

IMUNIDADE TRIBUTÁRIA NOS JOGOS ELETRÔNICOS: UMA REFLEXÃO COM BASE NA JURISPRUDÊNCIA DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL

TAX IMMUNITY IN ELECTRONIC GAMES: A REFLECTION BASED ON THE JURISPRUDENCE OF THE SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL

INMUNIDAD TRIBUTARIA EN LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS: UNA REFLEXIÓN CON BASE EN LA JURISPRUDENCIA DEL SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL

Felipe Alves Turesso¹

Resumo

Não há dúvida de que os jogos eletrônicos possuem uma alta tributação no Brasil, o que evidentemente causa impacto no desenvolvimento econômico desse mercado e prejudica os consumidores. Diante das últimas decisões do Supremo Tribunal Federal envolvendo a aplicação da imunidade tributária para livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão, prevista na Constituição, cogita-se a possibilidade de se aplicar tal imunidade para os jogos eletrônicos. Sendo assim, este trabalho busca analisar o entendimento e fundamentação da chamada imunidade cultural perante o STF e a possibilidade de aplicá-la aos jogos eletrônicos. Para tanto, procede-se à análise da jurisprudência do Supremo Tribunal Federal, da legislação, doutrina, artigos científicos e notícias. Desse modo, observa-se que é possível a aplicação da imunidade tributária para os jogos eletrônicos, haja vista que os *games* são capazes de estimular a leitura, a criatividade, a disseminação cultural, a liberdade de expressão, dentre outras questões pertinentes. Contudo, tal questão dependerá de uma análise do poder judiciário ou de alterações legislativas apresentadas pelo Congresso Nacional.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; imunidade tributária; Supremo Tribunal Federal.

Abstract

Heavy taxation of electronic games in Brazil undoubtedly hinders market growth and harms consumers. Recent Supremo Tribunal Federal rulings granting tax immunity to books, newspapers, and their printing paper (as per the Constitution) have sparked debate about extending this immunity to electronic games. This work analyzes the Supreme Court's interpretation and justification of the "Cultural Immunity" and its potential applicability to games. Through meticulous examination of relevant case law, legislation, legal scholarship, academic articles, and news reports, this study concludes that games' ability to foster reading, creativity, cultural dissemination, and freedom of expression makes them potential beneficiaries of tax immunity. However, the actualization of this possibility hinges on judicial action or legislative amendments enacted by the National Congress.

Keywords: Electronic games; Tax immunity; Cultural immunity.

Resumen

No hay dudas de que los juegos electrónicos poseen una alta tributación en Brasil, lo que evidentemente causa impacto en el desarrollo económico de ese mercado y perjudica a los consumidores. Ante las últimas decisiones del Supremo Tribunal Federal cuanto a la aplicación de la inmunidad tributaria para libros, diarios, periódicos y el rol destinado a su impresión, prevista en la Constitución, se medita la posibilidad de aplicarse tal inmunidad para los juegos electrónicos. Por lo tanto, este trabajo busca analizar el entendimiento y fundamentación de la inmunidad cultural ante el STF y la posibilidad de aplicarla a los juegos electrónicos. Para tanto, se efectúa el análisis de la jurisprudencia del Supremo Tribunal Federal, de la legislación, doctrina, artículos científicos y noticias. De ese modo, se observa que es posible la aplicación de la inmunidad tributaria para los juegos electrónicos, dado que los *games* son capaces de estimular la lectura, la creatividad, la diseminación cultural, la

¹ Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Internacional (UNINTER). Advogado atuante em Propriedade Intelectual, Direito Penal e Direito Civil. E-mail: felipeturessoadv@gmail.com

libertad de expresión, entre otras cuestiones pertinentes. Sin embargo, tal cuestión dependerá de un análisis del poder judicial o de alteraciones legislativas presentadas por el Congreso Nacional.

Palabras clave: juegos electrónicos; inmunidad tributaria; Supremo Tribunal Federal.

1 Introdução

Os jogos eletrônicos têm se destacado como uma forma popular de entretenimento, conquistando um lugar significativo tanto no setor econômico quanto no cultural. Sob este prisma, surgem questionamentos sobre a aplicação da imunidade tributária a esta indústria em constante evolução. Assim, este artigo tem como objetivo explorar esta temática, analisando a possibilidade de os jogos eletrônicos serem beneficiados pela imunidade tributária, com base em decisões judiciais do Supremo Tribunal Federal e análise legislativa e doutrinária.

Inicialmente, serão abordados conceitos e institutos pertinentes do direito tributário, seguindo com uma contextualização sobre a importância dos jogos eletrônicos e sua relevância atualmente, destacando o seu impacto econômico e cultural, sua relação com a propriedade intelectual e sua alta tributação.

Posteriormente, será debatida a inserção dos jogos eletrônicos na cultura brasileira com o intuito de demonstrar que os *games* estão inseridos em nossa sociedade e a sua importância. Por fim, serão explorados os temas da imunidade tributária prevista na Constituição da República, o entendimento jurisprudencial do Supremo Tribunal Federal que embasa a imunidade tributária aplicada a livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão como forma de garantir a disseminação da cultura, a liberdade de expressão e o acesso à informação.

A partir desse embasamento, será apresentada a hipótese central deste trabalho: a possibilidade de estender a imunidade tributária prevista para livros e periódicos aos jogos eletrônicos, considerando sua relevância como meio de expressão cultural e disseminação de conhecimento. Dessa forma, o estudo proposto pretende contribuir para o debate sobre a imunidade tributária nos jogos eletrônicos, destacando sua importância como forma de incentivar a produção cultural, a liberdade de expressão e a disseminação do conhecimento na sociedade contemporânea.

2 Do direito tributário

O direito tributário é um ramo autônomo do direito que disciplina por meio de normas jurídicas e princípios a atividade tributária do Estado que consiste na criação ou instituição de

tributos, bem como a fiscalização, cobrança e arrecadação de tributos pelo Estado, a relação jurídica tributária estabelecida entre o Estado (fisco) e o cidadão (contribuinte), considerando, é claro, que tudo isto está relacionado ao conceito de tributo (Machado Segundo, 2018, p. 40).

O artigo 3º do Código Tributário Nacional define tributo como “toda prestação pecuniária compulsória, em moeda ou cujo valor nela se possa exprimir, que não constitua sanção de ato ilícito, instituída em lei e cobrada mediante atividade administrativa plenamente vinculada” (Brasil, 1966).

