

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE DIREITO
PEDRO ANDRADE QUEIROZ**

**ANÁLISE DO PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020: em busca de uma
regulamentação ideal dos ativos virtuais no Brasil**

**Juiz de Fora
2020**

PEDRO ANDRADE QUEIROZ

**ANÁLISE DO PROJETO DE LEI N° 4.207/2020: em busca de uma
regulamentação ideal dos ativos virtuais no Brasil**

Artigo apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Na área de concentração Direito Tributário sob orientação do Professora Doutora Elizabete Rosa de Mello.

**Juiz de Fora
2020**

FOLHA DE APROVAÇÃO

PEDRO ANDRADE QUEIROZ

ANÁLISE DO PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020: em busca de uma regulamentação ideal dos ativos virtuais no Brasil

Artigo apresentado à Faculdade de Direito da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Na área de concentração Direito Tributário submetido à Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovado em: Juiz de Fora, 15 de março de 2021.

Orientador: Professora Doutora Elizabete Rosa de Mello
Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF

Professor Doutor Marcelo de Castro Cunha Filho
Universidade Federal de São Paulo - USP

Pós-graduado Diogo de Castro Ferreira
Fundação Getúlio Vargas - FGV/RJ

PARECER DA BANCA

() APROVADO

() REPROVADO

ANÁLISE DO PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020: em busca de uma regulamentação ideal dos ativos virtuais no Brasil

Pedro Andrade Queiroz¹

RESUMO

O presente artigo científico aborda criticamente o processo de regulamentação dos ativos virtuais no Brasil, tendo como base o Projeto de Lei nº 4.207/2020. Por meio da metodologia bibliográfica crítico dialética e sob a égide do neoconstitucionalismo, são examinados o conceito, as espécies e a natureza jurídica dos ativos virtuais. Ademais, o Projeto de Lei nº 4.207/2020 foi analisado e, posteriormente, comparado com as demais propostas legislativas que também versam sobre a regulação destes instrumentos. E, também, foi realizado um estudo sobre a regulamentação dos ativos virtuais nos ordenamentos jurídicos canadense, alemão e japonês. O resultado deste artigo está no sentido de que o Projeto de Lei nº 4.207/2020 possui normatização próxima ao tratamento japonês dado aos ativos virtuais; entretanto, para se tornar o marco legal ideal a respeito da temática, serão necessárias algumas alterações, especificadamente no tocante à legislação tributária que incidirá sobre as operações realizadas por meio desta tecnologia.

Palavras-chave:

Direito Tributário. Regulamentação. Ativos virtuais. Projeto de Lei nº 4.207/2020. Tributação.

ABSTRACT

This scientific article critically analyzes the virtual assets' regulation process in Brazil, based on the Bill No. 4.207/2020. Through critical dialectical bibliographic methodology and under the aegis of neoconstitutionalism, the concept, species, and legal nature of virtual assets are examined. Furthermore, Bill No. 4.207/2020 was analyzed, and subsequently compared with others bills that deal with the regulation of these instruments. Also, a study was accomplished about the regulation of virtual assets in Canada, Germany and Japan. This article has resulted that Bill No. 4207/2020 has a similar approach to the japanese treatment about the regulation of virtual assets. However, to become the ideal law about this subject, it needs some changes, especially in regard of the tax legislation that will affect transactions that use this technology.

Keywords

Tax law. Regulation. Virtual assets. Bill No. 4,207/2020. Taxation.

¹ Graduando em Direito pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

SUMÁRIO: 1 INTRODUÇÃO. 2 CONCEITOS, ESPÉCIES E NATUREZA JURÍDICA DOS ATIVOS VIRTUAIS. 2.1 Conceito e espécies de ativos virtuais. 2.2 Natureza jurídica dos ativos virtuais. 3 ANÁLISE CRÍTICA DO PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020. 4 ANÁLISE ENTRE O PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020 E OS PROJETOS Nº 2.303/2015, Nº 2.060/2019, Nº 3.825/2019 E Nº 3.949/2019. 5 A REGULAMENTAÇÃO DOS ATIVOS VIRTUAIS NO CANADÁ, ALEMANHA E JAPÃO. 6 PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÃO DE ATIVOS VIRTUAIS NO BRASIL. 7 CONCLUSÃO. REFERÊNCIAS.

1 INTRODUÇÃO

Os ativos virtuais se tornaram um grande atrativo financeiro nos dias atuais, tendo seu mercado se desenvolvido em diversos países. Em razão de sua grande expansão, foi necessário ao legislador brasileiro iniciar o processo de regulamentação desses instrumentos.

Desse modo, este artigo científico se prontificou a elaborar uma análise crítica do Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), visando estabelecer suas vantagens e desvantagens no tocante à normatização dos ativos virtuais no Brasil, sintonizando-o com o atual contexto jurídico, social e econômico.

Adotou-se a metodologia bibliográfica crítico dialética, visto que o artigo não se limitou a copilar a legislação e a doutrina acerca do tema, mas também apresentou críticas para auxiliar no desenvolvimento do trabalho.

A respeito do marco teórico, optou-se pelo neoconstitucionalismo, uma vez que o contexto da regulamentação dos ativos virtuais será analisado conforme os princípios e as regras emanados da Constituição Federal (BRASIL, 1988).

Serão explicitados o conceito, as espécies e a natureza jurídica dos ativos virtuais, e, a partir destes apontamentos, será possível examinar o processo de regulamentação desta tecnologia no Brasil.

Posteriormente, o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) será analisado criticamente, apontando seus pontos positivos e negativos, bem como os impactos ocasionados por esta proposta legislativa.

Além disso, apresentar-se-á uma breve análise comparativa entre os Projetos de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), nº 2.303 (BRASIL, 2015), nº 2.060 (BRASIL, 2019), nº 3.825 (BRASIL, 2019) e nº 3.949 (BRASIL, 2019), com o objetivo de determinar qual das iniciativas citadas se mostra a mais adequada para regulamentar o mercado de ativos virtuais.

Depois, serão abordadas as medidas tomadas por Canadá, Alemanha e Japão no tocante à regulamentação de ativos virtuais, com o intuito de comparar tais perspectivas com as determinações adotadas no Brasil em relação à normatização destes instrumentos.

