



FACULDADE IRECÊ
BACHARELADO EM DIREITO

VICTOR XAVIER BARBOSA DA SILVA

**TRIBUTAÇÃO DE PREMIAÇÕES, SKINS E JOGOS ON-LINE:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO DIREITO GAMER**

IRECÊ-BA

2023

VICTOR XAVIER BARBOSA DA SILVA

TRIBUTAÇÃO DE PREMIAÇÕES, SKINS E JOGOS ON-LINE:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO DIREITO GAMER

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Direito na Faculdade Irecê – FAI, sob a orientação do professor Especialista Roberto José de Oliveira Neto

IRECÊ-BA

2023

VICTOR XAVIER BARBOSA DA SILVA

TRIBUTAÇÃO DE PREMIAÇÕES, SKINS E JOGOS ON-LINE:
POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO DIREITO GAMER

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel (a) em Direito na Faculdade Irecê – FAI.

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Roberto José de Oliveira Neto

Especialista em Direito Previdenciário pela UGF

Mestrando em Administração Pública pela EBAPE-FGV

Professor da Faculdade de Irecê – FAI

Avaliador (a) 01: Me. Heitor de Souza Dantas

Mestre em Ciências pela Universidade Federal do Vale do São Francisco)

Professor(a) da Faculdade de Irecê – FAI

Avaliador (a) 02: Lucas Neri de Barros

Especialista em Direito Tributário pela Faculdade Suldamérica

Professor(a) da Faculdade de Irecê – FAI

Dedico este trabalho a todas as pessoas que sempre me incentivaram a buscar o conhecimento e a crescer como pessoa e como profissional.

Aos meus pais, que me ensinaram desde cedo a valorizar a educação e a perseguir meus sonhos com determinação e coragem. Obrigado pelo amor incondicional, pelos sacrifícios que fizeram por mim e pelo apoio constante durante toda a minha vida.

A minha companheira, que esteve ao meu lado durante a jornada acadêmica, me incentivando, me apoiando e me compreendendo nos momentos mais difíceis. Obrigado pelo amor, carinho e paciência que sempre me dedicou.

Aos meus amigos, que sempre me motivaram a buscar o conhecimento e a me dedicar aos meus estudos. Obrigado pelo apoio, pela amizade e pelas horas de estudo juntos.

Ao meu orientador, Roberto Neto, que me guiou com sabedoria e paciência neste trabalho, compartilhando seu vasto conhecimento e me inspirando a buscar a excelência acadêmica.

Por fim, dedico este trabalho a todos aqueles que acreditam na importância da educação e do conhecimento para a construção de um mundo melhor. Que este trabalho possa contribuir para essa causa nobre e inspirar outras pessoas a seguir seus sonhos e alcançar seus objetivos.

Gostaria de expressar minha sincera gratidão ao meu orientador, Roberto Neto, por sua orientação cuidadosa e valiosa durante a elaboração deste trabalho. Sem a sua ajuda e conselhos, eu certamente teria enfrentado muitas dificuldades. Obrigado por estar sempre disponível para me ouvir, esclarecer minhas dúvidas e me encorajar a buscar a excelência acadêmica.

Também gostaria de agradecer à FAI Faculdade por me fornecer um ambiente acadêmico rico em recursos e oportunidades. Os professores da instituição, com seu vasto conhecimento e experiência, foram fundamentais para minha formação e me inspiraram a buscar a excelência.

Agradeço aos meus amigos e familiares pelo amor, apoio e encorajamento durante toda a minha jornada acadêmica. Seu apoio incondicional foi fundamental para superar as dificuldades e atingir meus objetivos.

Mais uma vez, agradeço a todos que me ajudaram nesta jornada acadêmica. Espero que este trabalho possa contribuir para a pesquisa acadêmica e para a sociedade em geral.

I'm only using what the gods gave me
(Só eu estou usando o que os deuses me deram)

Dark Souls 2

TRIBUTAÇÃO DE PREMIAÇÕES, SKINS E JOGOS ON-LINE: POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO DIREITO GAMER

Víctor Xavier Barbosa da Silva¹
Roberto José de Oliveira Neto²

RESUMO

Este trabalho trata da tributação de premiações, *skins* e jogos on-line no contexto do Direito Gamer. Nos últimos anos, o mercado de games tem crescido consideravelmente e muitos jogos têm adotado sistemas de premiações e itens que podem ser adquiridos em moeda ou conquistas dentro do jogo. A tributação desses itens é um desafio para o Direito Gamer, a legislação existente muitas vezes traz mais dúvidas que certeza. Esse tema ganhou ainda mais destaque recentemente com a fala do novo ministro da Fazenda Fernando Haddad: “Nós vamos compensar a perda de arrecadação com a tributação sobre esses jogos eletrônicos, que não pagam nenhum imposto e levam uma fortuna de dinheiro do país. O jogo no mundo inteiro é tributado”. Além disso, as premiações em dinheiro em campeonatos de *e-sports* e a tributação sobre a venda de jogos e serviços on-line também são temas relevantes. O objetivo deste trabalho é analisar a tributação no mundo dos games e desafios presentes.

Palavras-chaves: Direito Gamer; Tributação; Premiações; Mercado de Jogos; Bens Digitais; Jogos Online.

ABSTRACT

This paper addresses the taxation of prizes, skins, and online games in the context of Gamer Law. In recent years, the game market has grown considerably and many games have adopted prize systems and items that can be acquired by real money or achievements within the game. The taxation of these items is a challenge for Gamer Law, as there is still no specific legislation that deals with the taxation of digital goods in Brazil. In addition, cash prizes in e-sports championships and taxation on the sale of online games and services are also relevant issues. The aim of this paper is to analyze the challenges of taxation in the world of games and present proposals to solve them.

Keywords: Gamer Law; Taxation; Awards; Gamer Market; Digital Goods; Online Games.

¹Graduando de Direito na Faculdade Irecê (FAI)

²Especialista em Direito Previdenciário pela Universidade Gama Filho UGF e Mestrando em Administração Pública na EBAPE-FGV.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 Introdução..... | 8 |
| 2 Metodologia..... | 10 |
| 2.1 Caracterizações da pesquisa..... | 11 |
| 2.2 Classificações da pesquisa..... | 12 |
| 2.3 Delimitações da pesquisa..... | 13 |
| 2.4 Técnicas e instrumentos de coleta e análise dos dados..... | 13 |
| 3 AS COMPETÊNCIAS NO ÂMBITO INTERNACIONAL E A POPULARIZAÇÃO DO BRASIL NOS JOGOS | 14 |
| 3.1 A tributação no âmbito das competições..... | 15 |
| 3.2 Tributação de bens tangíveis..... | 16 |
| 3.3 Tributação de skins | 17 |
| 3.4 Conceitos de ICMS para configurar hipótese de incidência | 19 |
| 3.5 Conceitos de mercadoria..... | 20 |
| 3.6 Tributação dos bens digitais..... | 21 |
| 4 Resultados e discussões..... | 22 |
| 4.1 Maneiras de tributar as premiações de jogos online..... | 23 |
| 4.2 Possibilidades de tributação de Skins..... | 24 |
| 4.3 cobranças de tributos em bens digitais..... | 25 |
| Considerações finais..... | 26 |
| Referências..... | 29 |

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o mundo dos games tem crescido consideravelmente, tornando-se um mercado altamente lucrativo. Nesse contexto, muitos jogos têm adotado sistemas de premiações, *skins* (itens comprados ou recebidos dentro dos jogos que alteram a estética sem mudar seu propósito e sem benefícios) e outros itens que podem ser adquiridos por meio de dinheiro real ou por meio de conquistas dentro do jogo. No entanto, a tributação desses itens ainda é um desafio para o Direito Gamer. As premiações em dinheiro, por exemplo, têm sido uma prática comum em campeonatos e torneios de games. Nesses casos, a tributação pode ocorrer tanto para o jogador quanto para o organizador do evento. No Brasil, a tributação sobre as premiações em competições de *e-sports* (o termo é usado para denominar competições e modalidades dentro do esporte eletrônico) ainda é um tema em aberto, uma vez que a legislação tributária não contempla especificamente essa atividade.

