

Data de aprovação: 09/12/2020

LOOT BOXES E O DILEMA DA TRIBUTAÇÃO DIGITAL

Lucas Feitosa Oliveira Moreira¹

Leonardo Medeiros Júnior²

RESUMO

Este artigo tem por objetivo discorrer sobre o fenômeno virtual das *loot boxes*. Para tanto, aborda-se o tema das microtransações, bem como seu conceito, origem, buscando-se apresentar, analisar e entender os tributos incidentes nos jogos eletrônicos. Investigam-se o fenômeno das caixas e os tributos, valendo-se do método analítico, bem como do método comparativo, para cotejar os posicionamentos dos governos no que tange a microtransações. Utiliza-se, também, o método expositivo para evidenciar a realidade desse sistema, além de expor casos que envolvem o uso abusivo desse sistema de microtransação. Por fim, conclui-se que a atual legislação tributária brasileira não permite a plausibilidade de incidência tributária sobre as *loot boxes*, havendo, portanto, necessidade de atualização legislativa.

Palavras-chave: Microtransação. *Loot boxes*. Impostos. Tributos. Direito tributário.

LOOT BOXES AND THE CONFLICT OF DIGITAL TAXATION

ABSTRACT

This article aims to discuss the virtual phenomenon of Loot Boxes. Therefore, the topic of microtransactions is approached, as well as its concept, origin, seeking to present, analyze and understand the taxes levied on electronic games. The phenomenon of boxes and taxes is investigated, using the analytical method, as well as the comparative method, to compare the positions of governments with respect to

¹ Acadêmico do curso de Direito do UNI-RN. *E-mail:* lucas.nec@hotmail.com

² Docente orientador do curso de Direito do UNI-RN. *E-mail:* leonardomjunior@hotmail.com

microtransactions. The expository method is also used to highlight the reality of this system, in addition to exposing cases that involve the abusive use of this microtransaction system. Finally, it is concluded that the current Brazilian tax legislation does not allow the plausibility of taxation on Loot Boxes, therefore, there is a need for legislative update.

Keywords: Microtransaction., Loot Box. Taxes. Taxes, Tax Law.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho aborda uma temática atual pouco debatida sob a ótica do Direito Tributário brasileiro que poderá, eventualmente, servir como base para elaboração de nova reforma tributária brasileira e/ou legislações de tributação em mídias digitais.

Em 12 de setembro de 2003, apresentou-se ao mundo a plataforma chamada *Steam*³, criada pelo Gabe Logan Newell⁴, em parceria com a empresa *Valve L.L.C*⁵. A partir desse momento, instauraram-se os pilares para uma revolução no que tange à venda de jogos eletrônicos.

Desde então, a indústria eletrônica tem evoluído e movido uma quantidade razoável de capital entre os desenvolvedores e os jogadores (clientes), passando pelos jogos de fliperamas, consoles portáteis, consoles domésticos até unidades de CPU programadas, exclusivamente, para lazer.

Apesar de tantos consoles (modelos, tamanhos e formatos distintos), todos os itens mencionados têm um ponto em comum: exigiam – até a chegada das plataformas digitais – mídia física, ou seja, CD, DVD, cartucho, ficha, disquete e afins. Tal cenário sofreu uma drástica mudança, em 2003, com o lançamento da *Steam*, um software desenvolvido para facilitar transações de venda, atualização e economia de jogos eletrônicos. Todas essas possibilidades sem a necessidade de uma mídia física. Tal movimento abriu as portas das mídias digitais, mudando o mercado de jogos e moldando o desenvolvimento dos consoles futuros.

O uso da plataforma proporcionou aos jogadores uma experiência única na compra de jogos e na conexão entre jogadores, assim o usuário adquiriria o *download*

³ STEAM. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/about/>>. Acesso em: 2 set. 2020.

⁴ GABE NEWELL. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/the-final-hours-of-half-life-2/1100-6112889/>>. Acesso em: 3 nov. 2020.

⁵ VALVE. Disponível em: <<https://www.valvesoftware.com/pt/>>. Acesso em: 3 nov. 2020.

do jogo e poderia executá-lo em qualquer unidade CPU que contivesse o *software* da plataforma.

As grandes desenvolvedoras (Sony⁶ e Microsoft⁷) não perderam a oportunidade e, nos anos de 2005/2006, lançaram seus consoles com conexão via internet (*Xbox 360 – PS3*), criando, assim, um sistema de loja virtual que possibilitava ao jogador a compra de itens diretamente pelo console. Atualmente, ainda é possível adquirir mídias físicas, todavia o preço elevado e a alta alíquota de impostos – alguns jogos chegam a atingir valores superiores a R\$ 200,00 (duzentos reais), tornam os jogos eletrônicos, praticamente, inacessíveis, levando os jogadores a adquirir cópias falsificadas (piratas).

Todavia, tantos pontos positivos não prepararam aqueles aficionados por jogos eletrônicos para o fenômeno que estava por vir: as microtransações. Todo investimento financeiro realizado virtualmente pode receber essa classificação, tendo inúmeras possibilidades: *DLC*⁸, *mods*⁹, itens consumíveis, itens estéticos e, em especial, as *loot boxes*¹⁰, que consistem, basicamente, em um sistema de ganho aleatório, em que o usuário paga uma quantia – em dinheiro real – pela possibilidade de receber um item (evento futuro incerto). Parte-se do entendimento de que a microtransação representa uma ferramenta de transação financeira feita em espaço virtual. Mas como tributar uma compra digital? Seria possível tributar? Qual tributo deveria incidir sobre essa transação? De quem seria essa competência?

Essa matéria ganhou tanto destaque, que virou ponto de debate pelos principais governos mundiais no que se refere à ética dessa ferramenta, sendo ainda considerada pelos governos Belga, Holandês e Britânico¹¹ como jogo de azar.

Praticamente toda empresa desenvolvedora/sublocadora se utiliza dessa ferramenta como meio para agregar capital, um mecanismo de monetização virtual. A questão surge em delimitar eventual tributação do mecanismo, uma vez que poderia ser enquadrado como um jogo de azar e, conseqüentemente, vedado pela legislação pátria.

⁶ Disponível em: <https://www.sony.com.br/electronics/sobre-sony> . Acesso em: 1º set. 2020.

⁷ Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/about> . Acesso em: 1º set. 2020.

⁸ Todo conteúdo extra adicionado: armas, itens, vestimentas, modos de jogo e etc.

⁹ Mods se classificam como todo conteúdo criado pelo usuário de um jogo, mas que não possui, necessariamente vínculos com a desenvolvedora.

¹⁰ LOOT BOXES: caixas de pilhagem/material.

¹¹ LOOT BOXES ARE GAMBLING & MUST BE REGULATED, SAYS UK HOUSE OF LORDS. Disponível em: <https://screenrant.com/loot-box-gambling-uk-law-parliament-house-lords/>. Acesso em: 1º set. 2020.

Neste trabalho, pretende-se explicar, analisar, compreender e apresentar elementos, casos concretos, legislações sobre a temática e encontrar respostas para itens perquiridos no decorrer deste artigo.

2 SOBRE AS LOOT BOXES

Discorrer sobre esta temática se mostra uma tarefa delicada, uma vez que nem todos estão familiarizados com a terminologia usada no universo virtual, daí surge a necessidade de apresentá-la ao leitor no que diz respeito aos eventos que precedem esse fenômeno. Ressalte-se, por oportuno, que as caixas de pilhagem (termo que será usado para definição das *loot boxes*) e as microtransações constituem itens entrelaçado, já que estão diretamente ligadas pelo software do jogo.

2.1 BREVE HISTÓRIA

Cabe registrar, inicialmente, que o primeiro jogo a utilizar o mecanismo das caixas teria sido o *MapleStory* – jogo sul-coreano lançado em 2004. Nele, o usuário tinha a possibilidade de trocar moeda real pela moeda virtual da plataforma, adquirindo itens exclusivos para obter vantagem sobre os adversários. Curiosamente, há que perceber a coincidência dos fatos. A *Steam* foi lançada no mercado, em 2003, e, apenas um ano depois, deu-se o lançamento de um jogo eletrônico com microtransações.