Por fim, serão elaboradas propostas referentes ao Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), a fim de torna-lo o marco legal da regulamentação dos ativos virtuais no Brasil.

2 CONCEITO, ESPÉCIES E NATUREZA JURÍDICA DE ATIVOS VIRTUAIS

Inicialmente, antes de analisar a regulamentação de ativos virtuais no Brasil, é necessário identificar seu conceito, suas diferentes espécies e sua natureza jurídica. A partir dessas definições, será possível apontar os aspectos positivos e negativos do processo de regulamentação desses instrumentos em nosso país.

Assim, no seguinte subitem serão apresentados o conceito desses instrumentos, além da definição sobre as diferentes variações desta tecnologia. Posteriormente, a natureza jurídica dos ativos virtuais será abordada, explicitando a discussão em torno de sua definição.

2.1 Conceito e espécies de ativos virtuais

Entende-se por ativo virtual qualquer representação digital de um valor que é utilizado ou aceito por pessoas físicas e jurídicas como meio de troca, de pagamento e de investimento, que possa ser transacionado, transferido ou armazenado eletronicamente, podendo ser protegido por criptografia ou não (DURAN, STEINBER, CUNHA FILHO, 2019).

A partir desse conceito, os ativos virtuais podem ser divididos em diferentes categorias: moedas eletrônicas, moedas virtuais e criptoativos.

As moedas eletrônicas são a representação do “dinheiro oficial”. Desse modo, sua utilização ocorre quando os cidadãos transacionam suas quantias por meio de cartões de débito e crédito relacionados a diferentes instituições financeiras. A respeito das moedas eletrônicas, ressalta-se que estas podem ser convertidas em dinheiro físico a qualquer momento (FOBE, 2016), e, em razão disso, são reguladas pelo ordenamento jurídico brasileiro, nos termos do artigo 2º, parágrafo único, inciso I, da Lei nº 10.214 (BRASIL, 2001).

Já as moedas virtuais são representações digitais de valores que podem ser utilizadas como meio de troca, unidade de conta ou reserva de valor, mas não possuem curso forçado. Estas podem ser subdivididas em centralizadas e descentralizadas. No caso das moedas virtuais centralizadas, existe um ente intermediário entre o pagador e o recebedor, isto é, uma terceira parte que emite a moeda, controlando-a (FOLLADOR, 2017). Tal espécie é utilizada de maneira ampla em jogos de plataforma online, nos quais os desenvolvedores atribuem à moeda determinado valor, permitindo aos usuários transacionarem naquele contexto determinado (FOBE, 2016).

Por outro lado, as moedas virtuais descentralizadas não são controladas por nenhum ente especificamente, mas simultaneamente, por todos os que a utilizam. Assim, a emissão, a distribuição, o preço, as transferências e outros tipos de operações variam conforme a utilização da moeda. Desse modo, temos como exemplo de moeda virtual descentralizada os criptoativos (FOLLADOR, 2017), dentre os quais se destacam o *Bitcoin* e o *Ethereum*, considerados como as criptomoedas mais utilizadas atualmente.

Os criptoativos são moedas virtuais, conversíveis e descentralizadas, caracterizadas pela proteção por meio de criptografia. Devem ser considerados moedas virtuais pois não são representações digitais da moeda oficial. Além disso, a conversibilidade ocorre na medida em que existem valores equivalentes em moeda corrente, em razão da existência de um mercado que possibilita sua troca por dinheiro oficial (FOLLADOR, 2017). E, por fim, sua descentralização ocorre pela total independência de uma autoridade central, tais como bancos ou qualquer ente que controle sua circulação e determine seu valor (FOBE, 2016).

2.2 Natureza jurídica dos ativos virtuais

Após a definição do conceito de ativos virtuais e a apresentação de algumas de suas espécies, analisar-se-á sua natureza jurídica. A discussão a respeito da natureza jurídica dos ativos virtuais está longe de ser consenso, uma vez que esta definição varia conforme o ordenamento jurídico analisado. Desse modo, no presente subitem serão explicitados os aspectos que permeiam a controvertida discussão acerca da natureza jurídica dos ativos virtuais.

Em determinados ordenamentos jurídicos, como na Alemanha, estes instrumentos seriam ativos financeiros (CONGRESS, 2018). E também existem aqueles, como o ordenamento canadense, que definem os ativos virtuais como bens, *commodities* (COSTA, 2019).

Embora se apresentem com atributos para desempenharem a função de moeda, principalmente por se constituírem como meio de troca por bens e serviços, os ativos virtuais não podem ser considerados como tal, visto que são descentralizados, não sendo emitidos por nenhum ente governamental, e por não possuírem a função de reserva de valor, em razão de sua volatilidade no câmbio (COSTA, 2019). Soma-se a isso o fato de que no Brasil adota-se a moeda de curso forçado, isto é, a moeda deve ser estabelecida por lei e deve ser aceita obrigatoriamente por toda a sociedade como meio de troca, conforme art. 1º da Lei nº 9.069 (BRASIL, 1995). Desse modo, constata-se que os ativos virtuais não podem ser definidos como moedas.

No tocante a definição de ativos virtuais como *commodities*, é salutar analisar a potencialidade tecnológica desses instrumentos. Apesar de possuírem atributos similares às *commodities* tradicionais, tais como características uniformes em qualquer localização e preço determinado pela oferta e procura internacional, considerar os ativos virtuais como simples “mercadorias” seria ignorar o potente ecossistema tecnológico de tais instrumentos (COSTA, 2019).

Já a respeito dos ativos virtuais com natureza jurídica de ativos financeiros, alude Felipe Ramos Costa:

Desta forma, numa perspectiva mais ampla que “moeda” e “commodity” poderiam os criptoativos serem cabalmente circunscritos pela categoria de “ativo financeiro”? Esta via também pode ser problemática quando lembramos, por exemplo, que a tecnologia Blockchain de um criptoativos pode também ser usada, inclusive no próprio ecossistema deste, para fins de registros documentais sem teor econômico (COSTA, 2019, p. 26).

