



SENADO FEDERAL
SECRETARIA-GERAL DA MESA

2ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA
57ª LEGISLATURA

Em 9 de outubro de 2024
(quarta-feira)
às 09h30

RESULTADO

15ª Reunião, Extraordinária

COMISSÃO DE ESPORTE - CESP

1ª PARTE	Deliberativa
2ª PARTE	Audiência Pública Interativa
Local	Anexo II, Ala Senador Alexandre Costa, Plenário nº 13

Retificações:

1. Erro no pdf anterior (09/10/2024 15:46)
2. Pdf anexo está sendo gerado na ordem errada. (09/10/2024 15:50)

1ª PARTE

PAUTA

ITEM 1

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 14, DE 2024

Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados: representante do Comitê Olímpico do Brasil (COB); representante do Comitê Paralímpico Brasileiro (CPB); e representante da Caixa Econômica Federal.

Autoria: Senadora Leila Barros

Resultado: Aprovado

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

ITEM 2

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 15, DE 2024

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esportes (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados.

Autoria: Senador Carlos Portinho

Resultado: Aprovado

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

ITEM 3

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 16, DE 2024

Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” sejam incluídos os seguintes convidados: o Senhor Giovanni Rocco Neto, Secretário Nacional de Apostas esportivas e de desenvolvimento econômico do esporte do Ministério do Esporte; e o Senhor Representante da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos.

Autoria: Senador Romário

Resultado: Aprovado

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

ITEM 4

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 17, DE 2024

Requeiro, nos termos do art. 58, § 2º, II, da Constituição Federal e do art. 93, II, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do RQS 13/2024 seja incluído o seguinte convidado: o Senhor Paulo Maciel, Presidente do CBC - Comitê Brasileiro de Clubes.

Autoria: Senador Romário

Resultado: Aprovado

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

ITEM 5

REQUERIMENTO DA COMISSÃO DE ESPORTE Nº 18, DE 2024

Requer, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, que na Audiência Pública objeto do REQ 13/2024 - CEsp, com o objetivo de instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos” seja incluído o convidado Senhor Paulo Germano Maciel, Presidente do Comitê Brasileiro de Clubes - CBC.

Autoria: Senador Carlos Portinho

Resultado: Aprovado

Textos da pauta:

[Requerimento \(CEsp\)](#)

2ª PARTE

Audiência Pública Interativa

Assunto / Finalidade:

Instruir o PL 6118/2023, que “altera a Lei n.º 9.615, de 24 de março de 1.998, e a Lei n.º 13.756, de 12 de dezembro de 2018, para incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional do Desporto e destinar-lhe recursos oriundos da arrecadação da loteria de prognósticos numéricos”

Requerimentos de realização de audiência:

- [REQ 13/2024 - CEsp](#), Senador Rodrigo Cunha
- [REQ 14/2024 - CEsp](#), Senadora Leila Barros
- [REQ 15/2024 - CEsp](#), Senador Carlos Portinho
- [REQ 16/2024 - CEsp](#), Senador Romário
- [REQ 17/2024 - CEsp](#), Senador Romário
- [REQ 18/2024 - CEsp](#), Senador Carlos Portinho

Reunião destinada a instruir a seguinte matéria:

- [PL 6118/2023](#), Senador Izalci Lucas

Participantes:**Sr. Leonardo Fontes do Rego Barros**

Presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports - CBGE

Sr. Marcelo Dalazen

Membro da Comissão Legislativa da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos - CBDEL

Sr. Bruno Martins da Silveira Gomes Paes

Sócio-Diretor da Equipe Imperial Esports

Sr. Giovanni Rocco Neto

Secretário Nacional de Apostas Esportivas e de Desenvolvimento Econômico do Esporte do Ministério do Esporte

Sr. Mizael Conrado de Oliveira

Presidente do Comitê Paralímpico Brasileiro - CPB

[Apresentação CPB](#)

Sr. Paulo Germano Maciel

Presidente do Comitê Brasileiro de Clubes - CBC

Sr. Luciano Hostins

Diretor Jurídico do Comitê Olímpico Brasileiro - COB

Sr. Rodrigo Schekiera Franco dos Santos

Superintendente Nacional de Loterias de Prognósticos da Caixa Econômica Federal

Resultado: Audiência Pública realizada.

