



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

METaverso: O NOVO PARAÍSO FISCAL?

**A tributação do mundo virtual numa perspetiva de
IVA na União Europeia**

Fabiana Pedro Rossmann

Mestrado em Direito

Faculdade de Direito | Escola do Porto

2023



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

METaverso: O NOVO PARAÍSO FISCAL?

A tributação do mundo virtual numa perspetiva de IVA na União Europeia

Fabiana Pedro Rossmann

Orientador: Professor Doutor Leonardo Marques dos Santos

Mestrado em Direito

Faculdade de Direito | Escola do Porto

2023

The metaverse is coming. Metaverse is not only a place to game. Future worlds will be photorealistic, obey the laws of physics, and be inhabited by human avatars and AI beings. We will create a future in these metaverses before actually downloading the blueprints to be fab'ed in the physical world.

Jensen Huang (CEO Nvidia)

Agradecimentos

A Deus, Senhor Jesus Cristo, pelo dom da vida, pelo amor incondicional, pela bênção da inteligência e oportunidade do estudo. Dedico esta dissertação à Vós, pois apenas sou mero instrumento, a quem Vós capacitou. Toda honra e toda glória à Ti Senhor.

À minha Nossa Senhora de Fátima, intercessora nos céus, por ser luz na minha vida, por mostrar-me a graça da humildade, por sempre cuidar de mim com o seu amor de mãe.

A São Tomás de Aquino, meu grande amigo, por interceder junto ao Pai, para ajudar-me no estudo, na capacidade de compreensão e na graça da sabedoria.

Aos meus pais, meus melhores amigos e maiores exemplos. A pessoa que me tornei hoje é fruto do vosso sacrifício e luta, de toda educação e princípios que recebi. Mas acima de tudo, o amor imensurável que recebo de vós é combustível para a cada dia que passe eu seja melhor que ontem. Obrigada por me darem a mão nos momentos de dúvida e frustração, pelo apoio incondicional e pela força constante. Eu amo-vos com todo meu coração, hoje e sempre.

Aos meus avós, que mesmo já tendo partido do plano terrestre, se fazem presentes diariamente, pelas recordações que deixaram, pelos ensinamentos que passaram e pelas oportunidades que me proporcionaram. Serei eternamente grata pela bênção do vosso amor infinito e eterno.

À Universidade Católica do Porto, pela qualidade de ensino que proporciona, por contribuir no meu crescimento pessoal e profissional desde 2015.

Ao meu orientador, Doutor Leonardo Marques dos Santos, pela confiança, por toda a atenção e orientação nos últimos meses.

A todos os Professores, pela paciência, apoio e dedicação. Por exercerem a vossa profissão de forma primorosa e exemplar.

À D. Rosa Lina, pela força e orientação durante toda a minha caminhada académica.

À Dra. Virgínia, por me direcionar e aconselhar, por todo carinho e cuidado.

A todos meus amigos, por serem alegria na minha vida, pela amizade e companheirismo.

O meu sincero, muito obrigada.

Resumo

A presente dissertação incide sobre a análise do mundo virtual, conhecido como Metaverso, e sua respetiva tributação fiscal em sede de IVA – Imposto Sobre o Valor Acrescentado, numa perspetiva da União Europeia. Iremos nos debruçar sobre Estado de Arte do Metaverso, iniciando uma discussão geral sobre a temática do Metaverso e IVA, de forma a analisar o ponto de situação que nos encontramos, riscos e problemas emergentes, as soluções já identificadas, as respostas legislativas e jurisprudenciais, e lacunas a serem preenchidas. Seguiremos uma linha cronológica estrutural entre o passado e o presente, o Metaverso (mundo virtual), o IVA (mundo real), o encontro dos dois mundos e por fim, uma reflexão sobre algumas considerações para o futuro.

Palavras-chave: metaverso; IVA; imposto sobre o valor acrescentado, tributação; mundo virtual; união europeia, NFTs, vídeojogos virtuais; eventos virtuais; in-game money.

Abstract

This dissertation focuses on the analysis of the virtual world, known as the Metaverse, and its respective taxation under VAT – Value Added Tax, from a European Union perspective. Our central point is the State of the Art of the Metaverse, initiating a general discussion on the subject of the Metaverse and VAT, in order to analyze the current situation, risks and issues, the solutions already identified, the legislative and jurisprudential responses, and gaps to be filled. A structural chronological line will be followed, between the past and the present: the Metaverse (virtual world), VAT (real world), the meeting of the two worlds and finally, a reflection on some considerations for the future.

Keywords: metaverse, VAT, value added tax, tax, virtual world, European Union, NFTs, online video games; virtual events; in-game money.

Índice

1. Notas introdutórias	5
1.1 Objeto e Delimitação Negativa.....	8
2. O Metaverso e o Mundo Virtual.....	9
2.1 Os seus intervenientes	9
2.2 Os tipos de Metaverso.....	10
2.3 As suas transações	11
3. O IVA e o Mundo Real – noções gerais.....	12
3.1 Análise preliminar.....	12
3.2 Incidência Objetiva	13
3.3 Incidência Subjetiva.....	14
3.4 Localização das Operações	15
4. O encontro dos dois mundos: Metaverso e IVA.....	16
4.1 Desafios e questões emergentes.....	16
4.2 Videojogos e Jogos Virtuais	17
4.3 <i>In-Game money</i> e transações digitais conexas.....	20
4.4 NFTs – <i>Non-fungible Tokens</i>	25
4.5 Eventos Digitais.....	31
5. Breves considerações para o futuro.....	33
5.1 Uniformização da Jurisprudência e Harmonização do IVA	35
5.2 A divisão entre mundo virtual e mundo real.....	35
5.3 Determinação da localização das operações	39
5.4 A presença de marcas reais no Metaverso	40
6. Conclusão	42
Referências bibliográficas.....	43
Artigos <i>online</i>	45
Publicações Oficiais	46
Sítios consultados na internet	47
Jurisprudência Internacional	51

Notas prévias e advertências

Todos os conceitos retirados de bibliografia estrangeira, nomeadamente escrita em língua inglesa, foram livremente traduzidos por nós, previamente à sua inclusão no texto. Para determinados conceitos, mantivemos a citação em inglês, de forma a manterem-se fiéis ao sentido original.

Nas notas de rodapé, utilizou-se o sistema simplificado “autor, data, página”, sendo que as referências bibliográficas completas podem ser encontradas na lista final de bibliografia.

Abreviaturas, siglas e acrónimos

2D	Bidimensional
3D	Tridimensional
Art.	Artigo
B2B	<i>Business to Business</i> (empresa para empresa)
B2C	<i>Business to Customer</i> (empresa para consumidor)
CESE	Comité Económico e Social Europeu
Cfr.	Conforme
CJUE	Tribunal de Justiça da União Europeia
EM	Estados-Membros
ESS	<i>Electronically Supplied Services</i> (serviços prestados por via eletrónica)
<i>Et al.</i>	<i>Et alii</i>
IA	Realidade Virtual
IOT	Internet das Coisas
IVA	Imposto sobre o Valor Acrescentado
IRC	Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Coletivas
MOSS	<i>Mini One Stop Shop</i> (Mini Balcão Único)
Nº	Número
NFT	<i>Non fungible token</i> (token não fungível)
P./pp.	Página(s)
RA	Realidade Aumentada
<i>S.d</i>	<i>Sine Data</i>
Ss.	Seguintes
UE	União Europeia
USD	<i>United States Dollar</i> (Dólar dos Estados Unidos)

1. Notas introdutórias

A evolução da humanidade é algo inevitável e necessário. Com o passar dos anos é natural que o ser humano queira realizar novas descobertas, assumindo um papel importante não só no seu próprio desenvolvimento, mas também, em tudo o que lhe rodeia. Ora, na vertente da tecnologia, conseguimos verificar um constante avanço na criação de ferramentas que permitem ao utilizador humano entrar em novos universos virtuais.

O Metaverso é precisamente a epifania da ligação do homem com a tecnologia, onde um mundo virtual é desenvolvido e imerso na realidade¹. Naturalmente, o Metaverso é ainda um tema novo e potencialmente desconhecido por muitos, e por este motivo, apenas recentemente tem vindo a ser tópico para diversas discussões. É um termo que ganhou mais ênfase no início dos anos 90, no âmbito da ficção científica, com o lançamento do livro “Snow Cash”, do escritor Neal Stephenson. Assim, por se tratar de um conceito relativamente recente, a sua definição universal, concreta e objetiva é ainda inexistente. Não obstante, de acordo com Matthew Ball, encontramos uma definição subjetiva, sobre o que é o Metaverso, sendo este

Uma rede interoperável e em grande escala de mundos virtuais 3D, prestados em tempo real, que podem ser vividos de forma síncrona e persistente, por um número efetivamente ilimitado de utilizadores com um sentido de presença individual e com continuidade de dados, como a identidade, a história, as ligações, os objetos, as comunicações e os pagamentos².

Pelo exposto, neste espaço virtual, encontramos uma imersão de diferentes tecnologias como a Internet, a Realidade Aumentada (AR), a Realidade Virtual (IA), a Reconstrução 3D e a Internet das Coisas (IOT). Deste modo, podemos entender que o Metaverso não está apenas preso a um conceito de *sci-fi*, que é uma forma de ficção que trata principalmente do impacto da ciência real ou imaginada na sociedade ou nos indivíduos, mas sim, a uma realidade viável de acontecer. O conceito da palavra “Metaverso” surgiu da junção de “meta” e verso, que advém de universo³.

¹ BALE, 2022, pp. 1-6.

² “A massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively, unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments”. Cfr. BALL, 2022, Capítulo 3.

³ “Palavra de origem grega, que exprime a ideia de mudança, união, transformação no vocabulário científico, e a ideia de nível superior”. *Vide* Porto Editora, 2023.

Surpreendentemente, existem diversas versões sobre a criação do Metaverso. Alguns autores defendem que o primeiro vislumbre do conceito ocorreu no século 19, em 1838, quando o cientista Charles Wheatstone presenciou uma realidade virtual através da “visão binocular”, construindo a primeira imagem 3D. Como consequência, houve o desenvolvimento da tecnologia dos estereoscópios, utilizada até hoje. Saindo da vertente dos filmes e livros, o Metaverso efetivamente ganhou vida através dos jogos eletrônicos. Para uma grande maioria dos especialistas, a primeira experiência real com esta realidade virtual foi com o lançamento do jogo “Second Life”, o qual abordaremos com mais detalhe à frente.

De certa forma, podemos entender que diferentes mundos virtuais já existem há alguns anos, no entanto, o Metaverso veio revolucionar essa experiência imersiva de forma a aproximá-la ainda mais da realidade. O grande objetivo do Metaverso é de ser uma extensão do homem real através da criação de uma subfigura virtual própria no mundo virtual. Adicionalmente, estima-se que no total, de acordo com um relatório da JP Morgan, cerca de 54 mil milhões de dólares são gastos todos os anos na aquisição de bens virtuais⁴. Assim, como a figura do Metaverso está a ser vista como uma reedição da realidade virtual já existente, mas com transações económicas de valores altamente significativos, diversas preocupações emergem quanto a sua regularização, principalmente à nível fiscal.

1.1 Objeto e Delimitação Negativa

A presente dissertação irá debruçar-se sobre Estado de Arte do Metaverso, quanto aos diversos problemas que este mundo virtual traz para a nossa realidade fiscal em sede de IVA - Imposto Sobre o Valor Acrescentado, numa perspetiva da União Europeia. Assim, não será desenvolvida nenhuma investigação quanto ao IRC ou demais tributos. O nosso principal intuito será iniciar uma discussão geral sobre a temática do Metaverso e IVA, analisando o ponto de situação que estamos, as soluções encontradas, respostas legislativas e jurisprudenciais, e lacunas a serem preenchidas. A organização estrutural seguirá uma linha cronológica entre o passado e o presente: o Metaverso (mundo virtual) no Capítulo 2, o IVA (mundo real) no Capítulo 3, o encontro dos dois mundos no Capítulo 4, e por fim uma reflexão sobre as considerações para o futuro, no Capítulo 5.

⁴ Cfr. MOY, 2022.

2. O Metaverso e o Mundo Virtual

2.1 Os seus intervenientes

Com uma breve perceção do que é o Metaverso, cumpre agora elencar e apresentar os seus intervenientes, o *Avatar* e a *Pessoa Real*. Vale ressaltar que não estamos a falar do *Avatar* no seu significado objetivo, que advém do hinduísmo, que significa “a manifestação corpórea de um deus, (...) a encarnação de uma divindade em uma pessoa”, mas sim, numa perspetiva tecnológica do mundo digital⁵.

O avatar é um dos componentes mais importantes do mundo virtual, isto porque, o Metaverso trouxe a possibilidade das pessoas se conectarem em um ambiente imersivo, numa realidade totalmente virtual. Para o efeito, o utilizador (pessoa real) cria uma representação digital própria, como uma subfigura, contendo suas características físicas, mas também suas emoções, desejos e ideais. A principal ideia é que essa representação virtual “exata” de nós mesmos contribua para a construção de uma relação interpessoal com o *avatar* criado. Assim, podemos dizer que o *avatar* é uma identidade digital do seu usuário.

Os *avatars* não fazem parte de um conceito novo, tendo sido introduzidos nos anos 80, período em que ganharam alguma popularidade nos videojogos. Com o passar do tempo, *avatars* hiper-realistas começaram a surgir, passando de figuras em 2D para 3D, trazendo uma perspetiva mais realista e com maior expressão, se diferenciando em diversos tipos e modelos. Para além disto, os utilizadores têm a possibilidade de usufruir das características especiais que transformam a sua experiência virtual em uma dimensão ainda mais próxima da realidade, aprimorando as suas interações virtuais⁶.