Verifica-se certa dificuldade de enquadrar os ativos virtuais em uma determinada categoria jurídico-econômica clássica no intuito de definir sua natureza jurídica. Nesse sentido, o presente artigo científico seguirá a tese adotada por Felipe Ramos Costa:

É necessário, portanto, militar pela natureza jurídica dos criptoativos como uma natureza jurídica *suis generis* de modo que os instrumentos normativos que busquem regulá-los sejam baseados em conceitos abertos o bastante para abarcar todas as potencialidades de relações jurídicas que tais entes concretizam e possam vir a concretizar (COSTA, 2019, p. 27).

Portanto, para fins de um estudo crítico acerca do processo de regulamentação dos ativos virtuais no Brasil, estes instrumentos serão considerados *sui generis*, uma vez que, em razão de seus atributos, os ativos virtuais não se encaixam em qualquer categoria jurídico-econômica clássica, como demonstrado anteriormente. Assim, o controle e a fiscalização das operações devem variar conforme a utilização específica desta tecnologia.

3 ANÁLISE CRÍTICA DO PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020

O Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), de autoria da Senadora Soraya Thronicke (PSL/MS), dispõe sobre os ativos virtuais e sobre as pessoas jurídicas que exerçam operações por meio desses instrumentos, conforme seu art. 1º².

O artigo 2º do referido Projeto de Lei apresenta a definição de ativos virtuais:

Art. 2º Para fins do disposto nesta lei consideram-se ativos virtuais:

² Esta Lei estabelece normas sobre ativos virtuais e sobre as pessoas jurídicas que exercem atividades de intermediação, custódia, distribuição, liquidação, transação, emissão ou gestão desses ativos virtuais (BRASIL, 2020).

I – qualquer representação digital de um valor, seja ele criptografado ou não, que não seja emitido por banco central ou qualquer autoridade pública, no país ou no exterior, ou represente moeda eletrônica de curso legal no Brasil ou moeda estrangeira, mas que seja aceito ou transacionado por pessoa física ou pessoa jurídica como meio de troca ou de pagamento, e que possa ser armazenado, negociado ou transferido eletronicamente.

II – ativos virtuais intangíveis (“tokens”) que representem, em formato digital, bens, serviços ou um ou mais direitos, que possam ser emitidos, registrados, retidos, transacionados ou transferidos por meio de dispositivo eletrônico compartilhado, que possibilite identificar, direta ou indiretamente, o titular do ativo virtual, e que não se enquadrem no conceito de valor mobiliário disposto no art. 2º da Lei nº 6.385, de 7 de dezembro de 1976, (BRASIL, 2020).

Analisando os incisos transcritos, verifica-se que o dispositivo em questão apresentou o conceito de ativos virtuais em consonância com o que foi estabelecido pela doutrina, como explicitado anteriormente.

Já o art. 3º do Projeto nº 4.207 (BRASIL, 2020) trata da emissão dos ativos virtuais, que poderá ser realizada por pessoas jurídicas de direito público ou privado estabelecidas no Brasil, desde que a finalidade da emissão seja compatível com as atividades ou com os mercados de atuação das respectivas intermediárias.

No tocante a este ponto, a iniciativa legislativa em comento merece ser destacada, pois prevê expressamente sobre a emissão dos ativos virtuais, incentivando a expansão desses instrumentos no contexto tecnológico brasileiro.

Por outro lado, o art. 4º da proposta legislativa em questão apresenta uma série de obrigações a serem cumpridas pelas empresas que operarem com ativos virtuais. Estas deverão se constituir sob a forma de sociedade anônima ou por quotas de responsabilidade limitada; observar o limite mínimo de capital social no valor de R\$ 100.000,00 (cem mil reais); e manter a segregação patrimonial dos ativos virtuais de titularidade própria daqueles detidos por conta e ordem de terceiros.

Além disso, nos parágrafos do dispositivo mencionado, são apresentadas outras medidas, tais como: os ativos detidos em conta de terceiro não sofrerão atos de constrição nem responderão por obrigações contraídas pela pessoa jurídica; os ativos não poderão ser dados como garantia e deverão ser restituídos em caso de falência da intermediária; aqueles que exercerem o controle efetivo das *exchanges* devem possuir reputação ilibada e competência técnica necessária para a ocupação do cargo; a obrigatoriedade da manutenção de um sistema eletrônico seguro, com o intuito de evitar o furto de ativos virtuais, dentre outras determinações.

Verifica-se que o legislador, especificamente no art. 4º do referido Projeto de Lei e em seus parágrafos, preocupou-se em estabelecer requisitos a fim de conferir maior segurança àqueles que operarem no mercado de ativos digitais. Tais exigências almejam diminuir os riscos causados pela fluidez dos preços dos ativos virtuais, pois, em caso de uma desvalorização abrupta, as empresas intermediárias teriam como cobrir as perdas. Além disso, também visam evitar condutas fraudulentas por parte das *exchanges*, impedindo que os clientes e consumidores percam seus investimentos aplicados neste mercado.

Posteriormente, o Projeto de Lei 4.207 (BRASIL, 2020) apresenta a competência dos órgãos públicos no âmbito do mercado de ativos virtuais. E competirá à Receita Federal do Brasil a tributação, a fiscalização a arrecadação e a cobrança sobre as operações por meio de ativos virtuais, nos termos do artigo 5º da iniciativa legislativa mencionada.

O Banco Central, conforme art. 6º da referida proposta legislativa, será responsável pela supervisão e regulação das operações com ativos virtuais em que a emissão, a transação ou a transferência desses ativos integrar os arranjos de pagamento do Sistema de Pagamentos Brasileiro (SPB).

De acordo com o artigo 7º do presente Projeto de Lei, a Comissão de Valores Mobiliários terá a função de supervisionar e regular as atividades com ativos virtuais nas circunstâncias específicas em que a emissão, a transação ou a transferência de ativos virtuais seja compatível com a natureza de valores mobiliários.

Já ao Conselho de Controle de Atividades Financeiras (COAF) caberá a supervisão e a regulação das atividades por meio de ativos digitais quando estes forem utilizados para fins de lavagem de dinheiro ou outros ilícitos contra o Sistema Financeiro Nacional, conforme art. 8º (BRASIL, 2020).