Significa dizer que quando uma pessoa é obrigada a pagar ao poder público, não sendo uma multa, indenização ou outra obrigação que se originou devido a um ato ilícito que ela praticou, trata-se de um tributo. Sendo assim, o tributo não é uma sanção aplicada ao contribuinte, uma penalidade, e sim uma obrigação que tem o intuito de preservar a existência de um Estado (Ataliba, 2001, p. 36; Machado Segundo, 2018, p. 48).

Ora, a existência do tributo se fundamenta no poder financeiro do Estado e na necessidade de arrecadar recursos para o cumprimento de suas funções públicas e para o financiamento das atividades governamentais. O Estado exerce a famigerada competência tributária, que é a prerrogativa de instituir e cobrar tributos. Essa competência é atribuída ao Estado pela Constituição e por outras normas jurídicas com a ideia de que ele tem a responsabilidade de prover serviços públicos, garantir a ordem social, promover o bem-estar coletivo e cumprir outras finalidades de interesse público.

O tributo é uma forma de contribuição compulsória exigida pelo Estado dos cidadãos e das empresas, com base em sua capacidade contributiva e demais limites estabelecidos pela legislação, para financiar as atividades públicas e garantir a sustentabilidade do Estado. Importante notar que, nas palavras de Marco Aurélio Greco,

O direito tributário é, talvez, o único ramo do direito com data de nascimento definida. Embora, antes disso, existam estudos sobre tributação, especialmente no âmbito da ciência das finanças, pode-se dizer que foi com a edição da Lei Tributária Alemã de 1919 que o direito tributário começou a ganhar uma conformação jurídica mais sistematizada. Embora o tributo, em si, seja figura conhecida pela experiência ocidental há muitos séculos, só no século XX seu estudo ganhou uma disciplina abrangente, coordenada e com a formulação de princípios e conceitos básicos que o separam da ciência das finanças, do direito financeiro e do administrativo (Greco, 2000, p. 147).

Dentre os vários limites que o ordenamento jurídico brasileiro impõe à capacidade tributária do Estado, destaca-se a imunidade tributária positivada no inciso VI do artigo 150 da Constituição.

2.1 Da imunidade tributária

Como dito anteriormente, o Estado não possui liberdade total para criar tributos, pois a legislação brasileira exige que garantias e princípios constitucionais sejam respeitados, conforme os artigos 150, 151 e 152 da Constituição. A imunidade tributária é, portanto, uma garantia constitucional que prevê a isenção de determinados entes, atividades, bens ou serviços do pagamento de tributos. O objetivo é impedir que o poder público tribute certas pessoas, bens ou serviços, sempre em prol de algum valor constitucional.

A imunidade tributária funciona como uma limitação ao poder de tributar do Estado, estabelecendo que determinados sujeitos ou fatos estão imunes à incidência de tributos. O inciso VI do artigo 150 da Constituição determina que é vedado à União, aos estados, ao Distrito Federal e aos municípios instituir impostos sobre:

- Patrimônio, renda ou serviços, uns dos outros;
- Templos de qualquer culto;
- Patrimônio, renda ou serviços dos partidos políticos, inclusive suas fundações, das entidades sindicais dos trabalhadores, das instituições de educação e de assistência social, sem fins lucrativos, atendidos os requisitos da lei.
- Livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão (Brasil, 1988).

Para o propósito deste artigo, analisaremos apenas a alínea *d* do referido artigo 150, ou seja, o dispositivo constitucional que garante a chamada imunidade cultural. Ora, os livros, periódicos e o papel destinado à sua impressão são imunes a impostos, pois se busca proteger a cultura, o acesso à informação, a liberdade de expressão e a manifestação de pensamento, haja vista que o intuito é impedir que ocorra uma censura estatal ao utilizar tributos para encarecer a produção de livros (Machado Segundo, 2018, p. 93-95).

A imunidade tributária para livros tem como objetivo fomentar o acesso à leitura e promover a difusão do conhecimento, reconhecendo a importância dos livros como instrumento fundamental para o desenvolvimento intelectual, educacional e cultural de uma sociedade.

Ao isentar os livros de impostos, a imunidade tributária busca facilitar o seu acesso por parte da população, incentivando a leitura e contribuindo para a formação de uma sociedade mais informada, crítica e participativa. Desta forma, a imunidade tributária para livros é considerada um estímulo ao desenvolvimento educacional e cultural do país.

Como dito, a imunidade tributária para livros abrange não apenas os próprios livros, mas também os periódicos e o papel destinado à sua impressão. Esta abrangência é importante para assegurar que toda a cadeia produtiva e de distribuição do material de leitura seja beneficiada pela imunidade, desde a produção até o consumo final.

É válido ressaltar que a imunidade tributária para livros não significa que a atividade editorial e o mercado de livros fiquem completamente isentos de regulação tributária. Outros elementos envolvidos no processo, como serviços gráficos, encadernação, transporte e distribuição, podem estar sujeitos a tributação.

A imunidade tributária para livros é uma importante medida para incentivar a leitura, democratizar o acesso ao conhecimento e promover a educação e a cultura. Além disto, contribui para o fortalecimento do setor editorial e para a valorização da produção intelectual e artística do país.

Por fim, é importante destacar que a imunidade tributária difere da isenção fiscal, pois a isenção é concedida por meio de lei específica, enquanto a imunidade é uma garantia constitucional que não requer uma lei para sua efetivação.

3 A relevância econômica dos jogos eletrônicos e sua relação com a propriedade intelectual

A indústria dos jogos eletrônicos está em constante crescimento e tem um impacto econômico significativo em várias esferas tanto no mundo quanto no Brasil, sendo uma das maiores e mais lucrativas indústrias do setor do entretenimento. De acordo com relatórios da indústria como o Newzoo, o mercado global de jogos eletrônicos cresce cada vez mais (Wijman, 2018; Wijman, 2019), e a Gazeta do Povo divulgou uma matéria em 2022 abordando este tema e foi dito que “a indústria dos games no Brasil é líder no setor na América Latina, e só em 2021 alcançou um faturamento de R\$11 bilhões e tem previsão de crescimento de 6% para este ano” (Coelho, 2022). O próprio Newzoo apresentou um estudo afirmando que as estimativas e previsões na indústria dos jogos eletrônicos em 2022 é de um faturamento superior a 180 bilhões de dólares (McDonald, 2023).

