Receita Federal
Coordenação-Geral de Tributação

Solução de Consulta nº 98.334 - Cosit

Data 21 de agosto de 2019

Processo

Interessado

CNPJ/CPF

ASSUNTO: CLASSIFICAÇÃO DE MERCADORIAS

Código NCM: 9504.50.00 - Ex 01 da Tipi

Mercadoria: Aparelho de controle para jogo de vídeo, utilizado em máquinas de vídeo game (consoles) ou computadores, de conexão por fio, com cerca de nove botões para comando e dois motores para vibração, denominado joystick ou gamepad.

Dispositivos Legais: RGI 1 (Nota 5 do Capítulo 84 e Nota 3 do Capítulo 95), RGI 6 e RGC/Tipi 1, da NCM/SH, constante da TEC, aprovada pela Resolução Camex nº 125/2016, e da Tipi, aprovada pelo Decreto nº 8.950/2016, e Nesh, aprovadas pelo Decreto nº 435/1992, e atualizadas pela IN RFB nº 1.788/2018, e alterações posteriores.

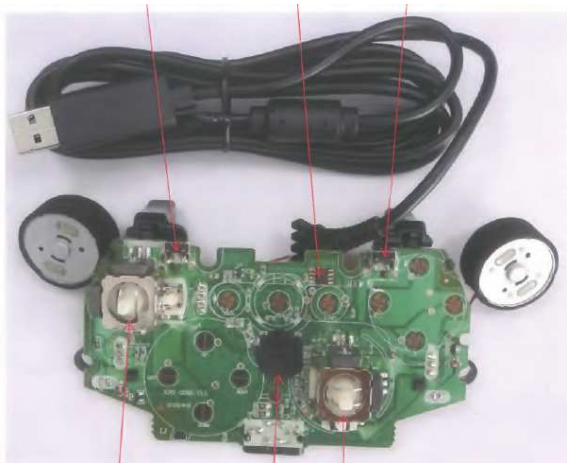
Relatório

O Interessado consulta, com base na Instrução Normativa RFB nº 1.464/2014, quanto à classificação de mercadoria na Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM/SH), constante da Tarifa Externa Comum (TEC), aprovada pela Resolução Camex nº 125/2016, e da Tabela de Incidência do Imposto sobre Produtos Industrializados (Tipi), aprovada pelo Decreto nº 8.950/2016, e alterações posteriores. A mercadoria foi especificada pelo Interessado da seguinte forma:

2. Identificação da mercadoria:

(.....)

4. Imagens:



5. Informações complementares:

Relatório de Análise Técnica juntado pelo Interessado:

A Multilaser Industrial S/A, CNPJ Nº 59.717.553.0006-17, sediada em São Paulo, Capital, na Avenida Faria Lima 1811 15º andar, e unidade fabril localizada na cidade de Extrema, Minas Gerais, na Rua Josepha Gomes de Souza 382, encaminha este documento com o intuito de esclarecer a funcionalidade e aplicação do produto JS063 (Controle Game Multilaser Dual Shock Preto Xpad Pc/Xbox360), a fim de abrir o processo de consulta técnica junto à Receita Federal.

1) **Descrição do Controle com sua aplicação e funcionalidades:**

Aplicação: Trata-se de um Controlador de Jogo para Xbox 360 e Computador.

Funcionalidades: O controle é um dispositivo de entrada do tipo gamepad/joypad, usado para controlar um videogame, sendo este modelo compatível para o console Xbox e para Computador. Ele é um tipo de controlador de jogo para videogames que é utilizado segurando com as duas mãos, geralmente utilizando os dois polegares para acionar os botões de ação centrais os direcionais de comandado e os dedos indicador e médio para acionar os botões de ação frontais.

Fundamentos

Identificação da mercadoria:

6. O processo cuida de determinar a correta classificação fiscal de um aparelho de controle usado pelos usuários de jogos de vídeo (vídeo games), que pode ser conectado, por

fio, tanto a uma máquina de vídeo game (console) quanto a um computador. O aparelho possui cerca de nove botões para comandar a operação dos jogos e dois pequenos motores de vibração para dar sensação de realidade ao jogador. Denomina-se comercialmente joystick ou gamepad.

Classificação da mercadoria:

7. A classificação fiscal de mercadorias fundamenta-se, conforme o caso, nas Regras Gerais para a Interpretação do Sistema Harmonizado (RGI) da Convenção Internacional sobre o Sistema Harmonizado de Designação e de Codificação de Mercadorias, nas Regras Gerais Complementares do Mercosul (RGC/NCM), nas Regras Gerais Complementares da Tipi (RGC/Tipi), nos pareceres de classificação do Comitê do Sistema Harmonizado da Organização Mundial das Aduanas (OMA) e nos ditames do Mercosul, e, subsidiariamente, nas Notas Explicativas do Sistema Harmonizado (Nesh), conforme estabelece o artigo 2º da Instrução Normativa RFB nº 1.464/2014.