Constata-se que tais dispositivos apresentam um ente público específico para cada atribuição diferente dos ativos virtuais. Neste sentido, o Projeto de Lei em questão merece ser destacado positivamente, pois apresenta um aspecto da natureza jurídica *sui generis* dos ativos virtuais. Assim, as determinações mencionadas permitem a fiscalização de todo o tipo de operação envolvendo ativos virtuais, diminuindo, assim, as chances de fraude e atos lesivos por meio desses instrumentos, além de conferir maior segurança jurídica aos investidores e clientes deste mercado.

Cumprе acrescentar que, em seu art. 9º, o Projeto de Lei 4.207 (BRASIL, 2020) estabelece que as circunstâncias não abordadas que sejam relacionadas ao mercado de ativos virtuais e sua regulação devem ser analisadas por um Fórum Interministerial, com funcionamento, competência e composição a serem estabelecidos por meio de Decreto.

No tocante ao dispositivo supracitado, percebe-se, novamente, uma preocupação do legislador em não deixar lacunas na regulamentação dos ativos virtuais. Assim, caso a tecnologia se desenvolva e apresente nova utilização ou atribuição, não será necessária a alteração da presente legislação, bastando apenas a atuação do Fórum Interministerial a ser estabelecido.

Por fim, o presente Projeto de Lei apresenta duas alterações legislativas. A primeira, conforme artigo 10, inclui na Lei nº 7.492 (BRASIL, 1986), que define os crimes contra o Sistema Financeiro Nacional, o artigo 24-A, o qual determina que operar ativos virtuais com fins de sonegação fiscal, evasão de divisas, realização de operações fraudulentas ou outros crimes financeiros, independente da obtenção de benefício econômico, será considerado crime, apenado com detenção de seis meses a dois anos e multa. Já o artigo 11 acrescenta na Lei nº 9.613 (BRASIL, 1998) as pessoas físicas e jurídicas que exerçam atividades de intermediação de ativos virtuais em nome de terceiros no rol de pessoas sujeitas ao mecanismo de controle exercido pelo COAF.

As alterações supramencionadas demonstram a intenção do legislador em atribuir maior segurança ao mercado de ativos virtuais. Assim, os referidos dispositivos almejam proteger o Sistema Financeiro Nacional contra condutas fraudulentas realizadas por meio de operações com ativos virtuais.

Verifica-se que o Projeto de Lei 4.207 (BRASIL, 2020) não apresentou medidas correspondentes a uma regulamentação excessiva sobre os ativos virtuais, o que poderia ocasionar um impacto negativo neste mercado. Desse modo, a iniciativa legislativa analisada optou por uma abordagem moderada, ao passo que os mecanismos regulatórios sugeridos possuem como objetivo combater a lavagem de dinheiro e proteger as carteiras virtuais e a propriedade dos investidores e consumidores.

4 ANÁLISE ENTRE O PROJETO DE LEI Nº 4.207/2020 E OS PROJETOS Nº 2.303/2015, Nº 2.060/2019, Nº 3.825/2019 e Nº 3.949/2019

O presente item almeja analisar brevemente os Projetos de Lei nº 2.303 (BRASIL, 2015), nº 2.060 (BRASIL, 2019), nº 3.825 (BRASIL, 2019) e nº 3.949 (BRASIL, 2019), que também versam sobre ativos virtuais, comparando-os com o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), a fim de identificar as diferenças entre as iniciativas legislativas, bem como apontar qual deverá se tornar o marco regulatório dos ativos virtuais no Brasil.

O Projeto de Lei nº 2.303 (BRASIL, 2015), proposto na Câmara dos Deputados, pode ser considerado a primeira proposta legislativa a respeito da regulação das atividades por meio

de moedas virtuais. A normativa em questão tem como finalidade instituir as moedas virtuais e os programas de milhagens aéreas como arranjos de pagamento sob a supervisão do Banco Central.

A respeito da referida normativa, alude Felipe Ramos Costa:

Na seara legislativa, a primeira tentativa de dimensionamento da natureza jurídica dos criptoativos foi com o Projeto de Lei 2.303 de 2015 (BRASIL, 2015) o qual, demonstrando profunda incompreensão dos fundamentos técnicos e potencialidades tecnológicas *sui generis* dos criptoativos, busca, conforme ementa expõe, incluir moedas virtuais e programas de milhagens aéreas numa mesma categoria: “arranjos de pagamento”, sob a supervisão do Banco Central (COSTA, 2019, p. 33).

Desse modo, verifica-se que o Projeto de Lei nº 2.303 (BRASIL, 2015) não se mostrou completo e abrangente o suficiente, de modo que não apresentou sequer uma definição para o conceito de moedas virtuais e suas derivações. Ademais, não mencionou em seu corpo órgão responsável pela fiscalização destes instrumentos, além de incluir os criptoativos, de maneira equivocada, como arranjos de pagamento, junto com os programas de milhagens aéreas.

Posteriormente, foi proposto também na Câmara dos Deputados o Projeto de Lei nº 2.060 (BRASIL, 2019). A respeito deste, verifica-se uma evolução acerca da tentativa de regulamentação das operações com criptoativos, visto que o referido Projeto de Lei apresentou os conceitos de criptoativos e de diferentes *tokens*, como elucida Gabriel de Souza Gonçalves:

Ante o que foi apresentado, observa-se que o PL 2.060/2019 traz termos mais atualizados e conceitos mais bem definidos em relação ao seu predecessor, o PL 2.303/2015. Nota-se que os programas de milhagem aérea foram retirados do escopo e que a preocupação com os ilícitos continua presente, agora mais focada na definição de tipos penais.

Por outro lado, a competência regulatória e fiscalizatória não fica clara no PL 2.060/2019. A única entidade governamental citada é a Comissão de Valores Mobiliários, mas sem deixar claro seu âmbito regulatório ou fiscalizatório (GONÇALVES, 2019, p. 54).

Assim, verifica-se que, apesar da notória evolução, principalmente no tocante à definição de criptoativos, o Projeto de Lei nº 2.060 (BRASIL, 2019) apresenta uma lacuna, pois não aborda de maneira transparente o controle e a fiscalização das operações realizadas por meio destes instrumentos.