Diante disso, não há dúvida de que os jogos eletrônicos têm um impacto significativo no Produto Interno Bruto (PIB) de muitos países, inclusive do Brasil. Em alguns casos, a indústria de jogos eletrônicos supera setores tradicionais, como música e cinema, em termos de receita e contribuição econômica.

Evidentemente que com isso a indústria de *games* gera uma quantidade significativa de empregos diretos e indiretos em todo o mundo. Além dos desenvolvedores de jogos, há uma demanda por profissionais em áreas como programação, *design*, arte, *marketing*, vendas, suporte ao cliente, além de fãs que produzem conteúdo na internet, seja via YouTube ou Twitch.

Com os *games* que são produzidos cada vez mais, há um impulsionamento na inovação tecnológica em diversos aspectos. As demandas dos jogos levaram ao avanço de tecnologias como gráficos em 3D, realidade virtual, inteligência artificial, processamento de dados em tempo real e muito mais. Estas inovações têm aplicação em outros setores, impulsionando o crescimento econômico geral.

Ainda, essa indústria gera um efeito positivo em outras áreas, como tecnologia da informação, *hardware* de computadores, serviços de internet, *streaming* de conteúdo, *e-sports* (esportes eletrônicos), publicidade e muito mais. Isso cria um ecossistema robusto e impulsiona o crescimento econômico em setores relacionados.

Com os vários eventos de jogos eletrônicos realizados, como competições e convenções, há atração de uma grande quantidade de participantes e espectadores, impulsionando o turismo e gerando receitas para as cidades e regiões que sediam estes eventos. Isso beneficia a economia local, incluindo hotéis, restaurantes, transporte e outros setores relacionados.

Ademais, devido a esse crescimento contínuo há uma demanda crescente por profissionais qualificados. Isso impulsiona a formação de talentos em áreas como desenvolvimento de jogos, *design*, programação e outras disciplinas relacionadas, criando oportunidades de emprego e estimulando o desenvolvimento econômico. Dito isso, não há dúvidas da importância econômica que a indústria de jogos eletrônicos ocasiona no Brasil e no mundo, de modo que é necessário analisar os aspectos jurídicos entre os quais se destaca, especialmente o ramo da propriedade intelectual.

Perante a legislação brasileira e o entendimento jurisprudencial, um jogo eletrônico é considerado um programa de computador, pois se encaixa no conceito legal positivado no artigo 1º da lei nº 9.609/98, a Lei de Programa de Computador (Brasil, 1998a). Apesar disso, ressalta-se que há discussão tanto nacional quanto internacional acerca da natureza jurídica dos *games*, visto que em outros países são considerados obra audiovisual, obra coletiva, dentre outras.

Ora, um jogo eletrônico é desenvolvido a partir do intelecto de profissionais, da criatividade de pessoas que atuam em várias etapas para concretizar o jogo. Existe a parte do enredo, dos gráficos, das artes, da trilha sonora, da programação, da dublagem dos personagens, ou seja, são criações do espírito, são obras oriundas da criatividade humana e que precisam ser

protegidas pelo direito autoral e pela Propriedade industrial. Ademais, o artigo 2º da lei estabelece que o regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o mesmo conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes, observadas algumas particularidades na lei (Brasil, 1998a).

Isto se dá porque a criação de um programa de computador envolve o desenvolvimento de um código para que o programa funcione adequadamente, portanto, esse código é um texto. Dito isso, a proteção concedida aos programas de computador equivale à proteção dada às obras literárias, isto é, aos livros, aos textos, aos roteiros etc.

De qualquer forma, a legislação brasileira garante a proteção jurídica dos jogos eletrônicos, portanto, resguarda os direitos relativos à propriedade intelectual de um *game*. O verdadeiro e desafiante problema da indústria de jogos eletrônicos no Brasil é a questão da tributação excessiva. O sistema tributário brasileiro é conhecido por sua alta complexidade e burocracia e isso se reflete na tributação dos jogos eletrônicos.

3.1 Da alta tributação de jogos eletrônicos

A tributação de jogos eletrônicos no Brasil é um tema complexo e pode variar de acordo com diferentes fatores que interferem no valor final desse produto, percebendo-se, assim, a quantidade de tributos aplicáveis que transforma os jogos eletrônicos em praticamente produtos de luxo (Silva, 2020).

Primeiramente, aplica-se o Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS), um imposto estadual. No caso dos jogos eletrônicos, sua aplicação pode variar de acordo com a plataforma de distribuição, sendo que, em algumas situações, é exigido o recolhimento do ICMS pelos desenvolvedores e distribuidores (Silva, 2020).

O Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) também é aplicável, uma vez que se trata de um imposto federal que incide sobre a industrialização. No caso dos jogos eletrônicos, há a incidência do IPI sobre os aparelhos de videogame (consoles) e equipamentos relacionados, como controles e acessórios (Silva, 2020).

Há quem argumente que a Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional (CONDECINE) também é aplicável aos jogos eletrônicos por se tratar de uma contribuição federal incidente sobre a veiculação e a distribuição de obras cinematográficas e audiovisuais. De novo, existe discussão acerca da natureza jurídica dos *games* e alguns afirmam que podem se encaixar no conceito de obra audiovisual, sendo assim, torna-se possível a incidência deste tributo.

Ocorre que, além dos tributos supracitados, existem outras obrigações tributárias que podem afetar a indústria de jogos eletrônicos, como contribuições sociais, taxas e impostos municipais, por exemplo, o PIS (Programa de Integração Social) e o CONFINS (Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social) (Silva, 2020).

É importante destacar que as alíquotas e a forma de cálculo dos impostos podem variar de acordo com a legislação vigente em cada estado e município. No entanto, é notório que o preço final de jogos eletrônicos e produtos relacionados como consoles, e até mesmo peças para montar o famigerado “PC *gamer*”, está altíssimo e prejudica a indústria e os consumidores.

É comum encontrar jogos eletrônicos no mercado brasileiro com preços acima de R\$ 350,00, muitos deles disponibilizados em formato digital. Surpreendentemente, a versão digital frequentemente apresenta um preço mais elevado em relação à versão física do jogo. Essa diferença de preço entre as versões física e digital pode ser atribuída a vários fatores, incluindo a tributação e o valor do dólar.

A complexidade e a carga tributária do sistema brasileiro sobre os jogos eletrônicos no Brasil têm sido objeto de discussão e críticas, especialmente devido à falta de uma regulamentação específica e à interpretação das regras tributárias existentes. A falta de clareza e uniformidade nas normas pode gerar dificuldades e burocracia para as empresas do setor.