De acordo com o Blog Oscorp (2020), se não houver acordo entre países, um competidor de esportes poderia ter até 57,5% de seus prêmios destinados ao pagamento de impostos. Felizmente, muitos países têm acordos para evitar a bitributação. No caso de Brasil e EUA (Estados Unidos da América), há um tratamento de reciprocidade, que permite a compensação do imposto pago no estrangeiro com tributo devido no país de residência do contribuinte, desde que seja demonstrado que tal tratamento também existe na outra nação.

Por outro lado, as *skins* e outros itens que podem ser adquiridos dentro do jogo são considerados bens digitais, e a tributação desses itens é um tema complexo. Nos Estados Unidos, por exemplo, a *InternalRevenue Service* (IRS), responsável pela arrecadação de impostos no país, já emitiu diretrizes que afirmam que as transações envolvendo bens digitais devem ser tributadas da mesma forma que as transações envolvendo bens físicos.

“Para fins de imposto federal, os ativos digitais são tratados como propriedade. Os princípios gerais de impostos aplicáveis às transações com propriedades também se aplicam às transações usando ativos digitais. Pode ser necessário relatar suas atividades com ativos digitais em sua declaração de imposto de renda. [...] Um ativo digital que tem um valor equivalente em moeda real, ou atua como um substituto da moeda real é conhecido como moeda virtual conversível.” IRS (*InternalRevenue Service*) (2023)

No entanto, no Brasil, a legislação vigente ainda é um pouco omissa sobre os bens digitais. Nesse contexto, a tributação das *skins* e outros itens dentro do jogo podem gerar dúvidas e incertezas tanto para os jogadores quanto para as empresas que desenvolvem e vendem esses jogos.

Além disso, é importante destacar que os jogos on-line também estão sujeitos a tributação sobre a venda dos jogos, pacotes de expansão, assinaturas de serviços e outros itens que envolvam moeda real. Essa tributação pode ocorrer tanto para a empresa que desenvolve e vende o jogo quanto para o jogador que adquire esses itens, esses bens virtuais adquiridos *in game* (dentro do jogo) podem ser considerado royalty como disposto na Lei n. 4.506, de 1964 (também reproduzido no Decreto 9.580, de 2018 – Regulamentos do Imposto de Renda):

Art. 22. Serão classificados como “royalties” os rendimentos de qualquer espécie decorrentes do uso, fruição, exploração de direitos, tais como:

[...]

d) Exploração de direitos autorais, salvo quando percebidos pelo autor ou criador do bem ou obra.

Assim, o valor pago em skins dentro das transações como são pagas a fontes do exterior fica sujeita a incidência de IRRF (Imposto sobre a renda retido na fonte) fulcro artigo 3º da Medida Provisória 2.159-70, de 2001:

Art. 3º Fica reduzida para quinze por cento a alíquota do imposto de renda incidente na fonte sobre as importâncias pagas, creditadas, entregues, empregadas ou remetidas ao exterior a título de remuneração de serviços técnicos e de assistência técnica, e a título de royalties, de qualquer natureza, a partir do início da cobrança da contribuição instituída pela Lei no 10.168, de 29 de dezembro de 2000.

Diante desse cenário, o problema de pesquisa proposto é: quais as possibilidades de tributar Skins nos games e as premiações derivadas de competições online? Nesse contexto, o objetivo do trabalho será analisar os desafios relacionados à tributação de skins, que são itens adquiridos dentro dos jogos, e das premiações obtidas em competições online.

Para isso, foi necessário examinar a legislação tributária atual, tanto no Brasil quanto em outros países, e verificar como os temas são tratados. Foram exploradas questões como a classificação das skins e das premiações para efeitos fiscais, a possibilidade de considerá-las como bens digitais ou propriedade, e a aplicação de impostos sobre esses itens.

Aliás, foi importante investigar como outros países lidam com a tributação de skins e premiações em jogos online, com exemplos e casos de estudo que servem de referência para o contexto brasileiro, e, também, acordos de reciprocidade e tratados internacionais que possam influenciar a tributação desses itens.

Por fim, o trabalho avaliou possíveis soluções e abordagens para a tributação de skins e premiações em jogos online no contexto brasileiro. Foram consideradas propostas que levem em conta as particularidades desse mercado, buscando garantir uma tributação justa e eficiente, que não prejudique o desenvolvimento e a inovação do setor.

Em suma, o estudo teve como objetivo analisar as possibilidades de tributação de skins nos jogos e as premiações provenientes de competições online, investigadas as

abordagens legais e fiscais existentes, no Brasil e propostas para enfrentar os desafios da tributação nesse contexto.

2 METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, foram utilizadas diferentes técnicas metodológicas. Inicialmente, foram realizadas pesquisas em sites e blogs de notícias sobre games, buscando informações sobre tendências, desafios e mudanças recentes no mercado de jogos eletrônicos. Essa técnica foi importante para introduzir e contextualizar o tema do trabalho, apresentando conceitos e informações relevantes para a discussão posterior.

Em seguida, somou-se doutrinas tributárias para aprofundar o tema proposto. Foram consultados livros, artigos e jurisprudências relacionados à tributação das skins e das premiações das competições, com o objetivo de identificar as principais normas e regulamentações tributárias aplicáveis ao mercado de jogos. Essa etapa teve como finalidade analisar a situação atual da tributação no Brasil, bem como as perspectivas futuras em relação a esse tema.

Ademais, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, que consistiu na busca por livros, artigos científicos e outras publicações especializadas que abordassem o tema da tributação dos jogos eletrônicos. A pesquisa bibliográfica foi uma técnica fundamental para embasar teoricamente o trabalho e fornecer um panorama mais completo sobre o assunto em questão. De acordo com Lakatos e Marconi (2017), os artigos científicos são considerados o principal foco dos pesquisadores atualmente, uma vez que neles é possível encontrar conhecimento científico atualizado e de vanguarda. Em relação aos livros, eles são classificados em livros de leitura corrente e livros de referência. Os primeiros são lidos repetidamente, com uma atenção cuidadosa para fazer anotações, realizar resumos, comentários e discussões.

Além disso, foi realizada uma pesquisa descritiva, que tem como objetivo descrever as características de um determinado fenômeno ou situação, de acordo com Triviños (1987, p. 35, apud Gerhardt; Silveira, 2009), a pesquisa descritiva exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo tem como objetivo descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade. Nesse caso, a pesquisa descritiva foi utilizada para descrever a legislação tributária aplicável aos jogos eletrônicos e como ela vinha sendo aplicada na prática.

