

O ENQUADRAMENTO TRIBUTÁRIO DOS JOGOS ELETRÔNICOS COMO BENS ESSENCIAIS PARA FINS DA DIMINUIÇÃO DAS DESIGUALDADES SOCIAIS

THE TAX FRAMEWORK OF ELECTRONIC GAMES AS ESSENTIAL GOODS FOR THE
PURPOSES OF REDUCING SOCIAL INEQUALITIES

Lucas Marques Coutinho¹

Resumo: A presente pesquisa, observando os parâmetros tributários atribuídos pelas normas legais nacionais, através da metodologia descritiva-bibliográfica, tem como objetivo inicial explorar e preencher a vasta lacuna doutrinária referente ao ambiente dos jogos eletrônicos no Brasil. Para tanto, através da consulta de artigos e livros jurídicos atinentes ao aspecto tributário e digital, poderemos compreender a importância dos jogos digitais no aspecto social, adentrando-se em seu aspecto mercadológico e contributivo até que, por fim, questionemos como o enquadramento dos jogos eletrônicos como bens essenciais e seu aspecto pujante pode contribuir para a diminuição da desigualdade social no Brasil para fins de estabelecer uma justiça tributária nacional onde todas as classes sociais possuam direito às novas oportunidades derivadas dos games.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos eletrônicos. Tributação de jogos. Bens essenciais. Justiça tributária. Desigualdade social.

ABSTRACT: This research, observing the tax parameters assigned by national legal norms, through the descriptive-bibliographic methodology, has as its initial objective to explore and fill the vast doctrinal gap regarding the electronic games environment in Brazil. To this end, by consulting articles and legal books related to the tax and digital aspect, we will be able to understand the importance of digital games in the social aspect, delving into their marketing and contributory aspect until, finally, we question how the framework of games electronics as essential goods and its powerful aspect can contribute to the reduction of social inequality in Brazil in order to establish a national tax justice where all social classes have the right to new opportunities derived from games.

KEYWORDS: Electronic games. Game taxation. Essentials. Tax justice. Social inequality.

¹ Graduação em Direito pelo Centro Universitário Cesmac. Especialização em Criminologia: Psicologia Jurídica e Ciências Criminais pelo Centro Universitário Cesmac. Conciliador voluntário na 6 Vara do Juizado Especial Federal da Comarca de Maceió em 2019. Estagiário no Fórum Desembargador Jairon Maia Fernandes pelo Centro Judiciário de Solução de Conflitos - CJUS, exercendo também a função de Conciliador de 2019 a 2020. Estagiário na 9 Vara Cível de 2020 a 2021. Ex-membro do Instituto Brasileiro de Ciências Criminais - IBCCRIM. Mestrando em Direito Público pela Universidade Federal de Alagoas. Pesquisa acadêmica na área de esportes eletrônicos, direito digital e administrativo.

SUMÁRIO: Introdução; 1. Jogos eletrônicos e o seu papel na modernidade; 1.1 A nova dimensão dos jogos eletrônicos: do entretenimento à profissionalização; 1.2 O papel social, educacional e científico dos jogos 2. Uma breve análise sobre o mercado e a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil; 2.1 Como funciona a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil? 3. O enquadramento dos jogos eletrônicos como bem essencial; 3.1 A desigualdade socioeconômica no âmbito dos jogos eletrônicos. Considerações finais. Referências.

INTRODUÇÃO

A ascensão dos jogos eletrônicos na mídia digital foi exponencial ao crescimento da internet e dos produtos da era tecnológica. Seu sucesso, iniciado desde os anos de 1980 com as famosas máquinas *Arcade*, foi um prelúdio para o atual momento dos *games* na sociedade moderna. Como precursores de uma indústria bilionária regada de vendas de produtos digitais, os jogos são também uma mercadoria, sujeita a impostos que alavancam o preço dos produtos e impedem parcela da população de angariar seus benefícios.

A proposta inicial dessa pesquisa é justamente observar como a tributação nacional dos jogos e de seus acessórios e itens derivados é feita no Brasil, esse levantamento de dados, juntamente com a observação do mercado nacional e internacional de games, pode nos levar a um dos indicadores de desigualdade social relacionadas ao aspecto tributário.

Para tanto, precisamos também falar sobre os jogos eletrônicos em seu aspecto amplo, entendendo o que realmente significa um jogo digital na era moderna, indo além, portanto, de uma simples conceituação do objeto de estudo. Entendendo seu aspecto social, principalmente devido aos recentes acontecimentos atrelados às medidas de contenção do vírus da Covid-19, teremos a dimensão necessária para as próximas discussões desse trabalho.

Doravante, ao tratar sobre o tema, concentraremos a pesquisa no ambiente das normas tributárias indutoras, cuja compreensão de suas dimensões é necessária para responder a problemática dessa pesquisa, qual seja: Como o enquadramento dos jogos eletrônicos como bens essenciais pode auxiliar o Brasil na concretização do objetivo nacional de erradicação das desigualdades sociais?

