



Na Mídia

28/06/2022 | [Valor Econômico](#)

Questões sobre a tributação de competições online

Receitas no mercado global devem chegar a US\$ 1,4 bilhão

Thiago Amaral | Maurício Barros | Raphael Rodrigues



O mercado de jogos eletrônicos e de competições online é um dos que mais crescem no mundo e no Brasil. De acordo com o relatório de 2022, da equipe do Pesquisa Game Brasil¹, 74,5% dos brasileiros reportaram ter o hábito de jogar jogos digitais, sendo que, desse percentual, quase 84% disseram jogar online ao menos uma vez por semana. Em relação especificamente às

competições online (ou eSports), 63,2% do público entrevistado pela Pesquisa Game Brasil destacou que acompanha esses eventos.

As receitas decorrentes das competições online no mercado global devem chegar a quase US\$ 1,4 bilhão em 2022 e continuará a crescer nos próximos anos, segundo relatório elaborado pela Newzoo2, companhia internacional que realiza pesquisas no mercado de games.

Na esteira desse sucesso, não é de se estranhar que as autoridades fiscais brasileiras busquem formas de tributar esse mercado. Foi assim com os programas de computador, com os streamings e será com o eSports.

Cobrar ISS no município do jogador gera potencial obrigação de recolhimento em mais de 5 mil cidades

Em março deste ano, foi aprovado o relatório do senador Jaques Wagner sobre um Projeto de Lei Complementar que busca tributar pelo ISS as atividades de competições esportivas, ou de destreza física/intelectual, organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos, com ou sem a participação do espectador, em qualquer modalidade, por meio da internet.³

Além das potenciais discussões acerca da efetiva caracterização do rol de atividades envolvidas nesse campo como serviços tributáveis pelo ISS, que por si só, é apta a gerar grande insegurança jurídica ao setor, surgem outros aspectos a serem considerados.

De acordo com o projeto, quando se trata de eSports, o ISS devido pela organizadora do evento seria recolhido para o local do domicílio do tomador, ou seja, no local daquele que se inscreve para a competição.

Determinar o município do jogador como o competente para cobrar o ISS gera uma potencial obrigação de recolhimento do imposto para mais de 5 mil cidades diferentes (podem existir jogadores espalhados pelo país todo), o que, por questões óbvias, resultará em grande complexidade.

A administradora do evento precisaria conhecer a legislação de cada município e se organizar para efetuar o recolhimento de maneira correta.

Dificuldade parecida já vem sendo endereçada para o caso da tributação dos planos de saúde e das administradoras de cartões que precisarão recolher o ISS para o município onde está localizado o contratante. No fim do dia, essas empresas devem ficar responsáveis até mesmo por desenvolver sistemas de recolhimento do imposto para fins de divisão da arrecadação entre os municípios⁴.

Com isso, no caso de aprovação do PL, poderá ser utilizado o mesmo sistema que está sendo desenvolvido pelas administradoras de cartões e planos de saúde? Se não, será desenvolvido um próprio? Quem ficará responsável por seu desenvolvimento?

Além disso, ainda que se tomem todas as medidas possíveis de identificação, como garantir que o endereço fornecido pelo jogador é aquele onde ele reside? Serão analisados os IPs (Internet Protocol) dos jogadores para fins de localização e tributação? E se for fornecido um endereço de residência, mas o local do jogo efetivo for outro? Como garantir que ele realmente é quem diz ser? E se o responsável pela inscrição for uma pessoa jurídica? E se o participante ocultar a localização de seu IP com o uso de alguma ferramenta?

Essas questões já podem trazer discussões no sentido de qual seria o município competente para efetivamente exigir o ISS da operação, levando tal tributação a questionamentos judiciais que levam anos para ser resolvidos.

Tudo isso precisa ser observado antes da aprovação do projeto, para que se evitem problemas como os já identificados nos casos das administradoras de cartões e de planos de saúde.

Outro ponto é o valor sobre o qual o ISS será devido. Segundo o relator, a tributação recairia sobre o valor de inscrição paga aos organizadores ou sobre o percentual das aquisições de créditos pelos participantes, valores esses que seriam entendidos como uma espécie de comissão.

Embora não se negue que possa haver uma quantia embutida pelo administrador da plataforma no valor dos créditos que corresponda a sua remuneração, não nos parece ser possível entender que todo o valor adquirido pelo jogador possa ser

entendido como uma comissão. Essa presunção poderia levar à tributação, pelos municípios, de valores que não correspondem ao efetivo preço do serviço.

Considerar o valor da inscrição como uma comissão também parece não ser o mais adequado. Normalmente, o recebimento de uma comissão pressupõe uma atividade de aproximação de partes, de facilitação de negócios para outros, o que não necessariamente ocorre no caso em análise. Quer nos parecer que a classificação como uma comissão seria adequada apenas aos casos em que o organizador da competição efetivamente aproxime um jogador do outro, o que não é o caso em grandes competições em que há uma série de outras atividades envolvidas.

Surge também a dúvida sobre eventos em que há cobrança de valores do espectador, ou seja, da pessoa que não participa diretamente da competição e tem interesse apenas em assistir.

Na redação atual, embora não esteja claro, o ISS também seria cobrado sobre esses valores, na medida em que o prestador recebe também uma remuneração por organização/exploração de competições.

Assim, não obstante o relatório apresentado sobre o PLP nº 2025, é nítido que o tema ainda precisa ser amplamente debatido pelos parlamentares, inclusive com a participação de representantes do setor que conhecem o mercado e suas dificuldades.

De qualquer forma, é inegável que, com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos e o avanço dos eSports, o tema voltará à pauta em breve e deve ser acompanhado com cuidado.

1 Pesquisa Game Brasil. 9ª edição Gratuita 2022. Disponível em www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/

2 Newzoo. Global Esports & Live Streaming Market Report. Free Version 2022. Disponível em newzoo.com/insights/trend-reports/

3 O PLP nº 202/19 busca inserir um novo item à lista anexa à Lei Complementar nº 116, de 2003.

4 Conforme previsões da Lei Complementar nº 175/2020 e da recém-publicada Resolução CGOA nº 4/2022

5 O senador Flávio Arns solicitou o sobrestamento do PLP 202/19 até a deliberação do Congresso Nacional sobre a Reforma Tributária.

Thiago Abiatar Lopes Amaral é sócio da área tributária do Demarest Advogados

Maurício Barros é sócio da área tributária do Demarest Advogados

Raphael Alessandro Penteado Rodrigues é advogado sênior da área tributária do Demarest Advogados