Figura 1- *MapleStory*



Fonte: <<https://maplestory.nexon.net/news/55628/v212-maplestory-x-isekai-quartet-update-preview>> .

O mercado chinês não demorou para lançar seu próprio jogo com loja virtual: *Zhengtu Network* (2004)¹². Todavia, não tardou para os desenvolvedores perceberem o baixo retorno financeiro por parte de seus usuários, que não tinham capital para adquirir as cópias. Nesse contexto, nasceu a concepção da caixa em um produto *free-to-play* (gratuito para jogar), na qual se dispõe do jogo gratuitamente, porém com a mecânica das caixas em seu conteúdo. Tal estratégia mostrou-se promissora, gerando um lucro de, aproximadamente, US\$ 15 milhões de dólares¹³ somente no consumo dessas caixas de pilhagem¹⁴.

Nessa perspectiva, muitas companhias de jogos eletrônicos abraçaram esse conceito, tornando seus jogos gratuitos e monetizando, exclusivamente, por meio das microtransações. Vejam-se alguns exemplos : *War Thunder*, *World of Tanks*, *Warface* e *Team Fortress 2*.

No ocidente, o fenômeno tardou a chegar, somente aparecendo, em 2009, na plataforma de jogos do *Facebook*¹⁵, permitindo ao jogador pagar para acelerar o progresso no *software*.

2.2 O CONCEITO

Apesar de apresentado, inicialmente, as *loot boxes* (caixas) representam um fenômeno complexo e, em algumas situações, prejudicial. Antigamente, o sujeito se deslocava até uma loja/banca e comprava seu jogo em mídia física (CD/cartucho). Esse cenário cria uma relação entre estabelecimento e consumidor, que adquire um produto na loja. Dessa forma, transmite-se um ambiente de confiança contratual, em que se criam laços comerciais, uma vez que os atores dependem da cooperação mútua. Vê-se que esse cenário ainda é possível, contudo está caindo em desuso.

Curcelli (2018, p. 53) apresentou, em seu trabalho de conclusão, no curso de direito da Universidade Presbiteriana Mackenzie, uma definição curiosa para as caixas:

Uma *Loot Box* é um pacote de itens, equipamentos ou similares obtidos através de uma microtransação digital que oferece tais recompensas com

¹² Disponível em: <http://www.ztgame.com.cn/> . Acesso em: 3 set. 2020. .

¹³ UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE AS FAMIGERADAS LOOT BOXES. Disponível em: <[¹⁴ Termo literal para *Loot Boxes*.](https://www.outerspace.com.br/uma-breve-historia-sobre-as-famigeradas-loot-boxes/#:~:text=O%20primeiro%20game%20a%20ter.de%20MMORPG%20desenvolvido%20pela%20Wizet.> . Acesso em: 3 set. 2020.</p></div><div data-bbox=)

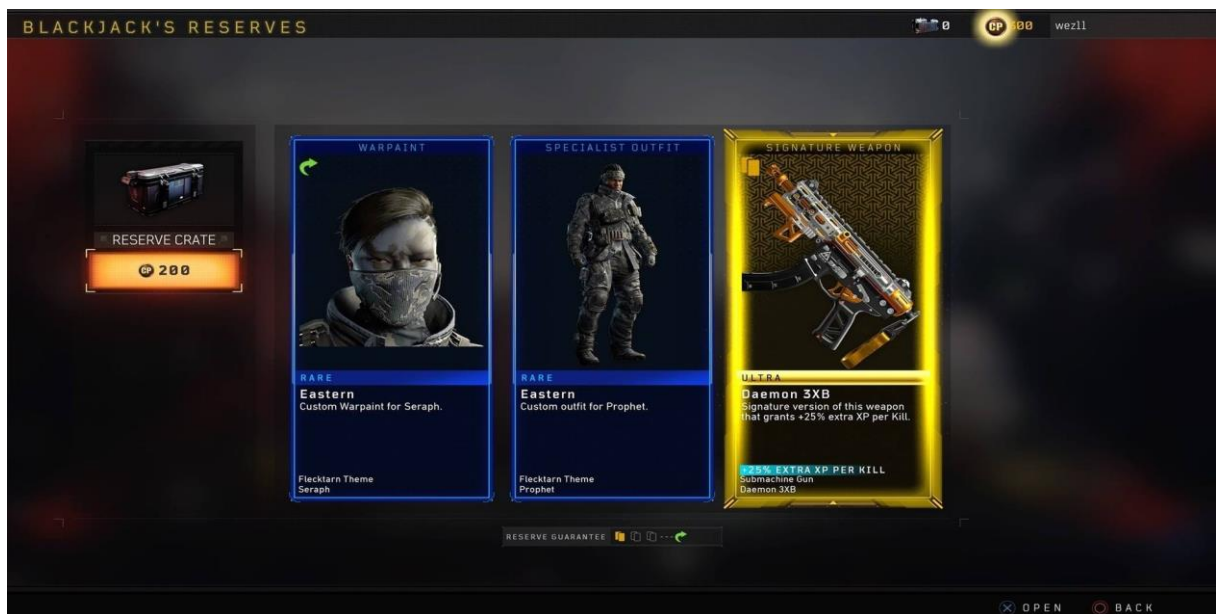
¹⁵ Grow Your Own Farm Online with FarmVille. Disponível em: <<https://www.zynga.com/games/farmville/>>. Acesso em: 10 nov. 2020.

base em um sistema de resultados aleatórios para itens de diferentes raridades dentro do ambiente de um jogo eletrônico.

Tal definição é precisa ao pontuar todos os elementos abrangidos pelas caixas de pilhagem, desde seu propósito até sua problemática.

As *loot boxes* representam uma forma de monetização, criada pelas desenvolvedoras, que pode ser adquirida pelo jogador por meio da loja digital, utilizando capital real. Essa ferramenta acaba por enfraquecer o laço comercial criado por meio da compra de mídias físicas. A priori, os itens da caixa são comprados visando ao ganho de itens melhores que auxiliem o jogador durante a *gameplay*¹⁶, servindo, em alguns casos, até mesmo para desenvolver o nível do personagem. Tal prática foi compreendida como uma atitude mercenária não somente pelos clientes, mas também por governos mundiais. Dentre as empresas criticadas estão as seguintes: *EA*, *Epic Games* e *Blizzard*.

Figura 2 - Sistema de *Loot Box* usado no jogo *Black Ops III*



Fonte: <<https://www.eurogamer.net/articles/2019-02-20-four-months-after-launch-call-of-duty-black-ops-4-gets-loot-boxes-and-theyre-awful>>.

2.3 A DUPLA FUNCIONALIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS

¹⁶ *Gameplay*: Jogabilidade.

Inicialmente, identificou-se o “marco zero” da revolução dos jogos eletrônicos com a plataforma da *Steam*. O jogo, em mídia física, era adquirido pelo jogador diretamente da loja. Antigamente, não existia uma conexão fixa dos consoles com redes de internet; dessa forma, os jogos buscavam apresentar um conteúdo de entretenimento completo (*campanha/singleplayer*). Há, sem sombra de dúvidas, a necessidade de pontuar a dupla função adquirida pelos jogos eletrônicos e seu efeito na relação de consumo junto ao usuário. A chave tênue na classificação da funcionalidade está, sumariamente, na experiência proporcionada pelo jogo eletrônico. Para exemplificar melhor essa suposição, almeja-se trabalhar, nos parágrafos que se seguem, com duas fases perceptíveis no que concerne a essa dupla função.

Nesta primeira fase, que será nomeada, para fins acadêmicos, de *primitiva*, utilizando o conceito de categorização abordado por Wright Mills¹⁷ (1972), o jogo tem a identidade de um produto. Nesse sentido, a relação estabelecida permanece entre o consumidor (jogador/comprador) e o vendedor (loja/banca/quiosque/estabelecimento).