Também se encontram em tramitação os Projetos de Lei nº 3.825 (BRASIL, 2019) e nº 3.949 (BRASIL, 2019), extremamente similares entre si. Ambos se mostram mais completos que os anteriormente analisados, pois apresentaram os conceitos de criptoativos, bem como indicaram o Banco Central, a Receita Federal e Comissão de Valores Mobiliários como

órgãos responsáveis pelo controle e fiscalização das operações realizadas por meio destes instrumentos, determinando diferentes competências para cada órgão. Destaca-se o posicionamento de Gabriel de Souza Gonçalves:

Desse modo, observa-se que o projeto de lei apresentado pelo Senador Arns é consideravelmente detalhado, principalmente no que tange ao funcionamento das instituições intermediadoras da compra e venda de criptoativos, as denominadas *exchanges*. (GONÇALVES, 2019, p. 57).

O considerável detalhamento relacionado ao funcionamento das *exchanges*, em uma primeira análise, pode ser considerado um ponto positivo, uma vez que tais normas conferem maior segurança jurídica às operações por meio de criptoativos. Entretanto, o excesso de obrigações e requisitos estabelecidos pelo referido Projeto de Lei podem acarretar malefícios ao mercado, visto que quanto maior a dificuldade para se operar nesta área tecnológica, menos este mercado irá se desenvolver no Brasil.

Efetuada breves análises acerca dos Projetos de Lei sobre ativos virtuais que se encontram em trâmite, constata-se que o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) possui mais pontos a serem destacados em relação aos demais.

O primeiro e mais importante é o reconhecimento destes instrumentos como *sui generis*, sem uma definição específica destes como moeda, *commodities* ou ativos financeiros. Como reflexo desta abordagem, tem-se a utilização do termo “ativos virtuais”, que corresponde a uma maior variedade de atribuições desta tecnologia, em detrimento de outros como moedas virtuais, criptomoedas ou criptoativos.

Além disso, o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) delimita de maneira mais clara as competências referentes ao controle e a fiscalização do mercado de ativos virtuais. Cada órgão, ente ou instituição será responsável por fiscalizar tais operações quando estas corresponderem a determinada utilização destes instrumentos, possibilitando maior eficácia na inspeção sobre este mercado.

Portanto, verifica-se que o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), apesar de apresentar alguns pontos similares, se sobressai em relação aos demais Projetos de Lei. Assim, dentre as iniciativas legislativas em trâmite atualmente, constata-se que o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) se mostra como a legislação mais adequada para regulamentar o mercado de ativos virtuais no Brasil.

5 A REGULAMENTAÇÃO DOS ATIVOS VIRTUAIS NO CANADÁ, ALEMANHA E JAPÃO

Este item objetiva analisar brevemente algumas medidas tomadas por determinados países no tocante à regulamentação dos ativos virtuais, com foco na natureza jurídica adotada por cada um. Nesse contexto, serão explicitadas as experiências canadense, alemã e japonesa, países economicamente desenvolvidos e que possuem discussões avançadas quanto à utilização destes instrumentos.

Ainda que o presente exame seja resumido, visto que não há consenso global sobre a regulamentação dos ativos virtuais, será possível compreender qual a perspectiva seguida pelos países mencionados, para, posteriormente, comparar as determinações estrangeiras com as adotadas no Brasil.

5.1 Canadá

O Canadá é considerado um dos países pioneiros em relação ao tratamento jurídico dos ativos virtuais. Conforme dados do *Financial Consumer Agency of Canada*³, é livre o uso de criptoativos no país, estando estes sujeitos as normas do *Proceeds of Crime (Money Laundering) and Terrorist Financing Act 2000*⁴ e do *Income Tax Act*⁵, recentemente alterados almejando a adequação perante a nova tecnologia (COSTA, 2019).

Para os canadenses, os ativos virtuais não possuem natureza de moeda de curso legal, visto que, para tanto, é necessário a emissão por parte de um órgão governamental central, o que não ocorre com tais instrumentos (COSTA, 2019). De acordo com o relatório da Biblioteca de Direito do Congresso dos Estados Unidos, as leis e normas tributárias canadenses são aplicáveis às operações realizadas por meio de ativos virtuais, lá denominadas *cryptocurrency*⁶, ao passo que a *Canada Revenue Agency*⁷, órgão responsável pela tributação no país, atribuiu a estes instrumentos a natureza jurídica de *commodity*⁸ (CONGRESS, 2018).

Verifica-se que as autoridades canadenses optaram por adequar os ativos virtuais dentro da categoria jurídica-econômica clássica de mercadoria, *commodity*. Embora esta abordagem apresente certo ganho de segurança jurídica, visto que as rendas advindas de

³ *Financial Consumer Agency of Canada* em português significa Agência Canadense de Serviços Financeiros, tradução do autor deste artigo.

⁴ *Proceeds of Crime (Money Laundering) and Terrorist Financing Act 2000* em português significa Lei sobre Proventos do Crime (Lavagem de Dinheiro) e Financiamento Terrorista, tradução do autor deste artigo.

⁵ *Income Tax Act* em português significa Lei do Imposto de Renda, tradução do autor deste artigo.

⁶ *Cryptocurrency* em português significa criptomoedas, tradução do autor deste artigo.

⁷ *Canada Revenue Agency* em português significa Agência Canadense de Rendimentos, tradução do autor deste artigo.

⁸ *Commodity* em português significa mercadoria, tradução do autor deste artigo.

transações envolvendo criptomoedas são tratadas como rendimentos de negócios ou ganho de capital, a presente via de regulamentação não é a mais adequada. Ao adotar um conceito fechado, o Canadá acabará por desconsiderar uma gama de potencialidades tecnológicas dos ativos virtuais, fato que demonstra a inadequação em incluir tais instrumentos como bens, *commodities*.

5.2 Alemanha

Na Alemanha, os ativos virtuais também não são considerados moedas virtuais, pois não apresentam todas as funções de moeda, além de não serem emitidos por nenhum ente do sistema monetário nacional, razão pela qual o Banco Central Alemão aconselha a utilização do termo *Crypto Token*⁹, em vez de *Cryptocurrency*, visto que este faz alusão à “moeda” (COSTA, 2019).