Outra técnica utilizada foi a análise de conteúdo, que consistiu na identificação de tendências e padrões nas informações coletadas. Essa técnica foi importante para entender como

as informações coletadas estavam sendo tratadas e como a temática era abordada pela sociedade segundo Bardin, a análise de conteúdo ou documental pode ser definida como uma operação ou um conjunto de operações visando representar o conteúdo de um documento sob uma forma diferente da original, a fim de facilitar num estado ulterior, a sua consulta e referência (Chaumier, 1974, in Bardin, 1977, p. 45).

Durante o desenvolvimento do trabalho, foram realizadas análises comparativas entre as legislações brasileiras e de outros países, a fim de identificar possíveis soluções e abordagens para a tributação de skins e premiações de jogos online. Foram considerados exemplos e casos de estudo de países que já possuíam regulamentações estabelecidas nesse campo.

Todas as informações coletadas e analisadas foram devidamente referenciadas e citadas, garantindo a transparência e a integridade do trabalho. Ao final, foram apresentadas conclusões e recomendações embasadas nos resultados da pesquisa, visando contribuir para o debate e fornecer insights para o Direito Gamer e para as autoridades tributárias.

2.1 CARACTERIZAÇÕES DE PESQUISA

No caso do presente trabalho, a pesquisa tem como objetivo analisar a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil. O mercado de jogos eletrônicos tem experimentado um crescimento expressivo nos últimos anos, o que tem gerado discussões e debates acerca da tributação dessa indústria em particular. Nesse sentido, a pesquisa busca explorar diversas técnicas e abordagens metodológicas para fornecer uma visão abrangente e aprofundada sobre o tema em questão.

Segundo Severino (2007), a caracterização de uma pesquisa envolve a definição de seu objetivo e a delimitação do tema a ser investigado. No caso da pesquisa em questão, que analisa a tributação dos jogos eletrônicos no Brasil, o autor destaca a importância de explorar diferentes técnicas e abordagens metodológicas para fornecer uma visão abrangente e aprofundada sobre o tema. A delimitação do tema é fundamental para direcionar o processo de pesquisa e garantir sua relevância e contribuição para a área em estudo.

2.2 CLASSIFICAÇÕES DE PESQUISA

A pesquisa adotada neste estudo pode ser classificada em diferentes categorias. Primeiramente, utiliza-se a pesquisa exploratória, que envolve a busca e a coleta de informações

em sites e blogs de notícias sobre games. Essa técnica é essencial para introduzir e contextualizar o tema, fornecendo uma compreensão preliminar do assunto, além de identificar tendências, desafios e mudanças recentes no mercado de jogos eletrônicos.

De acordo com Severino (2007), a pesquisa exploratória tem como objetivo levantar informações e delimitar um campo de estudo, mapeando as condições de manifestação de um determinado objeto de pesquisa. Ela é uma etapa inicial que visa a familiarização com o tema e a identificação de elementos relevantes para a pesquisa. Nesse sentido, a pesquisa exploratória funciona como uma preparação para estudos mais aprofundados e explicativos.

Além disso, emprega-se a pesquisa descritiva, que visa descrever as características da legislação tributária aplicável aos jogos eletrônicos e sua aplicação na prática.

A pesquisa bibliográfica também é utilizada neste estudo. Por meio dessa técnica, realiza-se uma busca sistemática por livros, artigos científicos e outras publicações especializadas que abordem a tributação dos jogos eletrônicos. A pesquisa bibliográfica é fundamental para embasar teoricamente o trabalho, fornecendo referências conceituais e teóricas que auxiliam na compreensão do tema e na formulação de argumentos sólidos.

Severino (2007), diz que a pesquisa bibliográfica consiste na busca por livros, artigos científicos e outras publicações especializadas que abordem o tema de estudo. Essa técnica é fundamental para embasar teoricamente o trabalho e fornecer um panorama mais completo sobre o assunto em questão.

Por fim, a análise de conteúdo é empregada como uma técnica para identificar tendências e padrões nas informações coletadas. Essa abordagem permite compreender como as informações estão sendo tratadas e como a temática da tributação dos jogos eletrônicos é abordada pela sociedade em geral. Através da análise de discursos, é possível obter percepções valiosas sobre as perspectivas, opiniões e interpretações existentes em relação ao tema.

Segundo Severino (2007), a Análise de Conteúdo é uma metodologia que visa compreender criticamente o sentido manifesto e oculto das comunicações presentes em diferentes formas linguísticas, como escritos, discursos orais, imagens e gestos. Essa abordagem analisa o conteúdo das mensagens, os enunciados dos discursos e busca desvendar o significado por trás das palavras. A Análise de Conteúdo atua na interface entre a Linguística e a Psicologia Social, explorando os componentes psicossociais das práticas humanas através das diversas formas de discurso.

2.3 DELIMITAÇÕES DE PESQUISA

A pesquisa está delimitada à tributação dos jogos eletrônicos no Brasil. Dessa forma, o foco principal é examinar as implicações tributárias específicas relacionadas a esse setor da indústria de entretenimento.

Dentro desse tema mais amplo, serão dadas atenção e ênfase especial à tributação das *skins* e das premiações das competições de jogos eletrônicos. Esses elementos são relevantes para compreender como a tributação é aplicada a aspectos específicos dos jogos eletrônicos e como as receitas provenientes desses itens são tratadas do ponto de vista tributário. Adicionalmente, foi realizada uma análise das principais normas e regulamentações tributárias aplicáveis aos jogos eletrônicos no Brasil.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

No presente estudo, foram utilizadas várias técnicas e instrumentos de coleta e análise de dados. Inicialmente, foram realizadas pesquisas em sites e blogs de notícias sobre games. Essa técnica permitiu a obtenção de informações atualizadas e relevantes sobre tendências, desafios e mudanças recentes no mercado de jogos eletrônicos, fornecendo uma base sólida para a discussão e análise.

Foi realizada uma pesquisa bibliográfica, incluindo a busca por livros, artigos científicos e outras publicações especializadas que abordam a tributação dos jogos eletrônicos. Essa técnica permitiu embasar teoricamente o trabalho, fornecendo um panorama mais completo sobre o assunto e contribuiu para o embasamento conceitual da análise.

Além disso, realizou-se uma pesquisa qualitativa, que consistiu na coleta de dados por meio de levantamentos na legislação tributária. Essa técnica permitiu descrever as características da legislação tributária aplicável aos jogos eletrônicos, bem como sua aplicação prática, fornecendo informações detalhadas sobre a realidade tributária no contexto dos jogos eletrônicos.

3 AS COMPETIÇÕES NO ÂMBITO INTERNACIONAL E A POPULARIZAÇÃO DO BRASIL NOS E-SPORTS

O Brasil há muitos anos é uma potência nas competições de E-sports. No final de 2022 a equipe brasileira LOUD foi campeã do campeonato mundial de VALORANT realizado em Istambul na Turquia, com uma premiação de US\$ 1.000.000,00 (um milhão de dólares),

competição da qual participa os melhores times do mundo, sendo que cada região tem o seu campeonato para escolher o melhor daquele país, uma espécie de eliminatórias.