A definição desse produto encontra respaldo na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990 (Código de Defesa do Consumidor), em seu art. 3º, § 1º: “Produto é qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial”. Ora, o jogo em mídia física atende aos preceitos abordados pelo citado Código e, em razão dessa natureza, têm-se o produto em mãos. Caso se evidencie qualquer defeito, esse deverá ser solucionado com o vendedor daquele produto. Seria impensável imaginar que um sujeito, nos anos 1990, pudesse dirigir-se diretamente à desenvolvedora daquele jogo eletrônico e pedir uma cópia nova ou reembolso. Sobre a temática, apresenta-se o entendimento de Ada Pellgrini *et al.* (2019, p.115):

O § 1º do art. 3º do mencionado Código fala em “produto”, definindo-o como qualquer bem, móvel ou imóvel, material ou imaterial. Melhor, entretanto, no nosso entendimento, seria falar-se em “bens” e não “produtos”, mesmos porque, como notório, o primeiro termo é bem mais abrangente do que o segundo, aconselhando tal nomenclatura, aliás, a boa técnica jurídica, bem como a economia política. Tal aspecto fica ainda mais evidenciado quando se tem em conta que no caso se haverá que cuidar de bens como efetivos objetos das relações de consumo, isto é, como o que está entre (do latim *inter + essere*) os dois sujeitos da “relação de consumo”.

¹⁷ Sociólogo americano que abordou a metodologia da categorização como ferramenta essencial do olhar sociológico. Dessa forma, o pesquisador se utiliza da categoria como aliada na etnografia.

Essa fase *primitiva*, que perdura até a atualidade, encontra-se, expressamente reduzida pela possibilidade de se efetuar a compra de jogos em mídia digital proporcionada pela *Steam*, sem contar que foi acompanhada pelos primeiros consoles com conexão via banda larga. O jogo eletrônico ganhou uma nova função, uma nova fase, a qual se chama de *evoluída*. Essa nova fase não só permite a compra em mídia física, como similarmente permite a compra de mídia virtual. O jogo, com função de produto, poderá ser tratado como espécie de serviço, definido no art. 3, § 2º, do Código de Defesa do Consumidor (CDC): “Serviço é qualquer atividade fornecida no mercado de consumo, mediante remuneração, inclusive as de natureza bancária, financeira, de crédito e securitária, salvo as decorrentes das relações de caráter trabalhista”.

Mas o que é essa característica de serviço? Ela se dá graças ao advento da conexão via *internet*, pois agora o consumidor tem uma plataforma de serviços prestados diretamente pelos desenvolvedores, que transmite ao jogador atualizações, adição de conteúdo e correção de problemas na jogabilidade ou defeitos de *software*. Todos esses itens – e muitos outros – somente se tornaram possíveis graças ao movimento trazida pela plataforma.

Para contextualizar esse novo serviço, será usado o exemplo da plataforma *Steam*. Ao adquirir um jogo pela plataforma – caso seja constatado um defeito e/ou impossibilidade de jogabilidade –, o comprador pode contactar o suporte da plataforma e requerer reembolso, sem taxas/multas, sem burocracia. Em 99% dos casos, o dinheiro é restituído. Tal evento faz valer a letra da lei, em especial, o art. 12 do CDC, *in verbis*:

Art. 12. O fabricante, o produtor, o construtor, nacional ou estrangeiro, e o importador respondem, independentemente da existência de culpa, pela reparação dos danos causados aos consumidores por defeitos decorrentes de projeto, fabricação, construção, montagem, fórmulas, manipulação, apresentação ou acondicionamento de seus produtos, bem como por informações insuficientes ou inadequadas sobre sua utilização e riscos.

O mencionado artigo converge a responsabilidade dos desenvolvedores, possibilitando o diálogo. Recorde-se da obra *O conflito* (1858), escrita por Georg Simmel, na qual o autor destaca a funcionalidade dos atores sociais e suas interações. Está-se perante o fenômeno da “tríade social”. A tríade é composta por três, ou mais, atores sociais, em que cada qual exerce sua função social interagindo com os outros atores e gerando sociabilidade no meio.

Esses atores sociais, conectados, formam o que Simmel classificou como “tríade social”, sendo considerado o espectro perfeito das interações sociais, em virtude de sua amplitude de cenários e interações possíveis. O exemplo mais comum atribuído seria o árbitro em uma partida de futebol. Sendo assim, há algumas figuras envolvidas nesse processo, a saber: (i) comprador, (ii) vendedor e (iii) desenvolvedor. No modelo virtual, o desenvolvedor também poderá ganhar característica de vendedor, quebrando, assim, uma das figuras presentes na tríade social. Esse fenômeno, descrito por Simmel, ressalta a superioridade das relações físicas. Quanto mais atores, mais papéis sociais se têm e, por consequência, maior possibilidade de eventos.

2.4 A ADVERSIDADE DAS MICROTRANSAÇÕES

Em tópicos anteriores deste artigo, apresentaram-se aspectos positivos acerca do sistema de microtransações (velocidade, troca de informações, contato direto entre agentes), todavia surge o momento de discorrer acerca dos elementos negativos que abrangem tal prática. Por demasiado tempo, discutiu-se sobre a legalidade das microtransações em jogos eletrônicos, levando alguns países, inclusive, a tomarem medidas drásticas e banirem qualquer monetização virtual.

O principal conflito que circunda o universo das microtransações encontra seu cerne na ausência de intervenção estatal nessa seara e no acesso facilitado por partes de seus usuários. Indubitavelmente, sabe-se que o público-alvo dessas empresas é o público infantojuvenil. Tal fato somado à vigília imprecisa dos genitores, e, em especial, à inocência da criança findam por gerar um ambiente propício ao gasto desenfreando, sem que seja avaliado os futuros estragos. Com isso em mente, uma criança de dez anos, que tem o jogo, pode, seguramente, entrar na loja virtual e adquirir itens que serão pagos com o uso do cartão de crédito de seus progenitores; na realidade, essa hipótese encontra-se consumada no caso do pequeno Jayden-Lee¹⁸, filho de Cleo Duckett, que gastou aproximadamente R\$ 6.000,00 (seis mil reais) de sua mãe ao comprar itens para seu personagem na loja virtual do jogo *Fortnite*.

¹⁸ Criança gasta mais de R\$ 6 mil em "Fortnite" e deixa mãe sem dinheiro. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/09/03/crianca-gasta-mais-de-r-6-mil-em-fortnite-e-deixa-mae-sem-dinheiro.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 4 set. 2020.

No fatídico evento, a senhora Duckett contactou o banco para buscar solucionar o conflito, contudo foi informada que seu filho era de sua responsabilidade assim como suas ações.

Nesse aspecto, outro caso se destacou na mídia, envolvendo uma criança irlandesa de apenas quatorze anos¹⁹, que gastou o salário integral de sua mãe na semana subsequente ao seu depósito, apenas com intuito de adquirir unidades no jogo *Fifa 2018*.

Porém, não são apenas as crianças que se enquadram no rol de vítimas dessa mecânica de monetização, pois o jovem americano Kensgold²⁰ atingiu o exorbitante valor de aproximadamente R\$ 44.000,00 (quarenta e quatro mil reais) gastos apenas com microtransações em um jogo AAA²¹ (saliente-se que os jogos com essa nomenclatura são considerados jogos de grande orçamento, normalmente feitos por grandes desenvolvedores, tais como *Star Wars* e *Battlefront III*. Verificou-se, ainda, que esse mesmo jogo foi palco de inúmeras discussões a respeito do seu sistema de microtransações, em razão de forçar o usuário à compra dos itens para conseguir desenvolver seu personagem. O tema gerou tamanho debate que levou a empresa desenvolvedora do jogo a prestar esclarecimento perante o Parlamento de Comissão Britânico²², onde, nessa oportunidade, alegou que as caixas de pilhagem eram “pequenas caixas de surpresas, um *Kinder ovo*”. Essa declaração contribuiu, de forma decisiva, para o declínio da reputação da empresa *EA Games*, reputação essa que já não caminhava bem, em virtude de uma sequência de decisões equivocadas por parte dos desenvolvedores, desde o sistema de recompensas fraudulentos até preços abusivos em produtos que tornavam o jogo *pay-to-win* (pague para ganhar).