8. A RGI/SH 1 dispõe que os títulos das Seções, Capítulos e Subcapítulos têm apenas valor indicativo e, para os efeitos legais, a classificação é determinada pelos textos das posições e das notas de Seção e de Capítulo e, desde que não sejam contrárias aos textos das referidas posições e notas, pelas Regras seguintes (RGI/SH 2 a 5). A RGI/SH 6, por sua vez, dispõe que a classificação de mercadorias nas subposições de uma mesma posição é determinada, para os efeitos legais, pelos textos dessas subposições, entendendo-se que apenas são comparáveis subposições do mesmo nível.

9. De acordo com a Regra Geral Complementar (RGC-NCM 1), as Regras Gerais para Interpretação do Sistema Harmonizado aplicam-se, *"mutatis mutandis"*, para determinar, dentro de cada posição ou subposição, o item aplicável e, dentro deste último, o subitem correspondente, entendendo-se que apenas são comparáveis desdobramentos regionais (itens e subitens) do mesmo nível.

10. Citada a legislação pertinente, passa-se a analisar o correto enquadramento na NCM/TEC/Tipi da mercadoria submetida à consulta.

11. O Interessado pretende caracterizar o aparelho controlador como uma unidade de entrada de máquinas automáticas para processamento de dados e, assim, classificá-lo na posição NCM/SH 84.71, cujo texto é:

> *" 84.71 - Máquinas automáticas para processamento de dados e suas unidades; leitores magnéticos ou ópticos, máquinas para registrar dados em suporte sob forma codificada, e máquinas para processamento desses dados, não especificadas nem compreendidas noutras posições."*

12. A Nota 5 do Capítulo 84 dispõe sobre a classificação das máquinas automáticas para processamento de dados e das suas unidades. Suas alíneas (C) e (E) dispõem, *in verbis*:

> *" C) Ressalvadas as disposições das alíneas D) e E) abaixo, considera-se como fazendo parte de um sistema automático para processamento de dados, qualquer unidade que preencha simultaneamente as seguintes condições:*
>
> *1º) Ser do tipo exclusiva ou principalmente utilizado num sistema automático para processamento de dados;*

2º) Ser conectável à unidade central de processamento, seja diretamente, seja por intermédio de uma ou de várias outras unidades;

3º) Ser capaz de receber ou fornecer dados em forma - códigos ou sinais - utilizável pelo sistema.

As unidades de uma máquina automática para processamento de dados, apresentadas isoladamente, classificam-se na posição 84.71.

Contudo, os teclados, os dispositivos de entrada de coordenadas x, y e as unidades de memória de discos, que satisfaçam as condições referidas nas alíneas C) 2º) e C) 3º) acima, classificam-se sempre como unidades na posição 84.71.

.....

E) As máquinas que incorporem uma máquina automática para processamento de dados ou que trabalhem em ligação com ela e que exerçam uma função própria que não seja o processamento de dados, classificam-se na posição correspondente à sua função ou, caso não exista, numa posição residual. "

13. Os jogos de vídeo estão compreendidos na posição NCM/SH 95.04, cujo texto é:

" 95.04 - Consoles e máquinas de jogos de vídeo, artigos para jogos de salão, incluindo os jogos com motor ou outro mecanismo, os bilhares, as mesas especiais para jogos de cassino e os jogos de balizas (pinos) automáticos (boliche). "*

14. A Nota 3 do Capítulo 95 cuida da classificação das partes e acessórios dos artigos do Capítulo 95. Assim determina, a Nota 3:

" 3. Ressalvadas as disposições da Nota 1 acima, as partes e acessórios reconhecíveis como exclusiva ou principalmente destinados aos artigos do presente Capítulo classificam-se com estes últimos. "

15. O aparelho de controle objeto da presente consulta pode funcionar conectado a um console (ou máquina) de jogo de vídeo da posição 95.04 ou conectado a uma máquina automática para processamento de dados da posição 84.71. Mesmo na segunda hipótese, o aparelho de controle exerce uma função específica diferente do processamento de dados, que é o comando do jogo de vídeo, função esta que se encontra compreendida na posição 95.04, motivo pelo qual, ele deve ser classificado na posição 95.04, por força da alínea (E) da Nota 5 do Capítulo 84, ainda que se caracterize como uma unidade de entrada nos termos das alínea (C) da mesma Nota, já que a própria alínea (C) faz ressalva expressa à hipótese de ocorrência da alínea (E).

