

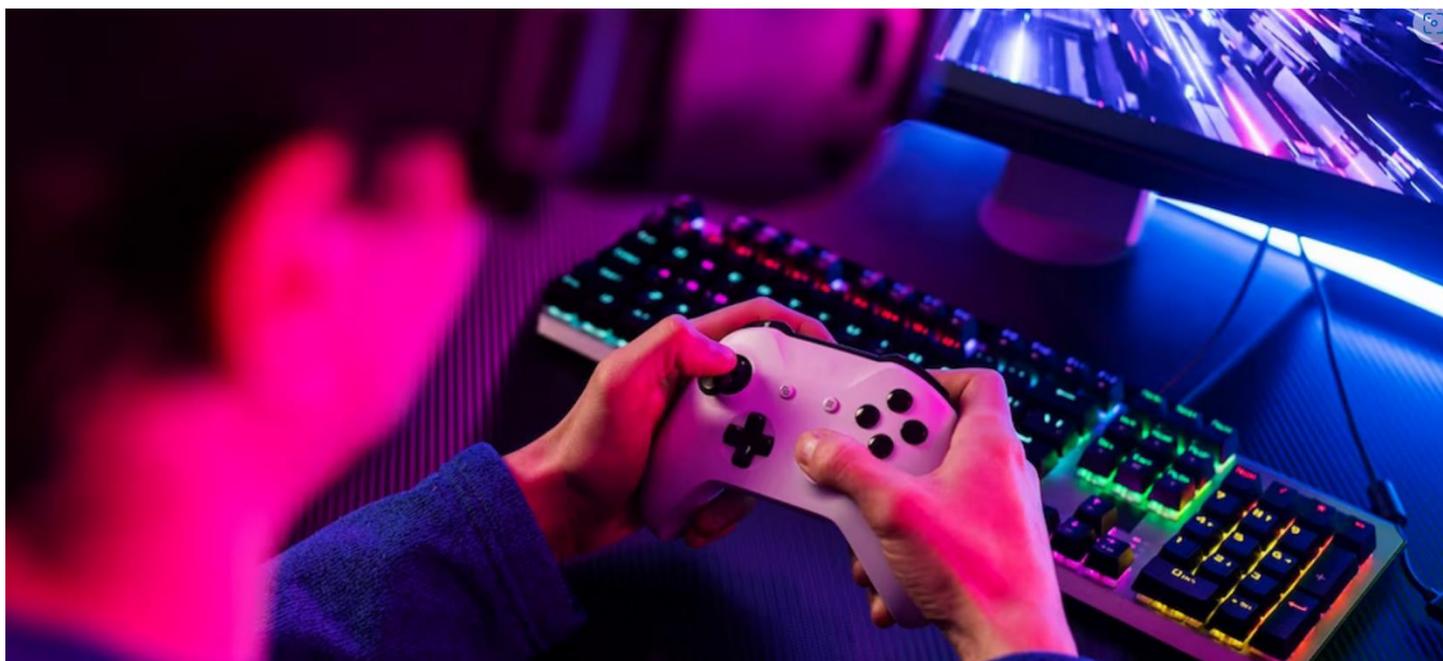


Na Mídia

12/05/2023 | [Hardware](#)

Regulação: Governo brasileiro estuda novo imposto para games

William R. Plaza



Em declaração ao Estadão/Broadcast, o relator do PL 2796/2021, senador Irajá (PSD), confirmou que um novo imposto está sendo estudado, em conjunto com a Receita Federal, para a indústria de games no Brasil.

“Estamos avaliando se caberia outra contribuição – é um pouco do que ocorre com a discussão dos jogos de azar, que se criou um alíquota de 15%. É como se fosse uma Cide (Contribuição de Intervenção no Domínio Econômico) dos jogos. Estamos avaliando a viabilidade disso”, explicou o senador.

No panorama atual, as empresas do setor de games pagam impostos como companhias de outros setores, com base no lucro real ou presumido. Segundo o relator do Projeto de Lei de autoria do deputado Kim Kataguiri (União Brasil), a regulamentação trará mais movimentação para à indústria. O parlamentar alega que a projeção, tanto do governo quanto do setor privado, é de um crescimento vertiginoso da área após a criação de um marco legal para jogos

eletrônicos e para jogos de fantasia (como Cartola e Rei do Pitaco). “É um mercado que pode ser quintuplicado”, completou o senador Irajá.



