatal para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia abrangidos por esta lei.

§ 2º É livre a promoção de disputas que envolvam os usuários dos jogos eletrônicos e dos jogos de fantasia com a distribuição de premiações de qualquer espécie de acordo com as regras preestabelecidas.

§ 3º São permitidas a utilização e a divulgação de dados referentes aos resultados, estatísticas e menções a nomes relacionados a eventos esportivos reais no desenvolvimento de jogos de fantasia.

Art. 4º Os jogos eletrônicos podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

I – em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação;

II – para fins terapêuticos; e

III – para fins de treinamento e de simulações de condução de veículos, de reação a situações de emergência, bem como de manuseio de máquinas e de equipamentos.

Parágrafo único. As autoridades administrativas regulamentarão, no âmbito de sua competência, o uso dos jogos eletrônicos para os fins previstos nos incisos I, II e III do caput deste artigo.

Art. 5º Aplica-se às pessoas jurídicas que exerçam atividades de desenvolvimento ou produção de jogos eletrônicos o disposto no art. 4º da Lei nº 8.248, de 23 de outubro de 1991.

Parágrafo único. Para fins do disposto no caput deste artigo, o investimento em desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado investimento em pesquisa, desenvolvimento e inovação.

Art. 6º O desenvolvimento de jogos eletrônicos é considerado pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei nº 11.196, de 21 de novembro de 2005.

Art. 7º O Estado apoiará a formação de recursos humanos para a indústria de jogos eletrônicos, nos termos do § 3º do art. 218 da Constituição Federal.

§ 1º O apoio poderá ser feito por meio de:

I - incentivo à criação de cursos técnicos e superiores de programação direcionados aos jogos eletrônicos;

II - criação ou apoio a oficinas de programação direcionadas aos jogos eletrônicos;

III - incentivo à pesquisa, ao desenvolvimento e ao aperfeiçoamento de jogos eletrônicos direcionados à educação.

§ 2º Os cursos de capacitação e formação poderão ser feitos de forma presencial ou a distância.

§ 3º Não serão exigidas do programador e do desenvolvedor qualificação especial ou licença do Estado para exercer a profissão.

§ 4º Observados a legislação trabalhista e os direitos das crianças e dos adolescentes, os adolescentes serão incentivados à programação e ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, exceto em relação aos arts. 5º e 6º desta Lei, que entram em vigor em 1º de janeiro de 2024.”

3. Para fins de estimativa de impacto na arrecadação, este Centro de Estudo vai analisar os artigos com impactos tributários, quais sejam:

- a. o **artigo quinto** que define que os investimentos no desenvolvimento ou na produção dos jogos eletrônicos são considerados investimentos em pesquisa, desenvolvimento e inovação (PDI) para fins do incentivo previsto na Lei de Informática – Lei nº 8.248, de 23

de outubro de 1991, que, em seu art. 4º concede crédito financeiro sobre os dispêndios em PDI para fins de dedução de tributos federais;

- b. o **artigo sexto** que estabelece que o desenvolvimento de jogos eletrônicos passa a ser considerado como atividade de pesquisa tecnológica e desenvolvimento de inovação tecnológica (PDI) para fins de aproveitamento dos incentivos de que trata o Capítulo III da Lei do Bem – Lei nº 11.196, de 2005. Tais incentivos incluem, entre outros:
- i. redução em 50% do IPI sobre máquina e equipamentos utilizados no desenvolvimento;
 - ii. depreciação acelerada no ano da aquisição de equipamentos e insumos.
 - iii. depreciação acelerada de ativos intangíveis adquiridos;
 - iv. redução do imposto de renda sobre remessas ao exterior para registro de marcas e patentes

METODOLOGIA

4. Em termos metodológicos, nas etapas necessárias à obtenção dos dados levantados neste estudo, foram consideradas os seguintes critérios:
- a. IDENTIFICAÇÃO DOS POTENCIAIS BENEFICIÁRIOS: este Centro de Estudos numa análise criteriosa com base na Classificação Nacional de Atividades Econômicas – CNAE identificou os potenciais beneficiários do Projeto de Lei nº 2.796 de 2023;
 - b. GASTOS EM PESQUISA E DESENVOLVIMENTO: os gastos em pesquisa e desenvolvimento nos anos de 2020 a 2022 foram extraídos com base nas declarações dos potenciais beneficiários na escrituração fiscal eletrônica – ECF. Foi realizada uma média desses 03 anos e atualizados com os índices fornecidos pela Secretaria de Política Econômica - SPE;
 - c. ESTIMATIVA DO ARTIGO QUINTO: o valor estimado por este Centro de Estudo para a perda de arrecadação do artigo quinto foi calculado com base nos gastos em pesquisa