16. A respeito da Nota 5 do Capítulo 84 e das unidades da posição 84.71 apresentadas separadamente, as Notas Explicativas do Sistema Harmonizado (Nesh) orientam, em seus comentários à posição 84.71:

" B - UNIDADES APRESENTADAS ISOLADAMENTE

Se a unidade exerce uma função própria que não seja o processamento de dados, classifica-se na posição correspondente à sua função ou, caso não exista, em uma posição residual (ver Nota 5 E) deste Capítulo). Se um aparelho não preenche as condições enunciadas na Nota 5 C) do presente Capítulo ou não exerce uma função de processamento de dados, deve classificar-se segundo as suas características próprias, por aplicação da Regra Geral Interpretativa 1, combinada, se necessário, com a Regra Geral Interpretativa 3 a).

> ***Não se consideram*** *como sendo do tipo exclusiva ou principalmente utilizado nos sistemas automáticos para processamento de dados, por exemplo, aparelhos tais como os de medida ou controle que tenham sido adaptados por junção de dispositivos (conversores de sinais, por exemplo) que permitam ligá-los diretamente a uma máquina para processamento de dados, desde que sejam apresentados separadamente. Tais aparelhos classificam-se na posição que lhes é própria. "* (negrito do original)

17. Ademais, o aparelho de controle não se caracteriza como uma unidade de máquina automática para processamento de dados, nos termos da alínea (C) da Nota 5 do Capítulo 84, porque: (1) não satisfaz ao item (1º) da alínea (C), já que não é *"exclusiva ou principalmente utilizado num sistema automático para processamento de dados"*, mas pode tanto ser usado em tal sistema quanto em um console de jogos de vídeo; e (2) não se identifica como um *"dispositivo de entrada de coordenadas x, y"*, porque não se limita a informar ou gerar posições por meio de suas coordenadas nos dois eixos, mas também determina outras ações tais como avançar, parar, pular, atirar etc. e, ainda, produz vibrações no corpo do próprio aparelho em função das situações do jogo. Por não ser um *"dispositivo de entrada de coordenadas x, y"*, teria que atender aos 3 itens, e não apenas ao (2º) e (3º), da alínea (C) daquela Nota, para ser considerado "*como fazendo parte de um sistema automático para processamento de dados"*.

18. Os equipamentos que foram concebidos para executar jogos de vídeo são os consoles ou máquinas de jogos de vídeo e não as máquinas automáticas para processamento de dados, embora estas últimas também sejam usadas para tal fim. O aparelho de controle destina-se a operar jogos e não a processar dados. Portanto, o aparelho de controle de jogos de vídeo aqui discutido, mesmo que também possa ser utilizado em computadores, caracteriza-se como uma parte ou acessório dos "*Consoles e máquinas de jogos de vídeo"* da posição 95.04 e devem, por este motivo, ser classificados na posição 95.04, por aplicação da Nota 3 do Capítulo 95 (já reproduzida mais acima), com base na RGI 1.

19. Cabe ainda salientar que as posições do Capítulo 95 têm preferência sobre as posições do Capítulo 84 (exceto no caso das bombas e filtros), já que a Nota 1 da Seção XVI, alínea "p", exclui da Seção XVI todos os artigos do Capítulo 95, enquanto que a Nota 1 do Capítulo 95, alínea "m", exclui do Capítulo 95 somente as bombas (da posição 84.13) e os filtros (da posição 84.21). Da interpretação sistemática destas duas notas, é forçoso concluir que, na hipótese de um artigo satisfazer ao texto de uma posição do Capítulo 84 e, simultaneamente, ao texto de uma posição do Capítulo 95, tal artigo deverá ser classificado na posição do Capítulo 95, exceto quando se tratar de uma bomba ou de um filtro.