Essa visão favorável que o senador cita sobre o setor privado, que fomenta o mercado de games, tem relação com a regulação. O marco legal garante menos incertezas para os envolvidos no segmento, já que estabelece certas bases. Por outro lado, o mercado de games no Brasil, principalmente quando olhamos o lado do consumidor final, que está na ponta e consome os produtos, já é altamente custoso, e uma nova oneração para as companhias pode representar em preços ainda menos convidativos.

Irajá argumenta que a taxa poderia ser importante para garantir recursos para o governo investir em áreas como a saúde e a educação. O Brasil ocupa hoje a 12ª posição do mundo no segmento de games e segue como o maior mercado da América Latina.

O escritório de advocacia Demarest preparou um manual com informações sobre as diversas modalidades de jogos e apostas — permitidas ou proibidas por leis esparsas que abordam diferentes temas — e os diferentes projetos de leis em tramitação, que buscam criar regras e viabilizar a exploração de alguns tipos de jogos e apostas no Brasil. Confira abaixo:



QUAIS SÃO OS JOGOS E APOSTAS PERMITIDOS E PROIBIDOS?

Modalidade de jogo/apostas	Legal ou ilegal?	Existe regulamentação (ainda que pendente)?	Modalidade de jogo/apostas	Legal ou ilegal?	Existe regulamentação (ainda que pendente)?
 Jogos de Azar ⁴	Ilegal (Lei das Contravenções Penais, art. 50)	PL nº 442/1991 PLS nº 2648/2019 PLS nº 4495/2020 PLS nº 186/2014	 Jogo do Bicho	Ilegal (Lei das Contravenções Penais, art. 50)	PL nº 442/1991 PLS nº 186/2014
 Bingo	Legal (Desde que atenda às exigências legais)	Lei nº 9.981/2000	 Loteria	Legal (Serviço público – Monopólio da Caixa Econômica Federal/ União – discussões no judiciário para exploração no âmbito estadual)	Decreto Lei nº 204/67 Lei nº 13.756/18 Decreto nº 6.259/44
 Poker	Legal	PL nº 442/1991	 Cassino	Ilegal (Lei das Contravenções Penais, art. 50)	PL nº 442/1991 PLS nº 2648/2019 PLS nº 4495/2020 PLS nº 186/2014
 Apostas em corrida de cavalos	Legal (Desde que atenda às exigências legais e somente em hipódromos autorizados ⁵)	Lei nº 7.291/84 Decreto nº 96.993/88	 Apostas sobre qualquer outra competição esportiva	Ilegal (Lei das Contravenções Penais, art. 50)	É considerado um jogo de azar
 Apostas de quota fixa (apostas esportivas)	Legal (Pendente de regulamentação para ser devidamente explorada)	Lei nº 13.756/18, também conhecida como a “Lei das Apostas Esportivas”			
 Jogos Eletrônicos	Legal (Desde que não sejam jogos de azar, como máquinas de caça-níquel)	PL nº 2796/2021			

⁴ A Lei das Contravenções Penais considera jogo de azar como (i) o jogo em que o ganha e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte; (ii) as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas; (iii) as apostas sobre qualquer outra competição esportiva.

⁵ São proibidas as captações de apostas por meios virtuais, desde que por canais oficiais e operados diretamente pelos hipódromos autorizados, com sistemas auditáveis de controle, nos termos do parecer do Ministério da Agricultura, Pecuária e Abastecimento (MAPA).

No ano passados, os jogos eletrônicos movimentaram no Brasil R\$ 10 bilhões, com geração de 12 mil empregos diretos. Já os jogos de fantasia foram responsáveis por R\$ 70 milhões, e 5 mil empregos diretos.

Caso a PL 2796/2021 seja aprovada, a expectativa é que o mercado de jogos eletrônicos movimentem R\$ 49 bilhões por ano e 50 mil empregos diretos. Já os jogos de fantasia a expectativa é um crescimento de 300% nos próximos quatro anos.

A expectativa é a de que o PL seja aprovado ainda em 2023.