Segundo o site MaisEsports, especializado nas competições eletrônicas, VALORANT Champions 2022 foi o campeonato mundial do game. O torneio contou com 16 times do mundo todo disputando o título mundial em 2022. Entre essas, estavam duas equipes brasileiras: LOUD e FURIA. A equipe LOUD garantiu sua classificação pelo sistema de pontos do campeonato, sendo a atual campeã dos dois splits do VCT BR (VALORANT *Challengers* Brasil). Por sua vez, a FURIA conquistou sua vaga no LCQ 2022 (*Last Chance Qualifier*), um torneio que contou com a participação de quatro times brasileiros e quatro da América Latina, disputando duas vagas no VALORANT Champions 2022. Além da FURIA, a KRU também se classificou por meio dessa competição

Desde a sua entrada no cenário competitivo do game, a equipe brasileira tem se destacado como uma potência no jogo, conquistando vitórias impressionantes e acumulando uma série de prêmios lucrativos. Ao derrotar equipes de renome internacional, a organização garantiu o primeiro lugar e um prêmio de impressionantes 300 mil dólares, consolidando sua posição como uma das melhores equipes do mundo.

3.1 A TRIBUTAÇÃO NO ÂMBITO DAS COMPETIÇÕES

Na maioria dos países a receita auferida por estrangeiro em competições deve ser precedida da retenção na fonte pagadora para sanar tributos devidos. No caso a organizadora do evento deve reter 30% da premiação e repassar para a receita daquele país, como disposto no art. 17 da Convenção Modelo da OCDE³. Referido dispositivo é utilizado como referência sugestiva aos acordos internacionais de cunho tributário.

Segundo o Oscorp (2020), caso não existisse qualquer tipo de acordo (tácito ou explícito) entre o Brasil e os Estados Unidos, o competidor de *esports* teria 30% dos seus ganhos retidos pela organizadora do torneio e, a partir do momento em que recebesse o pagamento, teria a obrigação de recolher o imposto de renda devido no Brasil (alíquotas de 7,5 a 27,5%). Em outras palavras, poderia ter 57,5% de seu prêmio destinado ao pagamento de impostos.

É sobre essa espécie de comissão auferida pelo organizador ou 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 online.

O Projeto de Lei propõe a incidência do Imposto sobre Serviços de Qualquer Natureza (ISSQN) sobre a organização, administração ou exploração de jogos eletrônicos em qualquer modalidade, ainda que por meio da internet.

O ISS é um imposto municipal e cabe a este ou ao Distrito Federal decidir a alíquota de cobrança que poderá variar entre 2% a 5%, de acordo com a Lei Complementar nº 116/03, que regulamenta as regras do ISS. “Conforme o Projeto de Lei, em vez de o imposto ser recolhido no município onde está o prestador de serviço, será devido ao município do tomador do serviço.” (MORAL. Thais. 2022)

Essa mudança na incidência do ISSQN proposta pelo PLP nº 202, de 2019, busca direcionar a arrecadação do imposto para o município onde se encontra o jogador, ou seja, o tomador do serviço. Essa abordagem visa garantir uma distribuição mais equitativa dos recursos gerados pela atividade de jogos eletrônicos online.

3.2 TRIBUTAÇÃO DE BENS TANGÍVEIS

Os prêmios em bens tangíveis, como carros, viagens e eletrônicos, também são tributáveis e devem ser reportados como renda na declaração de imposto de renda. O valor dos prêmios em bens tangíveis é geralmente determinado com base no valor justo de mercado do bem na data em que o prêmio é recebido.

Art. 155. Compete aos Estados e ao Distrito Federal instituir impostos sobre:

(...)

II - operações relativas à circulação de mercadorias e sobre prestações de serviços de transporte interestadual e intermunicipal e de comunicação, ainda que as operações e as prestações se iniciem no exterior;

III - propriedade de veículos automotores.

Muitas organizações “pagam” premiações por meio de itens dentro do jogo como Cards, títulos, *skins* e várias outras hipóteses de incidência. Tributaria um bem como carros e viagens para o direito já é muito normal, mas, a tributação de um bem digital, sem valor econômico conhecido, pode ser um problema muito grande para o Estado, podem valer R\$ 1,00 (um real) ou podem valer milhões de reais, nesse sentido pode ocorrer vários casos de lavagem de dinheiro e/ou ameaças, estelionatos e etc.

A tributação de prêmios em bens digitais é um tema relativamente novo e ainda não há uma regulamentação clara sobre como isso deve ser feito. Algumas empresas já incluem a informação do valor justo de mercado dos bens digitais nos documentos fiscais que acompanham o prêmio, enquanto outras não fornecem essa informação.

No entanto, é importante ressaltar que, independentemente da regulamentação atual, a omissão de informações sobre prêmios em bens digitais pode ser considerada uma infração fiscal e estar sujeita a sanções legais. “Mesmo que você não tenha recebido um formulário 1099 da Coinbase, é necessário informar todos os seus rendimentos tributáveis da cripto moeda. A não declaração de renda é considerada sonegação fiscal, crime de graves consequências.” (Miles Brooks, 2023)

Por isso, é importante que as pessoas que recebem esse tipo de prêmio informem corretamente o valor justo de mercado do bem digital e o incluam na declaração de imposto de renda, caso necessário.

3.3 TRIBUTAÇÕES DE SKINS

No contexto de jogos eletrônicos, as "*skins*" são personalizações visuais para personagens, armas, veículos ou outros elementos do jogo. Elas são uma forma de alterar a aparência de itens ou personagens em um jogo sem afetar a jogabilidade ou o desempenho. As *skins* podem ser obtidas de várias maneiras, como comprá-las em uma loja online do jogo, ganhá-las como recompensas por completar desafios ou eventos especiais, ou trocá-las com outros jogadores.

De acordo com o PRODDIGITAL (2022), skins são roupas virtuais que podem ser adquiridas nos jogos, também conhecidas como NFTs, e sua principal finalidade é estética. Elas atraem bastante interesse do público por criar pontes com outros universos e fazer referências a personagens importantes, o que conecta o jogo com os gostos do seu público. Os jogos mais conceituados da atualidade já aderiram ao uso das skins, o que faz com que os jogadores esperem que os novos jogos também as explorem.

Como a maioria desses jogos é gratuita, a comercialização desses itens, acaba sendo a fonte de renda da empresa desenvolvedora do game. Em jogos como CSGO, skins de armas e facas chegam a ser vendidas por mais de US\$ 2.000.000,00 (Dois milhões de Dólares) como já disse o Ex-jogador profissional Fallen e atualmente *Streamer* que foi oferecido em um *Skin* dele a “*StatTrack AWP redline*”.

De acordo com Simone Rodrigues Costa Barreto (2014), é importante ressaltar que, ao adquirir bens virtuais, a transação ocorre dentro do âmbito comercial, semelhante à aquisição de bens materiais. A única distinção entre as duas está no fato de que, no caso dos bens corpóreos, o comprador recebe um item físico, enquanto que, nos bens virtuais, não há uma contrapartida tangível. No entanto, em ambas as situações, ocorre uma transação comercial.