Além disso, a tributação excessiva pode ter um impacto negativo no acesso à cultura digital e no desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no país. Preços elevados podem desestimular os consumidores a adquirir legalmente os jogos, favorecendo a pirataria e o mercado paralelo e, em última análise, prejudicando essa enorme indústria.

Dito isso, é importante que haja uma reflexão sobre a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil, buscando um equilíbrio entre a necessidade de arrecadação de impostos e a promoção do acesso à cultura digital, incentivando o crescimento e desenvolvimento da indústria nacional de jogos eletrônicos. Inegavelmente, o sistema tributário brasileiro é frequentemente considerado complexo e desafiador, sendo caracterizado por uma ampla variedade de tributos, regimes fiscais, obrigações acessórias e legislação tributária extensa.

Há diversas razões para essa percepção de complexidade, como a variedade de tributos, uma legislação tributária vasta e em constante evolução, uma carga tributária elevada, com diferenças estaduais e municipais, obrigações acessórias, dentre outras coisas que exigem uma simplificação e modernização do sistema tributário brasileiro para beneficiar não somente os jogos eletrônicos, mas também outros setores igualmente importantes da econômica brasileira.

4 Os jogos eletrônicos na cultura brasileira

Inicialmente, é importante frisar que, no âmbito do direito brasileiro, não há uma definição ou imposição específica de cultura. O sistema jurídico brasileiro é fundamentado na Constituição da República de 1988, que estabelece os princípios e direitos fundamentais que devem ser respeitados e protegidos pelo Estado.

Dentre esses direitos e princípios, a Carta Magna reconhece a diversidade cultural como um dos fundamentos da República Federativa do Brasil, conforme o inciso V do seu artigo 1º (Brasil, 1988), além de estabelecer a valorização e proteção do patrimônio cultural brasileiro, incluindo a proteção das manifestações culturais, artísticas e folclóricas. O artigo 216 da Constituição determina que “constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, [...], portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira” (Brasil, 1988).

Ainda, o artigo 215 prevê que o Estado deve promover e incentivar o acesso e a fruição da cultura, bem como o desenvolvimento científico e tecnológico, a pesquisa e a valorização das expressões culturais (Brasil, 1988), ou seja, ressalta-se que não há uma definição de cultura nem a imposição de uma cultura específica sob o prisma jurídico. A diversidade cultural é reconhecida como um valor fundamental na sociedade brasileira e um direito a ser protegido, respeitando a pluralidade de expressões e manifestações culturais presentes no Brasil.

A cultura de um povo é um fenômeno complexo e multifacetado, moldado por diversos fatores, incluindo tradições históricas, valores sociais, interações entre os membros da comunidade, influências externas, expressões individuais, está em constante mudança e evolução e claramente não é determinada exclusivamente pelo Estado. A cultura representa diversos aspectos de um povo, é influenciada por fatores históricos, sociais, econômicos e políticos e abrange um conjunto de valores, crenças, costumes, tradições, expressões artísticas, comportamentos, práticas e conhecimentos compartilhados por um grupo ou uma sociedade.

Novas ideias, interações, migrações, avanços tecnológicos, eventos históricos e mudanças sociais podem influenciar e moldar a cultura de um povo. A cultura se adapta e se desenvolve à medida que novos elementos são incorporados ou modificados, podendo ser manifestada de diferentes maneiras, como na música, na dança, na gastronomia, nas festividades, nas artes visuais, nas práticas religiosas, dentre outras.

A diversidade cultural é uma característica fundamental da sociedade brasileira, assim como da humanidade em si. Cada grupo étnico, comunidade, região ou país possui sua própria

cultura que reflete suas experiências, valores e identidade. É possível afirmar, portanto, que os jogos eletrônicos fazem parte da cultura de um povo, pois têm se tornado uma forma popular de entretenimento em todo o mundo, abrangendo uma ampla variedade de gêneros, estilos e plataformas, tal qual filmes. Assim como outras formas de expressão cultural, os jogos refletem os valores, as narrativas e as preferências de determinada comunidade ou sociedade. Eles incorporam elementos artísticos, narrativos, musicais e interativos que são desenvolvidos e apreciados pelas pessoas de maneira geral.

Os jogos eletrônicos têm o potencial de transmitir e preservar histórias, mitologias, tradições e referências culturais de um povo, além de expressar sentimentos e ideias. Eles podem ser influenciados por contextos culturais locais, incorporando elementos de identidade cultural, idioma, costumes, cenários históricos ou folclóricos. Além disso, são também uma forma de interação social e participação comunitária. Por meio de jogos *online* de multijogador ou competições, os jogadores se conectam e interagem, compartilhando experiências e criando comunidades virtuais em torno de interesses comuns.

Evidentemente que, no âmbito do direito, os jogos eletrônicos podem ser considerados uma forma de expressão cultural que merece atenção, respeito e a proteção jurídica adequada. A legislação de outros países reconhece e protege os direitos relativos à propriedade intelectual dos jogos eletrônicos como uma forma de preservar e incentivar a criatividade e a inovação nesse setor econômico e cultural. Portanto, considerando a sua influência, popularidade e relevância na sociedade contemporânea, percebe-se que os jogos eletrônicos podem ser considerados parte da cultura de um povo, refletindo e contribuindo para a identidade cultural e o patrimônio coletivo.

No Brasil, os jogos eletrônicos estão presentes em diversos aspectos da vida cotidiana, desde consoles e computadores domésticos até dispositivos móveis. Eles são jogados por pessoas de todas as idades, tanto em âmbito doméstico quanto em espaços de entretenimento como *lan houses*, bares temáticos e eventos de *games*.

A cultura brasileira é caracterizada pela sua diversidade e pluralidade, com uma rica mistura de influências indígenas, africanas, europeias e outras. Os jogos eletrônicos produzidos e consumidos no Brasil refletem essa diversidade cultural, abrangendo temas e referências que são relevantes para os brasileiros e sua identidade cultural, assim como para outros povos ao redor do mundo.

Existem pessoas e empresas que produzem jogos eletrônicos no Brasil, o que demonstra o crescimento desse setor econômico e a influência da cultura brasileira no desenvolvimento

desses *games*, como o jogo Horizon Chase Turbo. Desenvolvido pelo estúdio brasileiro Aquiris, trata-se de um jogo de corrida inspirado nos clássicos dos anos 80 e 90 com uma estética retrô, trilhas sonoras nostálgicas e uma expansão que presta homenagem a Ayrton Senna, famoso piloto brasileiro de Fórmula 1.