Deve-se levar em consideração o seguinte adendo: a *EA Games* lançou, em 2020, o jogo *NBA 20*, um jogo de basquete com mecânicas de microtransação e, inclusive, um sistema de *loot boxes* que reproduz, fielmente, uma máquina de caça-

¹⁹ Cork mum's warning after son, 14, spends her entire MONTH'S wages playing FIFA 18. Disponível em: <<https://www.irishmirror.ie/sport/soccer/soccer-news/cork-mums-warning-after-son-11699670>>. Acesso em: 4 set.2020.

²⁰ Vício fez jovem de 19 anos gastar mais de R\$ 40 mil em microtransações. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/11/30/vicio-fez-jovem-de-19-anos-gastar-mais-de-r-40-mil-em-microtransacoes.htm>>. Acesso em: 5 set. 2020.

²¹ Jogos classificados pela sigla “Triple A” são jogos desenvolvidos por grandes empresas/desenvolvedores, destarte, o valor cobrado é hiper faturado.

²² EA tells UK Parliament loot boxes are 'quite ethical'. Disponível em: <<https://www.engadget.com/2019-06-20-ea-uk-parliament-loot-boxes-surprise-mechanics.html>>. Acesso em: 6. set. 2020.

níqueis. Ao somar-se com o elemento da acessibilidade, tem-se uma ferramenta temerária nas mãos das crianças que consomem esse serviço.

Figura 3 - Sistema de *loot box* usado no jogo *NBA 20*



Fonte: <https://www.polygon.com/2019/8/28/20837104/nba-2k20-myteam-loot-boxes-ball-drop-triple-threat-slot-machines-trailer-pc-xbox-one-ps4-switch>.

Tratando-se ainda de casos relacionados ao mundo virtual, há o triste relato de Jonathan Peniket²³, um jovem britânico com vinte e um anos, que, meramente, dilapidou todo o fundo universitário deixado por seus pais, atingindo o montante de R\$ 20.000,00 (vinte mil reais). Dinheiro esse gasto nos pacotes de figurinhas *Ultimate Team*²⁴ no jogo *Fifa*. Na verdade, o testemunho de Peniket merece atenção diversa, visto que foi introduzido no universo digital em 2012, quando começou a gastar suas mesadas com pacotes *on-line* de jogadores e cada vez gastando mais sem conhecimento dos pais. Quando completou dezessete anos, recebeu seu primeiro cartão de crédito, o que tornou o vício outrora consumado em uma experiência financeira desenfreada.

Não obstante, no ano de 2017, Peniket recebeu a infortuna notícia de que sua mãe fora diagnosticada com câncer. Dessa forma, o jovem buscou conforto nas horas que passou abrindo pacotes pagos no jogo eletrônico. Por fim, suas contas bancárias foram zeradas e todo dinheiro, juntado pelos pais e avós de Peniket, foi desperdiçado na plataforma virtual. O jovem ainda comenta estar ciente dos prejuízos causados e da maneira que esse vício destruiu seu futuro acadêmico.

²³ Loot boxes: I blew my university savings gaming on Fifa. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/business-53337020>>. Acesso em: 4 set. 2020.

²⁴ O sistema de *Ultimate Team* permite ao jogador vender/comprar jogadores famosos de futebol, com o objetivo de adicioná-los às fileiras de jogo, ganhando vantagem sobre os oponentes.

A empresa desenvolvedora do jogo – *EA Games* – foi questionada sobre o episódio; contudo, mantendo-se na defensiva, alegando que os pacotes de jogadores podem ser comprados com dinheiro do próprio jogo (apenas omitiram o fato de que essa opção de compra leva o triplo do tempo para juntar o valor desejado), e que as atitudes do jovem deveriam ter sido “monitoradas/controladas” pelos responsáveis daquela pessoa. Essa se torna a principal linha de defesa usada pelas empresas desenvolvedoras, afastar a responsabilidade, colocando a culpa exclusiva no jogador por suas ações.

A temática da acessibilidade encontra o dilema da transparência. Existe uma fonte segura de que o jogador receberá seu prêmio? Qual a porcentagem de ganho? Diferentemente dos cassinos, as empresas, na maioria dos países, não são intimadas a apresentar ao público-alvo a porcentagem de vitória ou a quantidade mínima de capital necessário para se ter a chance de pegar um item esporádico. Quase nenhuma empresa publica suas taxas de sucesso, ficando à mera liberalidade da prática. Uma dessas empresas é a *My Games*, que dispõe, em sua página, de um fórum público das porcentagens de cada Caixa.

Figura 4 - Porcentagem das recompensas de caixas

Second Reward		
 F90 MBR Blackwood Card	50 Units / 75 Units / 150 Units 300 Units / 1000 Units	9.2% / 6.13% / 3.06% 1.533% / 0.077%
 Tavor TS12 Custom Blackwood Card	50 Units / 75 Units / 150 Units 300 Units / 1000 Units	9.2% / 6.13% / 3.06% 1.533% / 0.077%
 ACR CQB Custom Blackwood Card	50 Units / 75 Units / 150 Units 300 Units / 1000 Units	9.2% / 6.13% / 3.06% 1.533% / 0.077%
 H&K G28 Blackwood Card	50 Units / 75 Units / 150 Units 300 Units / 1000 Units	9.2% / 6.13% / 3.06% 1.533% / 0.077%
 M134-GAU19b Hybrid Blackwood Card	50 Units / 75 Units / 150 Units 300 Units / 1000 Units	9.2% / 6.13% / 3.06% 1.533% / 0.077%

Fonte: https://warface.fandom.com/wiki/Operation_Blackwood.

Mas por que citar tantos exemplos? Por que exaurir testemunhos de pessoas vítimas de tal mecanismo de microtransações? Para que se possa perquirir no que tange o debate fundamental envolvendo as caixas de pilhagem: será que as *loot boxes*

podem ser consideradas na mesma proporção que jogos de azar? Acredita-se que sim.

Desta linha em diante, objetiva-se apresentar elementos que corroboram a ideia de que as caixas podem ser consideradas espécie de jogo de azar para, em seguida, formular uma solução.

Precede apresentar o conceito dos jogos de azar, que se encontra expresso no Decreto-Lei nº 3.688, de 3 de outubro de 1941, em seu art. 50, § 3º:

Art. 50. Estabelecer ou explorar jogo de azar em lugar público ou acessível ao público, mediante o pagamento de entrada ou sem ele: (...)

§ 3º Consideram-se jogos de azar:

- a) o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;

Analise-se a letra da lei em questão, que diz “exclusiva ou principalmente da sorte”. Recorde-se, ainda, do relato expresso pelo jogo *NBA 20*, sendo possível enxergar, nitidamente, a estrutura de uma máquina de caça-níqueis. Nesse sentido, posicionou-se o ministro Fux:

ADMINISTRATIVO. MANDADO DE SEGURANÇA. BUSCA E APREENSÃO DE MÁQUINAS CAÇA-NÍQUEIS. DECISÃO JUDICIAL ANTERIOR QUE ASSEGUROU A EXPLORAÇÃO DESSAS MÁQUINAS. DECRETO ESTADUAL Nº 4.599/2001 PROIBINDO JOGOS DE AZAR. ILICITUDE DA ATIVIDADE. INEXISTÊNCIA DE DIREITO LÍQUIDO E CERTO. SÚMULA VINCULANTE 02/STF.

1. A exploração e funcionamento de máquinas eletrônicas programadas, denominadas caça-níqueis, videopôquer, videobingo e equivalentes, em qualquer uma de suas espécies, revela prática contravençional, por isso ilícita. Precedentes do STJ: AgRg no REsp 969.362/RS, Primeira Turma, DJ 29.10.2007; REsp 915.559/RS, Primeira Turma, DJ 07/05/2007; REsp 752.546/ES, Primeira Turma, DJ 31/05/2007; AgRg na 1.662/RS, Corte Especial, DJ 11/12/2006; SS REsp 703.156/SP, Quinta Turma, DJ 16/05/2005 e AgRg no AgRg na STA 69/ES, Corte Especial, DJ 06/12/2004.

