



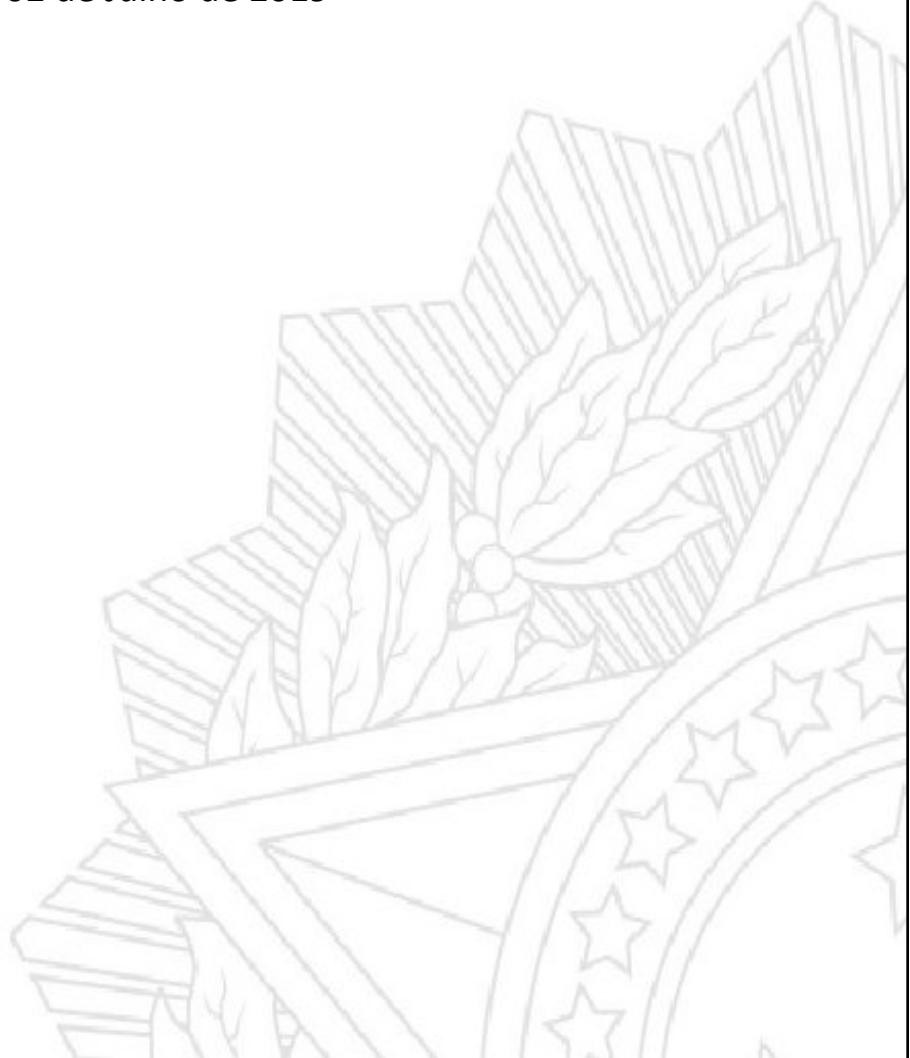
# **SENADO FEDERAL**

## **PARECER (SF) Nº 45, DE 2019**

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

**PRESIDENTE:** Senador Dário Berger  
**RELATOR:** Senador Eduardo Gomes

02 de Julho de 2019





SENADO FEDERAL  
Gabinete do Senador Eduardo Gomes

SF/19381.84186-16

**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*.

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.

No dia 3 de junho deste ano foi apresentada a Emenda nº 2-CE, de autoria do Senador Eduardo Girão, que pretende não considerar como 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.

## 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.



SF/19381.84186-16

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.

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.

SF/19381.84186-16

Assim, oferecemos subemenda à Emenda nº 1-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.

Acolhemos, ainda, a ideia contida na Emenda nº 2-CE, de autoria do Senador Eduardo Girão, remetendo ao regulamento da lei a definição dos conteúdos ali descritos. Porém, como nosso voto será pelo acolhimento do substitutivo apresentado pela CCT, e não do projeto em sua forma original, incluímos o texto da Emenda nº 2-CE como um novo parágrafo ao art. 2º do substitutivo.