Desse modo, para o ordenamento jurídico alemão, os ativos virtuais são considerados *financial instruments*¹⁰, conforme relatório do *The Federal Financial Supervisory Authority (BaFin)*¹¹. Neste mesmo relatório, o referido órgão determina que este tratamento normativo não é uniforme, de modo que, dependendo das atribuições do criptoativos em análise, sua interpretação como “instrumento financeiro” se dará conforme outros marcos normativos alemães (BAFIN, 2018).

Constata-se que a Alemanha, assim como o Canadá, também adotou um conceito jurídico-econômico clássico em relação à natureza jurídica dos ativos virtuais, visto que trata tais instrumentos como ativos financeiros. Por outro lado, a perspectiva alemã demonstrou estar mais atenta quanto a natureza *sui generis* desta tecnologia, pois apresenta diferentes marcos legais para a categoria “instrumento financeiro”, que serão aplicados conforme o caso concreto.

5.3 Japão

O Japão foi um dos países pioneiros no tocante ao interesse popular do uso da tecnologia referente aos ativos virtuais e, em consequência disso, também foi um dos primeiros a produzir determinações jurídicas para a referida tecnologia (COSTA, 2019).

⁹ *Crypto Tokens* em português significa tokens criptografados, tradução do autor deste artigo.

¹⁰ *Financial Instruments* em português significa instrumentos financeiros, tradução do autor deste artigo.

¹¹ *The Federal Financial Supervisory Authority* em português significa Autoridade Federal de Supervisão Financeira, tradução do autor deste artigo.

Os ativos virtuais e as *exchanges* japonesas são regulamentadas de maneira uniforme pelo diploma normativo do *Payment Services Act*¹², tendo como órgão regulador o *Japanese Financial Services Agency (FSA)*¹³, agência governamental japonesa vinculada ao Ministro de Estado dos Serviços Financeiros (COSTA, 2019).

Conforme o *Payment Act* (CONGRESS, 2018), verifica-se que os japoneses incluíram os ativos virtuais em uma categoria genérica, denominada *property value*¹⁴, em razão das amplas atribuições e potencialidades correlatas a estes instrumentos.

Infere-se, portanto, que o Japão optou por criar uma categoria própria no tocante à natureza jurídica dos ativos virtuais, diferentemente dos países previamente analisados. Tal abordagem evidencia a preocupação das instituições japonesas para com a característica *sui generis* destes instrumentos, em razão da potencialidade desta tecnologia e sua utilização diversa.

6 PROPOSTAS DE REGULAMENTAÇÃO DE ATIVOS VIRTUAIS NO BRASIL

Explicitadas as determinações adotadas por Canadá, Alemanha e Japão quanto à regulamentação do mercado de ativos virtuais, o presente item analisará o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), relacionando-o com as medidas tomadas pelos países supracitados. Destarte, será possível averiguar se a iniciativa legislativa brasileira apresenta similaridades com as disposições estrangeiras ou posicionamento diverso, com o intuito de averiguar se a referida iniciativa legislativa pode ser considerada o marco legal ideal para a regulamentação dos ativos virtuais no Brasil ou se deve ser apresentada outra proposta.

Observada a análise crítica a respeito do Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) presente no item 3 deste artigo, verifica-se que este se destacou quanto a observância da *sui generis* dos ativos virtuais. Neste sentido, a normativa em questão inovou ao designar diferentes competências para quatro entidades estatais, a saber, Receita Federal do Brasil, Banco Central, Comissão de Valores Mobiliários e Conselho de Controle de Atividades Financeiras, de modo que cada órgão será responsável por cada utilização específica da tecnologia.

Observa-se uma aproximação à perspectiva japonesa de regulamentação dos ativos virtuais, visto que no país asiático foi criada uma categoria específica abrangente, própria para

¹² *Payment Services Act* em português significa Lei de Serviços de Pagamento, tradução pelo autor deste artigo.

¹³ *Japanese Financial Services Agency (FSA)* em português significa Agência Japonesa de Serviços Financeiros.

¹⁴ *Property value* em português significa valor de propriedade, tradução do autor deste artigo.

a tecnologia em questão, demonstrando a atenção para com as inúmeras possibilidades de utilização dos ativos virtuais.

Verifica-se que o legislador brasileiro merece destaque no tocante a este ponto, uma vez que a definição da natureza jurídica dos ativos virtuais é fundamental para fins de determinar sua tributação, não tributação e, se tributados, quais tributos deverão incidir (FERREIRA, 2018).

Portanto, ao atribuir a natureza *sui generis* a esta tecnologia, o legislador possibilitou a tributação destes instrumentos em suas diversas aplicações, visto que cada utilização diferente dos ativos virtuais corresponderá a um fato gerador de um imposto específico.

Assim, levando-se em conta a natureza jurídica *sui generis* dos ativos virtuais, é possível a incidência do imposto sobre transmissão *causa mortis* e doação, quando o ativo virtual possuir a qualidade de ativo financeiro, dotada de valor econômico, podendo ser tributado nos casos de transmissão a título gratuito, por meio de doação, ou quando houver a transmissão desses ativos para herdeiros, na hipótese de transferência *causa mortis* (FERREIRA, 2018).

Além disso, nota-se também a possibilidade da tributação por meio do imposto sobre serviços de qualquer natureza, da intermediação, da compra e venda de ativos virtuais, uma vez que o fato gerador do referido imposto corresponde ao agenciamento, à corretagem ou à intermediação de títulos em geral, valores mobiliários e contratos quaisquer (FERREIRA, 2018).

E, também deve-se considerar a hipótese da tributação por meio do imposto de renda e proventos de qualquer natureza. Conforme guia elaborado pela Secretaria Especial da Receita Federal sobre o referido imposto em 2020, os ativos virtuais devem ser declarados como “outros bens” na ficha Bens e Direitos, pois se equiparam a ativos financeiros. Assim, o documento em questão explicita que os ganhos obtidos com a alienação de moedas virtuais deverão ser tributados a título de ganho de capital (BRASIL, 2020).

Por outro lado, quando utilizados como moeda paralela ao Sistema Financeiro Nacional, isto é, meio de troca para adquirir produtos ou serviços, vislumbra-se a incidência do imposto sobre operações financeiras e do imposto sobre operações relativas à circulação de mercadorias e prestação de serviços de transporte interestadual e intermunicipal e de comunicação (FERREIRA, 2018).

