



TOZZINIFREIRE  
A D V O G A D O S

# Tributação de games no Brasil: Jogos Virtuais e Capacidade Contributiva

Lucas de Lima Carvalho

[lcarvalho@tozzinifreire.com.br](mailto:lcarvalho@tozzinifreire.com.br)

13 de abril de 2018

# Short bio

- **LUCAS DE LIMA CARVALHO**

- Advogado tributarista com mais de 10 anos de experiência. Professor de cursos de extensão e palestrante na área tributária.
- LL.M. em Direito Tributário Internacional pela New York University School of Law (NYU). LL.M. em Direito Corporativo pelo Instituto Brasileiro de Mercado de Capitais (IBMEC). IEMBA pela Chinese University of Hong Kong (CUHK). MBA em Direito Tributário pela Fundação Getúlio Vargas (FGV). Bacharel em Direito pela Universidade Federal do Ceará (UFC).
- Autor de diversos artigos sobre tributação doméstica e internacional no Brasil, nos Estados Unidos, em Portugal e na China. Co-autor de livros sobre tributação de operações imobiliárias, tributação ambiental e tributação internacional.
- Laureado com o Prêmio International Tax Portfolio Author of the Year (Bloomberg BNA – 2017), com o Prêmio International Tax Prize (Transnational Taxation Network – 2015), com o Prêmio José Bonifácio de Andrada e Silva (IDPV – 2014), com o Prêmio Jack Batievsky Scholarship (International Bar Association – 2014) e com o Prêmio Flora S. and Jacob Newman Award (New York University – 2013).
- Membro da International Bar Association (2014), da International Fiscal Association (2015), da Associação Brasileira de Direito Financeiro (2015), da Transnational Taxation Network (2015) e do Young International Arbitration Group da London Court of International Arbitration (2017).

# Roteiro

- **Considerações preliminares**
- As duas questões principais sobre a tributação de transações intrajogo (in-game transactions) no Brasil
  - Deveria ser tributável?
  - Como tributar?
- Hipóteses para discussão
- **Comentários Finais**

# Considerações preliminares

# Considerações preliminares

- **Uma mudança de foco nos debates**
  - Foco prioritário na tributação do jogo enquanto software
  - Nenhuma atenção à possibilidade de tributar **o que ocorre no jogo**
- **Relevância do segundo debate em relação ao primeiro**
  - Imunidade tributária para consoles e jogos para videogames?
    - A nova onda de imunização tributária
    - E a PEC nº 51, de 2017?
  - Há relevância econômica nas operações **inrajogo**?
    - Em primeiro lugar, **que jogo**?
    - Diferentes tipos de jogos levam a diferentes conclusões

# Considerações preliminares

## Second Life GDP totals \$500 million

BY MARIA KOROLOV · NOVEMBER 11, 2015



Second Life's economy has a GDP of around \$500 million, CEO Ebbe Altberg told [The Next Web](#).

According to Altberg, users cashed out a total in excess of \$60 million last year. One user has sold around 300,000 virtual dresses at roughly \$4 each.

# Considerações preliminares



## MMORPGs

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

# Considerações preliminares

- **MMORPGs**
  - Jogos nos quais o usuário cria e controla um ou mais personagens, com o intuito geral de conquistar objetivos, realizar desafios e “evoluir” seu nível.
  - A evolução de nível de um personagem pode ocorrer através da execução de tarefas ou da vitória em confrontos (com adversários gerados pelo jogo ou com outros jogadores).
  - Relevância de MMORPGs no cenário de jogos virtuais pelo mundo:
    - **World of Warcraft:** Cerca de 05 milhões de usuários.
    - **Ankama Games:** Mais de 10 milhões de usuários.
  - **Second Life** se anuncia como um mundo virtual, mas os elementos relevantes para o Direito Tributário são os mesmos: 600 mil usuários.