Cita-se outros exemplos:

- Aritana and the Harpy's Feather: criado pelo estúdio brasileiro Duaik Entretenimento, é um jogo de plataforma com temática indígena, inspirado na cultura e mitologia dos povos indígenas brasileiros;
- The Last NightMary — A Lenda do Cabeça de Cuia: desenvolvido pelo estúdio brasileiro Submersivo Game Studio, é um jogo do gênero *point and click* baseado na lenda piauiense do Cabeça de Cuia;
- Dandara: desenvolvido pelo estúdio brasileiro Long Hat House, é um jogo de plataforma com uma mecânica de movimento única, inspirado na história de Dandara dos Palmares, uma guerreira no período do Brasil Colonial;
- Coffee Talk: desenvolvido pelo estúdio brasileiro Toge Productions em parceria com a desenvolvedora indonésia Mojiken, é um jogo de simulação que se passa em uma cafeteria, onde os jogadores interagem com clientes e ouvem suas histórias.

Além disso, existem pesquisas e estudos que abordam o tema do consumo de jogos eletrônicos no Brasil. Por exemplo, de acordo com a Pesquisa Game Brasil, um estudo anual que analisa o perfil e o comportamento dos jogadores brasileiros, 70,1% dos brasileiros dizem ter o costume de jogar jogos eletrônicos (Ribas, 2023).

O estudo encomendado pela Brasil Game Show (BGS), uma grande feira de jogos eletrônicos da América Latina, é outro exemplo. O Instituto Datafolha divulgou uma pesquisa acerca do perfil do jogador brasileiro e, das 637 pessoas ouvidas, “44% disseram jogar todos os dias da semana e 93% afirmaram consumir vídeos sobre *games* na internet todos os meses” (Sommadossi, 2019). Por fim, os vários *youtubers* e *streamers* brasileiros que produzem conteúdo relacionado a jogos eletrônicos são mais uma demonstração da importância dos *games* na cultura brasileira.

5 Imunidade tributária nos jogos eletrônicos?

Diante disso tudo, percebe-se que os jogos eletrônicos são importantes sob o aspecto econômico, jurídico e cultural. Sendo assim, analisemos a hipótese que este trabalho busca refletir: será que um jogo eletrônico pode obter as benesses da imunidade tributária com base na alínea *d*, inciso VI do artigo 150 da Constituição da República?

6 Do histórico do Supremo Tribunal Federal

Tal hipótese surgiu em decorrência do julgamento do Recurso Extraordinário com Agravo Nº 1.253.322, sob a relatoria da Ministra Cármen Lúcia, em 03/04/2020. Em suma, a decisão da relatora negou os recursos extraordinários interpostos pela União e pelo Centro da Indústria do Estado do Amazonas, mantendo a imunidade tributária sobre a venda de cartas do jogo “Pokémon” (Olivon, 2022).

O Tribunal Regional Federal da 3ª Região havia reconhecido a imunidade com base na imunidade tributária de livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão. O STF entendeu que as cartas do jogo são equiparadas aos álbuns de figurinhas e cromos, que também são abarcados pela imunidade, ressaltando a importância da imunidade tributária para incentivar a disseminação da cultura e a liberdade de expressão, além de facilitar o acesso à informação, ao conhecimento e incentivar a leitura.

Destaca-se que no relatório da decisão judicial consta que o Agravante asseverou que “a regra da imunidade prevista no texto constitucional visa estimular/assegurar o avanço da cultura, da democracia, da educação, do acesso à informação e um jogo do Pokémon seguramente não serve à essa finalidade” (Brasil, 2020).

Evidentemente, tal afirmação não procede, haja vista que, embora o Estado possa exercer certa influência na promoção e proteção da cultura, isto não significa que ele tenha o poder absoluto de determinar ou impor uma cultura específica. Idealmente, o papel do Estado é valorizar, proteger e promover a diversidade cultural, permitindo que diferentes expressões culturais floresçam, respeitando os direitos fundamentais e à liberdade de expressão.

Conforme dito anteriormente e será mais abordado a seguir, não apenas as cartas de Pokémon podem sim servir a essa finalidade, mas também os jogos eletrônicos. Além disso, é importante destacar que eles não são homogêneos e podem variar amplamente em termos de estilo, temática e abordagem. Alguns jogos podem ter um forte componente cultural e histórico, enquanto outros podem ser mais voltados para a criatividade, a fantasia ou a competição. Da

mesma forma que existem filmes bons e ruins, livros bons e ruins, músicas boas e ruins, isto é, o problema não é a obra de arte em si e sim como as pessoas criam a obra.

O advogado Rodolfo Tamanaha, especialista em negócios digitais no Madrona Advogados, argumenta que o jogo Pokémon possui uma estrutura narrativa e cultural mais complexa do que um simples álbum de figurinhas, o que pode influenciar na interpretação da imunidade tributária (Olivon, 2022).

Ademais, nos últimos anos, o Supremo Tribunal Federal proferiu decisões interessantes envolvendo a imunidade cultural. Por exemplo, em 2017 foi julgado o Recurso Extraordinário nº 330.817, sob a relatoria do Ministro Dias Toffoli (Brasil, 2017). Nesse caso, a decisão judicial proferida pelo Tribunal Pleno reconheceu a aplicabilidade da imunidade tributária prevista na Constituição para os livros eletrônicos (*e-book*), bem como os suportes exclusivamente utilizados para fixá-lo. A interpretação evolutiva das imunidades tributárias levou em consideração os avanços tecnológicos, sociais e culturais, evitando o esvaziamento destas normas ao longo do tempo.

A imunidade dos livros, jornais e periódicos e do papel destinado à sua impressão não deve ser interpretada de forma extrema, mas sim em conformidade com a teleologia que busca proteger valores como a liberdade de expressão, a disseminação da cultura e o acesso à informação.

Em 2022, a 2ª Turma do STF julgou o Agravo Interno em Recurso Extraordinário Nº 1.108.541 envolvendo as cartas do jogo Magic: The Gathering (Brasil, 2022). O Supremo decidiu que essas cartas estão abarcadas pela imunidade tributária prevista na Constituição Federal para livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão. A decisão ocorreu no julgamento de um recurso da empresa Coqui Distribuição de Produtos Educativos contra uma decisão do Tribunal de Justiça de São Paulo, que havia mantido a cobrança de ICMS sobre as cartas do jogo (Olivon, 2022).