Não obstante, existe também a possibilidade de criar um *avatar* adequado para eventos de empresas e negócios. Falamos aqui de três tipos de *avatars*⁷:

- (1) Realidade Mista: onde há uma fusão da aparência da vida real dos utilizadores com o Metaverso, através da apresentação de seu rosto humano em um ecrã virtual;
- (2) Holograma: onde acontece uma transformação do indivíduo em um holograma realista, de si mesmo ou semelhante a uma celebridade famosa, como o Leonardo DiCaprio.

⁵ SIGNIFICADOS, 2023.

⁶ “Na vertente social, com a comunicação e socialização com outros utilizadores; no ambiente, explorando mundos virtuais, desenhando cidades, construindo casas e visitando paisagens mágicas, e por fim nas e reuniões, participando de conversas, concertos e conferências virtuais”. Cfr. MEETAVERSE, 2023.

⁷ *Idem*.

(3) Inteligência Virtual: aqui retomamos aos avatares que vemos nos vídeojogos, as famosas animações 3D ou 2D do utilizador, resultando em uma representação significativamente realista e autêntica.

A utilização destes *avatares* permite que empresas criem eventos 100% virtuais, com a presença de seus convidados que podem estar localizados em qualquer lugar do mundo, mas que se reúnem “presencialmente” no mundo virtual.

2.2 Os tipos de Metaverso

A estrutura do Metaverso pode ser dividida em quatro componentes: a realidade aumentada, *lifelogging*, *mirror world* e realidade virtual. Daremos ênfase apenas a realidade virtual, a qual tem maior relevância prática para esta dissertação. A realidade virtual é um mundo virtual criado com dados digitais, que pode apresentar quatro principais vertentes: jogos, social, comercial e educacional. Iremos apenas destacar a vertente dos jogos, social e comercial, pela relevância jurídica das questões que destas imergem e que serão discutidas mais a frente.

Primeiramente quanto a vertente dos jogos, aqui estamos perante um universo virtual que tem como principal objetivo o entretenimento de seus utilizadores. Entre os exemplos mais conhecidos, encontramos a plataforma do “Roblox”, um jogo que permite a seus usuários criarem jogos próprios, ou em alternativa, jogarem jogos criados por outros usuários⁸.

Por outro lado, quanto a vertente social, o Metaverso permite uma interação, comunicação e colaboração entre pessoas reais e seus *avatares*. Um exemplo deste tipo de vertente é o “Second Life”, um mundo virtual que permite aos utilizadores criarem *avatares* que passam a interagir com outros *avatares* em vários ambientes virtuais⁹.

Por fim, em relação a vertente comercial, esta permite aos utilizadores comprar e vender bens e serviços virtuais num ambiente virtual, proporcionando um gênero de mercado virtual, onde os usuários realizam diversas transacções. Podemos encontrar o exemplo do Decentraland, um conhecido Metaverso baseado no comércio. A sua estrutura baseia-se em uma cadeia de blocos (*blockchain*) que permite aos utilizadores criar,

8 MUDREX, 2023.

9 “O Second Life é um vasto mundo virtual gerado em 3D e uma plataforma repleta de conteúdos gerados pelos utilizadores, onde as pessoas podem interagir umas com as outras em tempo real. Também alberga uma economia próspera dentro do mundo. A plataforma foi oficialmente lançada ao público pela Linden Lab em 23 de junho de 2003, mas o seu desenvolvimento remonta, pelo menos, ao final da década de 1990”. Cfr. TOIN, 2022.

experimental e rentabilizar conteúdos e aplicações, comprando e vendendo bens e serviços virtuais. A plataforma utiliza uma criptomoeda chamada “MANA” como seu *token*.

2.3 As suas transações

Diante da amplitude e capacidade do Metaverso, não podemos negar que este mundo virtual está cada vez mais próximo de fazer parte do nosso dia a dia, com a possibilidade de alcançar milhões de utilizadores. Assim, as empresas estão a encarar esta nova figura como uma oportunidade para o negócio, que sem dúvida, trará lucros inimagináveis. Grandes marcas como Adidas, Atari, Ubisoft, Binance, Warner Music e Gucci, por exemplo, estão a construir dentro do Metaverso “lojas virtuais” onde os *avatares* podem comprar diversos produtos, desde roupas, acessórios, sapatos, etc¹⁰. A chamada “Gucci Town” conta com mais de 36 milhões de visitas anuais, disparando em frente da Nike Land, que conquistou “apenas” 25 milhões de visitas em 11 meses, desde a sua estreia no mercado virtual. No entanto, existem empresas que desenvolvem coleções de moda exclusivamente para *avatares*, sob medida e de acordo com o desejo do usuário¹¹. No ano passado, em apenas uma venda de um vestido exclusivo, o valor de 19 mil dólares foi arrecadado – vale ressaltar que o vestido ainda não foi utilizado pelo *avatar* do comprador, apenas tendo sido adquirido como investimento, para fins de coleção de arte digital. Para além do mercado da moda, também já vemos a indústria musical conquistar o seu espaço no Metaverso. Artistas como Travis Scott e Ariana Grande chegaram a fazer publicidade para seus concertos virtuais na plataforma do Fortnite.

Não obstante, algumas empresas ainda estão apenas a investir na aquisição de propriedade, maioritariamente em terrenos virtuais, para no futuro acomodarem uma loja ou galeria com seus produtos virtuais no Metaverso. Um exemplo relevante é a marca de carteiras e calçados Philipp Plein, que adquiriu um terreno dentro do Metaverso da Decentraland, que equivale ao tamanho de quatro campos de futebol. Os lotes de terra vendidos nesse mundo virtual chegam aos milhares de dólares. O futuro espera um total de 1 mil milhões de dólares anuais arrecadados em receitas obtidas do Metaverso¹².

¹⁰ Cfr. TIDY, 2022.

¹¹ “Desenvolvem roupa e acessórios para usuários do Decentraland, Sandbox e outros Metaversos de criptomoedas”. Cfr. *Idem*.

¹² Cfr. MOY, 2022.

3. O IVA e o Mundo Real – noções gerais

3.1 Análise preliminar

O presente capítulo tem como objetivo mencionar conceitos meramente introdutórios e necessários para o enquadramento dos próximos capítulos, que serão desenvolvidos com foco nas especificidades do imposto em análise sobre o tema desta dissertação, o Metaverso e o IVA.

O desenvolvimento do sistema europeu do IVA teve seu início na década de 50, em França, através das ideias visionárias de Maurice Lauré. O IVA é conhecido pela sua característica de neutralidade, do âmbito legal (o que é igual deve ser tratado de forma igual); da competição (concorrência não será distorcida) e externo (funcionamento neutro do ponto de vista das fronteiras fiscais)¹³. Adicionalmente, o princípio da neutralidade do IVA impõe requisitos materiais, em que encargo deve ser suportado pelos consumidores finais e não pelas empresas (imposto sobre o consumo) e deve ser proporcional ao preço final da venda¹⁴. Adicionalmente, importante mencionar que o sistema europeu do IVA é harmonizando, sendo assim aplicável a todos os Estados-Membros, através da Diretiva IVA da UE (2006/112/CE).¹⁵

A evolução da economia digital acabou por trazer diversos desafios quanto a aplicabilidade do IVA. Como já vimos no Capítulo 1, o Metaverso é um mundo virtual onde diversas transações ocorrem. No entanto, no mundo real, o IVA já possui regras a serem cumpridas para a determinação de sua incidência, como veremos a seguir. Assim, para o IVA ser aplicável, temos de percorrer quatro requisitos, de acordo com o artigo 2.º/1A da Diretiva do IVA: (1) transmissão de bens ou prestação de serviços; (2) à título oneroso; (3) dentro do território de um Estado Membro; (4) por um sujeito passivo agindo nesta qualidade¹⁶.

¹³ TERRA, KAJUS, 2023, pp. 235-237

¹⁴ DOESUM, KESTEREN, NORDEN, 2016, p. 350

¹⁵ DOESUM, NELLEN, 2021, p.12

¹⁶ DOESUM, NELLEN, 2021, p. 33

3.2 Incidência Objetiva

No ponto de partida, temos de perceber quais transações estarão abrangidas no âmbito de tributação do IVA. Estamos a falar de um imposto que é geral para o consumo, de acordo com a doutrina maioritária, o que traduz a que todas as operações com conteúdo económico, seja qual esta for, por norma, sejam tributadas em sede de IVA¹⁷. Assim, através de uma noção ampla de actividade económica ou de operação tributável, de acordo com o entendimento de Sérgio Vasques, o IVA acaba por abranger não apenas bens, mas também serviços¹⁸.

Ora, a incidência objetiva do imposto cabe na transmissão de bens e na prestação de serviços. A Diretiva do IVA¹⁹ prevê os conceitos mencionados nos seus artigos 14.º e 24.º. Importante referir que da perspetiva do IVA da União Europeia, uma operação económica é tida apenas como uma transmissão de bens ou prestação de serviços, sem deixar aberta a possibilidade de uma terceira via.

Relativamente a transmissão de bens, de acordo com o artigo 14.º n.º 1 da Diretiva, entende-se que esta remete a “transferência do poder de dispor de um bem corpóreo como proprietário”. Reparamos aqui que o conceito subjetivo de corpóreo, não foi concretizado pela diretiva, no entanto, existe uma equiparação a eletricidade, gás, calor e frio, que acontece no artigo 15.º/1, entendendo que os bens corpóreos são aqueles que podem ser palpáveis, mais conhecidos como *tangible property*²⁰. Naturalmente, fica assim entendido que as transmissões de bens incorpóreos se referem às prestações de serviços, incluindo marcas, patentes, direitos de autor, licenças, direitos de imagem ou participações sociais²¹. Adicionalmente, o legislador quis reforçar o sentido em que a transmissão de um bem produzirá efeitos económicos equivalentes aos da transmissão da propriedade²².

Por sua vez, quando falamos de prestações de serviços, encontramos no artigo 24.º da Diretiva do IVA um entendimento negativo, que prevê que neste âmbito estaremos perante qualquer operação que não constitua uma entrega de bens²³. O ponto mais problemático quanto a prestação de serviços prende-se com a dogmática da sua

¹⁷ OLIVEIRA, p. 6.

¹⁸ “De forma a tratar de problemas de evasão mais delicados”. VASQUES, 2015, p. 357.

¹⁹ DIRETIVA 2006/112/CE do Conselho de 28 de Novembro de 2006, L 347/1.

²⁰ DOESUM, NELLEN, 2021, p. 33

²¹ VASQUES, 2015, p. 359.

²² “*Staatssecretaris van Financiën v Shipping and Forwarding Enterprise Safe BV*”, ECR I-00285, 8 Fevereiro 1990, Case C-320/88.

²³ VASQUES, 2015, p. 369

característica de neutralidade do IVA contra o princípio da tipicidade e as razões de segurança jurídica²⁴.

3.3 Incidência Subjetiva

De forma a darmos continuidade a nossa análise, cabe-nos também perceber a vertente da incidência subjetiva do IVA, que por outras palavras, verte-se em analisar qual sujeito será passivo da aplicabilidade deste imposto.

O artigo 9.º da diretiva atribui uma definição quanto ao sujeito passivo de IVA, entendendo que este seja “qualquer pessoa que exerça, de modo independente e em qualquer lugar, uma actividade económica, seja qual for o fim ou resultado dessa actividade”. Para além do conceito mencionado, o artigo também confere uma definição quanto ao termo de “actividade económica”, esta sendo, “qualquer actividade de produção, de comercialização ou de prestação de serviços, incluindo as actividades extrativas, agrícolas e as das profissões liberais ou equiparadas. (...) É em especial considerada actividade económica a exploração de um bem corpóreo ou incorpóreo com o fim de auferir receitas com carácter de permanência”.

Com base na definição do artigo 9.º/1, entendemos que um sujeito passivo de IVA deve preencher dois requisitos: (1) realizar uma actividade económica, (2) e o fazer de forma independente. De maneira acessória, o disposto no artigo 10.º exclui a incidência de IVA em actividades económicas que sejam exercidas por assalariados ou vinculados através de contrato de trabalho ou subordinação²⁵. Adicionalmente, quando falamos sobre actividade económica, uma interpretação ampla deve ser feita, pois se o fizermos de forma restrita, algumas transações que seriam sujeitas poderiam ficar fora do âmbito de sujeição. Por fim, importante mencionar que a actividade económica deve consistir na transmissão de bens ou prestação de serviços à título oneroso, não sendo necessária a obtenção de lucros, mas que tenha a obtenção de rendimentos contínuos²⁶.

Para efeitos do Metaverso, o sujeito passivo a ser considerado no âmbito de aplicação do IVA é a *Pessoa Real*, e não o seu *avatar*, como veremos durante a análise do próximo capítulo.

²⁴ *Idem*.

²⁵ DOESUM, NELLEN, 2021, p. 18; *Idem*, VASQUES, 2015, p. 293.

²⁶ “Se quem estiver a fornecer de bens ou serviços o fizer a título gratuito, sem contrapartida estipulada, não será sujeito passivo de IVA”. DOESUM, NELLEN, 2021, p. 20.

3.4 Localização das Operações

No seguimento dos pontos anteriores, que nos atribuem uma resposta as questões de “o quê” e “quem” está sujeito a aplicabilidade do IVA, passemos agora a analisar em qual local o imposto deve ser tributado, “onde”. De acordo com Sérgio Vasques, a aplicação territorial do IVA possui dois princípios fundamentais: o da residência e o da fonte.

O Princípio da Residência verte-se na noção em que “a residência constitui o elemento de conexão decisivo na atribuição da competência para tributar e que, em conformidade, os rendimentos devem ficar sujeitos ao imposto do estado em que resida o seu titular”²⁷. Por outras palavras, este princípio tem como ponto fulcral a conexão entre o sujeito passivo e o local em que este reside, entendendo que este estará naturalmente sujeito ao pagamento de imposto neste estado. Numa perspetiva universal, este princípio é o que melhor engloba a capacidade contributiva do sujeito passivo, pois consegue conectar a tributação da universalidade dos seus rendimentos. Por sua vez, o Princípio da Fonte “exprime a noção de que fonte representa o elemento decisivo na atribuição da competência para tributar e que, em conformidade, os rendimentos devem ficar sujeitos ao imposto do estado em que tenham origem”²⁸.

