



Ana Carpinetti: Juiz confirma que jogos de videogame são software

Em recente decisão no Processo 5007448-54.2017.4.03.6100, a 9ª Vara Federal Cível de São Paulo adotou entendimento de que jogos de videogame são *software*, inclusive para fins fiscais.

No caso analisado, as autoridades fiscais lavraram auto de infração para cobrança de tributos devidos na importação dos jogos por entenderem que em razão de sua finalidade de entretenimento eles se assemelhariam aos conteúdos audiovisuais previstos no parágrafo 3º do artigo 81 do Regulamento Aduaneiro, e portanto estariam sujeitos à carga tributária mais alta.

Isso porque a legislação aduaneira prevê que o valor aduaneiro (e a conseqüentemente a base de cálculo dos tributos devidos) na importação de *software* é apenas o valor do suporte físico propriamente dito.

Na visão das autoridades fiscais, ainda que destinados a equipamentos de processamento de dados propriamente ditos, os jogos de vídeo game não seriam programas de computador em sentido estrito, mas uma categoria específica de bem, destinados ao entretenimento, que os aproxima dos CDs ou DVDs contendo músicas, cinema e vídeo.

Ao analisar o caso, em sede de liminar, a juíza da 9ª Vara se fundamentou em laudo do Instituto Nacional de Tecnologia (INT), unidade do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), juntado pela parte ao processo, que atesta que “um jogo de videogame é um *software* criado com o intuito geral de entreter e ensinar, e é baseado na interação entre uma ou mais pessoas e um dispositivo eletrônico que executa o jogo” e que “são desenvolvidos a partir do emprego de linguagens de programação tanto quanto os demais *softwares*”.

Trata-se de decisão não definitiva, mas que confirma o posicionamento do Judiciário a favor dos contribuintes com relação a esse tema.

Date Created

23/06/2017