Com fulcro em desenvolver e responder essa problemática, esse artigo terá como base a metodologia descritiva-bibliográfica, na qual serão feitos usos de artigos e sítios digitais

especializados no aspecto dos jogos eletrônicos, do ambiente digital e de sua ala econômica, bem como serão utilizadas doutrinas especializadas no aspecto tributário.

Por fim, espera-se que essa pesquisa contribua para o preenchimento da lacuna científica nacional relacionada aos jogos eletrônicos, tal como auxilie no desenvolvimento de novos artigos relacionados a esta área que, como veremos durante o desenvolvimento desse trabalho, merece denotada atenção em virtude do potencial brasileiro no mundo dos jogos digitais.

1. Jogos eletrônicos e o seu papel na modernidade

Falar sobre jogos eletrônicos pode ser uma verdadeira viagem no tempo, e apesar de não ser algo desafiador para quem está habituado ao universo digital, não nos prolongaremos mais do que o necessário para os fins exploratórios desse trabalho, encurtando, sem danos, a experiência do leitor ao entender o que são os jogos eletrônicos.

Ainda no século XX, na década de 70, os *games* se lançavam ao mundo e ganhavam destaque através dos jogos arcades, que nas palavras de Kazuo Pereira (2014, p.11): “[...] é uma plataforma eletrônica que permite ao usuário acessar um jogo eletrônico específico, normalmente ao custo de algumas moedas – inseridas na própria máquina.”

Vendo o potencial lucrativo, muitas empresas começaram a voltar sua atenção para os jogos eletrônicos, muitas produções e modelos de consoles caseiros foram feitos e logo ocorreu a saturação desse mercado. Ressalta-se que naquela época os videogames enfrentavam uma grande concorrência de um novo produto tecnológico, mais funcional e prático para os adultos, os primeiros computadores pessoais. Diante dessa concorrência, o setor dos jogos sofreu um declínio que resultou no *Video Games Crash*, evento de proporções catastróficas para diversas produtoras de jogos da época (GENOVA, 2010).

A indústria se recuperou pouco tempo depois, e no final dos anos 90 voltou a crescer devido ao desenvolvimento tecnológico promovido pela popularização da internet. Desde então, novos produtos e equipamentos são desenvolvidos para elevar ao máximo a experiência de seus jogadores, os celulares por exemplo, aumentaram suas capacidades de processamento para suportar uma nova gama de jogos, sendo a plataforma mais utilizada pelos 74,5% de brasileiros que afirmam serem entusiastas dos jogos eletrônicos (BRANDI, 2022).

1.1 A nova dimensão dos jogos eletrônicos: do entretenimento à profissionalização

Inicialmente, os jogos eletrônicos possuíam apenas a intenção de divertimento e lazer, proporcionando ao jogador uma experiência distinta do mundo real ou até mesmo similar, com elementos culturais, simbólicos, históricos e fantasiosos que vão além do imaginário comum, podendo ser definidos da seguinte forma:

Jogo eletrônico pode ser conceituado, contemporaneamente, como o software interativo operado por circuito de computador, console ou dispositivo móvel conectado em rede ou não, cujo objetivo é proporcionar entretenimento ao usuário final (consumidor) por meio de interação real com manipulação de personagem no ambiente eminentemente virtual, singular ou com múltiplos jogadores. (ZWICKER, 2021, p.15)

Com a chegada da internet ao ambiente familiar, o ambiente dos jogos eletrônicos se transformou. Agora, com conexões mais potentes, a competitividade cresceu e campeonatos amadores e, sobretudo, profissionais, começaram a surgir. Com uma rotina de treinamento e com disputas cada vez mais acirradas, a competitividade cresceu e logo equipes profissionais e jogadores se destacaram pela participação em campeonatos oficiais nacionais e internacionais, bem como por manter uma rotina de treino a nível profissional, tal qual observado no desporto tradicional, mas se distinguindo deste por utilizar os computadores e não o corpo como ferramenta de trabalho.

Todavia, parte da comunidade dos desportos tradicionais, como o futebol, basquete e natação, levantavam barreiras sobre o reconhecimento da prática desportiva digital como um esporte. Inclusive, recentemente, a atual Ministra do Esporte Ana Mozer descaracterizou os jogos eletrônicos da figura esportiva, diminuindo o treinamento dos atletas digitais e afirmando que não investirá nesse setor (GEGLOBO, 2023).

Na contramão dos argumentos da Ministra, o Congresso Nacional vem atuando, desde 2015, para reconhecer os jogos eletrônicos como um esporte. Atualmente, através do PL 70/2022, o Congresso Nacional discute a melhor maneira de implementar o conceito e regulação desse setor no país (BRASIL, 2023).