2. A Súmula Vinculante 02/STF é cristalina ao estatuir: "é inconstitucional a lei ou ato normativo estadual ou distrital que disponha sobre sistemas de consórcios e sorteios, inclusive bingos e loterias".

3. In casu, a proibição de exploração e funcionamento de máquinas de jogos eletrônicos, caça-níqueis, bingos e similares, mercê de configurar ato contravençional descrito no art. 50 da Lei de Contravenções Penais, denota a ausência de direito líquido e certo da empresa, ora Recorrente.

4. Recurso Ordinário desprovido

(STJ - RMS: 21422 PR 2006/0022126-2, Relator: Ministro LUIZ FUX, Data de Julgamento: 16/12/2008, T1 - PRIMEIRA TURMA, Data de Publicação: --> DJe 18/02/2009)

A leitura da supracitada ementa permite afirmar a posição do ministro Fux (à época, ministro do STJ), no que diz respeito à compatibilidade das máquinas com jogos de azar, necessitando de um operador, que deseja receber o prêmio, e máquina; contudo, há uma terceira figura indiretamente oculta, sendo esta do proprietário da máquina, que almeja o fracasso do jogador em alcançar a vitória.

Não obstante tantos relatos trazidos, recentemente, a empresa *EA Games*, ganhadora do título de pior empresa por dois anos consecutivos²⁵, ultrapassou todos os limites ético-morais possíveis, chegando ao ponto de anunciar microtransações pagas com dinheiro real em uma revista infantil²⁶.

Na matéria que expôs a manobra financeira da *EA Games*, encontra-se o seguinte fragmento:

A EA não é estranha às críticas a respeito de sua abordagem agressiva às microtransações. A empresa notoriamente defendeu as compras dentro do jogo em *Star Wars: Battlefront 2* como promoção de "um sentimento de orgulho e realização." Isso levou a uma reação sem precedentes dos fãs de *Star Wars* contra a EA, mas o problema permeia muito mais jogos lançados pela empresa. Por exemplo, comprar todos os DLCs disponíveis para *The Sims 4* custaria bem mais de 500 dólares.²⁷

O anúncio, em questão, conforme se verifica na figura 5, apresentava uma sequência do "passo-a-passo", a fim de orientar o leitor para adquirir melhores jogadores; contudo, deve-se chamar à atenção do leitor para o "passo 2", passo esse que incita à abertura de pacotes com fulcro em personalizar o time com os melhores jogadores do campeonato, porém sem alertar os usuários da exigência de uma troca monetária na abertura desses pacotes (a maneira de adquirir jogadores somente poderá se dar por meio de pagamento em moeda real).

²⁵ Pelo segundo ano, *Electronic Arts* é eleita a pior empresa dos EUA. Disponível em: <http://g1.globo.com/economia/noticia/2013/04/pelo-segundo-ano-electronic-arts-e-eleita-pior-empresa-dos-eua.html#:~:text=A%20produtora%20de%20jogos%20e%20letr%C3%B4nicos,o%20resultado%2C%20em%20ingl%C3%AAs>). Acesso em: 9 nov. 2020.

²⁶ *EA Angers Gamers After Advertising FIFA 21 Microtransactions in Kids' Magazine*. Disponível em: <https://gamerant.com/fifa-21-ea-angers-gamers-advertisements-microtransactions-kids-magazine/>. Acesso em: 10 nov. 2020.

²⁷ No texto original: *EA is no stranger to criticism regarding its aggressive approach to microtransactions. The company famously defended in-game purchases in Star Wars: Battlefront 2 as promoting "a sense of pride and accomplishment." This led to an unprecedented backlash against EA from Star Wars fans, but the issue pervades far more games the company release. For example, purchasing all available DLC for The Sims 4 would cost well over 500 dollars.* .

Figura 5 - Imagem ilustrativa do procedimento para desbloqueio de jogadores adotado pelo Fifa 21



Fonte: <https://gamerant.com/fifa-21-ea-angers-gamers-advertisements-microtransactions-kids-magazine/>

3 DOS TRIBUTOS

Nesta seção, pretende-se abordar, preliminarmente, a questão dos tributos, a fim de contextualizar o leitor, para, então, ingressar na matéria propriamente dita: a tributação incidente sobre jogos eletrônicos.

3.1 TRIBUTOS SÃO NECESSÁRIOS?

Inicialmente, deve-se questionar: até que ponto a retenção monetária obrigatória constitui roubo? Todo brasileiro já escutou/falou, pelo menos uma vez na vida, que a cobrança de tributos se configurava como ato ilegal e coercitivo do Estado. Para dar início à exposição teórica, faz-se necessário apresentar o entendimento de Stephen Holmes *et al* em seu livro *O custo dos direitos: por que a liberdade depende de impostos* (2019, p. 5):

A Declaração de Independência proclama que, “para garantir estes direitos, governos são estabelecidos entre os homens”. A verdade óbvia de que os direitos dependem do governo, ou seja, do Estado, deve-se acrescentar uma lógica rica em implicações: os direitos custam dinheiro e não podem ser protegidos nem garantidos sem financiamento e apoio públicos. Isso vale tanto para os direitos mais antigos quanto para os mais novos (...). Tanto o direito ao bem estar-social quanto o direito à propriedade privada custam

dinheiro para o público. O direito à liberdade contratual tem custos públicos, assim como o direito à assistência médica; o direito à liberdade de expressão tem custos públicos, do mesmo modo que o direito a uma habitação decente. Todos os direitos impõem exigências ao tesouro público.

Na referida obra, cujo título pode causar estranheza ao leitor, em uma leitura preliminar, Holmes *et al* (2019) trazem à baila uma discussão a respeito da necessidade da coleta de impostos como fator essencial para o devido funcionamento da máquina estatal, garantindo não somente direitos públicos, mas também direitos privados.

Diariamente, escuta-se o seguinte bordão: “pago meu IPVA e a rua continua com buracos”. Ora, normalmente, espera-se que o pagamento dos impostos tenha algum retorno por parte do Estado; contudo se esquece que tributos não possuem efeitos vinculativos, ou seja, a manutenção das vias públicas não tem qualquer relação com o recolhimento desse tributo específico. Por mais que se tenham espécies de tributos, ao final todo valor arrecadado compõe um valor universal que é distribuído para cada ente federativo (União, estados e municípios), que usará esse dinheiro público para manter seus órgãos em pleno funcionamento. Nessa questão, Rafael Novais (2018, p. 66) reforça essa tese:

Por exemplo, o pagamento do IPVA realizado pelo proprietário de veículo ao correspondente Estado credor, não lhe garante que as avenidas e ruas em que trafega estarão em boas condições de uso, nem mesmo lhe dá direito a exigir isso daquele ente federativo. A conjuntura social do Estado pode não estar priorizando, naquele momento, a manutenção das vias públicas, mas sim outras áreas de atuação, como saneamento básico, educação pública, hospitais, dentre outros.

Voltando às palavras de Holmes e Sunstein, entra a figura do Estado como responsável por prover, dentro da categorização trazida pelos autores, direitos positivos e negativos: o positivo, sendo a obrigação do Estado em realizar determinada ação; e o direito negativo, que busca coibir essa mesma ação estatal. Nesse sentido, surge, na leitura, a necessidade da atuação desse Estado para garantir o direito de todos os cidadãos, em especial, o direito da propriedade.

Reforçando essa teoria, Leandro Paulsen apresenta sua tese acerca do tema (2019, ps. 19/25/26):

O Estado, como instituição indispensável à existência de uma sociedade organizada, depende de recursos para sua manutenção e para a realização dos seus objetivos. Isso independe da ideologia que inspire as instituições políticas, tampouco do seu estágio de desenvolvimento. A tributação é inerente ao Estado, seja totalitário ou democrático. Independentemente de o

Estado servir de instrumento da sociedade ou servir-se dela, a busca de recursos privados para a manutenção do Estado é uma constante na história.