Em relação as regras gerais aplicáveis quanto ao lugar das operações tributáveis, temos de distinguir os bens dos serviços. Quanto a transmissão de bens, recorremos Diretiva do IVA, ao artigo 31.º “no caso de não haver transporte dos bens, a tributação será no local a partir do qual os bens se encontravam no momento da venda”, e 32.º “havendo o transporte dos bens, a tributação será no estado ao qual os bens se encontravam quando o transporte teve início”. Quanto a prestação de serviços, o artigo 43.º da diretiva estipula que o lugar da prestação de serviços “é o lugar onde o prestador tem a sede da sua actividade económica ou dispõe de um estabelecimento estável a partir do qual é efectuada a prestação de serviços ou, na falta de sede ou de estabelecimento estável, o lugar onde tem domicílio ou residência habitual”.

Quando falamos sobre o localização das operações, além das regras gerais, temos outras disposições quanto vendas à distância (regime específico desde 1 de julho de 2021), prestação de serviços a sujeitos passivos B2B e a sujeitos não passivos B2C, assim como, prestação de serviços eletrónicos (ESS), entre outros²⁹. Ora, para a presente

²⁷ VASQUES, 2015, p. 429.

²⁸ VASQUES, 2015, p. 430.

²⁹ DOESUM, NELLEN, 2021, pp. 44 – 53.

dissertação, o regime com maior relevância para o Metaverso será o último, o ESS, o qual abordaremos com mais detalhe no capítulo a seguir.

4. O encontro dos dois mundos: Metaverso e IVA

4.1 Desafios e questões emergentes

O Metaverso faz parte da nova era digital que tem vindo cada vez mais a ganhar força e a ser espaço para milhares de transações comerciais. Não estamos perante um filme de ficção científica, mas sim de uma nova realidade que veio para ficar. Contudo, temos de enxergar o Metaverso dividido em duas perspetivas: o passado/presente do mundo virtual, com ênfase nos videojogos, e o presente/futuro, com ênfase na extensão da vida real para a vida virtual.

Até o momento, a grande maioria dos usuários do Metaverso (cerca de 400 milhões de usuários mensais ativos), utilizam este mundo virtual no seu âmbito social e de jogos, participando do Minecraft, Fortnite e Second Life³⁰. No entanto, como iremos ver em seguida, esta vertente do Metaverso já tem merecido alguma tutela em sede de IVA por parte da União Europeia.

Não obstante, o Metaverso que está a ser anunciado recentemente para as grandes massas, traz um significativo impacto na vertente comercial, pois conta agora com a presença de empresas reais, a efectuar transações de compra e venda, assim como, de cantores internacionais, a se apresentarem em concertos virtuais. Nesse sentido, o entendimento que tínhamos até o momento, sobre um universo criado para os jovens *gamers*, não se aplica mais a realidade atual. Por conseguinte, é natural que muitas preocupações fiscais surjam, principalmente com o potencial de crescimento que o Metaverso representa.

Com a base adquirida nos capítulos anteriores sobre o que é o Metaverso (mundo virtual) e como opera o sistema de IVA na UE (mundo real), iremos agora discutir o encontro desses dois mundos, no passado, presente e futuro.

³⁰ YOUNG, 2023, pp. 18-19.

4.2 Vídeojogos e Jogos Virtuais

Dentre os diversos tipos de Metaversos, encontramos as já mencionadas plataforma de jogos online, também conhecida como *digital gaming* em inglês. Assim, como um ponto de partida, podemos analisar como estas plataformas de videogames virtuais têm vindo a ser enquadradas e tributadas a nível europeu em sede de IVA até o momento.

No ano de 1967, a Comunidade Económica Europeia (CEE) adotou a primeira Diretiva do IVA. No mesmo ano, Ralph Henry Baer, mais conhecido por ser o "O Pai dos Videogames", jogou o primeiro videogame numa consola doméstica, chamado por "The Brown Box". Já em 1977, a Sexta Diretiva do IVA havia sido publicada, altura em que videogames como o "Pong" e o "Break Out" da Atari foram lançados. Desde então, a indústria dos jogos digitais foi cada vez mais evoluindo, passando os jogos das consolas eletrónicas para o computador, telemóvel e tablet. Como veremos a seguir, os jogos digitais já possuem tutela por parte da União Europeia quanto a sua regulamentação e tributação em sede de IVA.

Quanto as transações efectuadas referentes a compra do direito de uso de um jogo (*The Sims, Playstation, Xbox One*), estamos perante o comércio eletrónico, onde “ocorre a transação de informações de dados e bens intangíveis em formato digital, em que o adquirente procede ao download do bem incorpóreo adquirido, através da internet”³¹. Desde 2015, essas operações já se encontram devidamente tuteladas a nível europeu, com a criação do Mercado Único Digital, mas também através da Diretiva do IVA (com suas respectivas alterações)³². A principal alteração foi no sentido de todas as prestações de serviços de telecomunicações, de radiodifusão e televisão e de serviços eletrónicos fossem tributadas no lugar que o consumidor pertence, com o objetivo de assegurar uma tributação correcta destes serviços, tendo as empresas da UE e de países terceiros de determinar o estatuto do seu cliente (sujeito passivo ou não sujeito passivo) e o lugar (em que país da UE ou fora da UE o cliente se encontra). Estas modificações decorreram das alterações às regras relativas ao lugar das prestações de serviços no sistema de IVA da UE, adotadas em 2008 como parte do "Pacote IVA", nomeadamente com a Diretiva 2008/8/CE do Conselho de 12 de fevereiro de 2008 e Diretiva 2009/162/UE do Conselho

³¹ Vide ALMEIDA, 2018.

³² A organização do Mercado Único Digital é dividida em três pilares, estes sendo: “(1) melhor acesso para os consumidores e as empresas aos produtos e serviços digitais em toda a Europa, (2) criar condições adequadas e concorrência equitativa para que as redes e os serviços digitais prosperem e (3) maximizar o potencial de crescimento da economia digital”. Cfr. RATCLIFF, 2023.

de 22 de dezembro de 2009. A implementação teve lugar entre 2010 e 2015, tendo a última parte do “Pacote IVA” entrado em força em 2015.

Os serviços prestados por via eletrónica na UE são conhecidos como “ESS”, termo que se refere a "serviços que são prestados através da Internet ou de uma rede eletrónica, cuja natureza torna a sua prestação essencialmente automatizada e com uma intervenção humana mínima e impossível de assegurar na ausência de tecnologias da informação"³³. Por remissão do art. 56.º/1K da Diretiva de IVA, encontramos uma lista indicativa presente no anexo II da mencionada diretiva e no Anexo I do mencionado Regulamento implementado, onde consta o “fornecimento de jogos”, incluindo o “descarregamento de jogos para computadores e telemóveis e o acesso a jogos automatizados em linha que dependem da Internet ou de outras redes eletrónicas semelhantes, em que os jogadores estão geograficamente afastados uns dos outros”.³⁴

Quanto as alterações, estamos a falar dos artigos 58.º e 59.^{º35}, em que passam a exigir que para as prestação de serviços eletrónicos a pessoas que não sejam sujeitos passivos, efectuadas a partir de e com destino a países terceiros, sejam tributadas no país em que o destinatário está estabelecido ou reside.

Dentre os princípios cruciais da aplicabilidade da Diretiva do IVA quanto aos jogos, entendemos que a aplicação do IVA se estende para as transmissões de bens incorpóreos, tais como direitos de software, nomes de marcas e outros direitos de propriedade intelectual. Assim, o fornecimento de jogos são prestações de serviços sujeitas ao IVA. Estas operações, nos casos de B2B, estão sujeitas a IVA no país de estabelecimento da empresa ou onde esta tenha instalações fixas que recebam o serviço. Nos casos B2C a regra é a mesma, com um ligeiro acréscimo, sendo as operações sujeitas a IVA no país em que o cliente seja estabelecido ou tenha residência permanente/habitual.

Seguindo estas regras, para os fornecedores que "vendem" ou concedem o direito de utilização de jogos aos consumidores finais, é imperativo determinar a jurisdição em que estes consumidores estão situados, de maneira a permitir que os fornecedores possam aplicar corretamente o IVA, em conformidade com as normas desse país³⁶. A verificação do endereço IP e a localização geográfica, por si só, não são geralmente suficientes e têm

³³ Cfr. TAXATION AND CUSTOMS, 2015.

³⁴ Vide PACE, 2016.

³⁵ Cfr. DIRETIVA 2006/112/CE do Conselho de 28 de Novembro de 2006, L 347/1.

³⁶ “As regras do IVA de 2015 também introduziram disposições que consideram certos intermediários numa cadeia de transações, por exemplo uma loja de aplicações, como aqueles que compram e revendem o produto digitalizado a clientes privados. Estas presunções podem ser ilididas se estiverem preenchidas determinadas condições”. Vide PACE, 2016.

de ser apoiadas por outras provas do local de residência do consumidor³⁷. Nos casos de operações B2C, as presunções aplicáveis são baseadas nas informações conhecidas sobre o consumidor, em casos que a presença física deste não é necessária para receber o serviço, não tendo assim a certeza do país onde o consumidor reside. Assim, a presunção permite identificar a localização do cliente com base em dois elementos de prova não contraditórios, que advém de uma lista que passo a brevemente a citar: endereço de faturação do cliente; endereço do Protocolo Internet (IP) do dispositivo utilizado pelo cliente ou qualquer método de geolocalização; dados bancários, tais como a localização da conta bancária utilizada para o pagamento ou o endereço de faturação do cliente detido por esse banco; entre outros.

Por fim, quanto as transações B2C, quando se tratar de operações entre Estados-Membros da UE, o fornecedor tem de optar por se registar para efeitos de IVA no(s) Estado(s) em que seus clientes se encontram, de acordo com o “princípio do destino”. No entanto, há uma opção (regime facultativo) chamado MOSS. Com este regime não há a necessidade de se registar junto das autoridades fiscais de cada país da UE onde o fornecedor venda os seus serviços. Em vez disso, há a possibilidade de o fornecedor registar-se para fins de IVA, apresentar declarações de IVA e fazer pagamentos num único local. Este regime possui duas vertentes, sendo a escolha feita com base na análise do caso concreto de cada fornecedor³⁸:

- (i) **Regime da União:** para empresas estabelecidas na UE ou com, pelo menos, uma sucursal num país da UE;
- (ii) **Regime extra-União:** para empresas não estabelecidas na UE e sem sucursais na UE.

³⁷ Cfr. TAXATION AND CUSTOMS, 2015.

³⁸ IVA sobre os serviços digitais, Regime MOSS (Mini One Stop Shop).

4.3 *In-Game money* e transações digitais conexas

Em 2006, Anshe Chung, foi considerada a primeira milionária do mundo virtual, no universo do Second Life³⁹. O que muitos não esperavam ao ler esta notícia, na altura, era que esta mega empreendedora é um *avatar*. O nome real da mulher por trás deste feito é Ailin Graef, de nacionalidade chinesa, radicada na Alemanha, que se dedicou a construir um império virtual, com dezenas lojas, terrenos e até produtos de sua própria marca. O que apenas seria um Metaverso de vídeojogo virtual, transformou a vida económica de Ailin de forma astronómica. Assim, neste capítulo iremos analisar a possibilidade de troca de moedas virtuais no Metaverso, o enquadramento dessas operações e respetivos impactos fiscais em sede de IVA.

Na sua tese de doutoramento sobre o tema, Jasmin Kollmann entende que como ponto de partida, temos de perceber se a moeda virtual pode ser equiparada a moeda real, assim como, se a troca de moedas consistirá numa prestação de consumo. Para o efeito, há que distinguir a moeda virtual unidirecional da moeda virtual bidirecional⁴⁰.

Quanto a moeda virtual unidirecional, esta não apresenta nenhuma característica de moeda real de acordo com o entendimento do Banco Central Europeu. Esta moeda apenas apresenta a possibilidade de aquisição através do uso da moeda real, sem possibilidade de troca entre elas, assim como, não pode ser utilizada para investimentos rentáveis ou para fazer pagamentos na economia real. O fornecimento de moeda virtual unidirecional é similar ao pagamento feito para jogar um vídeojogo online. No entanto, a diferença é que além do usuário ter acesso a esse jogo, também acaba por receber um certo montante de moeda virtual para utilizar nesse jogo. Podemos comparar a moeda virtual unidirecional com um *voucher* de uso único: para ambos, o uso do serviço a ser fornecido não depende da escolha do usuário. Por outras palavras, apenas um tipo de serviço pode ser obtido através da moeda virtual unidirecional, sendo este o acesso ao jogo virtual.

Quando um usuário troca moeda real por moeda virtual unidirecional, essa transação traduz-se no pagamento feito para ter acesso a comunidade virtual, assim como, as suas respectivas funcionalidades. Pode-se assim dizer que esse acesso ao mundo virtual do vídeojogo constitui uma prestação de serviço digital, e apresenta um nexos direto entre o valor da prestação e da contraprestação, sendo semelhante ao pagamento para jogar um

³⁹ ASSIS, 2016.

⁴⁰ KOLLMANN, 2019, pp. 158-168.

jogo online. Assim, conclui-se que as transações efectuadas de troca de moeda real para moeda virtual unidirecional deve ser sujeita a IVA, por remissão ao artigo 2.º da Diretiva do IVA, sendo o facto gerador da obrigação o momento em que a troca é feita. Por analogia, entende-se que esta moeda deve seguir um tratamento de IVA *standard*, pois trata-se da aquisição de um serviço que oferece o direito a receber um benefício em troca. Como o fornecimento (acesso ao Metaverso e moeda virtual para usar no jogo) é feito por uma contraprestação direta (pagamento em moeda real), o IVA deve ser aplicado.