20. As Considerações Gerais ao Capítulo 95, das Notas Explicativas do Sistema Harmonizado (Nesh), orientam:

> *" CONSIDERAÇÕES GERAIS*
>
> *O presente Capítulo compreende os brinquedos e os jogos para divertimento de crianças e de adultos, artigos e aparelhos para ginástica, atletismo e outros esportes ou para pesca à linha, certos artigos de caça, bem como os carrosséis e outras diversões de parques e feiras.*
>
> *Cada uma das posições do presente Capítulo abrange também as partes ou acessórios dos artigos deste Capítulo,* ***desde que*** *reconhecíveis como exclusiva ou principalmente destinados a estes e não estejam excluídos pela Nota 1 do presente Capítulo. "*

21. Nos comentários à posição 95.04, as Nesh, esclarecem:

> *" Entre os artigos compreendidos na presente posição, podem citar-se:*
> *.....*
> *2) Os consoles e as máquinas de jogos de vídeo, tal como definido na Nota de subposição 1 do presente Capitulo.*
> *Os consoles e máquinas de jogos de vídeo cujas características objetivas e função principal são tais que elas se destinam ao divertimento (através do jogo) permanecem classificadas nesta posição, mesmo que satisfaçam as condições da Nota 5 A) do Capítulo 84 relativa às máquinas automáticas para processamento de dados.*
> *Incluem-se igualmente nesta posição as partes e acessórios dos consoles e máquinas de jogos de vídeo (por exemplo, caixas, cartuchos de jogos, controladores de jogos e volantes), desde que satisfaçam as condições da Nota 3 do presente Capítulo.*
> *Todavia, **excluem-se** da presente posição:*
> *a) Os periféricos opcionais (teclados, mouses (ratos*), unidades de memórias de discos, etc.) que satisfaçam as condições da Nota 5 C) do Capítulo 84 **(Seção XVI)**.*
> *b) Os discos ópticos gravados com programas de jogos de vídeo e utilizados exclusivamente com uma máquina ou um aparelho da presente posição **(posição 85.23)**.* (os negritos são do original)

22. A posição 95.04 divide-se em subposições de 1º nível como segue:

9504.20	*- Bilhares de qualquer tipo e seus acessórios*
9504.30	*- Outros jogos que funcionem por introdução de moedas, notas, cartões de banco, fichas ou por outros meios de pagamento, exceto os jogos de balizas (pinos*) automáticos (boliche)*
9504.40	*- Cartas de jogar*
9504.50	*- Consoles e máquinas de jogos de vídeo, exceto os classificados na subposição 9504.30*
9504.90	*- Outros*

23. O aparelho de controle em pauta enquadra-se na subposição 9504.50, com base na RGI 6. Tal subposição não se desdobra em subposições de 2º nível nem em itens, mas possui dois Ex da Tipi:

> *Ex 01 - Partes e acessórios dos consoles e das máquinas de jogos de vídeo cujas imagens são reproduzidas numa tela de um receptor de televisão, num monitor ou noutra tela ou superfície externa*
>
> *Ex 02 - Máquinas de jogos de vídeo com tela incorporada, portáteis ou não, e suas partes*

24. Com base na RGC / Tipi 1, o aparelho de controle inclui-se no Ex 01 da Tipi, do código 9504.50.00.

Conclusão

25. Com base nas Regras Gerais para Interpretação do Sistema Harmonizado RGI 1 (Nota 5 do Capítulo 84, Nota 3 do Capítulo 95 e texto da posição 95.04) e RGI 6 (texto da subposição 9504.50), na RGC 1 / Tipi 1 (texto do Ex 01), da Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM/SH),

constante da TEC, aprovada pela Resolução Camex nº 125/2016, e da Tipi, aprovada pelo Decreto nº 8.950/2016, e nas Notas Explicativas do Sistema Harmonizado (Nesh), aprovadas pelo Decreto nº 435/1992 e atualizadas pela IN RFB nº 1.788/2018, e alterações posteriores, **o aparelho de controle para jogo de vídeo, usado em máquinas de vídeo game (consoles) ou computadores, classifica-se no código NCM/SH 9504.50.00, Ex 01 da Tipi.**

Ordem de Intimação

Aprovada a Solução de Consulta, nos termos do art. 48 da Lei nº 9.430/1996, pela 1ª Turma, constituída pela Portaria RFB nº 1.921/2017, na sessão de 20 de agosto de 2019. Divulgue-se e publique-se nos termos do art. 28 da Instrução Normativa RFB nº 1.464/2014.

Remeta-se o presente processo à unidade de jurisdição para ciência do Interessado e demais providências cabíveis.

(assinado digitalmente)
SÍLVIA DE BRITO OLIVEIRA
Auditora-Fiscal da Receita Federal do Brasil
Membro da 1ª Turma

(assinado digitalmente)
MARLI GOMES BARBOSA
Auditora-Fiscal da Receita Federal do Brasil
Membro da 1ª Turma

(assinado digitalmente)
NEY CAMARA DE CASTRO
Auditor-Fiscal da Receita Federal do Brasil
Relator – 1ª Turma

(assinado digitalmente)
IVANA SANTOS MAYER
Auditora-Fiscal da Receita Federal do Brasil
Vice-Presidente da 1ª Turma