Detona-se pontuar que o legislador pátrio falha ao não manter o conceito base do desporto eletrônico na lei 14.593/2023, a nova Lei Geral do Desporto. A previsão vetada caracterizava os eSports dentro da representação nacional de normas voltadas à prática

esportiva, sendo seu veto a representação de uma gigantesca abertura para interpretações ignorantes e ultrapassadas sobre a temática, como se sucedeu no início do ano com a Ministra e, posteriormente, com o atual presidente da república, que associou jogos à violência (MELO, 2023).

Por conseguinte, encaminhando tal regulamentação, fica mais evidente a caracterização dos eSports como um esporte. Além disso, tal afirmação promove o desenvolvimento e a criação de novas profissões derivadas do setor esportivo eletrônico, como os *Streamers*, *Casters*, narradores, comentaristas e profissionais da informática, comunicação e administração que adquirirão novos polos de atuação voltados às modalidades digitais.

Portanto, analisando a proeminência dos eSports até este ponto da pesquisa, podemos dizer que:

Não se trata apenas de uma modalidade criada e desenvolvida dentro de um gênero de esporte, e, sim, uma nova economia, com independência de atuação e formas de desenvolvimento de atividade que envolvem todo um ecossistema de geração de atividades e profissões e setores ligados direta e indiretamente ao seu desenvolvimento. (BRATEPIXE JUNIOR, 2021, p.66)

Portanto, ao falar de jogos eletrônicos também devemos associar suas discussões ao seu valor esportivo atual, sendo os eSports uma consequência direta da profissionalização dos *games* e na transformação profissional em outros setores já existentes. Apesar disso, para fins dessa pesquisa, devemos elencar a importância dos jogos em momentos distintos da história.

1.2 O papel social, educacional e científico dos jogos

Essa seção ficaria incompleta caso não fosse mencionado a participação dos jogos eletrônicos em momentos distintos da humanidade. Não iremos retornar ao século passado para tratar sobre essa temática, visto que o desenvolvimento dos *games* modernos e sua atuação no cotidiano fazem parte de uma cultura recente, não existindo, primariamente, exemplos distintos antes da virada do milênio.

Em 2020, a humanidade enfrentou os desafios da pandemia de Covid-19, um vírus que rapidamente se espalhou por todo o planeta, mudando os hábitos e rotinas de todas as pessoas. Durante esse período, diante do fechamento do comércio e do isolamento social promovido

para combater o avanço da doença, o desenvolvimento de sintomas de ansiedade e depressão cresceram cerca de 25%, segundo relatório da Organização Mundial da Saúde (OPAS, 2022).

De acordo com uma pesquisa realizada no Reino Unido, os jogos eletrônicos adentram nesse contexto da pandemia como um forte combatente aos sintomas de ansiedade, também auxiliando no relaxamento dos jogadores e na diminuição do estresse, *vide*:

Playing video games has had a positive effect on players' perceived well-being during the COVID-19 pandemic. Games have provided an enjoyable means of maintaining social contact, and a stress relieving and mentally stimulating escape from the effects of lockdown. While these findings are generally supported by prior research, it is notable that the public perception of video games has not entirely caught up with the available evidence. (BARR, STEWART, 2021, p.135).

Outros fatores observados na pesquisa estão relacionados à saúde mental dos entrevistados, que também utilizaram os jogos eletrônicos para migrar, ainda que por um curto período, para outra realidade para fins de socializar com seus amigos durante o isolamento social.

Na educação, a gamificação é uma proposta inovadora de aprendizado. Aqui, os jogos são utilizados para o ensinamento de atividades em empresas ou até mesmo em algumas escolas, visto que a nova geração, os chamados “nativos digitais”, tem uma maior interação com a tecnologia, e sua forma de aprendizado e interesse perpassa pela internet, não se satisfazendo apenas com instruções ou manuais teóricos, mas sim com a interatividade com o meio de aprendizado (TOLOMEI, 2017).

Merece destaque também a utilização dos jogos como base para o metaverso e outros universos digitais que estão sendo criados. O conceito de realidade aumentada, na qual literalmente um novo mundo totalmente digital é criado e interage com o mundo físico através de avatares 3D, é um conceito retirado dos jogos, e futuramente, assim como as Inteligências Artificiais, farão parte do nosso cotidiano.

2. Uma breve análise sobre o mercado e a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil

A ascensão bilionária dessa indústria nos últimos anos provocou alterações significativas na projeção dos patamares que podem ser alcançados através do investimento

no setor. Através do levantamento histórico divulgado pela *Research Internacional XP*, as receitas geradas pelos jogos eletrônicos ascendem desde o final da década de 1990 (EXPERTXP, 2020).

Essa tendência de alta na captação de receitas continua firme. As estimativas relativas ao ano de 2022 indicam o faturamento de US\$ 184 bilhões de dólares (BICUDO, 2022). O “carro chefe” desse faturamento atualmente são os jogos para celulares *smartphones* que facilitam a entrada de novos usuários nas plataformas de jogos.