Por outro lado, temos a moeda virtual bidirecional. Aqui estamos perante a possibilidade de troca de moeda virtual para moeda real, diferentemente do caso da moeda virtual unidirecional. Ora, um dos tipos de moeda virtual bidirecional é o *in-game money*, uma moeda virtual criada pelos jogos virtuais do Metaverso, mas que podem ser trocadas por moeda real. Como exemplo, voltemos ao caso do Second Life, o seu *in-game money* chama-se Linden Dollars, e através da LindeX (sua agência de câmbio própria), pode ser trocado por euros, dólares, libras, etc. Não obstante, ao compararmos as moedas virtuais bidirecionais com moedas reais, de acordo com o entendimento do Banco Central Europeu, conclui-se que há similaridades, mas com uma diferença crucial: o propósito do *in-game money* é adquirir bens virtuais no Metaverso. No exemplo do Linden Dollar, este é apenas aceite como meio de pagamento dentro do próprio jogo, não tendo valor como moeda no mundo real. Assim, entende-se que o *in-game money* não é uma moeda que pode ser aceite como meio de pagamento na generalidade, tendo apenas relevância dentro de uma comunidade virtual.

No entanto, temos de analisar duas situações: o fornecimento de *in-game money* pelo pagamento por moeda real e o fornecimento de moeda real pela troca por *in-game money*. Na primeira situação, entende-se que não há dúvidas: o *in-game money* promove o acesso mais amplo a plataforma virtual, e assim sendo, uma equiparação a moeda virtual unidirecional deve ser feita: a transação de um usuário que troque moeda real por moeda virtual (unidirecional ou bidirecional) terá o mesmo objetivo, a participação naquele Metaverso. Assim, para este caso (troca de moeda real por *in-game money*), há o requisito de prestação do serviço digital e o nexó direto entre o benefício (moeda real), que é fornecida, para receber em troca o *in-game money*. Assim, conclui-se que o fornecimento de *in-game money* será uma transação tributável em sede de IVA, de acordo com o artigo 2.º da Diretiva⁴¹.

⁴¹ DIRETIVA 2006/112/CE DO CONSELHO de 28 de Novembro de 2006.

No entanto, para além dessa função, no caso da moeda virtual bidirecional, é também possível trocá-la por moeda real. Assim, será esta troca tributável em sede de IVA? Quando o usuário do jogo faz uma troca de moeda virtual para moeda real, esta segunda não está a oferecer nenhuma contraprestação, nenhum benefício para consumo. Assim, entende-se que o usuário que utiliza moeda real para adquirir moeda virtual, terá em contrapartida o acesso a diversos benefícios no mundo virtual, ao contrário da moeda real, que apenas é um meio de pagamento, sendo este seu único propósito.

De forma a compreender como essa troca entre moedas pode ser enquadrada, por analogia, pode-se recorrer a figura dos lucros de uma empresa. No entanto, como o Tribunal de Justiça Europeu entendeu que a distribuição de dividendos não é uma transação tributável para efeitos de IVA, tal comparação naturalmente não estaria coberta pelas regras da Diretiva de IVA⁴². Todavia, resgatar lucros virtuais poderia ser equiparado ao caso de ganhos em jogos de casino, com a consequência de que apenas “ganhar dinheiro” não seria uma transação tributável. Pode parecer que há uma similaridade entre ambos, no entanto, quem faz o pagamento do lucro obtido no jogo de casino é o operador do sistema do casino, e no caso dos jogos online, quem procede a troca de moedas são os próprios usuários do jogo, não tendo intervenção da empresa que criou este Metaverso. Assim, conclui-se que não poderemos recorrer a essa analogia, pois se um jogador troca o seu *in-game money* por moeda real isso não causará, por norma, impacto na empresa criadora do jogo, pois esta não participa diretamente da transação efectuada.

A conclusão final de Kollmann é que as transações de moeda virtual unidirecional (troca de moeda real por *in-game money*) serão tributáveis para efeitos de IVA. No entanto, a troca de *in-game money* para moeda real não constituirá, em princípio, uma operação tributável, pois a moeda real não representa um benefício de consumo em uma transação de fornecimento, apenas o *in-game money* representaria um o fornecimento de uma prestação de serviço (acesso ao jogo e a moeda virtual). Nesse sentido, na perspectiva da outra parte da transação, do usuário que trocará a moeda real por *in-game money*, pode-se considerar que haja uma entrega tributável da perspectiva de “comprar” *in-game money*, para ter acesso a plataforma do jogo. Para o efeito, o “fornecedor” da moeda virtual do

⁴² “Os dividendos resultam da mera detenção de ações. O acionista apenas fornece dinheiro à sociedade e, subsequentemente, não precisa de realizar qualquer outra ação para receber dividendos. O acionista apenas fornece dinheiro à empresa e, subsequentemente, não precisa de realizar qualquer outra ação para receber dividendos. No caso do *in-game money*, a mera posse não conduz a um aumento do mesmo. O jogador tem de participar no mundo virtual e efetuar transações virtuais para obter mais dinheiro virtual”. Vide KOLLMANN, 2019, p. 152.

jogo deve ser um sujeito passivo que exerça atividades económicas, como jogadores profissionais que possuem empresas virtuais com o objetivo de gerar rendimentos contínuos, e não apenas como um *hobby*. Assim, uma vez que o fornecimento é feito mediante uma contraprestação que está diretamente ligada, será sujeita ao IVA.

Ao aplicar a teoria na prática, o entendimento de Kollmann não escapa muito da realidade. No entanto, existe uma outra linha de pensamento quando falamos sobre as moedas virtuais bidirecionais e a sua sujeição ao IVA. Passemos a analisar um caso recente do Metaverso do Second Life, de 18 de novembro de 2021, que teve desdobramentos no Tribunal Federal das Finanças da Alemanha⁴³. O conflito em causa verteu-se sobre a questão de perceber se o “arrendamento” de terrenos virtuais, localizados dentro de um jogo virtual, estaria no âmbito de aplicação do IVA na Alemanha. Para contextualização, o requerente do processo havia adquirido terrenos virtuais diretamente do operador do jogo (empresa criadora), dentro do Metaverso do Second Life. Em seguida, o requerente procedeu a divisão do terreno adquirido e passou a “arrendá-lo” para outros jogadores, que pagavam a renda em *in-game money*. Posteriormente, o requerente procedeu a troca do *in-game money* obtido pelo “arrendamento” por moeda real (*USD* - dólares), através da plataforma de troca de câmbio do jogo virtual, a LindeX, o que gerou um lucro para si próprio. O *in-game money* que foi trocado (Linden Dollars) e entregue pelo requerente ao operador do Second Life, foi vendido por este para outro jogador.

O Tribunal Tributário de Colónia (1º instância) entendeu que o requerente procedeu a prestação de um serviço único ao conceder a outros jogadores direitos de utilização de seu terreno através do “arrendamento” deste, pelo que recebeu *in-game money* como remuneração. Assim, concluiu-se que o “arrendamento” constituiu uma prestação de serviço digital tributável, em que o “locador” deveria ter cobrado IVA aos “locatários”. O requerente não concordou com a decisão, pois entendia que nenhum serviço digital foi prestado, nem nenhuma relação contratual estabelecida entre ele e os outros jogadores “arrendatários”. Adicionalmente, alegou que a única relação contratual existente seria entre o requerente e o operador que gere o Second Life.

Assim, o requerente recorreu da decisão de 1º instância para o Tribunal Federal das Finanças, que decidiu em contrariedade ao Tribunal Tributário de Colónia. A decisão teve como base o entendimento que o “arrendamento” do terreno virtual dentro do jogo

⁴³ Acórdão do CJUE, “*Staatssecretaris van Financiën v Shipping and Forwarding Enterprise Safe BV*”, ECR I-00285, 8 Fevereiro 1990, Case C-320/88.

para outros jogadores não constitui uma prestação de serviços dentro do âmbito de aplicação do IVA, pois transações que ocorrem dentro do Metaverso não podem ser consideradas como uma participação em atividades de mercado do mundo real, não tendo assim nenhum significado à nível jurídico. Nesse sentido, entendeu-se que o “arrendamento” do terreno virtual não representa uma obrigação vinculativa de disponibilização do mesmo à título oneroso, tendo apenas como objetivo a interação entre jogadores do jogo virtual, não possuindo qualquer significado para além da experiência de jogo.

Todavia, em relação a troca de *in-game money* por moeda real (USD) através da LindeX, o Tribunal considerou que esta ultrapassou a fronteira do mundo virtual, passando a ter consequências fiscais reais. Por uma questão de direito contratual, tal transação está sujeita ao IVA, pois constitui uma prestação de serviços sob a forma de transferência de direitos⁴⁴. No entanto, como a troca foi efectuada através da plataforma de câmbio do jogo virtual, e conseqüentemente, a “entrega” de *in-game money* foi feita ao operador do jogo (que está estabelecido nos EUA), a transação não poderia ser sujeita ao IVA na Alemanha⁴⁵.

Na opinião de Matthias Oldiges, para assumirmos que as transações dentro do Metaverso fossem abrangidas pelo âmbito de aplicação do IVA, como o “arrendamento”, seria necessária uma ligação direta entre o fornecimento e a contrapartida⁴⁶. No entanto, no caso em análise, a troca de *in-game money* por moeda real através do LindeX, sendo efectuada no âmbito de atividade profissional ou de forma repetida, o jogador torna-se um sujeito passivo, que passa então a efectuar entregas ao operador do jogo que são sujeitas ao IVA.

Em suma, como vimos no subcapítulo anterior, os vídeojogos são considerados ESS, assim, determinadas transações relacionadas entre o Second Life e o jogador serão sujeitas a IVA. Nesse sentido, o próprio site deste Metaverso menciona que a maioria dos serviços que sejam pagos pelo jogador à Liden Lab (empresa criadora do Second Life)

⁴⁴ “Os Linden Dollars são direitos de licença limitados, cujo resgate em troca de dólares americanos constitui uma cessão a título oneroso e, por conseguinte, uma prestação de serviços”. FRIEDBERG, ARENDT, 2022.

⁴⁵ “Uma vez que o Tribunal Federal dos Impostos alemão partiu do princípio de uma comissão de serviço (artigo 3.º, n.º 11, da Lei do IVA alemã) e, por conseguinte, de uma cadeia de serviços fictícia (ou seja, requerente à operadora do jogo à utilizadora/contraparte na troca) neste contexto, devido às condições de utilização da plataforma de negociação, a localização do serviço prestado pelo requerente foi determinada pelo local onde a operadora do jogo exerce a sua atividade (artigo 3.º-A, n.º 2, frase 1, da Lei do IVA alemã)”. *Idem*.

⁴⁶ OLDIGES, 2022.

serão sujeitos ao IVA, nomeadamente as taxas de transações do LindeX. No entanto, também menciona que transações entre os jogadores da plataforma, que não envolvam a Liden Lab diretamente, não serão sujeitas ao IVA⁴⁷.

4.4 NFTs – *Non-fungible Tokens*

A quantidade de transações em cadeia de blocos, tem recebido muita atenção das autoridades fiscais. Quando falamos em Metaverso, a figura dos NFTs desempenham um papel crucial, pois permitem que o mundo virtual seja mais realista, tanto na vertente pessoal do usuário, como na vertente económica. Isto porquê os NFTs são elementos tecnológicos, certificados digitais, que permitem identificar quais ativos pertencem a uma determinada pessoa. O NFT é um ativo digital único, não fungível, que atribui propriedade quando armazenado em um rede *blockchain*⁴⁸, como a rede Ethereum⁴⁹. Os NFTs têm como função representar a propriedade de ativos no Metaverso⁵⁰. Os ativos associados podem ser arte digital, vídeos, fotografia, o *avatar* do usuário, assim como, as roupas e acessórios que este usa.

De forma mais detalhada, cada usuário do Metaverso possui NFTs numa carteira virtual que vincula todos os seus dados biométricos confidenciais armazenados offline, fornecendo uma base para todas as identidades (*avatars*) criadas, bastando fazer login no mundo virtual que o usuário queira entrar, para ter acesso. Esta base nada mais é do que dados do mundo real que são transformados em uma realidade virtual, seja uma versão mais jovem do usuário ou de género diferente, ou onde encontramos obras de arte digitais, roupas e acessórios digitais (conhecidas por *Skins*), entre outros⁵¹. Como já vimos, dentro do Metaverso existem milhares de transações a acontecer, nomeadamente a venda e compra de NFTs. Assim, iremos analisar qual tem vindo a ser o entendimento sobre o enquadramento tributário destas operações no âmbito do IVA.

Num ponto de partida, em 16 de Março deste ano, a Comissão Europeia, através de um parecer emitido por Paolo Gentiloni, respondeu a alguns questões colocadas sobre a aplicabilidade do IVA nas transações de produtos virtuais, como as *Skins* (roupas e

⁴⁷ SECOND LIFE, 2023.

⁴⁸ COIMBRA, 2022.

⁴⁹ “A Ethereum é uma rede de computadores presente em todo o mundo, que segue um conjunto de regras designado por protocolo Ethereum. A rede Ethereum funciona como a base para comunidades, aplicações, organizações e ativos digitais que qualquer pessoa pode construir e utilizar”. ETHEREUM, 2023.

⁵⁰ COIMBRA, 2022.

⁵¹ COINDESK, 2022.

acessórios do *avatar*), que ocorrem nos videogames, e naturalmente, em diversos Metaversos⁵². Na Dinamarca, usuários tem vindo a ser tributados em sede de IVA pela valorização das *Skins* adquiridas, assim como, pelo lucro obtido quando estas são vendidas, diferentemente do que ocorre no mundo real, em que o IVA apenas incide sobre o lucro da venda de bens usados. A razão para tal tributação, alegada pelas autoridades fiscais dinamarquesas, verte-se no entendimento em que acessórios virtuais são considerados serviços e não bens. Para além das *Skins*, é mencionado que a mesma situação pode ocorrer para outros NFTs igualmente.

