

**EMENDA N° -CE**  
(ao PLS nº 383, de 2017)

Acrescente-se o seguinte § 2º ao art. 1º do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, redesignando-se o seu parágrafo único como § 1º:

“§ 2º Não se considera esporte eletrônico a modalidade que se utilize de jogo com conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.”

SF/19864.86844-29

## **JUSTIFICAÇÃO**

A Lei nº 9.615, de 1998, conhecida como Lei Pelé, ao estabelecer os princípios sobre os quais se baseia o esporte, lista, entre outros, os princípios da educação (voltado para o **desenvolvimento integral** do homem como ser autônomo e participante) e da segurança (propiciado ao praticante de qualquer modalidade desportiva, quanto a sua **integridade física, mental ou sensorial**) – art. 2º, incisos VIII e XI.

O Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, ao dispor sobre os objetivos específicos do esporte eletrônico, assim se manifesta:

**Art. 3º [...]**

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

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo(**fairplay**), para a construção de identidades, com base no respeito;

III – desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV – combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V – contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes. (grifos nossos)

São valores louváveis, que devem ser perseguidos na prática não só dos esportes eletrônicos, mas de qualquer modalidade desportiva.

Entretanto, entendemos que esses valores não se coadunam com o conteúdo presente em alguns tipos de jogos eletrônicos, como aqueles que incitem a prática de violência, que possuam conteúdo de cunho sexual, que propaguem mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que façam apologia ao uso de drogas.

De fato, não se pode considerar como esporte algo que, por definição, tenha valores opostos àqueles perseguidos por quem pratica uma atividade esportiva.

Esporte é sinônimo de saúde física e mental, integração social e desenvolvimento motor e intelectual.

O objetivo desta emenda é dizer o óbvio: um jogo eletrônico que faça apologia à violência não é e nunca será esporte, pois seus conceitos não se comunicam. O mesmo se pode dizer da apologia ao consumo de drogas.

O esporte é uma prática voltada à saúde dos seus praticantes e não à deterioração de seus corpos e mentes, como o são as drogas. Se os esportes são uma ferramenta de integração social, os jogos com mensagens de ódio, preconceito e discriminação são exatamente o oposto disso.

Não podemos reduzir os esportes ao argumento da competição. Esse é um de seus elementos, tão importante quanto os demais, mas competição sem regras não é esporte. Competição sem valores morais não é esporte. Competição que não promova a saúde física e mental de seus praticantes não é esporte.

Entendemos que a exclusão dos conteúdos propostos do conceito de esporte eletrônico, por meio da emenda que apresentamos, faz jus à grandeza da definição que esse termo carrega.

Mais do que isso, permitir que tais jogos sejam considerados como esporte subverte seu significado, colocando lado a lado práticas que não somente não se coadunam, mas que são completamente antagônicas.

Certos da importância do tema, pedimos o apoio dos nobres parlamentares para sua aprovação.

Sala da Comissão,

Senador EDUARDO GIRÃO



SF/19864.86844-29