Com o impulso do mercado de jogos mobile, movido pela facilidade e acessibilidade de se estar jogando em poucos minutos, dado que a maioria das pessoas tem acesso a celulares, os jogos se tornam cada vez mais populares e atraindo cada vez mais pessoas, e seu cenário competitivo só cresce, onde temos exemplo de estádios lotados em diversas finais de campeonatos de e-sports pelo mundo, inclusive no Brasil, com médias de espectadores altíssimas e inclusive já sendo transmitido em canais privados de televisão, tentando atrair a atenção de um público mais velho e pessoas não acostumadas com os novos esportes eletrônicos. (GILES *et al*, 2021, p.7)

Esse novo mercado amplamente receptivo também alimenta os esportes eletrônicos, gerando espaço para o desenvolvimento e abertura de vagas de trabalho em diversas áreas profissionais, como mencionado anteriormente. Implica-se dizer, então, que o ambiente mercadológico dos games é bastante amplo e promissor, conduzindo bilhões na economia global.

Internacionalmente, a popularização dos jogos e esportes eletrônicos estão gerando frutos que transpassam o caráter econômico. Diversos pesquisadores estrangeiros, como alguns que veremos nesse artigo, desenvolvem pesquisas que auxiliam na construção regulatória dos eSports ao redor do mundo. Além disso, universidades com apoio de desenvolvedoras de jogos distribuem bolsas para que novas pessoas se insiram neste setor.

A popularidade do Esports reflete diretamente na própria organização dos programas de bolsa de estudo nos Estados Unidos. Já existem alguns programas que oferecem bolsas de estudo ligadas ao Esports, como a *Find Your Grind*, que cuida dos *Esports Scholarship Program*, e até mesmo a parceria entre a *Riot* e a Universidade de Berkeley, na Califórnia, que inclui bolsas de estudo para jogadores de *League Of Legends* (BRATEPIXE JUNIOR, 2021, p. 209)

Já no Brasil, as estimativas apontam para a continuidade do crescimento do consumo de jogos eletrônicos. O último relatório indica um faturamento de US\$ 1,4 bilhões de dólares, aproximadamente R\$ 7 bilhões de reais no ano de 2021, fazendo do país o maior mercado de jogos da América Latina. Até o ano de 2026, as pesquisas indicam que esse faturamento dobre, chegando à casa dos 13 bilhões de reais (UOL, 2022).

Por conseguinte, após analisar esses dados e objetivando tratar sobre a desigualdade social promovida pela alta carga tributária nacional referente aos jogos eletrônicos, adentraremos no aspecto tributário da pesquisa, onde compreenderemos como funciona a arrecadação de tributos sob os jogos eletrônicos em nosso país.

2.1 Como funciona a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil?

Como observamos no tópico anterior, o Brasil é um grande mercado de jogos eletrônicos, arrecadando bilhões por ano e possuindo um grande potencial de crescimento nesse setor. A tributação sobre os videogames, jogos eletrônicos e seus acessórios sempre foram elevados no país, o que não desestimulou seu consumo na atual década, mas onerou e onera seus entusiastas.

Indo direto ao ponto, os jogos eletrônicos e seus derivados possuem porcentagens de cobranças diferentes do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI), um dos 4 impostos cobrados sobre os jogos eletrônicos. Os consoles de mesa, como o *Playstation* e o *Xbox*, por exemplo, possuíam uma tributação de 50% sobre seu valor, mas após uma série de reduções promovidas pelo ex-presidente Jair Bolsonaro, essa porcentagem desceu para 20%. Os acessórios dos videogames desceram de 40% para 12% e os videogames portáteis tiveram sua tributação do IPI zerada (SILVA, 2021).

Os outros tributos que incidem sobre esses produtos são o ICMS, PIS e COFINS. O ICMS, por ser um tributo estatal, varia de estado para estado, já o PIS e COFINS possuem alíquotas médias de 9,25% que incide sobre o valor final do produto, sendo sua arrecadação destinada à seguridade social. Além do mais, caso o produto seja importado, ainda há a incidência do Imposto de Importação.

Contudo, o questionamento que deve ser feito neste ponto da pesquisa é: quanto essa tributação impacta realmente no valor final do produto?

Através de uma pesquisa realizada com base na compra de um console de mesa *Playstation*, um controle *dualshock* e um jogo eletrônico de mídia física, cujo valor total foi de R\$ 3.074,70 (três mil e setenta e quatro reais), a tributação foi de R\$ 1.267,19 (um mil duzentos e sessenta e sete reais e dezenove centavos), representando 41,21% do valor da compra, ou seja, mais de 1/3 do valor do produto pago pelo consumidor foi de tributo (SILVA, 2020)

Mas esse não é o único fator que onera o consumidor e afasta a aquisição de produtos por pessoas de baixa renda. A política nacional implementada durante a ditadura militar, criada com o propósito de estimular a produção nacional, atrasou a entrada de produtos estrangeiros no país, o que afastou investidores da indústria nacional, que até hoje é debilitada e caminha a passos curtos no desenvolvimento de videogames e jogos eletrônicos (SILVA, 2021).