A resposta da Comissão Europeia menciona que a Diretiva do IVA se aplica a transmissão de bens ou serviços que ocorrem no território de um EM, por um sujeito passivo de IVA. O fornecimento de um bem significa o direito de dispor de uma propriedade tangível, no entanto, o fornecimento de um serviço é qualquer transação que não constitui um fornecimento de um bem. Em princípio, entende-se que a venda ou troca de bens virtuais em jogos online, por moedas virtuais ou reais, consiste no fornecimento de um serviço, que deve ser tributado no EM do consumidor. No entanto, há um sistema especial que se aplica ao fornecimento bens de segunda mão, mas não para serviços. Em suma, a Comissão considera que as regras atuais respeitam o princípio da neutralidade fiscal, sendo que a aplicabilidade aos NFTs será discutida pela CE com mais detalhe, para providenciar uma orientação aos Estados Membros, de forma a garantir uma aplicação uniforme das regras europeias de IVA.

Não obstante, de forma a consolidar maioritariamente as questões que constantemente estão a emergir quanto a tributação deste novo universo virtual, a Comissão Europeia do IVA já havia publicado em 21 de fevereiro de 2023 um documento que estabelece o panorama inicial referente aos NFTs, abordando as principais questões relacionadas com IVA e os NFTs⁵³. No entanto, importante salientar que a Comissão não emitiu nenhum parecer vinculativo, apenas tópicos para discussão. Entre os principais temas abordados no documento, que serão brevemente analisados, começaremos por classificar a natureza jurídica dos NFTs e o correspondente tratamento face ao IVA; seguindo por qualificar tipos de transações que podem ocorrer; determinar se os vendedores de NFTs são sujeitos passivos; perceber qual é o lugar da prestação e qual

⁵² GENTILONI, 2023.

⁵³ VALUE ADDED TAX COMMITTEE. “*Question Concerning The Application Of EU VAT Provisions*”. ARTICLE 398 OF DIRECTIVE 2006/112/EC, WORKING PAPER NO 1060.

base tributável será aplicada; e por fim, analisar se estas transações devem ser isentas ou taxadas.

O ponto de partida é a questão de determinar qual a natureza jurídica dos NFTs, serão estes bens ou serviços? Para o efeito, o elemento central analisado é o que constitui o objeto da transação: o *token* digital (o NFT) ou o ativo subjacente (representado pelo NFT). De forma a conseguir enquadrá-lo nas normas já existentes, é feita uma comparação aos títulos de propriedade, fornecimentos compostos e serviços prestados por via eletrónica (ESS).

Primeiramente, quanto ao título de propriedade, este é a prova de propriedade do que é adquirido, mas não define o que está a ser adquirido em si. O entendimento da Comissão Europeia verte-se no sentido em que um NFT é uma prova de propriedade de um ativo, podendo ser comparados aos títulos de propriedade. Por conseguinte, se os NFTs fossem tratados como títulos de propriedade, o tratamento do IVA seguiria o ativo subjacente.

Por outro lado, os NFTs podem ser equiparados aos *vouchers*. Em determinadas situações, ao adquirir um NFT o seu titular pode trocá-lo posteriormente por um bem ou serviço específico. Após ser resgatado, o NFT é retirado de circulação (*burning*). Este caso tratar-se-ia se um *voucher* de propósito único, em que a transferência do NFT, tal como a transferência do *voucher*, deve ser considerada como uma entrega de bens ou prestação de serviços conexos, mas em paralelo, a entrega efectiva do bem ou prestação do serviço não seria considerada um fornecimento. Por outro lado, pode-se ter um *voucher* de propósito múltiplo, se estivermos perante um NFT que permita a alteração de seus dados *meta*, com base na opção do seu titular, que ao comprar o NFT pode escolher entre diferentes bens ou serviços, a serem tributados quando o *voucher* for resgatado. Em todos os casos em que um NFT possa ser equiparado a um *voucher*, o tratamento a ser aplicado face ao IVA deve seguir o regime dos *vouchers*, de modo que IVA devido seja o mesmo que teria sido aplicado se os bens ou serviços não tivessem sido fornecidos através de um NFT.

Num terceiro ponto, a Comissão compara as transações relacionadas com os NFTs as operações compostas, ou *composite supplies*. Como a Diretiva de IVA não estipula uma indicação específica para as operações compostas, a Comissão Europeia guiou-se pelo entendimento do Tribunal de Justiça da UE (TJUE). A prestação de um NFT pode ser concebida como uma prestação composta, onde existe um *token* digital e um ativo conexo, como um elemento principal e outro acessório, ou os dois elementos conectados

diretamente. No caso de o elemento principal ser a aquisição do ativo conexo, aqui estaríamos perante uma analogia ao casos dos *vouchers*, em que o tratamento de IVA aplicável ao NFT seria direcionado ao do ativo. Por outro lado, se o elemento principal fosse o *token*, no caso do valor significativo estar no NFT em si, a aplicabilidade do IVA quanto ao NFT seria direcionada a do *token*, que tendo natureza digital, seria qualificado com uma prestação de serviço eletrónico no âmbito do IVA. No entanto, se o fornecimento de um NFT e do ativo conexo fossem considerados um fornecimento indivisível, isso só poderia acontecer se ambos estivessem estreitamente ligados, e consequentemente, tendo o ativo conexo uma natureza semelhante ao *token*. Neste caso, o tratamento de IVA seria também o aplicável ao fornecimentos de serviços eletrónicos.

Por fim, a Comissão faz uma análise ao enquadramento dos NFTs aos serviços prestados por via eletrónica. A maioria dos NFTs são utilizados para bens virtuais (em formato digital), como objetos de coleção de arte, *skins*, fotografias, etc. Sendo os NFTs uma tecnologia de registo digital, que apenas podem ser transferidos através da Internet (praticamente sem intervenção humana), as transacções que lhes dizem respeito podem, por regra geral, ser abrangidas e enquadradas no âmbito dos serviços prestados por via eletrónica (ESS). Assim, a maioria dos NFTs são considerados como prestação de serviços eletrónicos. Ao analisarmos as definições de transmissão de bens e prestação de serviços, é possível determinar que os NFTs não constituem uma transmissão de bens, mas sim, uma prestação de serviços (ESS) para efeitos de IVA. Esta posição é apoiada pelo facto de o objeto da transação do NFT ser o certificado digital de autenticidade que representa o NFT, e não a entrega física do ficheiro digital a ele associado.⁵⁴ Não obstante, o enquadramento correcto a ser aplicado deve ser analisado caso a caso, não podendo ser generalizado. Há que considerar as diferentes possibilidades mencionadas supra, quanto ao objeto da transação, para confirmar o tratamento de IVA aplicável.

Depois do enquadramento jurídico da figura do NFT, é feita uma análise sobre as implicações que podem surgir do respectivo fornecimento desta figura. Para além da venda direta de NFTs, podem ocorrer vendas por comerciantes ou colecionadores. Estas transacções conexas trazem um impacto significativo a nível de IVA, devendo assim receber um tratamento comum entre todos os EM da UE. O termo dado a estas transacções é *minting*, que nada mais é do que um serviço eletrónico, que ocorre através do carregamento de um NFT na blockchain, por meio de métodos de prova específicos, em

⁵⁴ DIÁS, 2023.

que depois de alguns simples passos, as transações ocorrem de forma automática e sem qualquer intervenção humana. Por outras palavras, *minting* é o nome atribuído ao processo de criação de novos NFTs na *blockchain*. Este processo é necessário para armazenar os dados deste novo NFT, que o torna certificável⁵⁵. Não obstante, o processo de *minting* envolve o pagamento, através do uso de criptomoedas, de uma taxa, como a *gas fee*, para a *blockchain*, de forma a cobrir custos computacionais e de armazenamento virtual⁵⁶. Somente apenas após o pagamento das respectivas taxas o *token* será criado. Não iremos analisar o enquadramento das taxas e do *minting* no âmbito do IVA, apenas dos NFTs (*trading and earning*).

Em seguida, há que determinar se os vendedores de NFTs são sujeitos passivos de IVA. A orientação geral não foi devidamente clara, pois apenas há uma referência quanto as regras aplicadas aos “vendedores ocasionais”, salvo se recorrer a aplicação do artigo 9.º e seguintes da Diretiva do IVA⁵⁷. Para determinarmos quando estamos perante um sujeito passivo nas transações de NFTs, temos de nos basear nos seguintes cenários (não cumulativos):

i. É sujeito passivo de IVA:

- a) Quando um indivíduo realiza transações de venda de NFTs por um período longo e contínuo;
- b) Quando uma pessoa singular vende e acumula royalties, frutos da revenda do NFT, quando os royalties corresponderem a direito de uso e exploração sucessivos.

ii. Não é sujeito passivo de IVA:

- a) Quando um indivíduo realiza transações de venda de NFTs ocasionalmente;
- b) Quando uma pessoa singular vende e acumula royalties, se os royalties corresponderem a direitos de revenda, não deve ser considerado sujeito passivo.

⁵⁵ FERNANDEZ, 2023.

⁵⁶ “A gas fee é um token de criptografia necessário para realizar transações no Ethereum”. Vide DIÁS, 2023.

Ora, quanto a possibilidade de isenção ou taxaço, em casos excepcionais para os utilizadores dos jogos virtuais, os NFTs podem ser obtidos de forma gratuita, através de recompensas. Aqui, podemos estar perante duas situaçoes: se o utilizador jogar um jogo virtual gratuito ou aceder a uma *blockchain* sem pagar qualquer contrapartida, não haverá consequentemente contrapartida para o NFT – assim, qualquer NFT obtido deve ser excluído do âmbito de aplicação do IVA. No entanto, se o utilizador proceder ao pagamento para jogar um jogo virtual ou aceder a uma *blockchain*, há que fazer uma análise concreta do caso para perceber se existirá uma conexão entre o NFT obtido e o montante pago pelo utilizador. Assim, *a priori*, apenas a venda de um NFT estará sujeita ao IVA como uma prestação de serviço eletrónico. Quanto a base tributável, se um vendedor receber criptomoedas em troca de uma transação de NFT, o valor das criptomoedas deve ser convertido para a moeda⁵⁸ do EM em que a entrega tenha lugar no momento da venda, por remissão aos artigos 91.º/2 e 230.º da Diretiva do IVA.

Por fim, importante mencionar que alguns países da UE já começaram a discutir a matéria de tributação dos NFTs, nomeadamente a Itália, Bélgica e Noruega. Com relevância para o Metaverso, a Bélgica oficializou em 2021 que as transações que envolvem os NFTs devem ser sujeitas à taxa de IVA de 21% sempre que sejam efectuadas em território nacional, não sendo estas um meio de pagamento, mas sim uma coleção de bens digitais. Na Noruega, desde dezembro de 2022, o NFT passou a ser considerado um serviço prestado por via eletrónica, sendo tributável. A administração fiscal entendeu, para as obras de arte digital, incluindo sob a forma de um NFT, não podem beneficiar da isenção de IVA aplicável à arte tangível, porque essa isenção só se aplica às vendas que transferem direitos de autor, ao passo que, no caso de uma prestação de um NFT, o artista do NFT mantém os direitos de autor. Por sua vez, em Itália, em junho de 2023, as autoridades fiscais italianas emitiram um projeto de orientações que isentaria os NFTs da aplicabilidade de IVA, quando se trate de obras de arte digitais originais. A isenção só se aplicaria a NFTs que incluíssem a transferência de uma obra de arte digital original e os direitos de propriedade associados vendidos pelo artista original⁵⁹.

⁵⁸ “No entanto, podem surgir alguns problemas devido à natureza descentralizada e global das criptomoedas, que desencadeiam incertezas quanto ao mercado cambial e à taxa de referência a utilizar como referência. Para contornar as questões acima mencionadas, poderia ser acordado que a taxa de referência a reter para a conversão do preço pago em criptomoeda em moeda fiduciária é a da plataforma que aloja a carteira do vendedor utilizada para a receção do pagamento do NFT.” Cfr. VALUE ADDED TAX COMMITTEE. “*Question Concerning The Application Of EU VAT Provisions*”. ARTICLE 398 OF DIRECTIVE 2006/112/EC, WORKING PAPER NO 1060, p. 15.

⁵⁹ DAWNSON, 2023.

4.5 Eventos Digitais

Na atualidade, já existem eventos e exposições em museus virtuais, assim como, concertos virtuais de música no Metaverso. No mundo real, estes seriam considerados como uma admissão para um evento, que é taxado para efeitos de IVA no local em que o evento aconteça. Assim nos deparamos com duas questões quanto a realização de eventos virtuais no Metaverso: como enquadrámos estes eventos virtuais no âmbito do IVA e qual seria o local considerado para a respectiva tributação destes?

A legislação europeia do IVA não chega a definir o termo “evento”, no entanto, o TJUE emitiu algumas considerações quanto a este conceito. No processo “Srf konsulterna (C-647/17)”⁶⁰, de 13 de março de 2019, foi decidido que a “admissão a eventos” não era equivalente ao direito de entrar num local, mas que este termo na verdade abrange o direito de participar em uma atividade, como um curso ou seminário. Ou seja, um evento não necessariamente tem de ocorrer em um local físico específico, sendo o elemento principal o da “participação”. Posteriormente, mais algumas diretrizes nesse sentido foram providenciadas pela Comissão Europeia⁶¹. A advogada geral do TJUE, Eleanor Sharpston, entende que os eventos também são “atividades indivisíveis planeadas antecipadamente, que se realizem durante um curto período de tempo e que dizem respeito a um assunto previamente definido”. Nesse sentido, na opinião de Aleksandra Bal, poderíamos assumir que os eventos que ocorram no Metaverso possam ser qualificados como eventos virtuais para efeitos de IVA, se estes forem de curta duração, ininterruptos e planeados com antecedência⁶².