Além disso, outros itens virtuais também tem levantado discussões acerca da cobrança de impostos, como o ICMS. A comercialização desses itens tem se mostrado uma fonte significativa de receita para muitas empresas de jogos e plataformas online, levantando questionamentos sobre a necessidade de regulamentação e tributação adequadas.

Conforme mencionado por David (2019), é possível afirmar que a realização de transações comerciais por meio eletrônico requer apenas a presença de uma empresa que ofereça produtos, mercadorias ou serviços através de um site na Internet. Essa infraestrutura digital permite que os consumidores efetuem suas compras de forma conveniente e ágil, demonstrando a importância do ambiente online para a realização de negócios no contexto atual.

No contexto do comércio eletrônico e dos bens virtuais, a tributação dessas transações pode variar significativamente e está sujeita às leis e regulamentações estabelecidas por cada país. A definição dos impostos aplicáveis a essas transações depende do legislador e pode ser influenciada por acordos internacionais e tratados bilaterais. Portanto, a tributação nesse âmbito requer uma abordagem cuidadosa, levando em consideração as dinâmicas globais e as necessidades de arrecadação fiscal, ao mesmo tempo em que busca promover um ambiente propício ao comércio eletrônico e às atividades relacionadas aos bens virtuais.

3.4 CONCEITO DE ICMS PARA CONFIGURAR HIPÓTESE DE INCIDÊNCIA

O ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços) está definido na Constituição Federal de 1988 e na Lei Complementar nº 87/1996, que é conhecida como Lei Kandir. A Constituição Federal estabelece as regras gerais para a instituição e cobrança do ICMS, enquanto a Lei Kandir define os aspectos mais específicos do imposto, como a base de cálculo, as alíquotas e as regras de arrecadação e fiscalização.

Além disso, cada estado e o Distrito Federal têm sua própria legislação sobre o ICMS, que pode incluir a definição de alíquotas diferenciadas, benefícios fiscais e outras regras específicas para a arrecadação do imposto. Essas legislações estaduais devem respeitar as regras gerais estabelecidas pela Constituição e pela Lei Kandir, mas podem gerar diferenças significativas nas alíquotas e nas regras de cobrança e arrecadação do ICMS em cada estado.

“A sigla “ICMS” alberga pelo menos cinco impostos diferentes, a saber: a) imposto sobre operações mercantis (operações relativas à circulação de mercadorias), que, de algum modo, compreende o que nasce da entrada de mercadorias importadas do exterior; b) imposto sobre serviços de transporte interestadual e intermunicipal; c) o imposto sobre serviços de comunicação; d) o imposto sobre produção, importação, circulação, distribuição ou consumo de lubrificantes e combustíveis líquidos e gasosos e de energia elétrica; e) o imposto sobre a extração, circulação, distribuição ou consumo de minerais. Dizemos diferentes, porque estes tributos têm hipóteses de

incidência e bases de cálculo diferentes. Há, pois, pelo menos cinco núcleos distintos de incidência do ICMS” (CARRAZZA, 2009, p. 37).

Cabe ressaltar que, nesse estudo, analisar-se-á a incidência dos impostos nas operações de vendas de itens e “coleccionáveis” dentro dos games, sem haver a transferência física de mercadoria, mas, mesmo assim, preserva o caráter jurídico, pois se transfere apenas propriedade do bem e não a titularidade.

No artigo 2º Lei Complementar Nº 87, De 13 De Setembro De 1996 e na própria Constituição Federal de 1988, precisamente no art. 155, II, são apresentadas algumas hipóteses da incidência do ICMS e destacando-se, para o objetivo desse trabalho, o ponto: transferência de mercadorias.

Diante da complexidade e da variedade de incidências do ICMS, é importante destacar que neste estudo focaremos na análise da tributação nas operações de venda de itens e "coleccionáveis" dentro dos jogos, nas quais não há transferência física de mercadorias, mas sim a transferência da propriedade do bem. Embora essas transações não envolvam a circulação física de mercadorias, é essencial considerar o aspecto jurídico em que ocorre a transferência de propriedade.

3.5 CONCEITOS DE MERCADORIA

Com a revogação da primeira parte do Código Comercial, a definição de mercadoria passou a ser regulada pelo Código Civil de 2002, que não a define explicitamente, mas a identifica como fruto da atividade econômica do empresário. A doutrinadora Fonseca, 2005, argumenta que a empresa comercial passou a ter como foco o ato empresarial, ou seja, a atividade econômica com a finalidade de lucro.

Dessa forma, a mercadoria é definida como um bem suscetível de transação comercial, objetivando a obtenção de lucro. O Ministro Moreira, citado por Guilherme Cezaroti, 2005, em sua obra ICMS no Comércio Eletrônico, explica:

“apesar do art. 191 do código comercial fazer referência somente a bens corpóreos, a definição do que seja mercadoria depende da qualificação de quem realiza a operação e não mais de sua natureza de ato de comércio” (CEZAROTI, 2005, p.110).

Essa transição no conceito de mercadoria justifica-se pela mudança no comércio e pela revogação do código comercial de 1850, que abandonou a ideia de atos de comércio em favor da atual noção de empresa. Portanto, uma vez que o Código Comercial não mais define o conceito de mercadoria, é possível adotar um conceito mais atualizado e condizente com a realidade do país, sem desobedecer ao art. 110 do Código Tributário Nacional.

Constata-se que, com a disposição do art. 966 do atual Código Civil, a definição de mercadoria não está mais restrita à circulação de bens corpóreos, podendo abranger também bens incorpóreos, desde que seja objeto de mercancia, possuam valor econômico e seja uma obrigação de dar, para fins de incidência do ICMS. No entanto, é importante ressaltar que programas de computadores (softwares) são considerados serviços e, portanto, tributados pelo ISSQN (Imposto Sobre Serviço de Qualquer Natureza) de competência dos municípios. A obrigação de dar se aplica apenas a softwares de prateleira, que mesmo que sejam vendidos por transferência de dados (comércio eletrônico direto), estão sujeitos à incidência do ICMS e não do ISSQN. Dessa forma, é possível delimitar a obrigação de dar do programa de computador e considerá-lo um bem incorpóreo sujeito à incidência do ICMS.

Conforme Melo (2000), a transição de um bem produzido para uma mercadoria ocorre quando o objeto passa a ser objeto de comércio, ou seja, quando é adquirido por um comerciante para ser revendido ou pelo consumidor final. Antes disso, o objeto é chamado de produto, manufato ou artefato, estando ainda na disponibilidade do industrial que o produziu. O momento em que a mercadoria sai da circulação comercial e se encontra nas mãos do consumidor final, ela deixa de ser considerada como tal. Esse entendimento ressalta a importância da atividade mercantil e da circulação econômica para a caracterização de uma mercadoria.

O conceito de mercadoria no Brasil teve sua primeira definição legal no Código Comercial de 1850, em seu artigo 191, que a caracterizava como "coisa móvel, corpórea ou incorporal, suscetível de comércio". Essa definição era baseada na finalidade de compra e venda, sendo que as mercadorias eram consideradas objetos desse tipo de contrato. Assim, no entendimento do Código Comercial de 1850, mercadoria era entendida como qualquer bem móvel tangível ou intangível, que pudesse ser objeto de transação comercial.