Também devemos mencionar que a alta do dólar nos últimos anos encarece esses produtos, o que torna a redução do IPI, para efeitos de diminuição do preço dos produtos, algo apenas simbólico, sendo mais prudential, para alguns especialistas, desonerar *softwares* e *startups* para estimular produções nacionais (METRÓPOLES, 2021).

Grandes empresas produtoras de videogames, como *Sony* e *Nintendo*, deixaram o Brasil devido às poucas condições favoráveis para fabricação de seus produtos internamente. Essa falta de condições ainda pode ser agravada, haja vista a tentativa de parlamentares de permitir a incidência do ISS sobre os videogames através do PL 202/2019, que visa cobrança de 2% a 5% para competições e eventos de eSports (SENADO, 2022).

Até então, falta de políticas governamentais voltadas ao estímulo desse setor é um impeditivo para um crescimento ainda mais acelerado dos games em território nacional. Todavia, visando alterar essa perspectiva, tramita no Congresso Nacional o PL 2796/2021, o chamado Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, que visa favorecer a fabricação, a importação, a comercialização e o desenvolvimento de jogos eletrônicos no País (BRASÍLIA, 2022).

3 O enquadramento dos jogos eletrônicos como bem essencial

Os videogames e jogos eletrônicos são caracterizados como bens inelásticos ou de luxo, razão pelo qual há o entendimento de que independente da elevação de seu preço, haverá seu consumo. Isso implica dizer, segundo o princípio da seletividade, que as alíquotas dos games serão mais altas se comparados a produtos e serviços considerados essenciais para fins de garantia do mínimo existencial.

A caracterização da essencialidade para fins constitucionais tem como pressuposto econômico viabilizar a compra de produtos de cunho fundamental para a população. Esses produtos teriam suas cargas tributárias diminuídas, proporcionando um maior acesso à compra por parte da população geral. Aqui vemos a atuação social do Estado, onde segundo Norberto Bobbio, este estaria atuando como representante da coletividade na construção dos valores primários da igualdade, que possuem como objetivo promover condições econômica iguais para todos (BOBBIO, 2000).

A própria constituição brasileira, no art. 6º, concebe exemplos de direitos sociais. Nesse rol, vários elementos se destacam, como a alimentação, moradia, transporte, educação e higiene. Observando tais circunstâncias e observando o teor desse estudo, questionamos: onde estariam os jogos eletrônicos e sua essencialidade?

Ao promover o desenvolvimento dessa pesquisa, pudemos nos deparar com situações distintas envolvendo os jogos eletrônicos e sua função na modernidade. Sua profissionalização, por exemplo, é algo derivado daquilo que inicialmente foi projetado para o entretenimento e lazer de seus consumidores, e é justamente nesse ponto que podemos encaixar os jogos eletrônicos como essenciais.

No caput do art. 6º da CRFB/88, o trabalho e o lazer são indicados como direitos sociais e, nesse contexto, ambas as menções relativas aos jogos eletrônicos, no que se refere ao seu aspecto profissionalizante e de entretenimento, estão configurados. Em outros termos, levando em consideração o mínimo existencial e as considerações de Priscila Anselmini e Marciano Buffon sobre a essencialidade, no art. 7º, IV da CRFB/88, discorrem:

Nesse sentido, para termos garantido o mínimo existencial, tributa-se com maior carga tributária os bens que não são considerados essenciais, aqueles apresentados como supérfluos e que não estejam elencados no rol do art. 7º, IV, da CF/88, sendo os tributos graduados

de acordo com sua capacidade econômica, utilizando o critério da progressividade. (ANSELMINI; BUFFON, 2018, p. 231)

Dessa forma, pelo lazer fazer parte do rol presente no artigo mencionado, podemos considerar a possibilidade de inserção dos jogos eletrônicos como um bem essencial para fins tributários. Doravante, e ainda levando em consideração sua essencialidade, como também a arrecadação nacional que coloca o Brasil como expoente internacional no consumo de videogames, dados já mencionados nesse artigo, o consumo de jogos eletrônicos por jogadores das classes D e E, representa apenas 11,6% do total, segundo levantamento anual da Pesquisa Game Brasil (GOGAMES, 2022).

Se levarmos em consideração que grande parte da tributação nacional é realizada através da tributação indireta, ou seja, aquela com efeitos regressivos que recaem sobre o consumo de bens, produtos e serviços, há um prejuízo significativo na renda dos contribuintes das classes D e E que buscam nos jogos eletrônicos um lazer diário (ANSELMINI; BUFFON, 2018).

Nessa perspectiva, a diminuição das desigualdades sociais no Brasil, um dos seus objetivos previstos na carta magna brasileira, previsto no art. 3º da CRFB/88, não estaria sendo alcançado, tal qual também estaria sendo desconsiderada a promoção de uma sociedade justa e o bem-estar de todos.