Os ministros da 2ª Turma do STF entenderam que as cartas do jogo são equivalentes às figurinhas de álbuns vendidos em bancas de jornais, que já possuem jurisprudência favorável à imunidade tributária. Mesmo que as cartas possam ser destacadas ou vendidas separadamente, elas são consideradas parte integrante do jogo e, portanto, também estão protegidas pela imunidade tributária.

O relator do caso, Ministro Nunes Marques, citou uma decisão do Plenário do STF sobre livro eletrônico para embasar seu entendimento. Ele ressaltou que a interpretação das

imunidades tributárias deve acompanhar os novos fenômenos sociais, culturais e tecnológicos, evitando que as normas imunizantes se tornem obsoletas.

A Procuradoria Geral do Estado de São Paulo argumentou que as cartas do jogo não se enquadravam na imunidade tributária cultural, pois não seriam acessórios de outros materiais relativos ao jogo, como livros de ficção e fichários. No entanto, a 2ª Turma do STF entendeu que as cartas são abrangidas pelo benefício constitucional de imunidade tributária, equiparando-as às figurinhas e cromos.

Com essa decisão, as cartas do jogo Magic: The Gathering ficam livres da cobrança de ICMS, representando uma importante conquista para os jogadores e a indústria de jogos de cartas colecionáveis no Brasil. Essa decisão do STF contribui para a interpretação ampla das imunidades tributárias relacionadas à cultura, garantindo a proteção e o incentivo ao acesso e à produção de bens culturais no país.

Aliás, diante desses julgamentos, é preciso ressaltar que o Supremo Tribunal Federal reconheceu que essa imunidade tributária prevista na Constituição não está condicionada ao conteúdo do livro, jornal ou periódico, mas sim à sua natureza como veículo de transmissão de ideias e informação. Neste sentido, mesmo as “listas telefônicas”, que hoje em dia têm perdido relevância com o avanço da internet, foram consideradas imunes (Paulsen, 2020, p. 97).

Esse exemplo ilustra o sentido e o amplo alcance da regra imunizante, que visa proteger e estimular a disseminação de conhecimento, cultura e informação, independentemente da forma ou do suporte utilizado. Assim, a imunidade tributária abrange não apenas os meios tradicionais, mas também se adapta aos avanços tecnológicos e sociais, até porque esta é a finalidade de uma norma jurídica bem escrita.

Uma boa norma jurídica é aquela que consegue se adaptar e ser aplicável aos casos mais modernos, acompanhando as transformações sociais, culturais, econômicas e tecnológicas. Uma legislação eficaz é aquela que possui flexibilidade e capacidade de se adequar às novas realidades, mantendo sua relevância e efetividade ao longo do tempo.

Com o avanço da sociedade e o surgimento de novas situações e desafios, é fundamental que as leis sejam capazes de lidar com essas questões de forma justa e adequada. Isso implica, muitas vezes, interpretar e aplicar os princípios e diretrizes estabelecidos na legislação de maneira atualizada, considerando as mudanças do contexto em que as normas serão aplicadas.

A capacidade de uma lei de ser aplicável em casos mais modernos está relacionada à sua redação clara e abrangente, à previsão de princípios gerais que possam ser adaptados a diferentes contextos e à existência de mecanismos de atualização e revisão da legislação.

Dito isso, a regra constitucional da imunidade tributária para livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão é um exemplo de uma norma que consegue se manter relevante e aplicável mesmo diante das mudanças e desafios trazidos pela modernidade, garantindo a justiça e a equidade na solução dos problemas jurídicos.

6.1 Da aplicação da imunidade tributária nos jogos eletrônicos

Diante desses entendimentos jurisprudenciais e doutrinários do direito tributário e constitucional, identifica-se que a possibilidade de aplicar a imunidade tributária para jogos eletrônicos, como livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão, é uma questão que pode ser objeto de discussão e interpretação jurídica.

As decisões do Supremo Tribunal Federal citadas anteriormente ampliam o conceito de imunidade tributária para abranger o livro eletrônico (*e-book*) e os suportes utilizados para fixá-lo, sinalizando, por exemplo, uma interpretação evolutiva e adaptável da legislação tributária.

Nesse contexto, é possível argumentar que os jogos eletrônicos podem se encaixar na regra constitucional de imunidade tributária, pois além de produtos de entretenimento, ou seja, com finalidade de lazer, os jogos eletrônicos podem possuir elementos narrativos, informativos e culturais, assim como os livros, jornais e periódicos, contribuindo para a disseminação de conhecimento e cultura.

Além disso, os jogos eletrônicos podem ser considerados uma forma de expressão artística e de comunicação, sendo uma manifestação cultural contemporânea. Significa dizer que a referida imunidade tributária poderia ser aplicada aos jogos eletrônicos como uma forma de garantir a liberdade de expressão, estimulando a difusão da cultura e incentivando a leitura.

Se a imunidade tributária busca facilitar a produção de livros e incentivar a leitura, a cultura, liberdade de expressão etc., os jogos eletrônicos que possuem elementos textuais e narrativos, como os jogos do gênero *visual novel* e jogos com narrativas profundas, também podem promover a leitura, a apreciação da escrita, dentre outras questões relacionadas.

O gênero *visual novel* se caracteriza principalmente pela sua narrativa interativa, utilizando predominantemente elementos visuais, como imagens estáticas ou em movimento, acompanhadas de texto e áudio. Os jogos *visual novel* geralmente apresentam uma história envolvente, com personagens desenvolvidos, diálogos e múltiplos caminhos narrativos.

Os jogos eletrônicos que apresentam uma quantidade significativa de texto e documentos para serem lidos oferecem uma oportunidade para os jogadores se envolverem em uma experiência literária. Esses jogos podem estimular a leitura ativa, exigindo que os

jogadores leiam e compreendam as informações apresentadas para avançar na história, tomar decisões e resolver quebra-cabeças.

Além disso, muitos jogos eletrônicos incluem narrativas complexas e envolventes, com diálogos elaborados, personagens bem desenvolvidos e enredos profundos. Esses jogos podem ser apreciados não apenas por sua jogabilidade, mas também pelo valor literário de suas histórias. Ao mergulhar nessas narrativas, os jogadores podem desenvolver habilidades de interpretação de texto, análise crítica e empatia com os personagens.