“Art. 191 - O contrato de compra e venda mercantil é perfeito e acabado logo que o comprador e o vendedor se acordam na coisa, no preço e nas condições; e desde esse momento nenhuma das partes pode arrepender-se sem consentimento da outra, ainda que a coisa se não ache entregue nem o preço pago. Fica entendido que nas vendas condicionais não se reputa o contrato perfeito senão depois de verificada a condição (artigo nº. 127). É unicamente considerada mercantil a compra e venda de efeitos móveis ou semoventes, para revendê-los por grosso ou a retalho, na mesma espécie ou manufaturados, ou para alugar o seu uso; compreendendo-se na classe dos primeiros a moeda metálica e o papel moeda, títulos de fundos públicos, ações de companhias e papéis de crédito comerciais, contanto que nas referidas transações o comprador ou vendedor seja comerciante.”

Como dispõe Fonseca (2005, p. 90), o conceito de mercadoria evoluiu para abranger não apenas bens e objetos comerciáveis, mas também se tornou um meio de obtenção de lucro por meio de transações comerciais. Essa evolução transformou a mercadoria em um elemento central nas atividades econômicas, destacando sua importância como um bem transacionável visando o ganho financeiro. Nessa perspectiva, pode-se concluir que a concepção de mercadoria se expandiu além de sua mera caracterização física, tornando-se um elemento fundamental na dinâmica do comércio e na busca por resultados econômicos.

Um exemplo relevante que ilustra essa ampliação do conceito de mercadoria é o caso da Netflix. Ao assinar um serviço de streaming, os usuários adquirem o direito de usufruir de uma variedade de produtos, como filmes, séries e documentários. Embora esses produtos sejam intangíveis e não se enquadrem na definição tradicional de mercadoria como um bem corpóreo, eles são disponibilizados para uso comercial por meio de transações financeiras. Nesse contexto, a mercadoria é compreendida como um serviço digital que pode ser objeto de comércio e geração de lucro para a empresa. Portanto, a inclusão de bens incorpóreos, como os serviços de streaming da Netflix, no escopo do conceito de mercadoria ressalta a necessidade de atualizar e adaptar as regulamentações fiscais para acompanhar as transformações do comércio eletrônico.

3.6 - TRIBUTAÇÃO DE BENS DIGITAIS

A tributação de bens digitais se tornou um assunto muito importante nos últimos anos, quando a expansão de bens voltados para a área da tecnologia tomou conta do mundo todo, muitas pessoas adquiriram contas em jogos que valem milhões de reais para vender no futuro para colecionadores ou para futuros jogadores. Hoje vemos moedas virtuais tomando conta de várias relações jurídicas e sendo comercializada de várias maneiras diferentes, como foi o caso do NFT.

Baseado no Blog da Nubank, o termo NFT é uma abreviação de "non-fungible token" ou "token não-fungível". De forma simples, um NFT é um código de computador que autentica a singularidade de um arquivo. O termo "não-fungível" significa que o ativo tem propriedades únicas e não pode ser trocado por outro ativo equivalente. Ao comprar um NFT, o comprador adquire a autenticidade exclusiva do arquivo.

Como aborda David (2019), O conceito de SaaS (*Software as a product*), que se refere a softwares comercializados como produtos, é um modelo de entrega de software em que o software é desenvolvido e vendido como um produto independente. Agora, é importante

observar como os Estados têm lidado com a tributação desse tipo de produto. Para isso, pode-se citar o Convênio ICMS 106/2017, publicado pela CONFAZ em 05.10.2017, que estabeleceu regras para a cobrança do imposto incidente nas operações com bens e mercadorias digitais, vendidos por meio de transferência eletrônica de dados. De acordo com o Convênio, o ICMS sobre as operações com software padronizado será devido ao estado onde está localizado o comprador. Assim, a tributação do imposto estadual foi definida no destino do programa de computador. Apesar disso, é fato que, desde sua edição, os Estados têm utilizado o Convênio como base para a cobrança do ICMS sobre as operações com SaaS, como os softwares disponibilizados via download ou na nuvem, como se verifica no trecho abaixo:

Em primeiro lugar, pretender a tributação das transações comerciais eletrônicas e das prestações de serviços digitais mostra-se um plano de difícil execução, na medida em que, atualmente, tal possibilidade é construída sobre a aplicação do Direito com amparo em analogias. Como se sabe, o parágrafo 1º, do artigo 108, do Código Tributário Nacional veda o uso de analogias para exigir tributo não previsto em lei, o que dificulta o debate acerca da possibilidade dessas formas de tributação. Além disso, deve-se considerar que os jogos digitais, em sua essência, foram desenvolvidos com o objeto de entreter uma legião de jogadores fiéis, que devotam horas do seu tempo de lazer (e grande parte de sua renda) apenas para satisfazer sua necessidade de diversão e entretenimento (DAVID, 2019, p.57).”

No entanto, é importante encontrar um equilíbrio entre a arrecadação fiscal e o estímulo ao desenvolvimento do setor digital, garantindo a justiça e a transparência nas operações. A definição de políticas tributárias eficientes e atualizadas, em consonância com os avanços tecnológicos e os acordos internacionais, é fundamental para promover um ambiente econômico favorável e sustentável, impulsionando o crescimento do mercado de bens digitais e proporcionando segurança aos envolvidos nesse cenário em constante transformação.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente artigo abordou as diversas maneiras de tributar as premiações de jogos online, considerando parâmetros como o Imposto sobre Serviços (ISS) e o Imposto de Renda. A tributação dessas premiações é um desafio complexo devido aos aspectos fiscais e jurisdicionais envolvidos. No entanto, uma abordagem equilibrada, considerando a cobrança de ISS e Imposto de Renda, pode garantir uma tributação justa e adequada, promovendo a conformidade fiscal e o desenvolvimento sustentável dessa indústria em expansão.

A cobrança de ISS sobre as plataformas que hospedam os jogos e empresas que organizam torneios é uma forma viável de tributar as premiações. Além disso, o Imposto de Renda desempenha um papel fundamental na tributação tanto dos jogadores profissionais quanto dos organizadores de torneios. Estabelecer faixas de tributação progressiva é importante

para garantir uma abordagem justa aos ganhos obtidos.

No caso das skins em jogos eletrônicos, a tributação apresenta desafios adicionais devido à falta de regulamentação específica. A aplicação do ICMS como uma possibilidade de tributação pode ser considerada, mas a determinação do valor real das skins e a comercialização internacional tornam a tributação mais complexa. A cobrança de tributos em bens digitais, como jogos e itens colecionáveis, também é um tema em constante evolução, requerendo análises cuidadosas das legislações existentes e adaptação às peculiaridades desse mercado em crescimento.

4.1 MANEIRAS DE TRIBUTAR AS PREMIAÇÕES DE JOGOS ONLINE

As premiações em jogos online têm se tornado uma fonte significativa de renda para muitos jogadores profissionais e entusiastas. No entanto, a questão da tributação dessas premiações é complexa e desafiadora, especialmente quando se considera a possibilidade de renda sendo gerada fora do país. Neste artigo, foram discutidas diversas abordagens para tributar as premiações de jogos online, levando em conta os parâmetros da cobrança de ISS, IR, a fim de evitar a bitributação e garantir que a renda seja adequadamente tributada.