8 de outubro de 2024

Excelentíssimo Senhor Senador Romário
Presidente do Comitê de Esportes
Senador Federal da República Federativa do BRASIL

Prezado Sr. Senador,

A Associação de Software de Entretenimento (*Entertainment Software Association*, "ESA")¹ deseja agradecer a inclusão de vários de nossos membros editores, incluindo a Electronic Arts e a Ubisoft, na lista de participantes de uma audiência pública do Comitê de Esportes, com o objetivo de instruir o Projeto de Lei nº 6.118 de 2023, que pretende incluir a Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) no Sistema Nacional de Esportes e destinar recursos a ela a partir da receita da loteria de prognósticos numéricos. A indústria de videogames tem acompanhado, com grande preocupação, a proposta deste projeto de lei, assim como seguiu propostas semelhantes favorecendo outras federações de esportes eletrônicos perante as legislaturas federal e local, e deseja fornecer comentários para o registro neste assunto. Instamos o Comitê a rejeitar este projeto de lei e propostas semelhantes. Existem razões importantes pelas quais, primeiro, as leis do Brasil não devem financiar uma federação de esportes eletrônicos da mesma maneira que as organizações esportivas tradicionais, como os comitês olímpicos do país, e segundo, essa tentativa de regular os esportes eletrônicos no mesmo nível que os esportes nacionais é problemática devido à natureza única das competições baseadas em videogames.

O Brasil é o lar de entusiastas e desenvolvedores de videogames de classe mundial, incluindo uma comunidade de esportes eletrônicos vibrante e próspera. Os torneios de esportes eletrônicos tornaram-se uma atração importante para o turismo local e o investimento tecnológico. No início deste ano, o Six Invitational 2024 em São Paulo gerou mais de US\$ 13 milhões (~£ 10,22 milhões) em impacto econômico para a cidade brasileira.² Graças a um ecossistema livre de regulamentações onerosas, o Brasil se tornou o país com o quinto maior faturamento de esportes eletrônicos³ e a terceira maior audiência de torneios de esportes eletrônicos do mundo.⁴ O país também responde por quase 40% de

¹ A ESA é uma associação comercial que representa empresas nos Estados Unidos e suas entidades brasileiras que publicam software de entretenimento interativo para consoles de videogame, dispositivos portáteis, computadores pessoais e internet. A ESA representa as principais editoras de videogames e fornecedores de plataformas de jogos no Brasil (incluindo os três principais fabricantes de consoles do mundo).

² Davide Xu, Esports Insider, 23 de maio de 2024, "BLAST lança processo de cidade-sede para eventos de esportes eletrônicos de 2025 e 2026" (<https://esportsinsider.com/2024/05/blast-host-city-process-2025-2026-esports-events>).

³ Veja <https://www.esportsearnings.com/countries>

⁴ Veja <https://paylivre.com/en/blog/brazil-has-the-3rd-highest-audience-for-esports-tournaments-in-the-world-and-it-keeps-getting-better/>

todos os esportes eletrônicos praticados na América Latina.⁵ Ao mesmo tempo, os esportes eletrônicos estão explodindo em popularidade globalmente. De acordo com a Mordor Intelligence, o mercado global de esportes eletrônicos está projetado para atingir US\$ 2,11 bilhões este ano, com uma taxa composta de crescimento anual (CAGR) de 20,05% de 2024 a 2029. Até 2029, espera-se que o mercado seja avaliado em US\$ 5,27 bilhões.⁶ Em resposta a esse crescimento, os representantes europeus da indústria de videogames desenvolveram o *Guia de Esportes eletrônicos*, com o apoio da ESA e das associações comerciais do setor na Austrália, Canadá e Coreia do Sul.⁷ Essa impressionante expansão do setor de tecnologia do Brasil ocorreu sem a necessidade de subsídios governamentais ou um ambiente regulatório sobrecarregado.

O projeto de lei em questão tentaria tratar uma federação de esportes eletrônicos no mesmo nível das organizações esportivas tradicionais do Brasil. No entanto, as federações esportivas nacionais desempenham muitas funções que, por um bom motivo, as federações de esportes eletrônicos não podem e não devem. Os clubes e jogadores esportivos tradicionais dependem das federações nacionais para funções importantes, como: estabelecer regras e regulamentos sobre equipamentos de jogo, infraestrutura e regras de jogo; recrutamento de seleções nacionais; sediar competições nacionais; e aumentar a popularidade dos esportes, inclusive por meio de gestão financeira e relações internacionais. Ao contrário dos esportes tradicionais, no entanto, os videogames que são jogados durante os torneios de esportes eletrônicos têm regras e regulamentos que são determinados exclusivamente pelos detentores dos direitos de propriedade intelectual (IP) dos jogos. Para qualquer videogame, o editor do videogame deve, portanto, emitir uma licença para qualquer entidade ou federação para o desempenho do jogo, sem a qual a entidade ou federação não pode recrutar legalmente uma equipe nacional de esportes eletrônicos ou realizar uma competição. A negociação de uma licença para a prática do esporte é um elemento que as organizações esportivas tradicionais não precisam considerar. Finalmente, as principais editoras de videogames, que são globais por natureza, estão em melhor posição para financiar o marketing de esportes eletrônicos em nível local, nacional e internacional. Talvez essas sejam algumas das razões pelas quais Paul Foster, CEO da Global Esports Federation, disse: "Nós nos vemos como uma plataforma de convocação. Não é necessariamente esse modelo clássico de corpo diretivo, porque achamos que se você tentar governar todos esses editores na arena de esportes eletrônicos, seria difícil aplicar esse modelo..."

Outra objeção crítica para a indústria editorial de videogames diz respeito à tentativa de incluir os esportes eletrônicos de forma precipitada, desnecessária e injustificada no âmbito da Lei Pelé (Lei

⁵ Veja <https://www.gamesbras.com/english-version/2024/5/16/brazil-represents-almost-40-of-latam-esports-market-and-great-opportunity-for-databet-45021.html>

⁶ Veja "Análise de tamanho e participação do mercado de esportes eletrônicos - Tendências e previsões de crescimento (2024 - 2029)" em <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>.

⁷ O resumo do Guia de Esports da ESA está em anexo. A versão completa do relatório está disponível aqui: <https://www.videogameseurope.eu/vge-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry/>

9.615 de 1998) - o que constituiria, *ab initio*, um erro conceitual, uma vez que os esportes eletrônicos são fundamentalmente diferentes dos esportes tradicionais. A ESA e o ecossistema brasileiro de e-sports, que inclui editores de jogos, operadores de torneios, equipes e jogadores, streamers e outras mídias e, é claro, a crescente base de fãs, têm se oposto consistentemente à legislação proposta que classificaria os esportes eletrônicos dentro do sistema esportivo nacional. Em 21 de julho de 2021, mais de vinte organizações e personalidades que representam os esportes eletrônicos assinaram uma carta aberta aos legisladores estaduais para solicitar que se oponham a projetos de lei que sujeitam os esportes eletrônicos ao sistema esportivo nacional. Esta carta foi baseada em contínuas expressões de oposição ao conteúdo de outro projeto de lei do Senado, o PLS 383/2017, que também não reconheceu a natureza única e as características dos esportes eletrônicos. Portanto, é surpreendente que o assunto volte à tona agora, uma vez que esses projetos de lei foram amplamente rejeitados no passado.

O Projeto de Lei nº 6.118 de 2023 sujeitaria desnecessariamente os videogames a um sistema regulatório projetado para esportes tradicionais que têm pouca semelhança com os esportes eletrônicos. Regulamentar os esportes eletrônicos da mesma maneira que os esportes tradicionais seria inadequado e prejudicial ao desenvolvimento desse setor inovador de entretenimento e tecnologia, porque os dois tipos de atividades diferem em vários aspectos importantes:

1. A jogabilidade dos esportes eletrônicos difere significativamente da dos esportes tradicionais. Ao contrário dos esportes tradicionais que exigem uma padronização das regras para jogar o mesmo jogo, nos esportes eletrônicos, os editores podem definir as regras de jogo para cada competição de esportes eletrônicos. Além disso, as regras dos esportes eletrônicos não são fixas; Os editores os ajustam regularmente com base em muitos fatores, incluindo a natureza da competição e os jogadores envolvidos. Os videogames competitivos exigem retrabalho, rebalanceamento e adição de novos conteúdos sem fim para mantê-los atualizados, seguros, jogáveis e agradáveis. Seria prejudicial submeter as atividades de esportes eletrônicos a entidades de gestão esportiva para o estabelecimento de regras comuns; Os editores de videogames já garantem regras para seus jogos com sucesso.

2. Os desenvolvedores e editores de videogames detêm direitos exclusivos sobre a Propriedade Intelectual (PI) que está no centro dos jogos de e-sports. Os eventos de e-sports dependem de uma estreita coordenação e autorização dos detentores de direitos de propriedade intelectual nos jogos que estão sendo disputados, para garantir a execução adequada da variedade de atividades comerciais centrais para esses eventos, incluindo hospedar os jogos em servidores e transmitir e exibir os jogos para um grande público. O direito exclusivo de se envolver nesses usos de PI fornece um retorno incentivador sobre um investimento importante. Os videogames são trabalhos criativos complexos que envolvem software interativo que mostra imagens, texto e sons. Esses e outros elementos são protegidos por direitos autorais e outros direitos de PI. Sem essa proteção, os desenvolvedores e editores de videogames não poderiam investir no desenvolvimento de seus jogos inovadores e de ponta. Em contraste, os esportes tradicionais não são considerados obras expressivas e

sua mecânica subjacente não é coberta pelos regimes tradicionais de PI. Qualquer tentativa de designar autoridades terceirizadas para tomar decisões que afetem os direitos de PI sem a autorização dos detentores de direitos violaria os direitos econômicos e morais dos detentores de direitos e levaria a litígios caros e demorados para todos os envolvidos.