# Questões principais

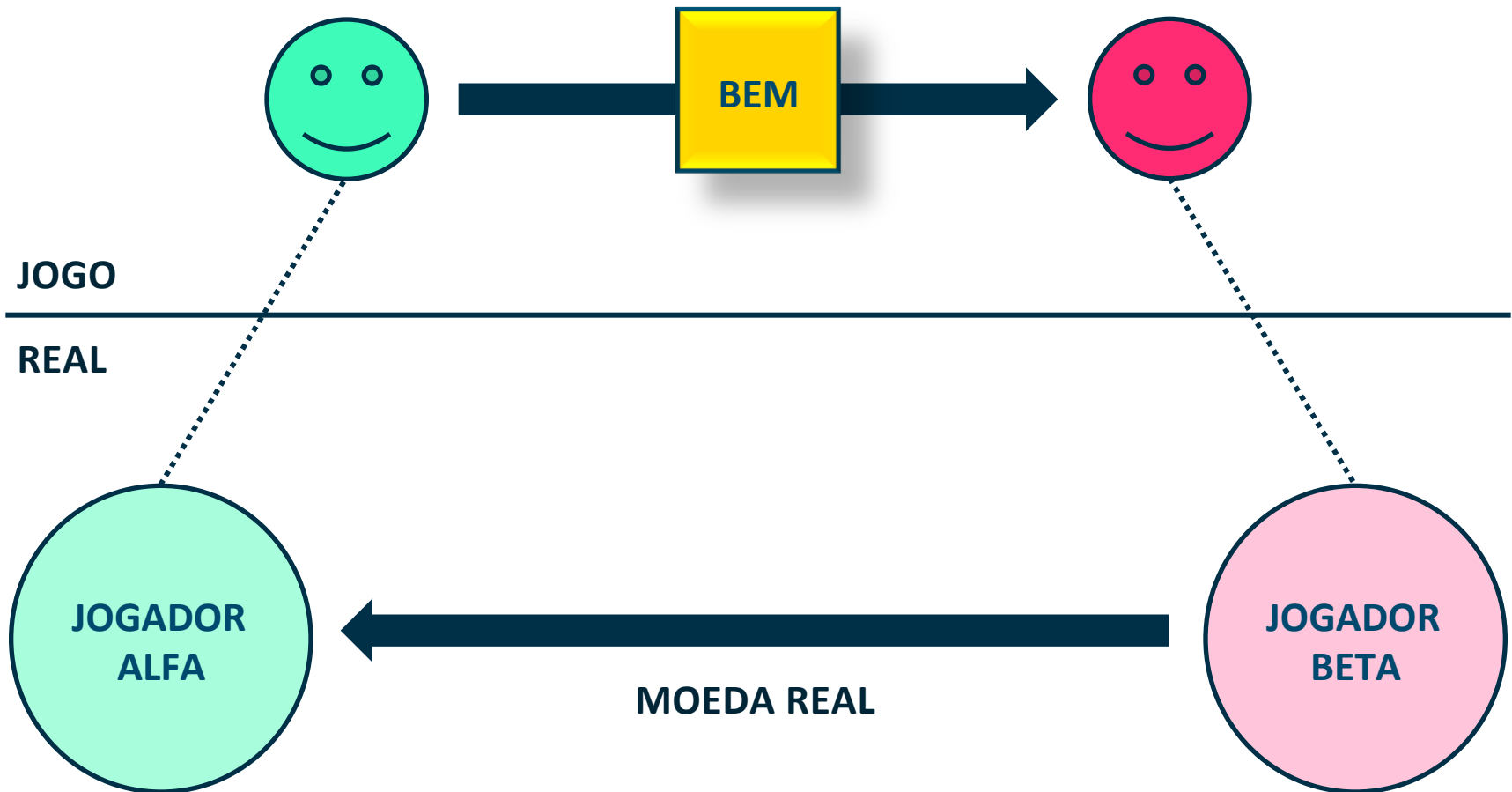
# Questões principais

- **Se há o que tributar nos ambientes de jogos virtuais:**
  - **Deveria ser tributável?**
    - Princípio da realização (renda psíquica e renda-acrécimo)
    - Capacidade contributiva
  - **Como tributar?**
    - Os tributos que temos no Brasil hoje seriam capazes de alcançar as operações ocorridas **intrajogo**?
    - Quanto ao **Imposto de Renda**, como tributar? Como renda ordinária, como eventual ganho de capital ou como valorização de um “ativo financeiro”?
    - E quanto a tributos transacionais (ICMS, ISS, entre outros)?