Uma das maneiras de tributar as premiações de jogos online é por meio da cobrança do ISS (Imposto sobre Serviços). O ISS é um tributo municipal que incide sobre a prestação de serviços, e poderia ser aplicado às plataformas que hospedam os jogos ou às empresas que organizam torneios e eventos. A cobrança do ISS seria baseada na receita obtida por essas entidades, garantindo que o valor arrecadado seja destinado ao município onde ocorreu a prestação do serviço.

Outro aspecto a ser considerado é o ISSQN (Imposto sobre Serviço de Qualquer Natureza) para evitar a bitributação quando a renda é aferida fora do país. Para isso, é necessário estabelecer acordos e tratados internacionais que determinem a jurisdição fiscal. Jogadores profissionais e empresas organizadoras de eventos podem ser obrigados a declarar suas premiações e pagar o ISSQN no país onde estão estabelecidos, respeitando os acordos internacionais para evitar a dupla tributação e garantir a conformidade com a legislação fiscal em ambos os países envolvidos.

Tributar as premiações de jogos online é um desafio complexo, pois envolve diferentes aspectos fiscais e jurisdicionais. Uma abordagem equilibrada considerando a cobrança de ISS, o Imposto de Renda e o ISSQN pode garantir uma tributação justa e adequada, promovendo a conformidade fiscal e o desenvolvimento sustentável dessa indústria em

expansão. No entanto, é importante ressaltar a necessidade de consultoria jurídica especializada e ações coordenadas entre governos e órgãos reguladores para implementar tais medidas de forma eficiente e efetiva.

4.2 POSSIBILIDADES DE TRIBUTAÇÃO DAS SKINS

A tributação das skins em jogos eletrônicos tem sido objeto de discussão devido ao seu valor crescente e à comercialização desses itens virtuais. Embora não haja uma regulamentação específica para a tributação das skins, é importante analisar as possibilidades e os desafios envolvidos nesse processo.

A tributação de bens digitais em geral tem enfrentado dificuldades devido à aplicação do direito com base em analogias, que é vedada pelo Código Tributário Nacional.

No entanto, é possível considerar algumas possibilidades de tributação das skins. Uma delas é a aplicação do Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS), que é um imposto estadual incidente sobre a circulação de mercadorias. Nesse caso, as skins poderiam ser consideradas mercadorias digitais, sujeitas à tributação de acordo com a legislação estadual.

O Convênio ICMS 106/2017, publicado pelo Conselho Nacional de Política Fazendária (CONFAZ), estabeleceu regras para a cobrança do ICMS sobre bens e mercadorias digitais vendidos por transferência eletrônica de dados. Segundo o Convênio, o ICMS sobre as operações com software padronizado é devido ao estado onde está localizado o comprador. Embora o Convênio tenha enfrentado questionamentos sobre sua constitucionalidade, alguns estados têm utilizado essa base para a cobrança do ICMS sobre as operações com bens digitais, como as skins.

É importante ressaltar que a tributação das skins pode apresentar desafios práticos. Uma das dificuldades está em determinar o valor real das skins, pois elas podem variar amplamente em termos de preço e demanda. Além disso, a comercialização das skins muitas vezes ocorre por meio de plataformas digitais internacionais, o que pode tornar a tributação mais complexa devido à necessidade de cooperação entre diferentes jurisdições.

Outro ponto a ser considerado é o impacto que a tributação das skins pode ter na experiência dos jogadores. Os jogos eletrônicos são desenvolvidos para entretenimento, e a personalização visual dos personagens por meio das skins é um aspecto importante para os jogadores. Atribuir uma tributação a essas transações pode afetar a acessibilidade e o envolvimento dos jogadores, bem como gerar questionamentos éticos e legais.

Em suma, embora não haja uma regulamentação específica para a tributação das skins em jogos eletrônicos, é possível considerar a aplicação do ICMS como uma possibilidade de tributação. No entanto, a complexidade prática e os impactos na experiência dos jogadores são aspectos que devem ser cuidadosamente analisados ao se discutir a tributação das skins.

4.3 COBRANÇA DE TRIBUTOS EM BENS DIGITAIS

A possibilidade de cobrança de tributos em bens digitais, como jogos e itens colecionáveis, tem sido um tema de grande importância nos últimos anos. A expansão da tecnologia e a popularização dos jogos digitais levaram ao surgimento de mercados virtuais onde pessoas adquirem e vendem contas, itens e colecionáveis dentro dos jogos. No entanto, a aplicação dos impostos sobre essas transações apresenta desafios e questões jurídicas a serem consideradas.

No caso específico das operações de vendas de itens e colecionáveis dentro dos jogos, onde não há a transferência física de mercadorias, mas sim a transferência de propriedade do bem, é importante considerar as legislações existentes sobre o ICMS e sua aplicação.

A tributação de bens digitais se tornou um assunto muito importante nos últimos anos, onde a expansão de bens voltados para a área da tecnologia tomou conta do mundo todo. Muitas pessoas adquiriram contas em jogos que valem milhões de reais para vender no futuro para colecionadores ou para futuros jogadores. Hoje vemos moedas virtuais tomando conta de várias relações jurídicas e sendo comercializadas de várias maneiras diferentes, como foi o caso do NFT.

Em resumo, a cobrança de tributos em bens digitais é um assunto em constante evolução. A complexidade envolvida na tributação desses bens requer análises aprofundadas das legislações existentes e uma adaptação às características peculiares do mercado digital. É necessário considerar tanto as normas gerais, como a Constituição Federal e a Lei Kandir, quanto as legislações específicas de cada estado para compreender a aplicação do ICMS em transações envolvendo bens digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo abordou as diversas maneiras de tributar as premiações de jogos online, levando em consideração os parâmetros da cobrança de ISS (Imposto sobre Serviços) e Imposto de Renda. A tributação das premiações de jogos online é um desafio complexo devido aos

diferentes aspectos fiscais e jurisdicionais envolvidos. No entanto, uma abordagem equilibrada que considere a cobrança de ISS e Imposto de Renda pode garantir uma tributação justa e adequada, promovendo a conformidade fiscal e o desenvolvimento sustentável dessa indústria em expansão.

A cobrança do ISS sobre as plataformas que hospedam os jogos ou às empresas que organizam torneios e eventos é uma forma viável de tributar as premiações. Além disso, o Imposto de Renda desempenha um papel fundamental na tributação tanto dos jogadores profissionais quanto dos organizadores de torneios. Estabelecer faixas de tributação progressiva seria importante para garantir uma abordagem justa aos ganhos obtidos.

No contexto das skins em jogos eletrônicos, a tributação apresenta desafios adicionais. Embora não haja uma regulamentação específica para a tributação das skins, a aplicação do ICMS como uma possibilidade de tributação é uma abordagem a ser considerada. No entanto, a determinação do valor real das skins e a comercialização internacional podem tornar a tributação mais complexa.

Embora o presente artigo tenha abordado as diversas maneiras de tributar as premiações dos jogos online, é importante reconhecer que existem algumas dificuldades e limitações inerentes a esse tema complexo. Algumas das principais dificuldades incluem:

Variações jurisdicionais: as leis fiscais podem variar de um país para outro, tornando desafiador estabelecer uma abordagem uniforme de tributação para as premiações de jogos online em escala global. A falta de harmonização internacional nesse sentido pode levar a lacunas ou conflitos na tributação.