Jogos como *Bloodborne*, *Sekiro: Shadows Die Twice* e *Elden Ring*, desenvolvidos pela empresa asiática FromSoftware, são conhecidos por sua narrativa complexa, diálogos elaborados e vocabulário incomum. Esses jogos desafiam os jogadores a interpretar e compreender o texto apresentado, o que pode contribuir para o aumento do vocabulário e da habilidade de interpretação de texto dos jogadores.

Ao se depararem com um vocabulário mais sofisticado e termos específicos nos jogos, os jogadores são incentivados a pesquisar e compreender o significado dessas palavras. Isso pode levar a uma ampliação do vocabulário, à familiarização com novos termos e ao desenvolvimento de habilidades de compreensão mais avançadas.

Ademais, os jogos da FromSoftware frequentemente contêm narrativas não lineares, com histórias ricas e sutis que requerem uma análise cuidadosa por parte dos jogadores para serem completamente compreendidas.

Com isso, os jogos eletrônicos que envolvem um componente literário significativo podem contribuir para a promoção da leitura, da apreciação da escrita e da valorização da narrativa como uma forma de expressão artística. Assim, a aplicação da imunidade tributária para esses jogos eletrônicos poderia incentivar sua produção e acesso, beneficiando tanto a indústria dos jogos quanto os jogadores interessados em experiências mais literárias e intelectualmente estimulantes.

Ainda, os jogos eletrônicos podem desempenhar um papel significativo na disseminação da cultura, na expressão artística e na promoção da liberdade de expressão. Assim como os livros, jornais e periódicos, os jogos eletrônicos são uma forma de mídia que pode transmitir narrativas, ideias, sentimentos, mensagens e experiências culturais.

Os jogos eletrônicos têm evoluído muito ao longo dos anos, abordando uma ampla variedade de temas, explorando diferentes estilos artísticos e oferecendo narrativas complexas. Muitos jogos eletrônicos possuem enredos profundos, que envolvem questões sociais, históricas, políticas, filosóficas e até mesmo artísticas. Além disso, podem oferecer uma

experiência imersiva e interativa, permitindo que os jogadores explorem ambientes virtuais, desenvolvam habilidades cognitivas e participem ativamente da construção da história.

Dessa forma, os jogos eletrônicos podem contribuir para a disseminação da cultura, estimular o pensamento crítico, promover a criatividade e a interação social. Eles também podem ser considerados uma forma de arte, pois envolvem elementos visuais, sonoros e narrativos, proporcionando uma experiência estética e expressiva.

Ora, o *game* *The Witcher*, que aborda as aventuras do bruxo Geralt de Rívia em vários reinos, apresenta o tema do racismo, pois existem raças na estória do jogo que sofrem preconceito e são segregadas da sociedade, algo que certamente pode fazer o jogador refletir. Além disso, esse jogo possui vários documentos e diálogos para serem lidos, o que incentiva o jogador a ler.

O jogo *God of War*, lançado em 2018, explora aspectos da mitologia nórdica e possui um enredo focado no amor de pai e filho e nas adversidades que precisam enfrentar. Além disso, existem jogos eletrônicos de cartas colecionáveis, tal qual as cartas Pokémon, como *Gwent: The Witcher Card Game*, *Hearthstone* e *Yu-Gi-Oh! Master Duel*.

Enfim, existem inúmeros exemplos de jogos eletrônicos que podem proporcionar experiências diferentes, assim como livros, filmes e músicas. Aliás, uma possível imunidade tributária abarcaria não apenas os *games* em si, mas também os aparelhos e acessórios, tal qual estabeleceu o Recurso Extraordinário N° 330.817 perante o STF. Destacam-se os itens 6 e 7 da decisão judicial (Brasil, 2017).

O item 6 estabelece que a teleologia da regra de imunidade igualmente alcança os aparelhos leitores de livros eletrônicos (*e-readers*) confeccionados exclusivamente para esse fim, ainda que, eventualmente, estejam equipados com funcionalidades acessórias ou rudimentares que auxiliam a leitura digital, tais como dicionário de sinônimos, marcadores, escolha do tipo e do tamanho da fonte etc. Este entendimento não é aplicável aos aparelhos multifuncionais, como *tablets*, *smartphone* e *laptops*, os quais vão muito além de meros equipamentos utilizados para a leitura de livros digitais.

Já o item 7 determina que “o CD-ROM é apenas um corpo mecânico ou suporte. Aquilo que está nele fixado (seu conteúdo textual) é o livro. Tanto o suporte (CD-ROM) quanto o livro (conteúdo) estão abarcados pela imunidade tributária” (Brasil, 2017). Sendo assim, seria possível incluir os aparelhos (consoles), controles e demais acessórios utilizados para executar os jogos eletrônicos e para efetivamente jogá-los.

De qualquer forma, é importante ressaltar que a aplicação da imunidade tributária para jogos eletrônicos depende de uma análise aprofundada pelo poder judiciário, em especial pelo Supremo Tribunal Federal, além de uma possível revisão ou ampliação da legislação atual.

Aliás, tal questão já está em andamento, com a Proposta de Emenda à Constituição nº 51/2017 perante o Senado Federal, na qual se busca aplicar a imunidade tributária aos consoles e jogos para videogames produzidos no Brasil em decorrência de todos os aspectos abordados neste artigo. Por fim, concorda-se integralmente com a hipótese apresentada e que seria possível sim aplicar tal imunidade aos jogos eletrônicos e *consoles*.

Contudo, Rodolfo Tamanaha afirma que um “jogo tem uma estrutura narrativa, com um viés mais cultural que um álbum de figurinhas, por exemplo” e não sabe até que ponto o entendimento do STF poderia se aplicar no ambiente digital, visto que os jogos eletrônicos são distintos (Olivon, 2022).

Embora exista espaço para argumentar a favor da aplicação da imunidade tributária para jogos eletrônicos com base nas decisões judiciais mencionadas, esta é uma questão que ainda pode ser objeto de debate e análise pelo Poder Judiciário e pelo Congresso Nacional, a fim de definir com clareza o alcance da imunidade tributária neste contexto específico.

7 Conclusão

Conclui-se que os jogos eletrônicos, dada sua relevância econômica, jurídica e cultural, podem, sim, obter os benefícios da imunidade tributária prevista na Constituição do Brasil. A imunidade tributária aplicada a livros, jornais, periódicos e o papel destinado à sua impressão visa garantir a disseminação da cultura, a liberdade de expressão e o acesso à informação, princípios que também estão presentes no universo dos jogos eletrônicos.

