

## PARECER Nº , DE 2019

Da COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE, em decisão terminativa, sobre o Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, do Senador Roberto Rocha, que *dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica*.

Relator: Senador **EDUARDO GOMES**

### I – RELATÓRIO

Vem à análise da Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE), para decisão terminativa, o Projeto de Lei do Senado (PLS) nº 383, de 2017, do Senador Roberto Rocha, que *dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica*.

A proposição é composta de seis artigos.

O art. 1º descreve o objetivo do projeto e define o esporte eletrônico.

O art. 2º atribui ao praticante de esportes eletrônicos a denominação de atleta.

O art. 3º estabelece a liberdade para a prática da atividade esportiva eletrônica, que deve ser acessível a todos, conforme os objetivos que elenca.

O art. 4º reconhece como fomentadoras da atividade esportiva eletrônica a confederação, a federação, a liga e a entidade associativa que, dentro das suas competências, normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

O art. 5º pretende instituir o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado em 27 de junho de cada ano.



SF/19460.20192-20

Por fim, o art. 6º determina que a lei resultante do projeto entre em vigor na data de sua publicação.

Na justificação da proposta, o autor salienta que “o esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais”. Defende ainda que, com sua regulamentação, os atletas praticantes dessa modalidade terão uma legislação que normatize sua atividade, como ocorre com as demais modalidades esportivas.

A proposição foi distribuída à Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) e, para decisão terminativa, à CE.

A CCT aprovou parecer favorável à matéria, nos termos do substitutivo apresentado (Emenda nº 1-CCT). O substitutivo aprovado naquela Comissão, basicamente, traz as mesmas diretrizes do projeto, porém adequando seus dispositivos à melhor técnica legislativa.

Em sua tramitação na CE, o projeto recebeu relatórios favoráveis do Sen. José Medeiros, antigo relator da matéria. Esses relatórios, porém, não chegaram a ser apreciados.

Ademais, foi apresentado, nesta Comissão, o Requerimento nº 12, de 2019, de minha autoria, visando à discussão da matéria com especialistas no assunto, entidades associativas e empresas desenvolvedoras de jogos. O requerimento, entretanto, não foi votado por este colegiado.

Não foram oferecidas emendas à proposição.

## **II – ANÁLISE**

Nos termos do art. 102, inciso I, do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CE opinar em proposições que versem acerca de normas gerais sobre desportos, tema afeto ao PLS nº 383, de 2017.

Os jogos eletrônicos, ou eSports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre as pessoas mais jovens. Em todo o mundo, o número de entusiastas de eSports subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

No Brasil, competições de jogos virtuais atraem jogadores, espectadores e movimentam grandes somas de dinheiro. Em agosto de 2015, por exemplo, 12 mil pessoas foram ao estádio Allianz Parque, em São Paulo, para acompanhar ao vivo uma partida de *League of Legends*, um dos jogos mais populares do mundo.

Estudo realizado pela *Newzoo*, consultoria especializada no mercado de games, aponta que, em 2017, o mercado de esportes eletrônicos movimentou quase 700 milhões de dólares no mundo inteiro. Estima-se que esse valor ultrapasse a marca de um bilhão de dólares neste ano de 2019.

É indiscutível, pois, o mérito do projeto.

Ademais, por pronunciar-se em decisão terminativa, compete à CE opinar sobre a constitucionalidade, a juridicidade e a regimentalidade da proposição.

Não vislumbramos óbice constitucional ao projeto. Além disso, entendemos que a técnica legislativa foi aperfeiçoada pela emenda substitutiva apresentada pela CCT.

Entretanto, há vício de injuridicidade em seu art. 5º, que pretende instituir o Dia do Esporte Eletrônico. Ocorre que a instituição de datas comemorativas no Brasil é regulada pela Lei nº 12.345, de 9 de dezembro de 2010.

De acordo com essa lei, a instituição de datas comemorativas destinadas a vigorar no território nacional obedecerá ao critério da alta significação para os diferentes segmentos profissionais, políticos, religiosos, culturais e étnicos que compõem a sociedade brasileira. Além disso, a definição do critério de alta significação será dada, em cada caso, por meio de “consultas e audiências públicas realizadas, e devidamente documentadas, com organizações e associações legalmente reconhecidas e vinculadas aos setores interessados”.