(...)

A tributação, em Estados democráticos e sociais, é instrumento da sociedade para a consecução dos seus próprios objetivos. Pagar tributo não é mais uma submissão ao Estado, tampouco um mal necessário.

(...)

Não há mesmo como conceber a liberdade de expressão, a inviolabilidade da intimidade e da vida privada, o exercício do direito de propriedade, a garantia de igualdade, a livre iniciativa, a liberdade de manifestação do pensamento, a livre locomoção e, sobretudo, a ampla gama de direitos sociais, senão no bojo de um Estado democrático de direito, social e tributário

Nesse sentido, a maneira de o Estado garantir a plenitude dos direitos será por meio do recolhimento dos tributos daqueles sujeitos que compõem a sociedade. Sendo assim, pagar impostos configura um dever instituído pelo Estado, que usará de mecanismos legais para punir aqueles que não cumprirem suas obrigações tributárias, seja pela ação, seja pela omissão. Aqui surge a importância – e obrigatoriedade – do ato de tributar, conforme Holmes *et al* (2019):

Para fazer tudo isso, primeiro o Estado precisa coletar dinheiro por meio da tributação e, depois, usar esse dinheiro de maneira inteligente e responsável. A imposição de direitos pressuposta pelos mercados que funcionam bem sempre envolve “tributação e gastos públicos.

É latente a posição pró-Estado desses autores. Em tese contrária, surge a doutrina de Anis Kfoury Jr. (2018, p. 79), que ganha uma conotação crítica para essa obrigação de suprir o Estado por meio dos tributos:

Ainda hoje remanescem duas obrigações impostas ao cidadão, as quais o Estado não supre por meio de licitação ou com a contratação profissional, quais sejam: o alistamento militar obrigatório e a atuação do mesário requisitado pela Justiça Eleitoral. O Estado, para fazer frente às suas despesas, cobra tributos do cidadão, sendo que o Direito Tributário consiste no ramo do Direito que tem por finalidade definir os critérios em que essa cobrança possa ser feita, estabelecendo os limites da atuação estatal, bem como regras e procedimentos para o exercício do direito de tributar.

Dessa forma, no item que se refere ao entendimento do tributo, traz-se a análise de Luís Eduardo Schoueri (2019, p. 22)

Difícilmente se encontrará quem sustente com seriedade o desaparecimento do Estado como forma de organização política. A existência de um Estado implica a busca de recursos financeiros para sua manutenção. Historicamente, pode-se contemplar a existência de tributos desde tempos imemoriais. As mais primitivas formas de organização social já relatavam alguma espécie de cobrança para os gastos coletivos, como os dízimos,

cobrados no século XIII a.C. sobre frutos, carnes, óleo e mel. Na antiguidade, os tributos não eram cobrados de toda a sociedade. Ao contrário, os cidadãos, livres, não se sujeitavam ao pagamento de tributos. Os homens livres tinham, por certo, deveres para com a coletividade, mas estes não tinham a natureza de sujeição. Na verdade, não havia distinção entre o cidadão e a coletividade; melhor dizendo: a cidadania se exercia coletivamente. Livre somente era o que se inseria em sua polis. A tal liberdade opunha-se a situação dos povos vencidos. Afinal, era bastante difundido, na antiguidade, o direito de tornar escravos os prisioneiros de guerra.

A questão que se busca apresentar, preliminarmente, é a de que o “imposto” – na nomenclatura popular – não pode ser considerado roubo, uma vez que sua retenção constitui elemento imprescindível à manutenção do Estado Democrático de Direito. A revolta do brasileiro está no fato da elevada carga tributária (porcentagem relacionada com o tributo arrecadado e a riqueza produzida) empregada no Brasil, somada ao retorno mínimo dos altos valores retidos a título de tributos. Curiosamente, entra em jogo o Direito Tributário, que busca o fulcro na regulamentação e legalidade do contribuinte perante órgãos tributários, evitando, assim, abusos ou cobranças ilegais/exorbitantes.

Nas estatísticas levantadas por Paulsen, a carga tributária brasileira atinge a marca dos 32,42% e acredite-se: alguns países atingem o percentual de 50,88% – sendo o caso da Dinamarca. O cerne da questão refere-se ao que se já apontou neste artigo: a dificuldade está atrelada ao retorno dessa taxa elevada de arrecadação, fato esse gerado pela noção do contribuinte, ciente do que se paga com a experiência do baixo retorno. Cabe destacar que a informação trazida por Leandro Paulsen encontra-se desatualizada, uma vez que, segundo informações do *Portal Tributário*²⁸, houve um aumento 38% da carga tributária em relação ao último índice divulgado. Nesse mesmo portal, pode-se verificar a existência (até a data de redação deste artigo) de um montante de 92 tributos²⁹ federais, estaduais e municipais.

Usando de caso meramente exemplificativo, durante uma viagem ao Paraguai, participamos em um debate acalorado sobre as condições econômicas do país, debate esse que relevou uma situação peculiar, uma vez que o salário mínimo no referido país alcança o valor de, aproximadamente, \$500,00 (quinhentos) dólares; em contrapartida, na época, o salário brasileiro atingia o valor de meros \$200,00 (duzentos) dólares. Tal fato chocou um grupo de paraguaios, que, quando

²⁸ Boletim Tributário e Contábil: 9.11.2020. Disponível em:

<https://portaltributario.tumblr.com/tagged/boletim-fiscal>. Acesso em: 12 nov. 2020.

²⁹ GUIA TRIBUTÁRIO ON-LINE. Disponível em: <http://www.portaltributario.com.br/guia.htm>. Acesso em: 12 nov. 2020.

questionados sobre os impostos, alegou: “nossa carga tributária é baixíssima, quase não pagamos impostos; nesse sentido, o retorno de benefícios e manutenção da cidade é, igualmente, mínimo”.

Todavia, para compreender o tributo, há a necessidade de se conhecer seu conceito. Sendo assim, busca-se a definição apresentada pelo art. 3º do Código Tributário Nacional (CTN):

Art 3º. Tributo é 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.

Em conformidade, Silvio Crepaldi (2019, p. 50) apresenta seu conceito de tributo, com base no supracitado artigo:

O tributo é a receita derivada, compulsoriamente lançada e arrecadada pelo Estado, na forma da lei, em moeda corrente ou em valor que por ela se possa exprimir, sem contraprestação diretamente equivalente, cujo montante é aplicado na execução das finalidades que lhe são próprias. Caracteriza-se pela compulsoriedade, pelo pagamento em dinheiro ou valor equivalente, pelo seu caráter não punitivo, pela previsão legal e por sua cobrança vinculada, sem margem de discricionariedade.

A priori, a redação presente no texto legislativo permite considerar uma noção universal do tributo, contudo serão identificados os tributos incidentes sobre jogos eletrônicos, a saber: impostos e taxas. .

A análise deve-se ater, inicialmente, aos impostos, espécie principal dentre os tributos. Etimologicamente, a origem da palavra imposto, *imponere* (impor). A priori, entende-se pela contribuição devida por toda pessoa, seja física ou jurídica, para com o Estado. Sumariamente, o imposto adquire carga coercitiva, uma vez que o cidadão não pode optar pelo não pagamento do imposto. Negar-se a pagar tal tributo poderá levar a pessoa (física/jurídica) a se enquadrar em um dos incisos presentes no art. 1º da Lei nº 8.137/1990, *in verbis* (grifo nosso):

Art. 1º Constitui crime contra a ordem tributária suprimir ou reduzir tributo, ou contribuição social e qualquer acessório, mediante as seguintes condutas:

I - **omitir** informação, ou prestar declaração falsa às autoridades fazendárias;

II - **fraudar** a fiscalização tributária, inserindo elementos inexatos, ou omitindo operação de qualquer natureza, em documento ou livro exigido pela lei fiscal;

III - **falsificar** ou alterar nota fiscal, fatura, duplicata, nota de venda, ou qualquer outro documento relativo à operação tributável;

IV - **elaborar**, distribuir, fornecer, emitir ou utilizar documento que saiba ou deva saber falso ou inexato;

V - **negar ou deixar de fornecer**, quando obrigatório, nota fiscal ou documento equivalente, relativa a venda de mercadoria ou prestação de serviço, efetivamente realizada, ou fornecê-la em desacordo com a legislação.