A importância cultural dos games é inegável, pois esses jogos podem ser considerados como uma forma de expressão artística e narrativa que envolve seus jogadores em experiências imersivas. Além disso, jogos eletrônicos podem ter papel educacional, ampliando o vocabulário, a interpretação de texto e incentivando o aprendizado em diversas áreas.

Atualmente, a alta tributação sobre os jogos eletrônicos prejudica tanto a indústria quanto os consumidores, tornando esses produtos mais caros e, em alguns casos, inacessíveis para muitas pessoas. Ao estender a imunidade tributária aos jogos eletrônicos, poderíamos estimular o desenvolvimento cultural e tecnológico dessa indústria, incentivando a criação de novos jogos e a disseminação do conhecimento através dessa forma de entretenimento.

Contudo, é importante ressaltar que a aplicação da imunidade tributária aos jogos eletrônicos fica a cargo da análise do poder judiciário ou de uma possível alteração legislativa pelo poder legislativo. É necessário um estudo detalhado para identificar a viabilidade e os limites dessa extensão, garantindo sempre o equilíbrio entre os interesses da indústria, dos consumidores e do Estado.

Portanto, é fundamental que haja um amplo debate sobre a aplicação da imunidade tributária aos jogos eletrônicos, considerando sua importância, como forma de incentivar a produção cultural, a liberdade de expressão e a disseminação do conhecimento na sociedade contemporânea. Somente através de uma análise cuidadosa e fundamentada será possível encontrar uma solução que beneficie tanto a indústria dos jogos eletrônicos quanto os consumidores e a sociedade como um todo.

Referências

ATALIBA, Geraldo. **Hipótese de Incidência Tributária**. 6. ed. São Paulo: Malheiros, 2001.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2024]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 4 jan. 2024.

BRASIL. **Lei nº 5.172, de 25 de Outubro de 1966**. Dispõe sobre o Sistema Tributário Nacional e institui normas gerais de direito tributário aplicáveis à União, Estados e Municípios. Brasília: Presidência da República, 1966. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/15172compilado.htm. Acesso em: 4 jan. 2024.

BRASIL. Senado Federal. **Proposta de Emenda à Constituição nº 51, de 2017**. Acrescenta a alínea f ao inciso VI do art. 150 da Constituição Federal, instituindo imunidade tributária sobre os consoles e jogos para videogames produzidos no Brasil. Brasília: Senado Federal, 2017a.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal (2. Turma). **Agravo Interno no Recurso Extraordinário 1108541/SP**. Agravo Interno em Recurso Extraordinário. Direito tributário. Imunidade tributária. *Cards* da série Magic The Gathering. Acesso à informação e disseminação cultural. Art. 150, VI, “D”, da Constituição Federal. Interpretação extensiva. Acórdão recorrido em desconformidade com o entendimento firmado pelo plenário do Supremo Tribunal Federal no julgamento do RE 330.817. Relator: Min. Nunes Marques, 5 de setembro 2022. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/downloadPeca.asp?id=15353490182&ext=.pdf>. Acesso em: 4 jan. 2024.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Recurso Extraordinário 330817/RJ**. Recurso extraordinário. Repercussão geral. Tributário. Imunidade objetiva constante do art. 150, VI, d, da CF/88. Teleologia multifacetada. Aplicabilidade. Livro eletrônico ou digital. Suportes. Interpretação evolutiva. Avanços tecnológicos, sociais e culturais. Projeção. Aparelhos leitores de livros eletrônicos (ou *e-readers*). Relator: Min. Dias Toffoli, 8 de março de 2017b.

Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/downloadPeca.asp?id=312597387&ext=.pdf>.
Acesso em: 4 jan. 2024.

BRASIL. Supremo Tribunal Federal. **Recurso Extraordinário com Agravo 1253322/SP**. Recurso Extraordinário com Agravo da União e Recurso Extraordinário com Agravo de Centro da Indústria do Estado do Amazonas. Tributário e processual civil. Imunidade do inc. vi do art. 150 da Constituição da República. Álbum de figurinhas. Livros ilustrados. Extensão aos respectivos *cards*. Recursos Extraordinários com Agravos aos quais se nega provimento. Relatora: Min. Cármen Lúcia, 3 de abril 2020. Disponível em: <https://portal.stf.jus.br/processos/downloadPeca.asp?id=15342832391&ext=.pdf>. Acesso em: 4 jan. 2024.

COELHO, Daniel. Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento. **Gazeta do Povo**, 19 ago. 2022. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>. Acesso em: 10 jul. 2023.

GRECO, M. A. **Contribuições: uma figura *sui generis***. São Paulo: Dialética, 2000.

MACHADO SEGUNDO, Hugo de Brito. **Manual de Direito Tributário**. 10. ed. rev., atual. e ampl. São Paulo: Atlas, 2018.

MCDONALD, Emma. Newzoo's video games market size estimates and forecasts for 2022. **Newzoo**, May 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/the-latest-games-market-size-estimates-and-forecastst>. Acesso em: 17 jul. 2023.

OLIVON, Beatriz. STF garante imunidade de ICMS a cartas de jogo. **Valor Econômico**, 6 set. 2022. Disponível em: <https://valor.globo.com/legislacao/noticia/2022/09/06/stf-garante-imunidade-de-icms-a-cartas-de-jogo.ghtml>. Acesso em: 17 jul. 2023.

RIBAS, Tiago. Pesquisa Game Brasil mostra queda no número de jogadores de videogame. **Folha de S.Paulo**, 4 abr. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2023/04/pesquisa-game-brasil-mostra-queda-no-numero-de-jogadores-de-videogame.shtml>. Acesso em: 7 jul. 2023.

PAULSEN, Leandro. **Curso de Direito Tributário completo**. 11. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

SILVA, Emanuele. Como funciona a tributação de jogos eletrônicos e consoles no Brasil?. **Bona Moreira Advocacia e Consultoria**, 2020. Disponível em: <https://bmsadvassociados.com.br/noticia/como-funciona-a-tributa-o-de-jogos-eletr-nicos-e-consoles-no-brasil>. Acesso em: 17 jul. 2023.

SOMMADOSSI, Guilherme. Pesquisa revela perfil do *gamer* brasileiro. **Forbes**, 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/05/datafolha-revela-perfil-do-gamer-brasileiro/>. Acesso em: 7 jul. 2023.

WIJMAN, Tom. Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market. **Newzoo**, June 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>. Acesso em: 17 jul. 2023.

WIJMAN, Tom. The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market. **Newzoo**, June 2019. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market>. Acesso em: 17 jul. 2023.