Por outro lado, já vimos como a UE regula em matéria de IVA os serviços digitais (ESS), sendo estes prestados por via eletrónica. No entanto, Fisser Bonder entende que sendo os eventos virtuais uma atividade que de certa forma exige um tempo real gasto por parte dos organizadores (recorrendo assim a uma intervenção humana significativa), será muito improvável que estes se enquadrem dentro do regime dos serviços digitais. Não obstante, Fisser menciona que se o evento virtual se tratar de uma exposição de arte digital em que o organizador apenas permite aos convidados virtuais a entrarem dentro

⁶⁰ Acórdão do Tribunal de Justiça (Quinta Secção) de 13 de março de 2019. Skatteverket contra Srf konsulterna AB.

⁶¹ VALUE ADDED TAX COMMITTEE (ARTICLE 398 OF DIRECTIVE 2006/112/EC) WORKING PAPER NO 982.

⁶² BAL, 2022.

da exposição, sem uma interação significativa, poderíamos aqui considerar o enquadramento dentro do âmbito dos serviços digitais⁶³.

Quanto a determinação do local da operação, foi definido através de uma alteração à Diretiva do IVA, que entrou em vigor em 6 de abril de 2022, que “os eventos transmitidos ou de outra forma feitos virtualmente, tem como local de tributação o lugar em que o consumidor se encontre fisicamente”⁶⁴. Quanto as taxas de IVA aplicáveis, podem estas ser isentas ou reduzidas dependendo do evento que se esteja a realizar⁶⁵. Essa nova alteração à diretiva do IVA deve ser implementada pelos Estados-Membros até 1 de janeiro de 2025.

Assim, de acordo com as novas regras, os eventos virtuais deixarão de ser considerados como prestados no país onde se realiza o evento, mas sempre no país do cliente: estando assim amplamente alinhados com o tratamento fiscal dos serviços digitais⁶⁶. Não será cobrado qualquer imposto nas transações B2B, ao passo que nas transações B2C, os organizadores dos eventos aplicarão à taxa de IVA em vigor no país do cliente.

Em suma, o maior desafio que encontramos no Metaverso quanto aos eventos virtuais será no âmbito da determinação do local que o cliente se encontre, tópico que iremos discutir com mais detalhe no capítulo seguinte. Adicionalmente, dependendo do tipo de evento (com ou sem intervenção humana), deve-se proceder a uma interpretação extensiva das alterações a serem adotadas até o próximo ano, para determinar quais eventos virtuais podem ou não serem enquadrados no âmbito dos ESS no Metaverso.

⁶³ “Se os convidados interagirem entre si, tal ocorrência não tem impacto para efeitos de IVA, pois apenas há relevância para este efeito a interação que advenha do lado do fornecedor”. BONDER, FISSER, 2022.

⁶⁴ Alteração implementada nos artigos 53.º e 54.º/1 da Diretiva do IVA, através da DIRETIVA (UE) 2022/542 DO CONSELHO de 5 de abril de 2022.

⁶⁵ MASSIN, DEGADT, 2023.

⁶⁶ BAL, 2022.

5. Breves considerações para o futuro

Quando falamos de Metaverso e futuro, podemos ter um sentimento de incerteza quanto ao tema. Isto porque, como vimos, alguns tipos de Metaverso já são conhecidos no mercado, como o exemplo do “Second Life”. No entanto, o novo mundo virtual que está a chegar é diferente. Ora, o Metaverso tem sido visto nos passados anos e até recentemente, maioritariamente como videojogos virtuais. Não obstante, o Metaverso que empresas como a Meta pretende apresentar é uma extensão da vida real para uma vida virtual. De acordo com o Market Research Report, o mercado global do Metaverso espera ter um crescimento de 48% até 2030, chegando a obter receitas de cerca de 1.3 mil milhões de dólares.⁶⁷ Assim, podemos começar a nossa análise de considerações para o futuro por este ponto.

A UE tem acompanhado com preocupação a evolução da era digital em contraponto com as regras da Diretiva do IVA. Gradualmente, alterações à diretiva tem vindo a ser implementadas de forma a tutelar as transações digitais, assim como, a emissão de pareceres oficiais para clarificar algumas questões, como vimos nos capítulos anteriores.

Quanto ao Metaverso, em 29 de junho deste ano foi publicado um parecer pelo Comité Económico e Social Europeu, que explora a iniciativa sobre mundos virtuais, como o Metaverso. O Comité entende que este novo mundo digital irá revolucionar a forma como vivemos em sociedade, e por isso é necessário assegurar que o seu desenvolvimento seja regulado e cuidadosamente ponderado com o objetivo de garantir a segurança de seus utilizadores. O CESE vê o Metaverso como uma oportunidade e um desafio. Por um lado, na vertente comercial, empresarial e industrial trará infinitas possibilidades de otimização das operações, experiências e interações entre a versão física e virtual do consumidor, o que já tem sido visto nas compras em lojas virtuais 3D aos *avatars*. Por outro lado, surgirão desafios no âmbito de novos mercados e plataformas que venham abastecer o mundo virtual, como NFTs e Metaversos inteiros, que exigirão estabelecimento de normas para assegurar a coerência e orientar o processo, assim como, no âmbito da indústria dos jogos, que para muitos jovens será o primeiro contacto com o Metaverso, e por este motivo deve ser um sector responsabilizado, especialmente na matéria de defesa dos consumidores.

Quanto ao âmbito fiscal, o CESE atribui ênfase para a importância da tributação das empresas, quanto ao ponto da determinação da matéria coletável e avaliação dos

⁶⁷ MARKET RESEARCH REPORT, 2023.

ativos digitais, entendendo que os modelos tradicionais de tributação podem revelar-se inapropriados, exigindo assim uma nova forma de cobrança de impostos⁶⁸.

Assim, entendemos que uma discussão geral já tenha sido iniciada pelo CESE, o que é algo positivo ao nosso ver, pois demonstra um senso de responsabilidade quanto a regulação fiscal do Metaverso. Não obstante, o parecer apenas apresentou um conteúdo exploratório, sem grande especificação quanto as regras a serem aplicáveis em sede de IVA, dando mais ênfase aos impostos diretos, por exemplo. Assim, até o momento, as operações do Metaverso têm vindo a ser reguladas no âmbito do IVA por analogia as normas existentes, ou de forma isolada, sendo que nos diplomas vigentes não existem menções diretas sobre o Metaverso, o que é definitivamente preocupante por questões de segurança e certeza jurídica. É compreensível que por estarmos a falar de uma figura que até o momento tem vindo a ser enquadrada dentro do universo dos videojogos virtuais, que já foram regulados pela UE no âmbito do IVA, parece não trazer preocupação eminentes. No entanto, esta reedição do Metaverso irá muito mais além do que um simples videojogo digital, pelas palavras de Tim Sweeney, CEO da Epic Games, “este Metaverso será muito mais abrangente e poderoso do que qualquer outra coisa. Se uma empresa central ganhar o seu controlo, tornar-se-á mais poderosa do que qualquer governo, sendo um deus na Terra”⁶⁹. Assim, se falarmos de um Metaverso centralizado em uma empresa que opera o mesmo, podemos conseguir, para já, enquadrar com as regras atuais as operações efectuadas de forma mais simples. No entanto, se estivermos perante um Metaverso descentralizado, que é construído e gerido pelos seus usuário, como o caso da Decentraland, e de novos Metaverso que irão emergir, não será tão simples.

Deste modo, não podemos deixar que o este “novo” Metaverso chegue ao alcance da maioria dos consumidores sem ter um plano de ação que evite que este mundo virtual se transforme num paraíso fiscal. Por um lado, é positivo ver que a Comissão Europeia já está a dar ênfase para a necessidade de analisar a tributação do Metaverso, no entanto, há que ter em consideração a urgência que o tema representa.

⁶⁸ PARECER DO COMITÉ ECONÓMICO E SOCIAL EUROPEU. “*Iniciativa sobre mundos virtuais, como o metaverso*”. Parecer exploratório a pedido da Comissão Europeia, 2023/C 228/10.

⁶⁹ MARR, 2022.

5.1 Uniformização da Jurisprudência e Harmonização do IVA

Como vimos ao longo dos capítulos anteriores, entendemos a importância de tutelar o Metaverso de forma a impedir sérios riscos no âmbito do IVA. Como consequência da falta de certeza e segurança jurídica, as decisões jurisprudenciais podem apresentar resultados confusos e não lineares, como vimos nos casos apresentados no Capítulo 4, principalmente quanto ao “arrendamento” de terrenos virtuais que teve desdobramentos na Alemanha.

Assim, não podemos esquecer que o IVA é um imposto harmonizado. Naturalmente, devido aos diferentes sistemas jurídicos nacionais, ocorre uma fragmentação do sistema europeu do IVA, criando possíveis obstáculos económicos para a UE. No entanto, como o Metaverso não se encontra concretamente tutelado, as decisões a serem tomadas pelos diferentes ordenamentos jurídicos quando tenham transações a ocorrer neste mundo virtual, podem ser consideravelmente distintas. Tal consequência gera ainda mais incertezas para quem integra o Metaverso, sejam em relações B2B ou B2C.

Assim, de forma a observar uma jurisprudência alinhada, com decisões uniformizadas, compreendemos que o Metaverso deve ser objeto de consideração para inclusão de normas e regras específicas, aproveitando o que já tem vindo a ser estabelecido para determinadas operações, mas consolidando diretamente ao Metaverso. Esta adaptação de aplicação às normas existentes significa garantir que a resposta por parte do legislador seja adequada a realidade em causa, clarificando o seu enquadramento no âmbito do IVA. No entanto, enquanto restarem dúvidas e lacunas para riscos quanto ao mundo virtual, haverá espaço para agir em desconformidade.

Nesse seguimento, vejamos alguns pontos preocupantes que já estão a emergir do ponto de situação que nos encontramos no momento, e que tenderão a aumentar com o passar do tempo e avanço da implementação do novo Metaverso.

5.2 A divisão entre mundo virtual e mundo real

Numa primeira vertente, entendemos que até o momento o ponto fulcral que os Tribunais têm utilizado para decidir se uma operação que ocorra no Metaverso será ou não tributada para efeitos de IVA é a linha ténue que separa o mundo virtual do mundo real. Ou seja, se a transação efectuada no Metaverso não ultrapassar os limites do mundo

virtual, não produzirá, *a priori*, consequências fiscais reais. O problema que se coloca para o futuro é: esta linha de divisão pode desaparecer.

Ora, para a empresa tecnologia Microsoft, o Metaverso é uma “convergência entre o mundo físico e o mundo digital”⁷⁰. Assim, do ponto de vista das obrigações fiscais, se há uma separação clara entre o Metaverso e o mundo real, naturalmente só fará sentido invocar regras de IVA quando as atividades no mundo virtual conduzirem a um impacto fiscal no mundo real. Como no caso do “Second Life”, os usuários que participam deste Metaverso o fazem para escapar da realidade, ao terem uma “segunda vida” sem implicações reais. Nesse sentido, poderia ser excessivo passar a impor requisitos fiscais a transações que não produzem nenhum efeito ao usuário real, mas apenas ao seu *avatar*. No entanto, tal posição poderia também abrir portas para a não aplicação de IVA a operações que no mundo real estariam sujeitas.

Vejam com mais detalhe a decisão do Tribunal Federal das Finanças alemão, que descartou a sujeição ao IVA do “arrendamento” de terrenos virtuais por considerar esta transação irrelevante perante o mundo real. Na nossa opinião, tal decisão não foi coerente devido ao aspeto do propósito e âmbito de aplicação do IVA. Passemos a explicar, o Tribunal teve o seu enfoque na troca de moeda virtual para moeda real, considerando o “arrendamento” dos terrenos virtuais não sujeitos ao IVA. Não obstante, a natureza fundamental do IVA é a tributação de consumo de bens e serviços. Assim sendo, entendemos que o “arrendamento” de terrenos virtuais constitui uma prestação de serviço, efectuada por um sujeito passivo para efeitos de IVA (*a Pessoa Real*) que preenche os requisitos para tal sujeição, que está a fornecer um serviço aos outros usuários (acesso aos terrenos virtuais), em troca de *in-game money* bidirecional, que ao nosso ver, mesmo não possuindo valor no mundo real como meio de pagamento, pode ser trocada por moeda real posteriormente. Apesar das questões complexas que possam emergir da nossa posição, entendemos que devemos focar na possibilidade de uma prestação de serviço eletrónica ocorrer no âmbito do “arrendamento” de terrenos virtuais, e não necessariamente no momento posterior desta operação, na troca de moeda virtual para moeda real. Entendemos que esta posição, que vai de encontro a da decisão do Tribunal de 1º Instância no caso em apreço, é a que melhor salvaguarda o verdadeiro propósito do IVA, e que deve ser o caminho a seguir, desde que este não seja excessivo e incoerente.

⁷⁰ GEORGE, 2021.

Nesse sentido, será imprudente continuar a considerar a longo prazo que a “linha” que separa o Metaverso do mundo real, seja o requisito principal para determinar a sujeição de operações ao IVA. O futuro aguarda um Metaverso que não terá essa delimitação tão assente, onde o mundo virtual será uma extensão do mundo real. Assim, entendemos que a “linha” que deve passar a ser o ponto de separação entre o que será tributado ou não no Metaverso, será ponderar o que é tributado no mundo real. Por outras palavras, entendemos que não fará sentido tributar operações em sede de IVA no Metaverso que não são tributadas no mundo real, como por exemplo, tributar os lucros obtidos no mundo virtual. Ora, se estamos a falar que a linha ténue entre os dois mundos poderá deixar de existir, por razões de equidade e igualdade há que haver uma aproximação adequada quanto a elaboração das regras específicas de IVA a serem aplicadas ao Metaverso com as já existentes no mundo real, considerando as devidas exceções por se tratar de transações virtuais. Por outras palavras, há que levar a cabo uma lógica de considerar de forma diferente o que é diferente, e de forma igual o que é igual, respeitando a neutralidade do imposto. Neste sentido, vejamos o nosso entendimento dos pontos gerais que o legislador deve ter em consideração ao enquadrar as operações do Metaverso no âmbito do IVA.

