

## **PARECER N° , 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.*

SF/19756.66031-87

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.

Por fim, o art. 6º determina que a lei resultante do projeto entrará 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.

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.



SF/19756.66031-87

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.

Assim, oferecemos subemenda à Emenda nº 1 da CCT para suprimir o art. 5º do projeto. Tal supressão em nada prejudicará o mérito da iniciativa. A instituição da data comemorativa pode ser proposta em projeto de lei autônomo, após cumpridas as exigências legais.

  
SF/19756.66031-87

### III – VOTO

Em face do exposto, o voto é pela **aprovação** do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, na forma da Emenda nº 1-CCT (Substitutivo), com a subemenda que apresentamos.

#### **SUBEMENDA N° -CE (à Emenda nº 1-CCT (Substitutivo))**

Suprime-se o art. 5º da Emenda nº 1-CCT ao Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, renumerando-se o artigo seguinte.

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

SF/19756.66031-87