No caso em tela, tendo em vista as diferentes aplicações dos ativos virtuais, cada utilização corresponderá a um fato gerador específico, tendo como consequência a incidência de tributos diversos.

Entretanto, o Projeto de Lei 4.207 (BRASIL, 2020) não apresentou de maneira expressa as alterações na legislação tributária acerca da tributação dos ativos virtuais, mas apenas determinou que a Receita Federal possuirá competência para tanto.

Desse modo, não seria possível a tributação destes instrumentos, visto que um tributo só pode ser cobrado caso seu fato gerador esteja previsto em lei, por força do princípio da legalidade tributária, disposto no art. 150, inciso I, da Constituição Federal (BRASIL, 1988).

Percebe-se, portanto, a importância de alterar a legislação tributária, com o intuito de acrescentar as operações por meio de ativos virtuais nas hipóteses de incidência dos impostos supramencionados.

Verifica-se que o Projeto de Lei 4.207 (BRASIL, 2020) se demonstra como a melhor opção para a regulamentação dos ativos virtuais no Brasil, já que abordou sobre a natureza jurídica *sui generis* desta tecnologia, aproximando-se da perspectiva japonesa de regulação destes instrumentos.

Contudo, para que o referido Projeto de Lei se torne o marco legal ideal quanto à utilização dos ativos virtuais, é necessário que o legislador, com a participação de grupos de estudos compostos por acadêmicos, advogados e membros deste mercado, atente-se para as alterações nas leis tributárias, a fim de especificar as condutas passíveis de produzirem fatos geradores a serem tributados, no intuito de garantir maior estabilidade e segurança jurídica para que o mercado de ativos virtuais se desenvolva de maneira consistente.

7 CONCLUSÃO

Este artigo científico analisou o processo de normatização dos ativos virtuais no Brasil, tendo como base o Projeto de Lei 4.207 (BRASIL, 2020), a fim de indicar uma maneira consistente de regulamentação destes instrumentos.

Inicialmente, foram abordados o conceito, as espécies e a natureza jurídica dos ativos virtuais. Verificou-se que ativo virtual corresponde a uma representação digital de valor, utilizado e aceito como meio de troca, pagamento ou investimento por pessoas físicas e jurídicas, que pode ser transacionado eletronicamente, podendo ser protegido por criptografia ou não. No tocante à natureza jurídica destes instrumentos, constatou-se que os ativos virtuais possuem natureza jurídica *sui generis*, dado que restou demonstrada a não classificação desta tecnologia dentro das categorias jurídico-econômicas clássicas.

Posteriormente, foi examinado o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), que dispõe sobre os ativos virtuais e sobre as pessoas jurídicas que exerçam operações por meio destes instrumentos. Constatou-se que o referido Projeto de Lei inovou ao apresentar competências

específicas para diferentes órgãos estatais conforme as diferentes atribuições dos ativos virtuais, apresentando um aspecto da natureza jurídica *sui generis* da tecnologia em questão.

Logo após, efetuou-se uma breve análise comparativa entre os Projetos de Lei nº 2.303 (BRASIL, 2015), nº 2.060 (BRASIL, 2019), nº 3.825 (BRASIL, 2019) e nº 3.949 (BRASIL, 2019), comparando-os com o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020). Concluiu-se que o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) pode ser considerada a legislação mais adequada para regulamentar o mercado de ativos virtuais dentre as propostas legislativas em trâmite.

A posteriori, analisou-se determinadas medidas tomadas no tocante à regulamentação de ativos virtuais no Canadá, na Alemanha e no Japão, a fim de comparar as experiências estrangeiras com as providências adotadas no Brasil. Observou-se que a abordagem do Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) se aproximou da perspectiva japonesa, em razão da observância quanto à natureza jurídica *sui generis* destes instrumentos.

Depois, foram apresentadas algumas propostas em relação à regulamentação dos ativos virtuais no Brasil. Verificou-se que ao adotar a natureza *sui generis*, o legislador possibilitou a tributação destes instrumentos em suas diversas aplicações. Entretanto, para considerar o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020) como a proposta ideal para a regulamentação da tecnologia em questão, é necessário alterar a legislação tributária expressamente, respeitando o princípio da legalidade tributária, previsto constitucionalmente.

Por fim, conclui-se que os ativos virtuais têm chamado a atenção do legislador, que se vê pressionado a estabelecer normas e regras para a utilização destes instrumentos. Ocorre que o processo de regulamentação desta tecnologia no Brasil não pode ser considerado perfeito, visto que até o Projeto de Lei nº 4.207 (BRASIL, 2020), avaliado como o mais completo dentre as iniciativas existentes, apresenta pontos negativos. Desse modo, é necessário que o legislador, trabalhando em conjunto com grupos de estudos compostos por acadêmicos, advogados e membros deste mercado, aprimore a referida iniciativa legislativa, especialmente no tocante à tributação das operações realizadas por meio destes instrumentos, a fim de conferir maior efetividade e segurança jurídica ao universo dos ativos virtuais.

REFERÊNCIAS

BAFIN. *The Federal Financial Supervisory Authority. BaFin Perspectives Issue 1. BaFin, 2018.* Disponível em: https://www.bafin.de/SharedDocs/Downloads/EN/BaFinPerspektiven/2018/bp_18-1_digitalisierung_en.htm. Acesso em: 25 jan. 2021.

BRASIL. [Constituição (1988)] **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, [2016]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 7 fev. 2021.

BRASIL. **Lei nº 7.492, de 16 de junho de 1986**. Define os crimes contra o sistema financeiro nacional, e dá outras providências. Brasília, DF: Congresso Nacional, [1986]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L7492.htm. Acesso em 5 jan. 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.069, de 29 de junho de 1995**. Dispõe sobre o Plano Real, o Sistema Monetário Nacional, estabelece as regras e condições de emissão do REAL e os critérios para conversão das obrigações para o REAL, e dá outras providências. Brasília, DF: Congresso Nacional, [1995]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9069.htm. Acesso em: 25 jan. 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998**. Dispõe sobre os crimes de "lavagem" ou ocultação de bens, direitos e valores; a prevenção da utilização do sistema financeiro para os ilícitos previstos nesta Lei; cria o Conselho de Controle de Atividades Financeiras - COAF, e dá outras providências. Brasília, DF: Congresso Nacional, [1998]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9613.htm. Acesso em: 5 jan. 2021.