Primeiramente, entendemos que há que definir concretamente o que é reconhecido no Metaverso como transmissão de bens ou prestações de serviços. Até o momento tem-se vindo a considerar maioritariamente as operações que integram o Metaverso dentro do âmbito da prestação de serviços. Assim, entendemos que o legislador deverá seguir a lógica já discutida, tendo em consideração as razões para o efeito, que analisamos durante o Capítulo 4. Neste sentido, como estamos perante transações que ocorrem em um mundo virtual, as operações na sua grande maioria não serão de disposição de propriedade tangível (que configura o fornecimento de um bem), mas sim, de bens virtuais, que pela sua natureza jurídica figurará o seu enquadramento dentro do âmbito da prestação de serviços. Para a maioria das transações, como o caso dos NFTs, entendemos que o regime da prestação de serviços por via eletrónica (ESS) deverá ser considerado pelo legislador aquando estabelecer regras concretas direcionadas ao Metaverso, com as devidas exceções.

No caso da troca de *in-game money*, por exemplo, entendemos que o legislador terá de tomar uma atenção redobrada. Ora, na nossa opinião, a troca de moeda real por *in-game money* (unidirecional ou bidirecional) deve ser considerado como uma aquisição de uma prestação de serviço (acesso ao Metaverso e moeda virtual para usar no jogo).

Sendo a aquisição do serviço feita por uma contraprestação direta (pagamento em moeda real), o IVA deve ser aplicado. Diferentemente do que acontece no caso da troca de *in-game money* por moeda real, em que não entendemos ser, *a priori*, sujeita ao IVA, pois a moeda real não oferece nenhuma prestação, nenhum benefício para consumo. Não obstante, há que considerar que o *in-game money* é uma moeda virtual presente no Metaverso dos videogames (centralizados), e como vimos no caso do Second Life, os “Linden Dollars” são considerados direitos de licença limitados. Assim, o legislador teria de ter em atenção o ponto em que a troca desta moeda virtual do jogo por moeda real poderá constituir uma cessão à título oneroso, que de acordo com o art. 56.º/1A da Diretiva do IVA, seria uma operação considerada como uma prestação de serviços.

Neste seguimento, vemos também que será crucial analisar o requisito de existir um nexó direto entre a prestação e a contraprestação. Para as operações que ocorram no Metaverso, onde exista a prestação de um serviço, mas sem o recebimento de uma contraprestação direta à título oneroso (seja moeda real ou moeda virtual bidirecional), não deverá, ao nosso entender, ser sujeita ao IVA, pois não cumpre um dos requisitos do artigo 2.º/1A da Diretiva do IVA para o efeito.

Por fim, o legislador deve ter em consideração a possibilidade de existirem algumas exceções, nomeadamente quanto a aquisição de bens reais no Metaverso, que ainda iremos discutir com mais detalhe no Subcapítulo 5.4.

Quanto a incidência subjetiva, entendemos que as regras para determinar se estamos perante um sujeito passivo de IVA no Metaverso devem seguir a mesma lógica das regras gerais de IVA sobre a incidência subjetiva já estipuladas na diretiva, mas também considerando o que já foi estipulado no âmbito dos NFTs. Nesse sentido, entendemos que o sujeito passivo jamais deverá ser o *Avatar*, mas sempre a *Pessoa Real*, em continuidade ao que tem vindo a ser considerado até o momento. Tal posição deve-se as razões de lógica jurídica, sendo incoerente um ser virtual ter capacidade contributiva, ganhando qualidade de sujeito passivo para efeitos de IVA. Ora, por trás do *avatar* sempre estará o seu criador, seja uma pessoa real coletiva ou singular, que deverá responder pelas obrigações fiscais das atividades exercidas pelo *avatar* no Metaverso, sendo o *avatar* apenas uma identidade digital do seu usuário no mundo virtual. Considerar o *avatar* um sujeito passivo não só é juridicamente inviável, como irracional. Poderá ser uma posição óbvia, mas com o avanço da tecnologia envolvida no desenvolvimento do Metaverso, entendemos que está questão deverá ser objetivamente tratada e estipulada pelo legislador, de forma a não criar dúvidas e riscos desnecessários.

Adicionalmente, entendemos que os usuários que utilizem o Metaverso apenas para fins de entretenimento ou *hobby*, principalmente no âmbito dos videogames, não devem ser, em princípio, considerados como sujeitos passivos para efeitos de IVA. Apenas os usuários que efetuem transações por um longo tempo, de forma contínua ou com caráter profissional é que devem, ao nosso ver, serem sujeitos passivos no âmbito do imposto em apreço.

Por fim, quanto a análise no âmbito da localização das operações, tal tema será tratado com maior detalhe no próximo subcapítulo infra.

Em suma, de forma a evitar evasões fiscais descontroladas e incumprimento das normas de IVA no Metaverso, há que definir concretamente regras fiscais em sede do mencionado imposto, para garantir às partes envolvidas segurança e certeza jurídica, de forma a diferentemente do que se passa em Las Vegas, para determinadas operações, “what happens in the Metaverse, won’t and can’t stay in the Metaverse”.⁷¹

5.3 Determinação da localização das operações

Uma questão que já traz problemas no presente e tenderá a ganhar ainda mais ênfase no futuro é quanto a determinação da localização das operações no Metaverso. Ora, quando falamos nas transações B2C de ESS, o local de tributação será o país em que o cliente seja estabelecido ou tenha residência permanente/habitual. No mesmo sentido, no caso dos eventos virtuais, as novas regras estipulam que o local de tributação será o país em que o consumidor se encontre fisicamente. Assim, quanto as regras sobre o local de tributação, o regime dos ESS e dos eventos virtuais (sendo que alguns eventos podem, *a priori*, serem considerados como ESS) estão alinhados.

Assim, entendemos que as presunções para determinar a localização do cliente no Metaverso devem ser baseadas no regime dos ESS, mencionadas no Capítulo 4, visto que se trata de operações virtuais conectadas a internet, pelo que deve o legislador tê-las em consideração aquando formular regras específicas para este mundo virtual. No entanto, também entendemos que parte destas presunções apresentam alguns riscos e problemas, se forem consideradas na regulação do Metaverso em concreto sem nenhuma reformulação, conforme explicaremos infra.

Ora, dentre os meios que podemos recorrer para determinar a localização do cliente, como vimos, o mais usual, mas não único, será através do endereço IP (*internet*

⁷¹ “O que se passa no Metaverso, não ficará no Metaverso”.

protocol). No entanto, tal método não nos parece suficiente para traduzir eficácia e segurança. Expliquemos, através do uso de uma VPN (*virtual private network*) é possível mudar a localização que o usuário se encontra, conectando em outro servidor de qualquer parte do mundo. Naturalmente, isto representa uma brecha para possíveis situações de evasão fiscal, pois um usuário pode se registar em um Metaverso alegando viver em um país fora da UE, utilizando uma VPN para ocultar a sua localização real, conseguindo assim evitar a sua sujeição ao IVA.

Perante esta falha de controlo consideravelmente grave, entendemos que a UE deve discutir com atenção regras de segurança a complementarem as já existentes presunções, para serem igualmente implementadas no âmbito do funcionamento do Metaverso. Assim, o endereço IP não nos parece adequado para ser considerado como presunção de localização no Metaverso. As demais medidas, nomeadamente a exigência de informações pessoais adicionais que permitam a ligação daquele usuário a localização correcta (endereço para facturação, dados bancários, etc), parece-nos mais seguras e eficazes. Nesse sentido, e de forma a respeitar a Proteção de Dados na UE, entendemos que o legislador deve ter em atenção os pontos mencionados sobre o endereço IP, considerando para o Metaverso apenas presunções que não apresentem um risco para a criação de incumprimentos fiscais de elevada magnitude.

5.4 A presença de marcas reais no Metaverso

A aproximação do mundo virtual com o mundo real é cada vez mais evidente, tanto que já conseguimos encontrar marcas, estabelecidas no mercado real, investindo no Metaverso. A experiência de ter um *avatar* no Metaverso não poderia ficar completa sem ter a possibilidade de comprar artigos para este, de marcas que o utilizador também usa na vida real. Marcas como a Forever21, Gucci, Burberry, Prada, entre outras, já possuem artigos de moda a venda no Metaverso, por preços naturalmente mais acessíveis do que no mundo real. Alison Bringé, diretora de Marketing da Lauchmetric's entende que “se não é possível comprar uma mala da Gucci no mundo real, por cinco euros é possível comprar no Metaverso”⁷². A estimativa é que o mercado de bens de luxo nos jogos virtuais e dos NFTs no Metaverso, possa representar uma receita anual de 50 mil milhões de euros até 2030.

⁷² CRIDDLE, KLASA, 2023.

Para efeitos de tributação de IVA, algumas preocupações podem emergir quanto a presença de marcas reais no Metaverso. Ora, quando uma marca fornece um bem real no mundo real, não restam dúvidas quanto a sujeição ao IVA. Adicionalmente, quando uma marca real fornece bens virtuais (nomeadamente *skins*) no Metaverso, voltamos a questão do regime dos ESS, que entendemos que deva ser aplicado. No entanto, imaginemos o caso de uma empresa real, que possui uma loja virtual no Metaverso, que vende bens virtuais, mas também, passa a vender bens reais, podendo o usuário adquirir através do Metaverso ambos, sendo o bem tangível entregue no mundo real. Por outras palavras, o Metaverso pode ter uma vertente de *e-commerce* virtual, onde os usuários têm a possibilidade de comprar, um bem virtual para o seu *avatar* e um bem real para si mesmo. Assim, na nossa opinião, a compra de bens reais no Metaverso deve-se equiparar a análise feita quanto aos NFTs na vertente do *voucher*.

Entendemos que neste caso, o usuário adquire um NFT “*voucher*” (que poderá demonstrar o bem a ser adquirido, como a imagem deste) na loja virtual, sendo depois resgatado e trocado pelo bem real, tratando-se aqui de um *voucher* de propósito único (em que o bem a fornecer, assim como o seu preço e local de fornecimento, são conhecidos na data de emissão do *voucher*, tendo como consequência que o IVA terá de ser cobrado neste momento). Por outras palavras, o usuário adquire o *token* digital (NFT) sendo este o elemento acessório, e o ativo conexo (o bem real) sendo este o elemento principal, que será devidamente entregue no mundo real, sendo o NFT retirado de circulação (*burning*), assim que o *voucher* for regatado. No entanto, a entrega do bem será considerada aquando da transferência do NFT, e não da entrega do bem real.

Assim, o IVA seria aplicável em conformidade, da mesma forma que seria sujeito se o bem não tivesse sido fornecido através de um NFT no Metaverso. Haveria assim um respeito ao princípio da neutralidade, não trazendo maiores consequências com a venda de bens reais “representados” por NFTs no mundo virtual. Não obstante, tal interpretação extensiva que estamos a fazer, caso aplicada pelo legislador, deve ser detalhadamente analisada, de forma a perceber se de facto tal analogia poderá ser considerada nas normas de IVA a regular o Metaverso.

6. Conclusão

Percorremos nesta dissertação um caminho cronológico do passado, presente e futuro quanto ao Metaverso, o IVA e o encontro dos dois mundos. Conseguimos perceber sobre o que se trata este mundo virtual, como as regras gerais de IVA se encontram estipuladas atualmente, e como têm vindo a ser a sua interpretação e aplicabilidade face ao Metaverso. Por fim, vimos algumas breves considerações a ter nos próximos tempos.

Em pleno 2023, a discussão sobre a aplicação do IVA quanto as transações emergentes do Metaverso deve ser um ponto fulcral de debate na UE. Inclusive, tal discussão concreta já deveria ter acontecido no passados anos, de forma a prevenir os riscos e problemas eminentes deste tema. Naturalmente, algumas transações que integram o Metaverso já foram reguladas de forma isolada, o que gera muitas dúvidas, lacunas e opiniões divergentes, exatamente por não haver regras objetivamente direcionadas ao Metaverso como um todo. De forma a seguir o verdadeiro propósito do IVA, há que assegurar que existam normas coerentes e alinhadas, através da emissão de propostas que auxiliem a harmonizar as decisões dos tribunais, que garantam a segurança jurídica para os sujeitos passivos e evitem situações de evasão fiscal.

Não obstante, tais propostas devem ser discutidas de modo a não tributar por excesso, nem pecar por omissão. A linha ténue que ainda existe para separar o mundo virtual do mundo real pode vir a desaparecer, o que gerará um desafio ainda maior se não tivermos uma base concreta para nos guiar.

Assim, não há como negar que ainda não existe uma certeza fiscal no âmbito do IVA no Metaverso, e quando nada é certo, tudo é possível.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, VIVIANA JOÃO FREIRE (2018) – “*IVA no Comércio Eletrónico: Quais os obstáculos em sede de IVA dos bens adquiridos eletronicamente quando comparados com a aquisição por meios tradicionais?*”. Mestrado em Auditoria e Fiscalidade, Porto, Católica Porto Business School.
- BAERT, PIETER (2023) – “*VAT in the digital age*”. Members' Research Service, PE 739.371, EPRS, European Parliamentary Research Service.
- BALL, MATTHEW (2022). “*The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*”. Nova Iorque, Liveright Publishing.
- DOESUM, AD VAN, E FRANK NELLEN (2021) – “*VAT in a Day – A Concise Overview of the EU VAT System*”. Maastricht, Founds Indirect Tax, pp. 15-29, 32-39, 41-50.
- DOESUM, AD VAN, HERMAN VAN KESTEREN, E GERT-JAN VAN NORDEN, (2016). “*Fundamentals of EU VAT Law*”. Alphen aan den Rijn, Wolters Kluwer.
- FERIA, RITA DE LA (2009). “*The EU VAT System and the Internal Market*”. IBDF Doctoral Series 16, Amsterdão, IBDF, pp. 35-39.
- _____(2016). “*EU VAT principles as interpretative aids to EU VAT rules: the inherent paradox*”, Working Paper Series, University of Oxford.
- HADZOVIC, INDA (2019). “*European Value Added Tax and Digital Economy Does the new legal framework make EU VAT system truly fit for the digital economy?*”, Tese de Mestrado em International Tax Law and EU Tax Law. Uppsala, Uppsala Universitet.
- KEEN, MICHAEL (2013). “*The Anatomy of the VAT*”. IMF Working Paper 13/111, International Monetary Fund, pp. 4-8.