- e desenvolvimento dos potenciais beneficiários com base nas alíquotas previstas no art. 3º da Lei 13.969, de 26 de dezembro de 2019;
- d. ARRECADAÇÃO DOS POTENCIAIS BENEFICIÁRIOS: a base da estimativa do artigo sexto foi a arrecadação dos tributos federais objeto de impacto na Lei do Bem, quais sejam: Imposto sobre Produtos Industrializados, Imposto sobre a Renda, Contribuição sobre o Lucro Líquido e o Imposto de Renda retido na Fonte sobre remessa ao exterior. Assim, foi extraída e tabulada a arrecadação desses tributos nos anos de 2019 a 2021 dos potenciais beneficiários da medida;
- e. ESTIMATIVA DO ARTIGO SEXTO: o valor estimado por este Centro de Estudo para a perda de arrecadação do artigo sexto foi calculado com base na arrecadação dos potenciais beneficiários e nos percentuais de redução da Lei do Bem;
- f. ATUALIZAÇÃO DOS MONTANTES: foram utilizados os seguintes índices para a atualização dos montantes: 7,17% para o ano de 2023, 6,68% para o ano de 2024, 6,08% para o ano de 2025 e de 5,58% para o ano de 2026. Os índices acima utilizados são fornecidos pela SPE.

IMPACTO ORÇAMENTÁRIO-FINANCEIRO

5. A partir das informações captadas nos sistemas da Receita Federal, foi elaborada a tabela abaixo, referente a estimativa de perda de arrecadação com a aprovação do Projeto de Lei nº 2.896 de 2023:

	R\$ Milhões		
Marco Legal Jogos Eletrônicos	2024	2025	2026
Art. 5º Lei de Informática	33,86	34,73	36,11
Art. 6º Lei do Bem	702,48	720,36	749,03

São estas as informações pertinentes que se submetem a apreciação superior.

Assinatura digital

RICARDO DE ANDRADE NASCIMENTO
Analista Tributário da Receita Federal do Brasil

De acordo. Encaminhe-se ao chefe do Cetad.

Assinatura digital
ROBERTO NAME RIBEIRO
Auditor-Fiscal da Receita Federal do Brasil
Coordenador da Coest

Aprovo a Nota. Encaminhe-se ao Gabinete do Secretário Especial da Receita Federal do Brasil.

Assinatura digital
CLAUDEMIR RODRIGUES MALAQUIAS
Auditor-Fiscal da Receita Federal do Brasil
Chefe do Cetad



Ministério da Fazenda

PÁGINA DE AUTENTICAÇÃO

O Ministério da Fazenda garante a integridade e a autenticidade deste documento nos termos do Art. 10, § 1º, da Medida Provisória nº 2.200-2, de 24 de agosto de 2001 e da Lei nº 12.682, de 09 de julho de 2012.

A página de autenticação não faz parte dos documentos do processo, possuindo assim uma numeração independente.

Documento produzido eletronicamente com garantia da origem e de seu(s) signatário(s), considerado original para todos efeitos legais. Documento assinado digitalmente conforme MP nº 2.200-2 de 24/08/2001.

Histórico de ações sobre o documento:

Documento juntado ao processo em 15/08/2023 17:22:13 por Claudemir Rodrigues Malaquias.

Documento assinado digitalmente em 15/08/2023 17:22:13 por CLAUDEMIR RODRIGUES MALAQUIAS, Documento assinado digitalmente em 15/08/2023 14:24:27 por ROBERTO NAME RIBEIRO e Documento assinado digitalmente em 15/08/2023 14:15:18 por RICARDO DE ANDRADE NASCIMENTO.

Esta cópia / impressão foi realizada por ROBERTO NAME RIBEIRO em 15/08/2023.

Instrução para localizar e conferir eletronicamente este documento na Internet:

1) Acesse o endereço:

<https://cav.receita.fazenda.gov.br/eCAC/publico/login.aspx>

2) Entre no menu "Legislação e Processo".

3) Selecione a opção "e-AssinaRFB - Validar e Assinar Documentos Digitais".

4) Digite o código abaixo:

EP15.0823.17248.152Q

5) O sistema apresentará a cópia do documento eletrônico armazenado nos servidores da Receita Federal do Brasil.

Código hash do documento, recebido pelo sistema e-Processo, obtido através do algoritmo sha2:

39D32E87518226FCB3250F2A906021797AF0EA22CBD0BCCA67845122160063C6