Regulamentação em constante evolução: a indústria de jogos online é dinâmica e está em constante evolução, o que significa que as regulamentações fiscais podem precisar se adaptar a novas tecnologias, modelos de negócios e práticas do setor. Isso pode dificultar a definição de diretrizes claras e estáveis de tributação.

Avaliação e valoração dos ativos digitais: determinar o valor real das premiações, como as skins em jogos, pode ser um desafio, especialmente devido à natureza subjetiva e em constante mudança desses ativos digitais. Isso pode dificultar a aplicação precisa de impostos sobre esses itens.

Fiscalização e aplicação efetiva: a fiscalização da tributação das premiações de jogos online pode ser complexa, especialmente considerando a natureza virtual e transfronteiriça dessas transações. Garantir a conformidade fiscal e evitar a evasão fiscal nesse contexto pode requerer recursos significativos e cooperação entre autoridades fiscais de diferentes jurisdições.

É importante reconhecer essas dificuldades e limitações para desenvolver estratégias tributárias mais eficientes e adequadas. É fundamental continuar a pesquisa e o diálogo entre os envolvidos, incluindo governos, órgãos reguladores, empresas de jogos e especialistas em tributação, a fim de encontrar soluções mais abrangentes e alinhadas às necessidades da indústria de jogos online.

Além das limitações e dificuldades da construção do presente trabalho, existem várias possibilidades de pesquisa futuras e abordagens diferentes que podem ser exploradas no campo da tributação das premiações de jogos online. Algumas dessas áreas incluem: Estudos comparativos internacionais: uma abordagem interessante seria conduzir estudos comparativos entre diferentes países para entender como lidam com a tributação das premiações de jogos online. Isso poderia envolver a análise das leis fiscais, práticas de tributação e o impacto dessas políticas na indústria de jogos em diferentes regiões; Análise de modelos de tributação inovadores: à medida que a indústria de jogos online continua a evoluir, é importante explorar modelos de tributação inovadores que sejam adaptados às características específicas dessa indústria; Impacto econômico e social da tributação: além das questões fiscais, também é importante investigar o impacto econômico e social da tributação das premiações de jogos online. Isso poderia envolver a análise do impacto nas receitas governamentais, o incentivo ou desincentivo para o desenvolvimento da indústria de jogos e o efeito sobre a distribuição de renda entre os jogadores profissionais e entusiastas; Cooperação internacional e harmonização de regulamentações: dada a natureza transnacional das premiações de jogos online, a pesquisa futura pode se concentrar em estudar maneiras de promover a cooperação internacional e a harmonização de regulamentações fiscais. Isso poderia envolver a criação de acordos e tratados internacionais para evitar a bitributação e estabelecer diretrizes comuns para a tributação das premiações em jogos online.

Essas são apenas algumas das possibilidades de pesquisa futuras e abordagens diferentes que podem ser exploradas no campo da tributação das premiações de jogos online. À medida que a indústria de jogos continua a crescer e evoluir, é essencial continuar a investigar e buscar soluções tributárias que sejam justas, eficientes e adequadas às necessidades e realidades desse setor em constante mudança.

Na percepção como pesquisador, a tributação das premiações em jogos online deve ocorrer da maneira mais benéfica para os atletas, levando em consideração os desafios mencionados anteriormente. Esses acordos promoveriam uma maior cooperação entre as autoridades fiscais de diferentes países, garantindo que os jogadores não sejam sobrecarregados com tributos excessivos devido a lacunas ou conflitos na tributação.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Simone Rodrigues Costa. Mutaç o do conceito constitucional de mercadoria. S o Paulo, 2014. Acesso em 10 de junho 2023

BARDIN, L. (1977). An lise de conte do. Lisboa ediç es, 70, 225.

CARRAZZA, Roque. ICMS: revista e comentada de acordo com a lei complementar n  87/1996 e suas ulteriores modificaç es. 9. ed. S o Paulo: Malheiros Editores, 2003.

CEZAROTI, Guilherme. **ICMS no com rcio eletr nico**. S o Paulo: MP Editora, 2005.

COINBASE se reporta ao IRS? (Atualizado em 2023) <https://coinledger.io/blog/does-coinbase-report-to-irs> Acesso em 18 Maio 2023

DAVID, Gabriela Borges. **O tratamento jur dico-tribut rio dos bens digitais em jogos massively multiplayer online role-playing games (mmorpg)**: hip teses de incid ncia de ICMS e ISS no com rcio eletr nico em World of Warcraft. Acesso em 21 nov 2022.

DIGITAL ASSETS. Dispon vel em <https://www.irs.gov/businesses/small-businesses-self-employed/digital-assets> Acesso em 08maio2022.

FONSECA, Maria Juliana de Almeida. **Conflitos de compet ncia tribut ria – ICMS e ISSQN**: os novos conceitos de mercadoria e serviç os. Belo Horizonte: Del Rey, 2005.

GERHARDT apud, **ENGEL**, Tatiana; qualitativa em educaç o. S o Paulo: Atlas, 1987

LAKATOS E.M., & Marconi, M.A. (2017). Metodologia cient fica. 8  ed. S o Paulo: Atlas.

LOUD Total Prize Money Earned: \$1,057,351.28 from 30 Tournaments <https://www.esportsearnings.com/teams/25334-loud/results/5773-valorant> Acesso em 18 Maio 2023

NFT, criptomoeda e metaverso: o que tudo isso tem a ver? Dispon vel em <https://blog.nubank.com.br/nft-criptomoeda-metaverso/> Acesso em 08 maio. 2023

O que   Skins?. Dispon vel em <https://pop.proddigital.com.br/o-que-e/o-que-e-skins> Acesso em 8 maio. 2023.

OSCORP. blog A tributac o das premiaç es em torneios de esports. Dispon vel em <https://www.oscorp.com.br/single-post/2020/09/03/a-tributaç o-das-premiaç es-em-torneios-de-esports> Acesso em 21 nov 2022.

_____. As regras e licenç as para as organizaç es de torneios de esports. Dispon vel em <https://www.oscorp.com.br/single-post/as-regras-e-licenç as-para-a-organizaç o-de-torneios-de-esports> Acesso em 21 nov 2022.

PESQUISA GAME BRASIL revela perfil do gamer brasileiro. Dispon vel em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/75333/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer->

[brasileiro#:~:text=O%20resultado%20é%20um%20acrécimo,do%20público%20de%20jogos%20eletrônicos.](#)

Roupas que só existem dentro dos games movimentam bilhões e influenciam moda 'de verdade'. Disponível em <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/01/28/roupas-que-so-existem-dentro-dos-games-movimentam-bilhoes-e-influenciam-moda-de-verdade.ghtml> Acesso em 17 março. 2023.

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do Trabalho Científico. 23ª ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez Editora, 2007.

SILVEIRA, Denise Tolfo. Métodos de pesquisa. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa

VALORANT | Campeã mundial, LOUD foi a segunda equipe que mais faturou em 2022
Disponível https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/11411852/valorant-campea-mundial-loud-segunda-equipe-mais-faturou-2022 Acesso em 03 Mai. 2023.