- KOLLMANN, JASMIN (2019). “*Taxable Supplies and Their Consideration in European VAT - With Selected Examples of the Digital Economy*”. Amsterdão, IBFD Doctoral Series, volume 46, pp. 152, 158-168.
- MACIEJEWSKI, MARIUSZ (2023). “*Metaverse*”. European Parliament's Committee on Legal Affairs, Bruxelas, pp. 21-36, 41, 61-63.
- MAGNADA REAL DE ASÚA, EDUARDO, ET AL. (2022). “*The Metaverse Challenges and Regulatory Issues*, Student Paper”. Master in Public Policy and Master in European Affairs. França, École D'affaires Publiques.
- OLIVEIRA, ANTÓNIO MOURA DE (2010). “*IVA - Imposto sobre o Valor Acrescentado – Um Imposto Neutro*”. Mestrado em Direito Fiscal, Porto, Universidade de Direito do Porto.
- POLLAK, CHRISTINA (2022). “*Platforms in EU VAT Law - A Legal Analysis of the Supply of Goods*” in *Background on the E-Commerce Package*. Alphen aan den Rijn, Kluwe Law International B.V.
- TERRA, BEN, E JULIE KAJUS (2023). “*A Guide to the European VAT Directives*”, Introduction to European VAT, Volume 1 & 2, IBDF.
- VASQUES, SÉRGIO (2015). “*O Imposto Sobre o Valor Acrescentado*”. Coimbra, Grupo Almedina.
- WEBER, DENNIS (2023). “*The Implications of Online Platforms and Technology for Taxation*”, Amsterdão, IBFD, pp. 17-20.
- WHEELER, TOM (2022). “*Who Will Make the Rules for the Metaverse?*”. M-RCBG Associate Working Paper Series, No. 195, Harvard Kennedy School.

Artigos online

AIRES, LUÍS (2019) - “*O labirinto tributário na nova economia: da transformação digital à odisseia fiscal*”. Julgar Online, pp.13-21. Acessível [aqui](#) (consultado a 07/set/2023).

BALE, AJAY SUDHIR, ET.AL. “*A Comprehensive Study on Metaverse and Its Impacts on Humans*”. Hindawi Advances in Human-Computer Interaction Volume 2022, Article ID 3247060, pp 1-6. Acessível [aqui](#) (consultado a 02/ago/2023).

COIMBRA, MARIA LAURA (2022). “*International/European Union – VAT Treatment of Non-Fungible Tokens*”. 33 Intl. VAT Monitor 6, Journal Articles & Opinion Pieces IBFD. Acessível [aqui](#) (consultado a 25/out/2023).

DÍAZ, LAURA ALARCÓN (2023) – “*European Union - The VAT Treatment of NFTs in the European Union*”. International VAT Monitor, 2023 (Volume 34), No. 2, Journal Articles & Opinion Pieces, IBFD. Acessível [aqui](#) (consultado a 25/out/2023).

YOUNG, KIM (CHRISTINE) RAN (2023). “*Taxing the Metaverse*”. 112 Georgetown Law Journal, pp.18-19, 34-37, 41-41. Acessível [aqui](#) (consultado a 25/out/2023).

XAVIER, LUÍS BARRETO, ET. AL (2022). “*A Direito no Metaverso – O caminho para uma nova realidade*”. Instituto do Conhecimento, Abreu Advogados. Acessível [aqui](#) (consultado a 21/set/2023).

Publicações Oficiais

COMITÉ ECONÓMICO E SOCIAL EUROPEU. *“Iniciativa sobre mundos virtuais, como o metaverso”*. Parecer exploratório a pedido da Comissão Europeia) (2023/C 228/10), Jornal Oficial da União Europeia, 29/jun/2023, C 228/76. Acessível [aqui](#) (consultado a 30/out/2023).

COUNCIL IMPLEMENTING REGULATION. (EU) No 1042/2013, *“Explanatory notes on the EU VAT changes to the place of supply of telecommunications, broadcasting and electronic services that enter into force in 2015”*, 3/abr/2014. Acessível [aqui](#), (consultado a 02/set/2023).

GENTILONI, PAOLO. *“Priority question for written answer P-000377/23 to the Commission Morten Løkkegaard (Renew) - EU VAT rules for virtual products (skins) in video games and non-fungible tokens (NFTs) — the risk of losing European industry due to outdated VAT rules”*, Comissão Europeia, 16/mar/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 15/out/2023).

RATCLIFF, CHRISTINA, ET. AL. Parlamento Europeu. *“A Ubiquidade do Mercado Único Digital”*, Fichas Temáticas da União Europeia, 2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 10/out/2023).

TAXATION AND CUSTOMS UNION. *“The basic EU VAT rules for electronically supplied services explained for micro businesses”*, 2015. Acessível [aqui](#) (consultado a 03/out/2023).

VALUE ADDED TAX COMMITTEE. *“Case Law Issues Arising From Recent Judgments of the Court of Justice of The European Union”*. ARTICLE 398 OF DIRECTIVE 2006/112/EC, WORKING PAPER NO 982, 12/nov/2019, Bruxelas. Acessível [aqui](#) (consultado a 13/nov/2023).

VALUE ADDED TAX COMMITTEE. “*Question Concerning The Application Of EU VAT Provisions*”. ARTICLE 398 OF DIRECTIVE 2006/112/EC, WORKING PAPER NO 1060, 21/fev/2023, Bruxelas. Acessível [aqui](#) (consultado a 28/out/2023).

Sítios consultados na internet

ACADEMY, BINANCE. “*Uma Breve História do Metaverso e o Papel das Criptomoedas*”, 9/dec/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 31/jul/2023).

ASSIS, DIEGO. “*Empresária chinesa é a primeira milionária de “Second Life”*”. G1, São Paulo, 28/nov/2006. Acessível [aqui](#) (consultado a 18/out/2023).

BAL, ALEKSANDRA. “*German Tax Court Rules Renting Virtual Land is VAT Free*”, Bloomberg Tax, 27/mai/2023. Acessível [aqui](#), (consultado a 12/out/2023).

_____. “*VAT and the Metaverse - Taxing Virtual Events (Correct)*”, Bloomberg Tax, 30/mar/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 15/out/2023).

_____. “*Tax Rules for the Metaverse Stymied by a Lack of Understanding*”, Bloomberg Tax, 26/jan/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 21/set/2023).

BONDER, ANNA, E JOHAN VISSER. “*The VAT Treatment of Online Events in the EU*”, WTS Global, 12/jan/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 02/out/2023).

CAMACHO, KARLA. “*O que é Skins?*”, ProDigital, 03/out/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 25/out/2023).

CARNIEL, GUADALUPE. “*Qual a origem do Metaverso?*”, CanalTech, 02/jun/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 01/ago/2023).

CARTER, REBEKAH. “*Metaverse Avatar Creation: How to Create a Metaverse Avatar – Creating a metaverse avatar for the digital world*”, XRtoday, 21/jul/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 03/ago/2023).

- CHOI, SAM JUNGYUN, *ET. AL.* “*Regulating the Metaverse in Europe*”, Global Policy Watch, 11/apr/2023. Acessível [aqui](#) (consultado em 24/set/2023).
- COINDESK. “*Vivendo como NFTs no metaverso*”. InfoMoney, 25/mai/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 23/out/2023).
- COLE, GAIL. “*Selling goods in a virtual world can have real tax implications*”, Avalara, 28/abr/2023. Acessível [aqui](#) (consultado em 23/set/2023).
- CRIDDLE CRISTINA, E ADRIENNE KLASA. “*What Gucci and others learnt from the metaverse*”, Financial Times, 24/fev/2023. Acessível [aqui](#) (consultado em 29/out/2023).
- DAWNSON, CHRIS. “*Will Italy be first nation to exempt NFT art from VAT?*”, ChannelX, 10/ago/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 28/out/2023).
- DICIONÁRIO INFOPÉDIA DA LÍNGUA PORTUGUESA, Porto, Porto Editora. Acessível [aqui](#) (consultado a 30/jul/2023).
- ETHEREUM. “*WHAT IS ETHEREUM? The Foundation for our digital future*”. Sítio oficial, 08/nov/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 09/nov/2023).
- FERNANDEZ, JAVIER BLAZQUEZ, *ET.AL.* “*European Union: VAT Committee publishes guidance on VAT treatment of NFTs*”, Baker McKenzie, 11/abr/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 25/out/2023).
- FRIEDBERG, MARTIN, E HENDRIK ARENDT. “*German court ruling declares no VAT when renting virtual land*”, CMS Law-Now, 04/apr/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 12/out/2023).
- GEORGE, SAM. “*Converging the physical and digital with digital twins, mixed reality, and metaverse apps*”. Azure Microsoft, 26/mai/2021. Acessível [aqui](#) (consultado a 23/out/2023).

GREEN, JULIE. “*Can you opt to tax in the Metaverse?*”, Bakertilly International, 19/mai/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 27/ago/2023).

ITALIA, ASSOCIAZIONE BLOCKCHAIN, “*The Metaverse: Why, where and what to tax*”, 22/mar/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 19/set/2023).

KPMG. “*The future of indirect taxation in a digital world*”, s.d. Acessível [aqui](#) (consultado a 28/out/2023).

LEGISLAÇÃO DA UNIÃO EUROPEIA. Acessível [aqui](#).

LUTHER, MATTHIAS, FLORIAN S. ZAWODSKY. “*VAT and Virtual Worlds – A German Precedent?*”, Kluwer international Tax Blog , 04/mai/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 30/set/2023).

MARKET RESERACH REPORT. “*Metaverse Market by Component – Global Forecast to 2030*”. Markets and Markets. Acessível [aqui](#) (consultado a 29/out/2023).

MARR, BERNARD. “*The 10 Best Metaverse Quotes Everyone Should Read*”, Forbs, 15/ago/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 12/nov/2023).

MASSIN, IVAN, E CHARLOTTE DEGADT. “*Change in place of supply rules for live virtual events*”. Indirect Tax Alert, Deloitte, 17/out/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 23/out/2023).

MEETAVERSE. “*Metaverse Avatars Unveiled: A Detailed Guide to Building Your Digital Identity in 2023*”, 02/ago/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 03/ago/2023).

MOY CHRISTINE, E ADIT MORGAN GADGIL. “*Opportunities in the metaverse: How businesses can explore the metaverse and navigate the hype vs. reality*”, 2022, ONIX by J.P Morgan. Acessível [aqui](#) (consultado a 18/ago/2023).

- MUDREX. “*Types of Metaverse Explained: A Comprehensive Overview*”, 08/mar/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 10/ago/2023).
- NUNES, AMÍLCAR. “*O IVA no Metaverso*”, O Jornal Económico, 13/out/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 18/ago/2023).
- OLDIGES, MATTHIAS. “*German Federal Fiscal Court: In-game transactions are not within the scope of VAT*”, VAT Newsletter, KMLZ, 04/abr/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 18/out/2023).
- PACE, ANTHONY, ET. AL, “*VAT & Digital Gaming*”, KPMG, fev/2016. Acessível [aqui](#) (consultado a 04/out/2023).
- PETER, ALEXANDER F. “*Video Game Transaction Isn't Subject to VAT, German Tax Court Says*”, Tax Notes, 22/mar/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 25/out/2023).
- POLK, DAVIS. “*The metaverse, NFTs and M&A transactions*”, 06/dez/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 04/ago/2023).
- RODRIGUES, JEMERSON. “*O que é um Avatar no Metaverso?*”. Culte, s.d. Acessível [aqui](#) (consultado a 15/ago/2023).
- SECOND LIFE. “*Linden Lab Official: Value Added Tax (VAT) Frequently Asked Questions*”, 24/mar/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 27/out/2023).
- SIGNIFICADOS, “*Avatar*”. Acessível [aqui](#) (consultado a 09/ago/2023).
- TALIN, BENJAMIN. “*História e Evolução do Conceito do Metaverso - Dos romances de ficção científica aos filmes modernos - Metaverse foi um conceito que ganhou rápida tracção*”, 15/fev/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 01/ago/2023).
- THE SANDBOX, “*Study reveals how avatars shape digital identity in the metaverse*”, 29/mar/2023. Acessível [aqui](#) (consultado a 03/ago/2023).

TIDY, JOE. “*Como funciona o bilionário negócio de compra e venda de terras no metaverso*”. BBC News Brasil, 04/nov/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 18/ago/2023).

VAT UPDATE. “*VAT on sales of skins*”, 26/dez/2021. Acessível [aqui](#) (consultado a 13/out/2023).

VILLAR, TOIN. “*What is Second Life? A Brief History of the Metaverse*”, Make use Of, 11/apr/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 10/ago/2023).

WARSCOTTE, QUENTIN. “*What the metaverse could mean for VAT professionals*”, 15/dez/2022. Acessível [aqui](#) (consultado a 10/set/2023).

Jurisprudência Internacional

ACÓRDÃO DO TRIBUNAL FEDERAL FISCAL ALEMÃO. V R 38/19, “*Vermietung von virtuellem Land in einem Online-Spiel*”, de 18 de novembro de 2021. Acessível [aqui](#).

ACÓRDÃO DO CJUE. “*Staatssecretaris van Financiën v Shipping and Forwarding Enterprise Safe BV*”, ECR I-00285, de 8 Fevereiro 1990, Case C-320/88. Acessível [aqui](#).

ACÓRDÃO DO TRIBUNAL DE JUSTIÇA. “*Skatteverket contra Srf konsulterna AB*”, (Quinta Secção), Processo C-647/17, de 13 de março de 2019. Acessível [aqui](#).