

PARECER Nº , DE 2019

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS ECONÔMICOS, sobre o Projeto de Lei Complementar nº 202, de 2019, do Senador Flávio Arns, que *altera a Lei Complementar nº 116, de 31 de julho de 2003, para permitir a incidência do Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos em qualquer modalidade, ainda que por meio da internet.*

Relator: Senador **JAQUES WAGNER**

I – RELATÓRIO

Vem a esta Comissão o Projeto de Lei Complementar (PLP) nº 202, de 2019, do Senador Flávio Arns, que tem por objetivo fazer incidir o Imposto Sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISS) sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos em qualquer modalidade, ainda que por meio da internet.

Para alcançar o seu intento, o projeto altera o art. 3º e a lista de serviços anexa, ambos da Lei Complementar (LCP) nº 116, de 31 de julho de 2003, que veicula as normas gerais do ISS.

No seu art. 1º, o PLP acrescenta exceção à regra geral de determinação do local de ocorrência do fato gerador do ISS. Segundo a norma geral, o município legitimado à cobrança do tributo é aquele em que se situa o estabelecimento prestador do serviço. A exceção a ser criada no inciso XXVI do art. 3º da LCP nº 116, de 2003, prevê que, no caso dos serviços descritos no subitem 12.11 da lista (competições esportivas, ou de destreza física ou intelectual, *organização, administração ou exploração de*



SF/19292.01317-85

jogos eletrônicos, com ou sem a participação do espectador, em qualquer modalidade, ainda que por meio da internet), o imposto será devido no domicílio do tomador dos serviços, caso o serviço seja prestado ou o evento realizado de modo não presencial.

O art. 2º acrescenta a parte final (em itálico) do supratranscrito subitem 12.11 à lista de serviços anexa à LCP nº 116, de 2003. O art. 3º, por fim, estabelece a vigência imediata da nova lei a partir da sua publicação.

A justificação aponta que a crescente utilização de plataformas virtuais acessadas pela internet para a prática de jogos eletrônicos tem movimentado elevadas quantias, mas ficado à margem da tributação, em razão da dificuldade da legislação de acompanhar as novas tecnologias.

Invoca razões de justiça tributária para alterar a regra geral de incidência do ISS nos casos em que as partidas e as competições sejam realizadas de forma não presencial (*on line*): em vez de o imposto ser recolhido no município em que está localizado o estabelecimento prestador do serviço, passará a sê-lo no município do local do domicílio do tomador de serviços (usuário).

Não foram apresentadas emendas.

O PLP nº 202, de 2019, será posteriormente apreciado pelo Plenário do Senado Federal.

II – ANÁLISE

A competência da Comissão de Assuntos Econômicos (CAE) para apreciar o PLP nº 202, de 2019, está prevista no art. 99, IV, do Regimento Interno do Senado Federal (RISF), já que se trata de matéria reservada à lei complementar e relativa a tributos.

Por sua vez, a competência do legislador federal para dispor sobre normas gerais do ISS, por meio de projeto de lei complementar, advém da interpretação combinada dos arts. 24, I; 48, I; 61; 146, III, *a*; e 156, III, todos da Constituição Federal.



Em relação à juridicidade, não há óbice à regular tramitação do projeto, tendo em vista que, por meio de instrumento legislativo adequado e eficaz, ele inova a legislação, sem ofender os princípios e as normas diretoras do ordenamento jurídico brasileiro.

A técnica legislativa empregada no PLP nº 202, de 2019, pauta-se pelas determinações contidas na lei de regência, a LCP nº 95, de 26 de fevereiro de 1998. Será apresentada, ao final, emenda de redação para corrigir inexatidão material devida a lapso manifesto, a saber: o art. 1º do projeto deixou de atualizar, na redação proposta ao art. 3º da LCP nº 116, de 2003, o acrescido inciso XXVI como o último a conter exceção à regra geral de determinação do local de ocorrência do fato gerador.