(...)

De maneira inversa, existem as taxas, que não possuem caráter obrigatório/coercitivo. Na doutrina de Eduardo Sabbag (2018, p. 86):

A taxa é tributo vinculado à ação estatal, sujeitando-se à atividade pública, e não à atividade do particular. Deverá ser exigida pelas entidades impositoras (União, Estados, Municípios e Distrito Federal), não se admitindo a exigência em face de atuação de empresa privada. De modo diverso do imposto, é exação bilateral, contraprestacional e sinalagmática. Seu disciplinamento vem do art. 145, II, da CF, c/c os arts. 77 a 79 do CTN.

Nesse contexto, a taxa ganha característica remuneratória, servindo de tributo sem finalidade fiscal, uma compensação pelo “excelente” serviço prestado pelo Estado.

3.2 DO FATO GERADOR

Para este trabalho, especificamente, partir-se-á da concepção de que todo tributo está, diretamente, vinculado ao fato gerador, apesar de hipóteses divergentes. Não há se falar em impostos ou taxas, sem a presença desse fato gerador. Tal artifício é uma medida usada para evitar retenção abusiva, uma vez que somente nascerá um tributo na presença de fatos que justifiquem, ao legislador, a criação de novo tributo.

Alexandre Mazza (2018, p. 619) realiza uma comparação sutil que permite diferenciar o fato gerador da hipótese de incidência:

A hipótese de incidência é a descrição normativa da situação, integrando o mundo normativo. Exemplo: “ser proprietário de veículo automotor” (hipótese de incidência do IPVA). Já o fato gerador é a ocorrência concreta da situação descrita na hipótese de incidência, pertencente ao mundo concreto. Exemplo: Fulano é proprietário de veículo automotor.

Paulsen (2019, p. 266), por sua vez, posiciona-se da seguinte maneira:

A lei, ao instituir determinado tributo, estabelece a sua hipótese de incidência, ou seja, a previsão abstrata da situação a que atribui o efeito jurídico de gerar a obrigação de pagar. Rigorosamente, pode-se distinguir tal previsão abstrata (hipótese de incidência) da sua concretização no plano fático (fato gerador). A hipótese de incidência integra o antecedente ou pressuposto da norma tributária impositiva. O fato gerador é a própria situação que, ocorrida, atrai a incidência da norma.

Sendo assim, acredita-se que o fato gerador se destaca na figura de um evento que finda por atrair a incidência do tributo. Nesse caso, o jogo eletrônico acaba gerando o fato gerador que traz para si os tributos de importação, industrialização, mercadoria, entre outros que serão elucidados no tópico que se segue.

3.3 DOS TRIBUTOS INCIDENTES EM JOGOS ELETRÔNICOS

Apresentado o conceito de tributo na seção anterior, o fundamental dos tributos, discorrer-se-á, nesta seção, sobre os tributos que incidem e influenciam no valor final dos jogos eletrônicos comercializados no Brasil. O Brasil opera com uma incidência tributária que pode atingir a marca elevada de 72% sobre jogos eletrônicos e consoles. Em uma matéria publicada pela *Cointimes*³⁰, diversas estatísticas foram levantadas no que tange à tributação brasileira. Para facilitar a visualização, apresenta-se, a seguir, uma tabela com os principais tributos incidentes, sua competência, variação de alíquota e a alíquota aplicada aos jogos:

Tabela 1 – Tributos incidentes em jogos eletrônicos

TRIBUTO	COMPETÊNCIA	VARIAÇÃO DE ALÍQUOTA	ALÍQUOTA APLICADA
ICMS	Estados e DF	7% a 35%	≅ 25%
IPI	União	0% a 30%	≅ 20%
PIS/COFINS	União	1,65% e de 7,6%	≅ 7,6%
II	União	60%	≅ 20%

Fonte: *Cointimes*.

³⁰ “30% VAI AO GOVERNO E 25% À STEAM”: entenda o “inferno fiscal” dos games no Brasil. Disponível em: <https://cointimes.com.br/30-vai-ao-governo-e-25-a-steam-entenda-o-inferno-fiscal/>. Acesso em: 13 nov. 2020.

A análise dessas porcentagens permite concluir que a incidência tributária sobre jogos eletrônicos é elevada. Atualmente, um jogo de alto orçamento chega a custar \$60,00 (sessenta) dólares³¹, valor bem elevado por si só; caso esse valor seja convertido, por exemplo, usando-se o valor fechado de seis reais, ter-se-ia um jogo que custaria R\$ 120,00 (cento e vinte reais), contudo a realidade é adversa, pois alguns jogos vendidos, em território nacional, podem alcançar o valor superior a R\$ 250,00 (duzentos e cinquenta) reais. Ainda nessa vertente, o preço de um console, por exemplo, do *XBOX One* alcança valores maiores ainda, conforme mostra a figura 6, que contém imagem cedida pelo *site Cointimes*:

Figura 6 - Comparação dos preços do console *XBOX One*



Fonte <: <https://cointimes.com.br/30-vai-ao-governo-e-25-a-steam-entenda-o-inferno-fiscal/>>

Conforme se alegou, em relação aos jogos eletrônicos, comprar um console no Brasil, preliminarmente, significa comprar um para uso pessoal e outro para o Fisco. Essa tributação termina por incentivar a pirataria no país, além de incentivar o consumidor a adquirir o console durante viagem ao exterior. Recentemente, chegou ao mercado, o mais novo console da Microsoft, o *Xbox Series X*, cujo preço no Brasil é de aproximadamente R\$ 7.000,00 (sete mil reais), o que representa um recorde de venda.

Pensando nisso, o deputado federal Kim Kataguiri apresentou um estudo ao Ministério da Economia, que visa justamente à redução dos tributos incidentes jogos

³¹ Disponível em: <https://pc.warface.com/en/shop/> . Acesso em: 7 nov. 2020.

eletrônicos e consoles³². Tal estudo levanta alguns questionamentos acerca da elevada carga tributária incidente sobre jogos eletrônicos.

3.4 A ANÁLISE DA TRIBUTAÇÃO E LEGALIDADE DAS *LOOT BOXES*

Nesta seção, almeja-se vincular todos os pontos abordados em seções anteriores.

Seria possível a tributação do sistema de caixas? De maneira objetiva, parte-se da tese de que a tributação do sistema de caixas não só estaria configurado como impossível, mas também inviável, em razão da natureza financeira desse sistema. Outro aspecto seria o respeito aos princípios tributários, tal qual a dupla tributação, em que não será possível a incidência de tributos idênticos no mesmo fato gerador. Cabe lembrar da redação presente na **seção 2.3** deste artigo: “A dupla funcionalidade dos jogos eletrônicos”. Nela, evidencia-se que uma das funcionalidades apresentadas seria a do produto com natureza de serviço, este tributo teria a incidência do imposto sobre serviço (ISS). Ora, se o jogo eletrônico já possui incidência de ISS na sua carga tributária, pelo princípio da bitributação, não seria cabível aplicar o mesmo tributo a um elemento que já se encontra integrado ao jogo. Defender tese contrária significaria a violação de princípios básicos, levando à ilegalidade. Não obstante essa ilegalidade, cogitar tributar uma transação financeira virtual exigiria um controle estatal de magnitude extraordinária. Tal modelo de intervenção é possível e acontece, por exemplo, na China. Os chineses têm um sistema de pesquisa (*Google*) exclusivo, uma *internet* exclusiva e, principalmente, um controle estatal forte. Tanto que no tocante às *loot boxes*, o governo chinês conseguiu tributar qualquer microtransação em níveis alarmantes e ainda limitou a quantia financeira que cada jogador chinês poderia gastar com esse sistema financeiro. Certamente, o Brasil não possui capacidade para fiscalizar e tributar algo tão abstrato e tão evasivo, não apenas em matéria de microtransação, mas também em qualquer aspecto dentro da tributação virtual.