BRASIL. **Lei nº 10.214, de 27 de março de 2001**. Dispõe sobre a atuação das câmaras e dos prestadores de serviços de compensação e de liquidação, no âmbito do sistema de pagamentos brasileiro, e dá outras providências. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2001]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10214.htm#:~:text=L10214&text=LEI%20No%2010.214%2C%20DE%2027%20DE%20MAR%C3%87O%20DE%202001.&text=Disp%C3%B5e%20sobre%20a%20atua%C3%A7%C3%A3o%20das,brasileiro%2C%20e%20d%C3%A1%20outras%20provid%C3%Aancias. Acesso em: 22 dez. 2020.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2.303**. Dispõe sobre a inclusão das moedas virtuais e programas de milhagem aéreas na definição de “arranjos de pagamento” sob a supervisão do Banco Central. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2015]. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=740F013A6009260581267D5E044B8930.proposicoesWebExterno1?codteor=1358969&filename=PL+2303/2015. Acesso em: 15 jan. 2021.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 2.060**. Dispõe sobre o regime jurídico de Criptoativos. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2019]. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra;jsessionid=2C0F90A9B44D0A3D8DF30185B45FF5B3.proposicoesWebExterno2?codteor=1728497&filename=PL+2060/2019. Acesso em: 15 jan. 2021.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 3.825**. Disciplina os serviços referentes a operações realizadas com criptoativos em plataformas eletrônicas de negociação. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2019]. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7973487&ts=1575465592445&disposition=inline>. Acesso em: 15 jan. 2020.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 3.949**. Dispõe sobre transações com moedas virtuais e estabelece condições para o funcionamento das exchanges de criptoativos; e altera a Lei nº 9.613, de 3 de março de 1998, que dispõe sobre lavagem de dinheiro, a Lei nº 6.385, de 7 de dezembro de

1976, que dispõe sobre o mercado de capitais, e a Lei nº 7.492, de 16 de junho de 1986, que define crimes contra o sistema financeiro nacional. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2019]. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7976961&ts=1587572735123&disposition=inline>. Acesso em: 15 jan. 2020.

BRASIL. **Projeto de Lei nº 4.207**. Dispõe sobre os ativos virtuais e sobre as pessoas jurídicas que exerçam as atividades de intermediação, custódia, distribuição, liquidação, transação, emissão ou gestão desses ativos virtuais, sobre crimes relacionados ao uso fraudulento de ativos virtuais, bem como sobre o aumento de pena para o crime de “pirâmide financeira”, e altera a Lei nº 9.613, de 03 de março de 1998. Brasília, DF: Congresso Nacional, [2020]. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=8876623&ts=1598879797722&disposition=inline>. Acesso em: 05 jan. 2021.

BRASIL. Ministério da Economia. Secretaria Especial da Receita Federal do Brasil. **Perguntão IRPF 2020. Imposto sobre a renda – Pessoa Física. Perguntas e Respostas**. Brasília, DF: Ministério da Economia, 18 fev. 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/receitafederal/pt-br/assuntos/irpf/2020/perguntao/p-r-irpf-2020-v-1-3-2020-10-27.pdf>. Acesso em: 7 fev. 2021.

CONGRESS, *The Law Library of. Regulation of Cryptocurrency Around the World. Global Legal Research Center*, 2018. *E-book*. Disponível em: <https://www.loc.gov/law/help/cryptocurrency/cryptocurrency-world-survey.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2021.

COSTA, Felipe Ramos. **Os criptoativos: historicidade, natureza jurídica, conceito e problematizações jurídico-econômicas**. 2019. 58 f. Monografia. Faculdade de Direito da UFJF. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/11064/1/feliperamoscosta.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2021.

DURAN, Camila Villard; STEINBERG, Daniel Fideles; CUNHA FILHO, Marcelo de Castro. **Ativos virtuais no Brasil: o que são e como regular? Recomendações ao Projeto de Lei nº 2.060/2019. Cryptolaw: inovação, direito e desenvolvimento**. São Paulo: Almedina, 2020. Disponível em: https://www.academia.edu/43102711/Ativos_virtuais_no_Brasil_o_que_s%C3%A3o_e_como_regular_Recomenda%C3%A7%C3%B5es_ao_Projeto_de_Lei_no_2060_2019. Acesso em: 11 jan. 2021.

FERREIRA, Diogo de Castro. **As criptomoedas e os desafios regulatórios e fiscais. Inovação e Produção de Direito**. Rio de Janeiro, RJ: Multifoco, 2018. Disponível em: <http://www.escriitoriomfcastro.com.br/site/uploads/arquivos/13/15435139474.pdf>. Acesso em: 9 fev. 2021.

FOBE, Nicole Julie. **O bitcoin como moeda paralela – uma visão econômica e a multiplicidade de desdobramentos jurídicos**. 2016. 122 f. Dissertação (Mestrado em Direito). Faculdade de Direito da FGV. Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2016. Disponível em: http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/15986/2016.03.22_Disserta%C3

%A7%C3%A3o_Nicole_Fobe_Vers%C3%A3o%20Protocolo.pdf?sequence=3. Acesso em: 22 dez. 2020.

FOLLADOR, Guilherme Broto. Criptomoedas e competência tributária. **Revista Brasileira de Políticas Públicas**, Brasília, v. 7, nº 3, 2017 p. 79-104. Disponível em: <https://www.publicacoesacademicas.uniceub.br/RBPP/article/view/4925>. Acesso em: 17 ago. 2020.

GONÇALVES, Gabriel de Souza. **Regulação de Criptoativos: uma análise das propostas legislativas nacionais diante do ordenamento jurídico brasileiro e da visão de outros países**. 2019. 104 f. Monografia. Faculdade de Direito da Universidade do Sul de Santa Catarina. Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2019. Disponível em: https://riuni.unisul.br/bitstream/handle/12345/8562/Monografia_Gabriel_Goncalves.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 1 fev. 2021.