3.1 A desigualdade socioeconômica no âmbito dos jogos eletrônicos

Para Thais Texeira (2016, p.4): “A desigualdade social em sentido econômico consiste em uma relação entre as diferenças de renda, salários, riqueza ou poder de compra entre as classes sociais e sua variação entre regiões, períodos históricos, sistemas de produção ou estruturas sociais diferentes.”

A desigualdade de renda vai além da questão dos jogos, perpassa por questões educacionais e sociais, caminhando para a falta de acesso a serviços públicos de qualidade. No que diz respeito ao contexto pesquisado, aqueles com uma condição financeira mais favorável conseguem usufruir do direito social ao lazer relacionado aos videogames de uma maneira mais confortável. Prova disso é que as classes A, B, e C, juntas, representam 88,4% do consumo de jogos eletrônicos no Brasil (GOGAMES, 2022).

Objetivando a promoção da diminuição da desigualdade social e econômica, principalmente em um sistema jurídico baseado no princípio da igualdade, o Brasil não pode se abster de produzir princípios que adotem cunho norteador de normas econômicas que garantam a efetividade de propostas que visam alcançar o objetivo de diminuição das desigualdades sociais (SCHOUERI, 2005).

Nesse sentido, a diminuição da tributação através da caracterização dos jogos como um bem essencial poderia facilitar a aquisição desses produtos pelos consumidores com renda mais baixa, concedendo certa equiparação de direitos e oportunidades, visto a oportunidade de consumir um produto para seu entretenimento pessoal ou se profissionalizar no ramo.

Também podemos considerar a possibilidade de aplicação de normas tributárias indutoras, que são aquelas que possuem por finalidade estimular ou desestimular determinada conduta mercadológica. Dessa forma, ao tratar do aspecto tributário referente aos jogos eletrônicos, propondo uma adequação a determinado termo preexistente para diminuição de valores do produto com fulcro em atenuar a desigualdade social, estamos também falando da ordem econômica e de um setor do mercado em ascensão (MELO JUNIOR, 2010).

A nova finalidade e o novo critério de diferenciação entre os contribuintes existente na norma tributária indutora, portanto, deverá sujeitar-se ao exame da proporcionalidade, para que se verifique se a medida adotada é, de fato, proporcional, havendo uma razoável relação entre o meio e o fim e inexistindo uma restrição excessiva com relação aos direitos fundamentais envolvidos. (LEÃO, 2014, p.22)

A análise da proporcionalidade inserida dentro do contexto dos jogos, portanto, deveria levar em consideração a quantidade de potenciais consumidores presentes dentro das classes D e E. A medida indutora, portanto, lograria êxito em seu objetivo quando ambas as classes mencionadas aumentassem seu consumo de videogames.

Outrossim, uma observação pertinente no objetivo nacional de promoção de uma sociedade justa, é que devemos trazer para esse debate a questão da justiça tributária e da capacidade contributiva individual. Esses dois temas também podem ser relacionados à questão dos *games*, se levarmos em consideração o arcabouço tributário já mencionado nessa pesquisa.

Apesar da previsão do princípio da essencialidade, sabemos que a carga tributária no Brasil é elevada, e que o contribuinte ainda é onerado demasiadamente ao comprar um produto. Isso pode ser observado ao analisar a carga tributária nacional, que somando o imposto sobre a renda, consumo e patrimônio, correspondem a 40% dos rendimentos dos contribuintes (SARINGER, 2023).

Para efeitos comparativos, os Estados Unidos da América, a maior potência econômica global cuja renda média anual chega a \$ 75 mil dólares (aproximadamente R\$ 365 mil reais) por pessoa, tributa 28% da renda de seus cidadãos. Contudo, vale ressaltar que assim como o sistema tributário brasileiro, a tributação norte-americana também é alvo de críticas por onerar a população mais carente (SAEZ; ZUCKMANN, 2019).

No Brasil, através do levantamento de dados realizado pelo Conselho Regional de Economia do Rio Grande do Sul, constatou-se que as classes D e E pagam a mesma quantidade de tributos, na compra de um produto, que as classes mais ricas. A tributação indireta é a maior vilã, comprometendo 21,2% da renda dos contribuintes mais pobres na compra de produtos básicos, contra 7,8% daqueles de classes mais amparadas (CORECON, 2023).

Seguindo essa linha de raciocínio, sabemos que a tributação sobre os jogos eletrônicos também é igual para todos. Sendo um produto caro, por ser considerado um bem de luxo, um contribuinte que recebe um salário-mínimo terá sua renda comprometida se obtiver um videogame, sofrendo prejuízos em outros segmentos pessoais que carecem da renda mensal, como alimentação, serviços e vestuário.

Seriam necessários, portanto, ajustes na política tributária nacional para promover iguais condições na compra de um produto, levando em consideração o caráter pessoal do contribuinte, assim como dispõe o art. 145, §1 da CRFB/88. Dessa forma, seriam concedidas oportunidades para compra de jogos eletrônicos pela maior parte da população.