De fato, devemos acatar o argumento de que esporte e violência são coisas distintas, com princípios que se opõem em sua totalidade. O mesmo raciocínio se aplica aos jogos com conteúdo sexual, preconceituoso, discriminatório ou que faça apologia ao uso de drogas. O conceito de esporte traz em si valores relacionados à promoção da saúde física e mental e da integração social. Esses valores não só não estão presentes em jogos com os conteúdos elencados, mas são negados por eles.

### **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 as subemendas que apresentamos.

#### **SUBEMENDA N° 1 -CE**

##### **à Emenda nº 1-CCT (Substitutivo) ao Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**

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.



SF/19381.84186-16

**SUBEMENDA N° 2 -CE****à Emenda nº 1-CCT (Substitutivo) ao Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017**

Dê-se ao art. 2º do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, na forma da Emenda nº 1-CCT (Substitutivo), a seguinte redação:

**“Art. 2º .....**

.....  
§ 3º Considera-se esporte eletrônico a modalidade que não 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, definida na forma de Decreto.”

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

  
SF/19381.84186-16

**Relatório de Registro de Presença****CE, 02/07/2019 às 11h - 27ª, Ordinária****Comissão de Educação, Cultura e Esporte****Bloco Parlamentar Unidos pelo Brasil (MDB, PRB, PP)**

TITULARES	SUPLENTES	
RENAN CALHEIROS	1. EDUARDO GOMES	PRESENTE
DÁRIO BERGER	2. EDUARDO BRAGA	
CONFÚCIO MOURA	3. DANIELLA RIBEIRO	PRESENTE
MARCIO BITTAR	4. FERNANDO BEZERRA COELHO	
LUIZ DO CARMO	5. VAGO	
MAILZA GOMES	6. VAGO	
VAGO	7. VAGO	

**Bloco Parlamentar PSDB/PSL (PSDB, PODEMOS, PSL)**

TITULARES	SUPLENTES	
IZALCI LUCAS	1. PLÍNIO VALÉRIO	
STYVENSON VALENTIM	2. RODRIGO CUNHA	PRESENTE
LASIER MARTINS	3. ROMÁRIO	
EDUARDO GIRÃO	4. ROSE DE FREITAS	PRESENTE
ROBERTO ROCHA	5. SORAYA THRONICKE	PRESENTE
VAGO	6. VAGO	

**Bloco Parlamentar Senado Independente (REDE, PDT, CIDADANIA, PSB)**

TITULARES	SUPLENTES	
LEILA BARROS	1. VENEZIANO VITAL DO RÊGO	PRESENTE
CID GOMES	2. KÁTIA ABREU	
FLÁVIO ARNS	3. FABIANO CONTARATO	PRESENTE
MARCOS DO VAL	4. RANDOLFE RODRIGUES	
ALESSANDRO VIEIRA	5. VAGO	

**Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PT, PROS)**

TITULARES	SUPLENTES	
PAULO PAIM	1. JEAN PAUL PRATES	
RENILDE BULHÕES	2. HUMBERTO COSTA	
ZENAIDE MAIA	3. PAULO ROCHA	PRESENTE

**PSD**

TITULARES	SUPLENTES	
ANGELO CORONEL	1. NELSINHO TRAD	PRESENTE
CARLOS VIANA	2. AROLDE DE OLIVEIRA	PRESENTE
SÉRGIO PETECÃO	3. IRAJÁ	

**Bloco Parlamentar Vanguarda (DEM, PL, PSC)**

TITULARES	SUPLENTES	
JORGINHO MELLO	1. ZEQUINHA MARINHO	
MARIA DO CARMO ALVES	2. VAGO	
WELLINGTON FAGUNDES	3. VAGO	



---

## Relatório de Registro de Presença

### Não Membros Presentes

FLÁVIO BOLSONARO

CHICO RODRIGUES

LUIS CARLOS HEINZE

# Senado Federal - Lista de Votação Nominal - PLS 383/2017, nos termos do substitutivo (Emenda nº 1-CCT/CE) com as Subemendas nºs 1 e 2/CE