# Hipóteses para discussão

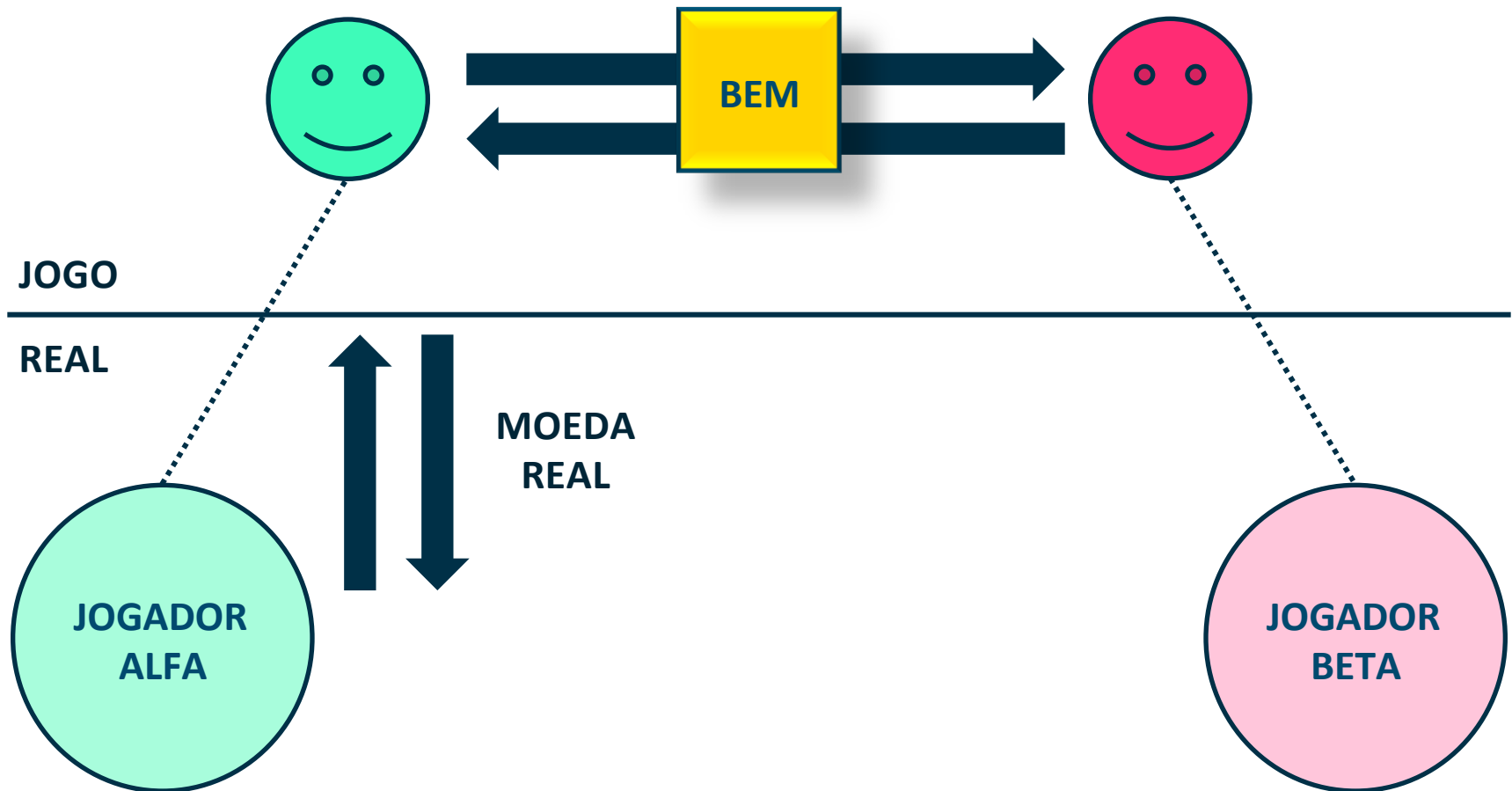
# Hipóteses para discussão

- HIPÓTESE 1: Operação real com BEM virtual (moeda real)**



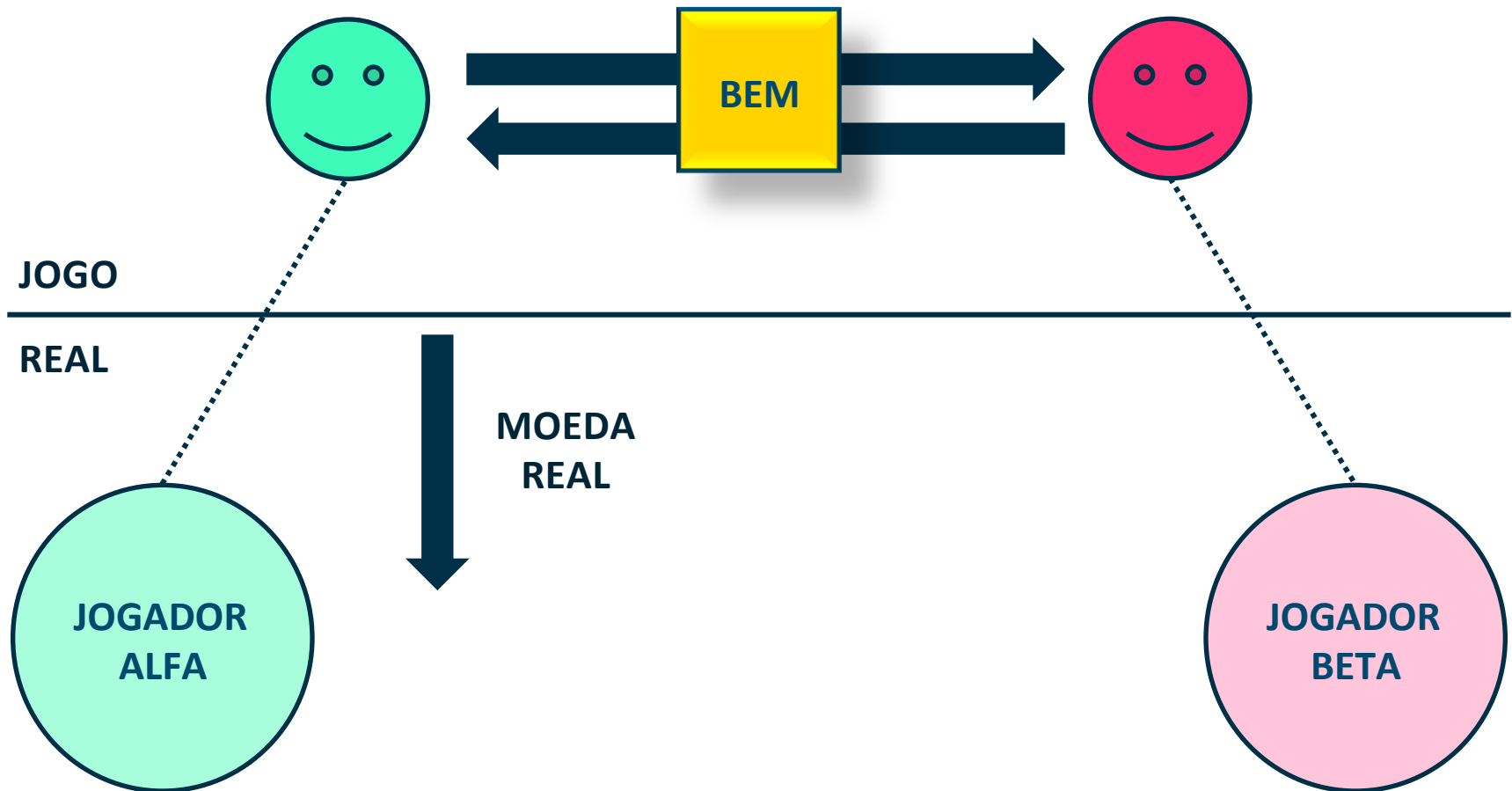
# Hipóteses para discussão

- HIPÓTESE 2A: Operação virtual com BEM virtual (contribuição original + operação usando moeda do jogo + conversão para moeda real)**