Sendo breve, devemos lembrar ainda, observando os objetivos nacionais de construção do bem-estar dos cidadãos, que os jogos possuem benefícios que vão além do entretenimento. Utilizando o método de acompanhamento a longo prazo do entrevistado, a *Oxford Internet Institute*, através de parcerias com as desenvolvedoras de jogos *Electronic Arts* e *Nintendo*, promoveu estudos nos Estados Unidos, Canadá e no Reino Unido com a finalidade de

entender efeitos dos jogos eletrônicos em seus jogadores. A pesquisa, realizada apenas com adultos, concluiu sobre a prevalência de sensações de bem-estar nos consumidores de jogos, bem como sua importância para uma boa saúde mental. (JOHANNES; VUORRE; PRZYBYLSKI, 2021)

Os benefícios dos jogos eletrônicos não são novidades, apesar de terem sido preteridas diante de pesquisas com conteúdo negativo relacionado aos jogos ao longo do tempo. Ainda em 1998, a associação dos jogos ao bem-estar já acontecia. Os estudos da época ligavam os jogos eletrônicos a benefícios terapêuticos em tratamentos de doenças psicológicas e físicas e na melhora do desenvolvimento da coordenação motora dos jogadores (KAREN DILL; JODY DILL, 1998)

Todos os aspectos pontuados durante essa pesquisa denotam o quão amplo e significativo são os jogos eletrônicos. Acompanhando os objetivos da constituição brasileira, toda a exposição de dados presentes nesse artigo indica questões que, somadas à configuração tributária, apontam vastos benefícios para a caracterização desses como um bem essencial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção de uma sociedade mais justa perpassa pelo aspecto tributário, discussões de cunho específico, mirando a diminuição de uma tributação através de soluções baseadas em conceitos já existentes dentro de um ordenamento jurídico, auxiliam na concretização desse objetivo.

Os jogos eletrônicos são uma realidade. Seu debate é pertinente e suas questões são enriquecedoras para o futuro do direito nacional e internacional. Seu acesso a todos permite a transmissão de conhecimento através da vivência de um evento histórico, permite a sociabilidade em tempos difíceis e promove o bem-estar social.

Essa pesquisa não exaure o tema de jogos eletrônicos no ambiente tributário, podendo futuramente acompanhar outras linhas de raciocínio científico que exemplifique, com maior ênfase, pontos que foram tratados dentro dessa abordagem. Por ora, devemos acompanhar os desdobramentos das novas políticas tributárias que surgirão e seus impactos no ambiente dos jogos digitais.

REFERÊNCIAS:

ANSELMINI, Priscila. BUFFON, Marciano. **Tributação como instrumento de redução das desigualdades no Brasil.** Revista do Direito Público, Londrina, v.13, n.1, p.226-258, 2018.

BARR, Matthew, STEWART, Alicia Copeland. **Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being.** Games and Culture, 17(1), 122–139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>. 2022

BICUDO, Everson. **Mercado de jogos deve atingir US\$ 184 bilhões em 2022, mas deve encerrar em queda.** Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n198331/mercado-jogos-us-184-bilhoes-em-2022-queda.html#:~:text=Detalhando%20um%20pouco%20mais%2C%20a,5%25%20em%20rela%C3%A7%C3%A3o%20a%202021>. Acesso em: 21/06/2023.

BOBBIO, Norberto. **Teoria Geral da Política: a filosofia política e as lições dos clássicos.** Rio de Janeiro: Campus, 2000.

BRANDI, Andrea. **Celular cresce como principal plataforma do público gamer no Brasil.** Disponível em: <https://canaltech.com.br/colunas/celular-cresce-como-principal-plataforma-do-publico-gamer-no-brasil/>. Acesso em: 20/06/2023

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 70/2022.** Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao/?idProposicao=2313858>. Acesso em: 20/06/2023.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF, 1988.

BRASÍLIA. Câmara dos Deputados. **Projeto cria marco legal para incentivar a indústria de jogos eletrônicos.** Disponível em: <https://www.camara.leg.br/noticias/845339-PROJETO-CRIA-MARCO-LEGAL-PARA-INCENTIVAR-A-INDUSTRIA-DE-JOGOS-ELETRONICOS>. Acesso em: 26/06/2023

BRATEXIPE JUNIOR, Antônio Carlos. **Introdução ao estudo do esports law: o direito do esporte eletrônico.** Leme, São Paulo, 2021.

CORECON. **Quem paga mais impostos no Brasil?** Disponível em: <http://www.coreconrs.org.br/artigos-publicados/2169-quem-paga-mais-impostos-no-brasil.html#:~:text=Afinal%2C%20quem%20paga%20mais%20impostos,do%20que%20os%20mais%20ricos>. Acesso em: 04/07/2023

DILL, Karen S. DILL, Jody C. **Video game violence: A review of the empirical literature.** In: Aggression and Violent Behavior. A Review Journal. v.3, 1998, p. 407-428. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178997000013>. Acesso em: 16/05/2023

EXPERTXP. **Videogames: A ascensão de uma indústria multibilionária.** Disponível em: <https://conteudos.xpi.com.br/internacional/relatorios/videogames-a-ascensao-de-uma-industria-multibilionaria/>. Acesso em: 21/06/2023.