Tributação essa, que se torna uma realidade preocupante a cada dia, em detrimento das mudanças econômicas e evolução tecnológica. Essa tributação digital é um fato a ser ponderado pelo sistema tributário brasileiro que, pasmem, o CTN data

³² KIM KATAGUIRI PROPÕE REDUÇÃO DE IMPOSTOS. Disponível em: <https://noticias.r7.com/prisma/r7-planalto/kim-kataguiiri-propoe-reducao-de-imposto-sobre-videogames-23092020>. Acesso em: 2 fev. 2020.

de 1966. Torna-se mais do que necessário uma reforma tributária, que se adeque ao formato digital/virtual. Nessa perspectiva, Celso de Barros *et al* (2019, p. 21), em artigo científico intitulado “A tributação na era digital e os desafios do sistema tributário no Brasil”, ressaltam a necessidade de mudanças no sistema tributário brasileiro no contexto da revolução digital:

A economia digital implica desafios e perplexidades ainda não articulados. Muda a forma como nos comunicamos, consumimos e trabalhamos. Surgem novos negócios e formas de comércio. Aumenta o fluxo de capital. Ganham importância crescente os bens intangíveis. O sistema tributário precisa também mudar: adaptar-se aos desafios impostos pela revolução digital. Crescem os indícios de que muitos dos atuais tributos vão se tornar em breve obsoletos, diante do dinamismo do comércio eletrônico e da nova economia. Renda, consumo e emprego foram profundamente afetados pelos novos valores, formas de negócio e de trabalho atuais. Os três pilares da tributação do século XX foram abalados pela revolução digital em curso. Embora haja muita literatura e discussão sobre como as modificações estruturais afetarão cada uma dessas variáveis macroeconômicas e mesmo sobre como modernizar a cobrança de tributos, permanece incipiente o debate sobre as mudanças necessárias nos sistemas tributários.

Destaque-se que tributar as *loot boxes* seria uma ação torpe, frágil. Nesse sentido, Érica Elisa Dani (2005, p. 52), em sua monografia, pontua outro dilema presente nessa tributação:

Uma característica fundamental que cabe ao ordenamento jurídico é o dinamismo de seus preceitos, que permite a adequação das normas jurídicas às constantes evoluções nos diversos campos da atividade humana. Ressalva-se que, evidentemente, seria impossível abranger no texto legal todos os casos que se verificar em concreto, o que causa lacunas na legislação, tornando-se assim inevitável a necessidade de uma intervenção por parte do legislador. Um dos conflitos existentes em relação à tributação dos bens digitais no Brasil, e que ocupa uma posição de destaque, é que estes bens, são tributados como serviços, enquanto os seus correlativos tradicionais, como mercadorias.

Por fim, evidencia-se o conflito entre o avanço tecnológico e o antiquado sistema tributário brasileiro, que se encontra estagnado em um lapso temporal que apenas contava com questões financeiras concretas.

4 CONCLUSÃO

Ao longo deste artigo, analisou-se o fenômeno das caixas de pilhagem, suas origens e conflitos. Discorreu-se brevemente sobre a evolução tecnológica dos jogos eletrônicos, destacando-se sua transição de mídia física para virtual e seu impacto econômico latente. Na sequência, apresentou-se o conceito das *loot boxes* (caixas de pilhagem), dando-se relevância ao conflito existente no uso dessa mecânica que, uma vez utilizada de forma inadvertida, gera prejuízo ao usuário do jogo.

Abordaram-se os princípios do direito tributário à luz dos textos dos principais autores dessa área, tais como Paulsen, Sabbag, Cassone e outros. Apresentaram-se os conceitos dos tributos que incidem sobre os jogos eletrônicos e a relevância do fato gerador na questão tributária. Respondeu-se à questão referente à tributação dessas caixas, bem como de seu déficit perante a desatualizada legislação tributária brasileira. Ressaltou-se, também, a ausência de legislação nacional no que diz respeito às caixas de pilhagens. De forma gradativa, destacou-se, no artigo, a crescente pressão dos governos em penalizar a prática desse sistema de microtransações, também denominado de pilhagem, assim como as penalidades infligidas que podem variar da tributação alta até a vedação integral do mecanismo.

A monetização virtual é uma realidade, uma vez que, a cada dia, publica-se uma nova matéria abordando tal temática ou um debate público que visa à tributação de algo outrora não tributado.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Daniel Rodrigues. **O impacto das microtransações num mundo digital**. Portugal: 2019. 51 f. Dissertação (Mestrado em Gestão e Estratégia Industrial) – Universidade de Lisboa, Portugal, 2019.

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. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l5172compilado.htm>. Acesso em: 10 nov. 2020.

BRASIL. **Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990**: Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm>. Acesso em: 10 de nov. 2020.

BRASIL. **Lei nº 10.406, de 10 de janeiro de 2002:** Institui o Código Civil. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2002/l10406compilada.htm>. Acesso em: 10 nov. 2020.

CASSONE, Vittorio. **Direito tributário.** 28. ed. São Paulo: Atlas, 2018.

CÔRREA, João Vitor Gomes. **A legalidade das loot boxes em jogos eletrônicos.** Disponível em: <<https://jus.com.br/artigos/83238/a-legalidade-das-loot-boxes-em-jogos-eletronicos#:~:text=O%20consumidor%2C%20deve%20comprar%20as,elas%20esta r%C3%A3o%20presentes%20nos%20jogos>>. Acesso em: 8 out. 2020.

CREPALDI, Silvio. **Planejamento tributário:** teoria e prática. 3. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.

CURCELLI, Marco César Passos. **Loot boxes e o mercado de consumo no brasil.** São Paulo: 2018. 69 f. Monografia (Graduação em Direito) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2018.

DANI, Érica Elisa. **aspectos conceituais da tributação de bens digitais.** Florianópolis: 2005. 58 f. Monografia (Graduação em Ciências Contábeis) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

FAVACHO, Fernando Gomes. **Definição do conceito de tributo.** São Paulo: 2010. 150 f. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

GRINOVER, Ada Pellegrini *et al.* **Código brasileiro de defesa do consumidor:** comentado pelos autores do anteprojeto: direito material e processo coletivo: volume único. 12. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2019.

JUNIOR, Anis Kfourri. **Curso de direito tributário.** 4. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

MAZZA, Alexandre. **Manual de direito tributário.** 4. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

MILLS, Wright. **A imaginação sociológica.** 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

NETO, Celso B. C; AFONSO, José R. R; FUCK, Luciano F. A tributação na era digital e os desafios do sistema tributário no Brasil. **Revista Brasileira de Direito**, Passo Fundo. vol. 15, n. 1, p. 145-167, jan.-abr., 2019. Disponível em: <<https://seer.imed.edu.br/index.php/revistadedireito/article/view/3356/2344>>. Acesso em: 5 out. 2020.

NOVAIS, Rafael. **Direito tributário facilitado.** 3. ed. rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2018.

PAULSEN, Leandro. **Curso de direito tributário completo.** 10. ed. São Paulo: Saraiva Educação: 2019.

SABBAG, Eduardo. **Direito tributário essencial**. 6. ed. - rev., atual. e ampl. Rio de Janeiro: Forense; São Paulo: Método, 2018.

SIMMEL, Georg, O conflito como sociação. (Tradução de Mauro Guilherme Pinheiro Koury). RBSE – **Revista Brasileira de Sociologia da Emoção**, v. 10, n. 30, pp. 568-573. ISSN 1676- 8965, Disponível em: <<http://www.cchla.ufpb.br/rbse/SimmelTrad.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2020.

SCHOUERI, Luís Eduardo. **Direito tributário**. 9. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.