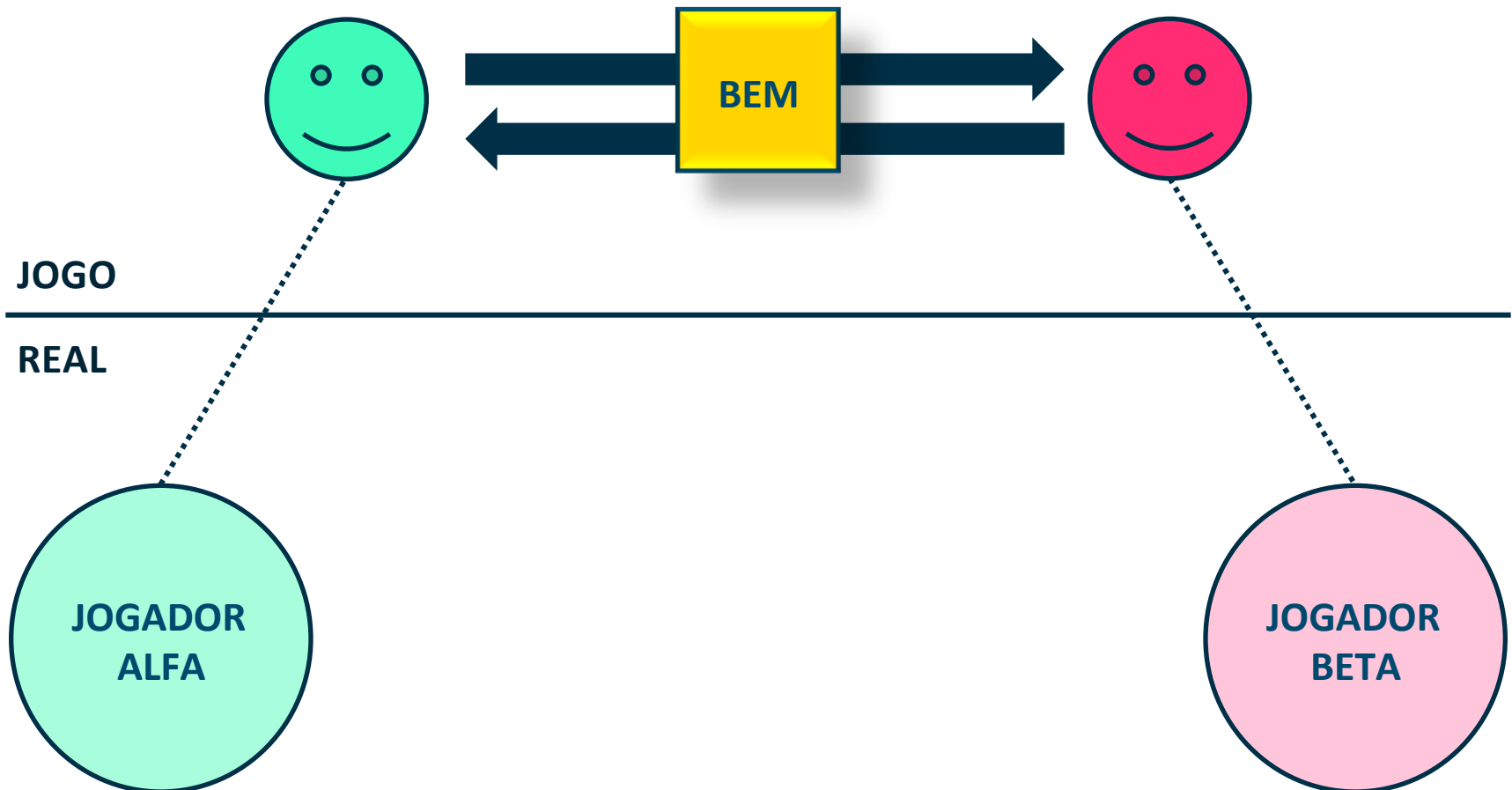
# Hipóteses para discussão

- HIPÓTESE 2B: Operação virtual com BEM virtual (aquisição originária + operação usando moeda do jogo + conversão para moeda real)**