No tocante às exigências de responsabilidade fiscal, o projeto não provoca perda de arrecadação para a União nem aumenta suas despesas. O escopo do projeto é permitir a incidência do ISS sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos em qualquer modalidade, ainda que por meio da internet.

No mérito, a crescente utilização de plataformas virtuais acessadas pela internet para a prática de jogos eletrônicos evidencia a necessidade de atualização da legislação do ISS, principalmente no que tange ao local onde este é devido e às exigências de cumprimento das obrigações acessórias por contribuintes (prestadores de serviço) que atuam em escala nacional.

A expressão “jogos eletrônicos” alcança tanto os jogos de azar (fortuna) quanto os de habilidade. São considerados jogos de azar aqueles em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte, bem como as apostas sobre qualquer competição esportiva. A exploração de jogos de azar não é permitida no Brasil (art. 50 da Lei de Contravenções Penais – Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941). Assim, por interpretação sistêmica, os jogos eletrônicos a que se refere o PLP nº 202, de 2019, são os de habilidade.

Consideram-se jogos de habilidade aqueles em que o resultado é determinado por habilidades mentais ou físicas daquele que deles participa, tais como força, destreza, perícia, inteligência e domínio de conhecimentos



e regras dos jogos, nos quais a decisão de quem ganha ou quem perde depende, principalmente, de decisão do jogador. Nos jogos *on line*, isto é, aqueles realizados por plataforma eletrônica, via *browser* ou *smartphone*, são exemplos de jogos mentais o pôquer e o xadrez, e de jogos de destreza todos os que dependem da perícia com o controle (*joystick*).

Os serviços executados pelas empresas e entidades de jogos eletrônicos envolvem a exploração e a organização de eventos (torneios e jogos). Os estabelecimentos empresariais, físicos ou virtuais, de forma habitual ou eventual, organizam torneios de pôquer ou de outros jogos eletrônicos em que os participantes pagam determinadas quantias em dinheiro em troca de fichas de valor fictício com o fim de disputar prêmios em dinheiro, cujo montante depende da colocação final na disputa.

O organizador possui direito à remuneração oriunda dos valores pagos pela inscrição ou por um percentual das aquisições de créditos pelos participantes. É sobre essa espécie de comissão auferida pelo organizador/administrador que o PLP nº 202, de 2019, quer fazer incidir o ISS, que será rateado entre os municípios de domicílio de cada um dos jogadores no caso de jogos *on line*.

A iniciativa é meritória, mas sua eficácia dependerá de lei ordinária que: a) obrigue o administrador da plataforma eletrônica a identificar o participante das competições (jogador); b) unifique as obrigações acessórias a serem cumpridas pelo administrador da plataforma eletrônica em âmbito nacional.

A necessidade da unificação decorre de decisão monocrática do Supremo Tribunal Federal, na Ação Direta de Inconstitucionalidade nº 5.835, a qual deferiu liminar para suspender dispositivos da LCP nº 157, de 29 de dezembro de 2016, que determinam às operadoras de cartão de crédito e de planos de saúde recolher, à semelhança do PLP nº 202, de 2019, o ISS ao município onde está domiciliado o titular do cartão ou do plano. Essa unificação está prevista no PLP nº 521, de 2018, oriundo do Senado, ora sob apreciação da Câmara dos Deputados.

III – VOTO



Ante o exposto, o voto é pela aprovação do Projeto de Lei Complementar nº 202, de 2019, com a seguinte emenda de redação.

EMENDA Nº – CAE

Dê-se ao *caput* do art. 3º da Lei Complementar nº 116, de 31 de julho de 2003, na forma do art. 1º do Projeto de Lei Complementar nº 202, de 2019, a seguinte redação:

“**Art. 3º.** O serviço considera-se prestado, e o imposto, devido, no local do estabelecimento prestador ou, na falta do estabelecimento, no local do domicílio do prestador, exceto nas hipóteses previstas nos incisos I a XXVI, quando o imposto será devido no local:

.....” (NR)

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