## Comissão de Educação, Cultura e Esporte - Senadores

TITULARES - Bloco Parlamentar Unidos pelo Brasil (MDB, PRB, PP)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO	SUPLENTES - Bloco Parlamentar Unidos pelo Brasil (MDB, PRB, PP)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO
				1. EDUARDO GOMES			
RENAN CALHEIROS				2. EDUARDO BRAGA			
DÁRIO BERGER				3. DANIELLA RIBEIRO			
CONFÚCIO MOURA	X			4. FERNANDO BEZERRA COELHO			
MARCIO BITTAR				5. VAGO			
LUIZ DO CARMO				6. VAGO			
MAILZA GOMES	X			7. VAGO			
VAGO							
TITULARES - Bloco Parlamentar PSDB/PODE/PSL (PSDB, PODEMOS, PSL)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO	SUPLENTES - Bloco Parlamentar PSDB/PODE/PSL (PSDB, PODEMOS, PSL)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO
				1. PLÍNIO VALÉRIO			
IZALCI LUCAS				2. RODRIGO CUNHA			
STYVENSON VALENTIM	X			3. ROMÁRIO			
LASIER MARTINS	X			4. ROSE DE FREITAS			
EDUARDO GIRÃO	X			5. SORAYA THRONICKE			
ROBERTO ROCHA	X			6. VAGO			
VAGO							
TITULARES - Bloco Parlamentar Senado Independente (REDE, PDT, CIDADANIA, PSB)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO	SUPLENTES - Bloco Parlamentar Senado Independente (REDE, PDT, CIDADANIA, PSB)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO
				1. VENEZIANO VITAL DO RÉGO			
LEILA BARROS				2. KÁTIA ABREU			
CID GOMES				3. FABIANO CONTARATO			
FLÁVIO ARNS	X			4. RANDOLFE RODRIGUES			
MARCOS DO VAL				5. VAGO			
ALESSANDRO VIEIRA							
TITULARES - Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PT, PROS)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO	SUPLENTES - Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PT, PROS)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO
				1. JEAN PAUL PRATES			
PAULO PAIM				2. HUMBERTO COSTA			
RENILDE BULHÕES	X			3. PAULO ROCHA			
ZENAIDE MAIA							
TITULARES - PSD	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO	SUPLENTES - PSD	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO
				1. NELSINHO TRAD			
ANGELO CORONEL				2. AROLDE DE OLIVEIRA			
CARLOS VIANA				3. IRAJÁ			
SÉRGIO PETECÃO							
TITULARES - Bloco Parlamentar Vanguarda (DEM, PL, PSC)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO	SUPLENTES - Bloco Parlamentar Vanguarda (DEM, PL, PSC)	SIM	NÃO	ABSTENÇÃO
				1. ZEQUINHA MARINHO			
JORGINHO MELLO	X			2. VAGO			
MARIA DO CARMO ALVES	X			3. VAGO			
WELLINGTON FAGUNDES							

Quórum: TOTAL 15

Votação: TOTAL 14   SIM 14   NÃO 0   ABSTENÇÃO 0

\* Presidente não votou

Senador Dário Berger  
Presidente

ANEXO II, ALA SENADOR ALEXANDRE COSTA, PLENÁRIO Nº 15, EM 02/07/2019

OBS: COMPETE AO PRESIDENTE DESEMPATAR AS VOTAÇÕES QUANDO OSTENSIVAS (RISF, art. 89, XI)



SENADO FEDERAL  
COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE  
SECRETARIA DA COMISSÃO

## TEXTO FINAL

### PROJETO DE LEI DO SENADO N° 383, DE 2017

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

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 desportiva em que duas ou mais pessoas ou equipes competem em modalidade de jogo desenvolvido com recursos das tecnologias da informação e comunicação.

§1º O esporte eletrônico abrange práticas formais e não formais e, quando praticado de modo profissional, observará às regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

§2º O praticante de esporte eletrônico é denominado “atleta”.

§3º Considera-se esporte eletrônico a modalidade que não 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, definida na forma de Decreto.

**Art. 3º** O esporte eletrônico tem como base os princípios fundamentais que regem o desporto 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. 4º** O esporte eletrônico será coordenado, gerido e normatizado por ligas e entidades nacionais e regionais de administração do desporto.

*Parágrafo único.* Os entes referidos no caput poderão ser organizados em federação e confederação.

**Art. 5º** Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala da Comissão, em de de 2019.

Senador DÁRIO BERGER, Presidente

## **DECISÃO DA COMISSÃO**

**(PLS 383/2017)**

NA 27<sup>a</sup> REUNIÃO ORDINÁRIA DA CE, OCORRIDA NESTA DATA, A COMISSÃO APROVOU A MATÉRIA NOS TERMOS DO SUBSTITUTIVO (EMENDA Nº 1-CCT/CE), COM AS SUBEMENDAS NºS 1 E 2/CE.

02 de Julho de 2019

Senador DÁRIO BERGER

Presidente da Comissão de Educação, Cultura e Esporte