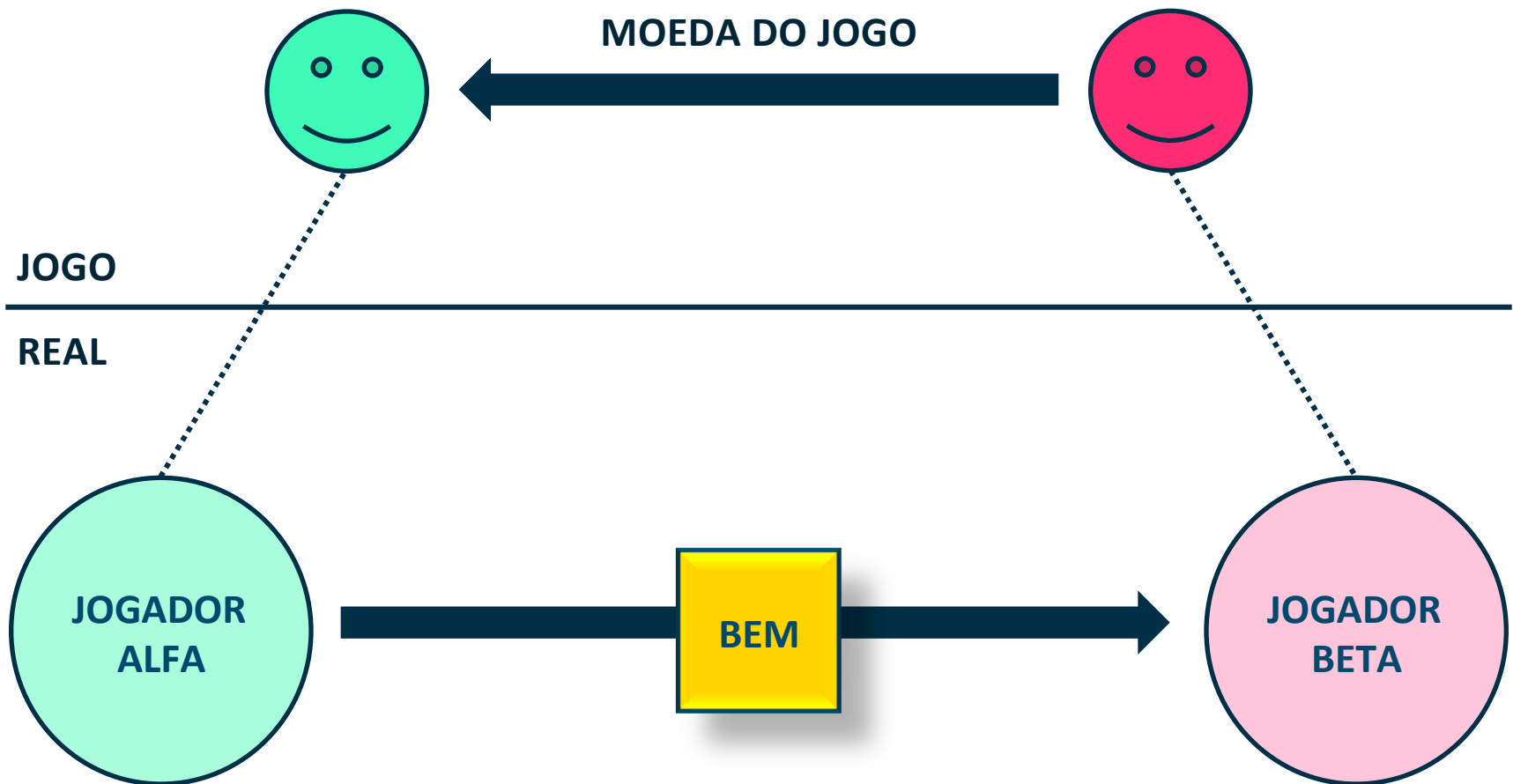
# Hipóteses para discussão

- HIPÓTESE 2C: Operação virtual com BEM virtual (aquisição originária + operação usando moeda do jogo + manutenção da moeda do jogo)**



# Hipóteses para discussão

- HIPÓTESE 3: Operação virtual com BEM real (moeda do jogo)**





# Comentários finais

# Comentários finais

- **Questões de *lege ferenda* e administrabilidade**
  - Falta interesse ou falta compreensão?
  - Como as autoridades fiscais poderão monitorar as operações que ocorrem nos jogos virtuais?
  - E quanto a outras espécies de transações, envolvendo **serviços ou direitos**?
  - E quanto a aspectos **internacionais**? Precisamos de alguma definição sobre a **economia digital** dentro de acordos contra a dupla tributação da renda (ou eventualmente no instrumento multilateral)?

**Obrigado!**