



CONGRESSO NACIONAL

EMENDA Nº - CMMPV 1182/2023
(à MPV 1182/2023)

Acrescente-se art. 2º-1 à Medida Provisória, com a seguinte redação:

“**Art. 2º-1.** A Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, passa a vigorar com as seguintes alterações:

‘**Art. 1º**

§ 1º Entende-se por esporte toda forma de atividade física ou mental que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento.

§ 2º Entende-se por esporte eletrônico a atividade que demanda exercício eminentemente intelectual e destreza, em que pessoas ou equipes disputam modalidade de jogo virtual com regras e prêmios predefinidos, por meio da internet ou conjunto de computadores em rede.’ (NR)”

Os dispositivos acima propostos e adjacentes deverão ser devidamente renumerados no momento da consolidação das emendas ao texto da proposição pela Redação Final.

JUSTIFICATIVA

A recém sancionada Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, reformula o arcabouço legal do esporte e institui uma nova Lei Geral do Esporte, modernizando e adequando a atividade para a realidade atual. Porém, apesar da nova redação buscar um aprimoramento, a nova lei deixa de fora importantes aspectos do esporte e sua evolução, como o **esporte eletrônico**, modalidade que vem evoluindo mundialmente e nacionalmente.



Reconhecer que esporte é apenas aquela “*atividade predominantemente física*”, como faz o §1º do art. 1º da Lei nº 14.597/2023, é um retrocesso para o setor. Além disso, ignora completamente as contribuições trazidas pela Câmara dos Deputados durante a análise do Projeto de Lei nº 1.153/2019.

O não reconhecimento do esporte eletrônico tem impactos severos no setor e impede o seu crescimento para alcançar e se manter nos patamares internacionais de investimentos da indústria. Sem a sua previsão na Lei Geral do Esporte, fomenta-se uma interpretação restritiva do esporte não condizente com as práticas atuais que pode até resultar em declarações infundadas.

Além disso, o impacto pode ser visto em outros setores que dependem do esporte, como é o exemplo das apostas esportivas.

A definição do que são os “***eventos reais de temática esportiva***” para fins das apostas esportivas **considera apenas aquelas competições desportivas organizadas de acordo com a Lei, 14897/2023, Lei Geral do Esporte.**

Portanto, se a Lei Geral do Esporte prevê que o esporte é apenas a “*atividade predominantemente física*”, não existe a possibilidade de se realizar apostas em torneios de e-Sports, por exemplo.

Indo além, o não reconhecimento legislativo dos esportes eletrônicos impacta diretamente nos recursos que serão destinados pelo Estado com a arrecadação decorrente das apostas esportivas.

A Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia PwC Brasil estima que a receita total de videogames e esportes eletrônicos no Brasil chegue a US\$2,8 bilhões (cerca de R\$13 bilhões) em 2026. Em 2021, essa receita foi de US\$1,4 bilhão.

Dados retirados de <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2022/12/02/exclusivo-mercado-de-games-e-esports-deve-dobrar-no-brasil-em-quatro-anos.htm#:~:text=A%20estimativa%20é%20que%20a,US%24%201%2C4%20bilhão>, acesso em 28/07/2023.

O interesse de apostadores por e-Sports vem crescendo de forma exponencial mundialmente por diversos fatores, como a popularidade das competições ao vivo em esportes eletrônicos, a grande base de fãs engajada e o



desenvolvimento do e-Sport em mercados que permitem o seu reconhecimento como atividade esportiva.

Informações retiradas de <https://www.academiadasapostasbrasil.com/blog/2023/07/o-crescente-interesse-de-apostadores-por-esports>, acesso em 28/07/2023.

Restringindo os eventos esportivos a serem explorados nas apostas esportivas apenas àqueles predominantemente físicos, deixa-se de fora uma importante parcela de arrecadação advinda dos torneios de esportes eletrônicos. Portanto, diminui o percentual das contribuições que serão recolhidas pelo Estado.

Também impede que os esportes eletrônicos evoluam, na medida em que não será possível realizar a destinação do percentual arrecadado para o esporte para essa modalidade.

Com a intenção de prevenir que avance uma indevida restrição, apresentou-se a Emenda nº 23 à MP 1.182/2023, com vistas a deixar claro que a contribuição devida para as entidades do Sistema Nacional do Esporte considerem também a participação das entidades e atletas que representam o esporte eletrônico. O percentual de 1,63% da contribuição destinada aos atletas, previsto no inciso III do §1º-A do art. 30 da Lei nº 13.756/2018, com sua redação adaptada pela Medida Provisória, precisa contemplar essa importante fonte de receita para a evolução do esporte eletrônico.

Portanto, o reconhecimento do esporte eletrônico para tornar factível a possibilidade de se apostar nestes eventos é essencial para que se mantenha os níveis de arrecadação estimados.

Sala da comissão, 31 de julho de 2023.

Deputado Kim Kataguiri
(UNIÃO - SP)
Vice-Líder

