

## PARECER Nº , DE 2018

Da Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT), 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 **DAVI ALCOLUMBRE**

### I – RELATÓRIO

É submetido ao exame da Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática (CCT) o Projeto de Lei do Senado (PLS) nº 383, de 2017, de autoria do Senador Roberto Rocha, que “*Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica*”.

A iniciativa é composta de seis artigos:

O art. 1º descreve o escopo do projeto e define o esporte eletrônico como a atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems*, o *knockout systems*, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

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

O art. 3º estabelece que a atividade esportiva eletrônica deve ser praticada de forma livre e acessível a todos os interessados, de acordo com os objetivos que elenca, tais como: a promoção da cidadania e da cultura; o desenvolvimento intelectual e a habilidade motora de seus praticantes; o combate ao ódio e à discriminação de gênero, etnias e credos.



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 institui o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

O art. 6º determina que a lei que vier a ser adotada entrará em vigor na data de sua publicação.

Após a deliberação deste Colegiado, a matéria será apreciada pela Comissão de Educação, Cultura e Esporte (CE), em decisão terminativa.

No prazo regimental não foram apresentadas emendas.

## II – ANÁLISE

Nos termos do art. 104-C do Regimento Interno do Senado Federal, compete à CCT opinar sobre proposições relacionadas com as áreas de inovação tecnológica, comunicação e informática, temática abrangida pelo projeto sob exame.

No mérito, deve-se destacar que o PLS nº 383, de 2017, irá preencher uma importante lacuna em nossa legislação, dando visibilidade e reconhecimento a essa nova e promissora modalidade esportiva que surgiu com o desenvolvimento das tecnologias digitais e dos *videogames*.

O Marco Civil apenas abordou alguns casos genéricos de uma maneira principiológica, visto que nos virtual games o direito é silente em muitos casos.

Com a evolução dos jogos e sua crescente adesão de usuários e, entre estes, aqueles que praticam profissionalmente, não há como deixá-los à margem da lei.

Inicialmente vistos como simples brincadeira para crianças e adolescentes, os esportes eletrônicos se transformaram em assunto sério e que alimenta uma indústria altamente lucrativa. Especialistas do setor estimam que o mercado do esporte eletrônico produzirá, em 2018, uma receita global de R\$ 2,9 bilhões. Somente em premiações, os torneios distribuem algo em torno de R\$ 363 milhões anualmente às equipes e seus competidores.



Estima-se que o Brasil seja o quarto maior consumidor deste tipo de produto e, nessa condição, inafastável o crescimento de consumidores, sejam amadores, sejam por aqueles já profissionais remunerados, mais ainda não reconhecidos como tais, e que integram equipes do e-Sports.

O número de praticantes e aficionados não para de crescer. Os canais especializados na transmissão de esportes tradicionais passaram a cobrir os esportes eletrônicos, que são acompanhados por um contingente de 200 milhões de pessoas, lotam ginásios esportivos e até estádios de futebol.

Alguns estados brasileiros já identificaram positivamente esse crescimento e investem na criação de polos de games reconhecidos nacionalmente e na produção de jogos digitais. As empresas que atuam nesse segmento de jogos eletrônicos desembolsam enormes somas em dinheiro e altas remunerações para seus diretores executivos, hoje conhecidos como CEO's (sigla em inglês Chief Executive Officer), sobretudo considerando se tratar de um mercado extremamente competitivo e em permanente evolução.

O Ministério da Cultura já reconhece os videogames como forma de manifestação cultural e podem, os interessados em desenvolvê-los, receber recursos da Lei Rouanet. Com essas medidas, por conseguinte, crescerá ainda mais o número de praticantes e aficionados do esporte eletrônico.

Na esteira desse crescimento, estão sendo impulsionados o interesse e a produção de outros tipos de jogos, com componentes lúdicos e conteúdos culturais e, sobretudo, na formação de jovens talentos empreendedores no setor de tecnologia de games.

Em razão do grande interesse entre o público infanto-juvenil, associado ao rápido desenvolvimento dos jogos eletrônicos e a sua grande popularidade, fez com que essa modalidade esportiva passasse a integrar o programa oficial dos Jogos Asiáticos, a serem realizados na China em 2022.

O Comitê Olímpico Internacional (COI), inicialmente avesso ao reconhecimento dessa modalidade esportiva, já analisa a possibilidade de incluir os esportes eletrônicos na Olimpíada de Paris em 2024.

O reconhecimento do esporte eletrônico é uma realidade que se impõe, seus praticantes profissionais devem ser tratados como atletas e, assim, devem ser reconhecidos, até porque, nessa condição, são submetidos a uma rotina diária de treinos que duram horas, não raramente, superior a oito/dez horas.



Nesse sentido, somos favoráveis à aprovação do PLS nº 383, de 2017, que deve, contudo, ter a sua redação reformulada para melhor atender à técnica legislativa e para torná-lo mais harmônico com as disposições da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre o desporto.

### III – VOTO

Diante do exposto, o voto é pela **Aprovação** do Projeto de Lei do Senado nº 383, de 2017, nos termos da seguinte emenda:

#### EMENDA Nº - CCT (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 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”.

**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** Fica instituído o Dia do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

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

Sala da Comissão,

Senador **DAVI ALCOLUMBRE**, Relator

, Presidente.

