

TRATAMENTO TRIBUTÁRIO SOBRE PLATAFORMAS DE NEGÓCIOS DIGITAIS E O CENÁRIO DOS E-SPORTS

GABRIEL AMASONAS

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS (UNICAMP)

OTAVIO GOMES CABELLO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS (UNICAMP)

CRISTIANO MORINI

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS (UNICAMP)

Agradecimento à orgão de fomento:

Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão -
FAPEMA.

TRATAMENTO TRIBUTÁRIO SOBRE PLATAFORMAS DE NEGÓCIOS DIGITAIS E O CENÁRIO DOS E-SPORTS

Introdução

Plataformas digitais mudaram o mundo, possibilitando o surgimento dos e-Sports. Emana o comércio digital de bens intangíveis que movimenta milhões e representa o desafio para tributação em todo o mundo. A economia digital impôs a falta de demanda por presença física, mudanças disruptivas permitiram que empresas possam ofertar seus serviços e produtos no mundo todo, possibilitando aumento nos faturamentos em bases globais. O assunto é complexo, uma vez que é possível pagamentos em criptomoedas, o que acrescenta maior de complexidade nos controles, regulação e tributação pelo poder público.

Problema de Pesquisa e Objetivo

Sob este aspecto incerto e abrangente, a pergunta de pesquisa que direciona este trabalho é: Quais são os tratamentos tributários possíveis sobre plataformas digitais e os possíveis impactos sobre o cenário dos e-Sports no Brasil? O objetivo é analisar o tratamento tributário pertinente às plataformas de negócios digitais e os possíveis impactos sobre o e-Sports no Brasil, descrevendo a experiência nacional e internacional. Com objetivo específico de capturar a opinião e percepção de especialistas sobre desenho do tratamento tributário que se pretende alcançar no futuro e levantar proposições.

Fundamentação Teórica

Economia digital segundo Akhmadeev et al. (2019) é uma área de pesquisa relevante. O desafio é dos fornecedores de produtos e serviços digitais que estão localizados fora do país (Rocha, 2020). Geringer (2021) pondera que não é claro se os impostos digitais poderão superar os desafios fiscais decorrentes da digitalização da economia. O crescimento global da indústria de jogos de computador é representativo da transformação social e cultural (HUTCHINS, 2008). Sobre o consumidor brasileiro, somente 31,4% do público consumidor não costuma gastar com jogos (Pesquisa Game Brasil, 2024).

Metodologia

Abordagem qualitativa, exploratória, descritiva, bibliográfica e documental, o instrumento de pesquisa para revisão sistemática da literatura foi o ProKnow-C, evidenciando a lacuna de pesquisa sobre os temas tributação, plataformas digitais e esportes eletrônicos. O procedimento técnico de coleta de dados foi o painel de especialistas que contou com oito entrevistados. A partir da técnica de análise de conteúdo, este trabalho utiliza o software de apoio à pesquisa qualitativa NVivo.

Análise dos Resultados

Os resultados encontrados destacaram que sobre o tema em debate não houve consenso entre os especialistas e, por se tratar de um assunto novo, apresenta pouca literatura, o que possibilitou formular proposições e aproximar essa pesquisa de outras descobertas.

Conclusão

O comércio digital não possui fronteiras, o que desestruturou o pensamento tradicional sobre tributação. A transação de bens intangíveis típica do cenário dos e-Sports é fruto da servicificação da economia, estando a regulação fiscal sempre um passo atrás da realidade e, sobre a realidade da maioria dos municípios brasileiros, possuem uma estrutura fiscal inconsistente, dificultando a aplicação da regra tributária. A modernização do sistema tributário brasileiro é imperativa para

acompanhar as mudanças da economia digital e maximizar a arrecadação sem prejudicar o desenvolvimento econômico.

Referências Bibliográficas

Kocurek (2012), Parker; Van Alstyne; Choudary (2016), Akhmadeev et al. (2019), Scarcella (2020), Rocha (2020), Lannes; Gioia; Amorim (2022), Shaheer; Kim; Li (2022), Geringer (2021), Spinosa; Chand (2018), Thomas (2018), Frenken et al. (2020), Fossati; Navarro (2021), Blotta; Francischelli (2020), (OECD, 2014), (Online Computer and Video Games OECD, 2021), Hamari; Sjöblom (2017), Karhulahti (2017), Thomas et al. (2019), Hutchins (2008), (NEWZOO, 2022), (Pesquisa Game Brasil, 2024), Correia Neto; Afonso; Fuck (2019) Fossati; Meneses (2021), Papis-Almansa, (2019), etc.