A Lei nº 12.345, de 2010, exige, ainda, que a instituição de data comemorativa seja proposta por meio de projeto de lei acompanhado de comprovação da realização das mencionadas consultas ou audiências públicas. Todavia, não há registro de audiência realizada com a finalidade de debater a instituição da data proposta no PLS nº 383, de 2017.

Apresentamos, assim, novo substitutivo à proposição, intentando adequar sua redação às normas jurídicas em vigor, à realidade e à especificidade dos esportes eletrônicos. De fato, não se pode simplesmente importar dispositivos constantes de nossa Lei Geral do Esporte (a Lei Pelé) e tentar fazer com que se adequem aos eSports. As características dos esportes eletrônicos são diversas das dos esportes tradicionais, justificando, assim, tratamento também diferenciado por parte da legislação.

No texto que propomos, deixamos explícita a possibilidade da prática profissional dos esportes eletrônicos. Esta já é uma realidade de muitas competições e sua regulamentação trará mais segurança para atletas e equipes.

Entretanto, limitamos o profissionalismo para pessoas com idade igual ou superior a dezesseis anos, em respeito ao direito assegurado no inciso XXXIII do art. 7º da Constituição Federal.

Além disso, reiteramos o comando constitucional sobre a liberdade de associação, sendo lícita a criação de entidades associativas relacionadas aos eSports, como associações, confederações, federações e afins. Ademais, acrescentamos dispositivo para que nenhum clube ou atleta de eSports seja obrigado a associar-se ou vincular-se a qualquer dessas entidades, devendo ser livres para fazê-lo ou não.

Procuramos garantir, ainda, que, caso qualquer entidade associativa realize competição de jogos eletrônicos, seja respeitado o direito à propriedade intelectual sobre os jogos utilizados, pertencente às empresas desenvolvedoras.

Entendemos que essas alterações aperfeiçoam o texto do PLS nº 383, de 2017.

### III – VOTO

Em face do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, e pela rejeição da Emenda nº 1-CCT (Substitutivo), na forma da seguinte emenda:

**EMENDA Nº -CE (SUBSTITUTIVO)****PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 383, DE 2017**

Dispõe sobre o esporte eletrônico.

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

**Art. 1º** A prática da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta Lei.

**Art. 2º** Considera-se esporte eletrônico a prática esportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

**Art. 3º** O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais, podendo ser praticado de modo profissional.

§ 1º Considera-se profissional o atleta, com idade igual ou superior a dezesseis anos, praticante de esporte eletrônico que se dedique à atividade esportiva de forma remunerada e contínua e que tenha nesta atividade sua principal fonte de renda por meio do trabalho, independentemente da forma como receba sua remuneração.

§ 2º É lícito ao atleta profissional praticante de esporte eletrônico explorar ou ceder o direito ao uso de sua imagem, mediante contrato de natureza civil.

**Art. 4º** O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o esporte brasileiro.

*Parágrafo único.* São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover a cidadania, valorizando a boa convivência humana;

II – propiciar o desenvolvimento dos valores educacionais do esporte baseado no conceito do jogo limpo (*fair play*), na cooperação, na participação e no desenvolvimento integral do indivíduo;

III – desenvolver a cultura por meio da prática esportiva, aproximando participantes de diversos povos;

IV – combater o ódio, a discriminação e o preconceito contra pessoa em razão de sua etnia, raça, cor, nacionalidade, gênero ou religião;

V – contribuir para o desenvolvimento intelectual, físico e motor de seus praticantes.

**Art. 5º** É livre a criação de entidades associativas de praticantes de esportes eletrônicos, sendo vedada, sob qualquer pretexto, a exigência de filiação ou vinculação de clubes ou atletas.

*Parágrafo único.* Em caso de competição realizada por entidades associativas de esportes eletrônicos, deve-se observar o direito à propriedade intelectual das empresas desenvolvedoras dos jogos utilizados.

**Art. 6º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator