



SENADO FEDERAL

REQUERIMENTO Nº DE - CE



Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos do art. 93, I, do Regimento Interno do Senado Federal, a realização de audiência pública, com o objetivo de instruir o PLS 383/2017, *que Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica*.

Proponho para a audiência a presença dos seguintes convidados:

1. Representante da Secretaria Especial do Esporte do Ministério da Cidadania;
2. Representante da Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos;
3. Representante da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos;
4. Representante da Confederação Brasileira de eSports;
5. Representante da Associação Brasileira de Clubes de eSports;
6. Representante, no Brasil, da Ubisoft, distribuidora do jogo "Rainbow Six";
7. Representante, no Brasil, da Riot Games, desenvolvedora e distribuidora do jogo "League of Legends";
8. Representante, no Brasil, da EA Sports, desenvolvedora do jogo "Fifa";

9. Representante, no Brasil, da Valve Corporation, desenvolvedora dos jogos "DotA 2" e "Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO)";
10. Wladimir Camargos, advogado, professor e Conselheiro da Sociedade Brasileira de Direito Desportivo - SBDD;
11. Pedro Trengrouse, advogado especializado em Direito Desportivo, Professor da Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas;
12. Danielle Maiolini Mendes, professora, especialista em Direito Desportivo e Conselheira da Sociedade Brasileira de Direito Desportivo - SBDD;
13. Marcel Belfiore, advogado especialista em Direito Desportivo.

JUSTIFICAÇÃO

A importância dos esportes eletrônicos para o Brasil e o mundo é algo que se torna evidente a cada dia. Essa indústria movimenta milhões de dólares nos mais diversos países, além de atrair um grande número de fãs. Somente no Brasil, segundo dados de estudo realizado pela consultoria especializada Newzoo, há 17 milhões de entusiastas de eSports, nome pelo qual os esportes eletrônicos são conhecidos.

O Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, é uma iniciativa extremamente relevante para esse tão expressivo setor. Assim, entendemos que a discussão de seus termos não deve ser reduzida ao ambiente das Casas Legislativas.

Com esta audiência pública, espera-se envolver a comunidade ligada aos eSports com a construção do texto que pretende regulamentá-los. A ideia é ter uma noção mais real de como as competições de eSports acontecem na prática e de que demandas e problemas têm seus usuários. Além disso, pretende-se que as

diversas entidades e pessoas convidadas enviem sugestões para aprimoramento do texto que será construído.

Acreditamos que esse seja o melhor caminho para a elaboração de uma lei que ajude no crescente desenvolvimento dessa tão moderna prática esportiva.

Ademais, almeja-se levar à discussão a proposta de criação do Dia do Esporte Eletrônico, inquirindo se a criação da data é relevante e se o dia sugerido realmente expressa o desejo da categoria. Essa consulta é necessária para que sejam cumpridos os requisitos formais para a criação de datas comemorativas, previstos na Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010. Sendo favorável a resposta a esse quesito, poderá ser apresentada nova proposta com o objetivo de instituir a referida data, em atendimento aos pressupostos legais.

Certo da importância da discussão de tão significativo tema, conto com o apoio dos nobres Senadores e Senadoras para a aprovação deste requerimento.

Sala da Comissão, de de .

Senador Eduardo Gomes