GEGLOBO. **Ministra Ana Moser diz que esports não são esportes.** Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/01/10/ministra-ana-moser-diz-que-esports-nao-sao-esporte.ghtml>. Acesso em: 20/06/2023.

GENOVA, Luiz José de. **O crash do mercado de vídeo games de 1983.** Titangames, 2010. Disponível em: <http://www.titangames.com.br/2010/08/27/o-crash-do-mercado-de-video-games-de-1983/>. Acesso em: 08 maio 2020.

GILES, Daniel *et al.* **A evolução financeira no mercado de jogos eletrônicos.** Repositório Universitário da Ânima. 2021. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/18337>. Acesso em: 23/03/2023.

GOGAMES. **Público de jogos eletrônicos sobre para 74,5% no Brasil.** Disponível em: <https://gogamers.gg/o-gamer-no-brasil/publico-de-jogos-eletronicos-no-brasil/>. Acesso em: 28/06/2023

JOHANNES, Niklas. VUORRE, Matti. PRZYBYLSKI, Andrew K. **Videogame playis positively correlated with well-being.** Royal Society Open Science. Reino Unido. 2021

LEÃO, Martha Toribio. **Crêterios para o controle das normas tributárias indutoras: uma análise pautada no princípio da igualdade e na importância dos efeitos.** Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

MELO, Cristino. **Presidente Lula crítica jogos de videogame após ataques em escolas.** Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/noticias/v/33409/presidente-lula-critica-jogos-de-videogame-apos-ataques-em-escolas>. Acesso em: 20/06/2023.

MELO JUNIOR, Roberto Gomes de Albuquerque. **Normas tributárias indutoras e intervenção econômica.** Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2010.

METRÓPOLES. **Técnicos alertam Bolsonaro que desoneração de videogames não era o melhor caminho.** Disponível em: <https://www.metropoles.com/colunas/guilherme-amado/tecnicos-alertaram-bolsonaro-que-desoneracao-de-videogames-nao-era-o-melhor-caminho>. Acesso em: 22/06/2023

OPAS. **Pandemia de covid-19 desencadeia aumento de 25% na prevalência de ansiedade e depressão em todo o mundo.** Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/2-3-2022-pandemia-covid-19-desencadeia-aumento-25-na-prevalencia-ansiedade-e-depressao-em>. Acesso em: 21/06/2023.

PEREIRA, Silvio Kazuo. **O videogame como esporte: uma comparação entre os esportes eletrônicos e os esportes tradicionais.** Monografia (Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2014.

SAEZ, Emmanuel; ZUCMAN, Gabriel. **The Triumph of Injustice: How the Rich Dodge Taxes and How to Make Them Pay.** 1a.ed., Editora W. W. Norton & Company, 2019.

SARINGER, Giuliana. **Quantos dias por ano o brasileiro precisa trabalhar só para pagar impostos?** Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2023/05/31/quantos-dias-brasileiro-trabalha-para-pagar-imposto.htm#:~:text=O%20total%20gasto%20para%20pagar,estimada%20em%2040%2C82%25>. Acesso em: 04/07/2023

SENADO FEDERAL. **Projeto de Lei Complementar nº 202, de 2019.** Visa permitir a incidência do ISS sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos em qualquer modalidade. Disponível em: https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/138471?_gl=1*xrjtwy*_ga*MTQ2MDQ0NzkyMS4xNjQ2MjQ3OTk2*_ga_CW3ZH25XMK*MTY4NzQ2OTEwNS4yMC4xLjE2ODc0NjkxMTUuMC4wLjA. Acesso em: 22/06/2023.

SILVA, Bruno. **Como os impostos afetam o preço dos videogames no Brasil.** Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/como-os-impostos-afetam-o-preco-dos-videogames-no-brasil/>. Acesso em: 22/06/2023

SILVA, Emanuele. **Como funciona a tributação de jogos eletrônicos e consoles no Brasil?** Disponível em: <https://bmsadvassociados.com.br/noticia/como-funciona-a-tributa-o-de-jogos-eletr-nicos-e-consoles-no-brasil>. Acesso em: 22/06/2023

TEIXEIRA, Thaís Alvim. **Desigualdade Social e Políticas Tributárias: considerações para o Brasil.** Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A Gamificação como estratégia de Engajamento e Motivação na educação.** EaD Em Foco. 7(2). Disponível em: <https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>. Acesso em: 21/06/2023

UOL. **Exclusivo: em quatro anos, mercado de games e eSports deve dobrar no Brasil.** Disponível em: <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm>. Acesso em: 21/06/2023.

ZWICKER, Helio Tadeu Brogna Coelho. **Direito e eSports: conheça a nova era do direito digital.** Obra Independente, São Paulo, 2021.