3. Os esportes eletrônicos são possibilitados pela infraestrutura de TI das empresas de videogames. Os esportes tradicionais geralmente exigem um campo ou superfície de jogo, jogadores e algum tipo de bola ou instrumento para jogar. Os videogames competitivos, no entanto, exigem infraestrutura de rede sofisticada, incluindo conexões de internet de alta velocidade que facilitem um cenário justo e competitivo para milhares, às vezes milhões, de jogadores se conectarem ao mesmo tempo. Os editores de jogos estão na melhor posição para desenvolver infraestrutura de TI e empregar pessoal relevante que otimize a jogabilidade e não autoridades terceirizadas que não estão envolvidas no desenvolvimento de videogames.

4. A indústria de videogames oferece suporte a um ambiente de esportes eletrônicos divertido, justo e inclusivo. Em 2019, as principais editoras globais de videogames trabalharam juntas para desenvolver um conjunto de quatro princípios orientadores para esportes eletrônicos: Segurança e Bem-Estar; Integridade e Fair Play; Respeito e Diversidade; e jogabilidade positiva e enriquecedora.⁸ Além desses princípios, a indústria também toma várias medidas adicionais para combater o comportamento disruptivo, incluindo: padrões da comunidade, ferramentas de denúncia, software de filtragem, moderação automática e humana e controle dos pais. A indústria tem um forte histórico de autorregulação eficaz para garantir um ambiente de jogo inclusivo e divertido. Regulamentação adicional é desnecessária quando a indústria está tomando medidas proativas para promover um jogo justo e responsável.

O ecossistema de esportes eletrônicos é um impulsionador de empregos locais em vários setores econômicos. A economia dos esportes eletrônicos não se limita às atividades em torno do videogame em si. As organizações de esportes eletrônicos empregam psicólogos, nutricionistas, advogados, especialistas em marketing, especialistas em mídia social, criadores de conteúdo e outros profissionais. A maior parte do investimento em esportes eletrônicos vem de editores e desenvolvedores de videogames. Essa proposta reduziria drasticamente seu incentivo para investir em esportes eletrônicos e empregos bem remunerados no Brasil seriam perdidos.

Submeter os esportes eletrônicos ao sistema esportivo nacional ou nomear arbitrariamente uma federação de esportes eletrônicos para receber recursos destinados aos esportes tradicionais pode aumentar os custos dos torneios sem benefícios claros, ameaçando a posição do Brasil como um

⁸ Para obter mais detalhes sobre os princípios orientadores da indústria global para esportes eletrônicos, visite <https://www.theesa.com/issues/esports/> ou <https://www.videogameseurope.eu/vge-esports/which-principles-guide-esports/>.

mercado atraente para os esportes eletrônicos e direcionando investimentos para outros países. No Brasil, os esportes eletrônicos são tratados como distintos dos esportes tradicionais, e com razão. Como o Parlamento Europeu afirmou em sua resolução recentemente adotada sobre esportes eletrônicos e videogames, "esportes eletrônicos e esportes são setores diferentes; até porque os videogames usados para jogos competitivos ou esportes eletrônicos são jogados em um ambiente digital e pertencem a entidades privadas que desfrutam de total controle legal e todos os direitos exclusivos e irrestritos sobre os próprios videogames."⁹ Por esses motivos, pedimos respeitosamente que você rejeite o nº 6.118 de 2023 com o objetivo de manter o equilíbrio necessário até agora alcançado que tem estado no centro do sucesso espetacular do Brasil nos esportes eletrônicos. A ESA oferece sua participação em quaisquer discussões futuras sobre este importante assunto perante o Senado.

Respeitosamente

Amanda Denton
Conselheira Sênior, Política Global
Associação de Software de Entretenimento (ESA)

Mário Marconini
Diretor-Presidente, Teneo
Representante no Brasil
Associação de Software de Entretenimento (ESA)

⁹ Resolução do Parlamento Europeu, de 10 de novembro de 2022, sobre desportos eletrónicos e videojogos (2022/2027(INI)), n.º 28.

Manifestação da
Associação de
Software de
Entretenimento
(Entertainment
Software Association,
"ESA")