



SENADO FEDERAL

PARECER (SF) Nº 12, DE 2018

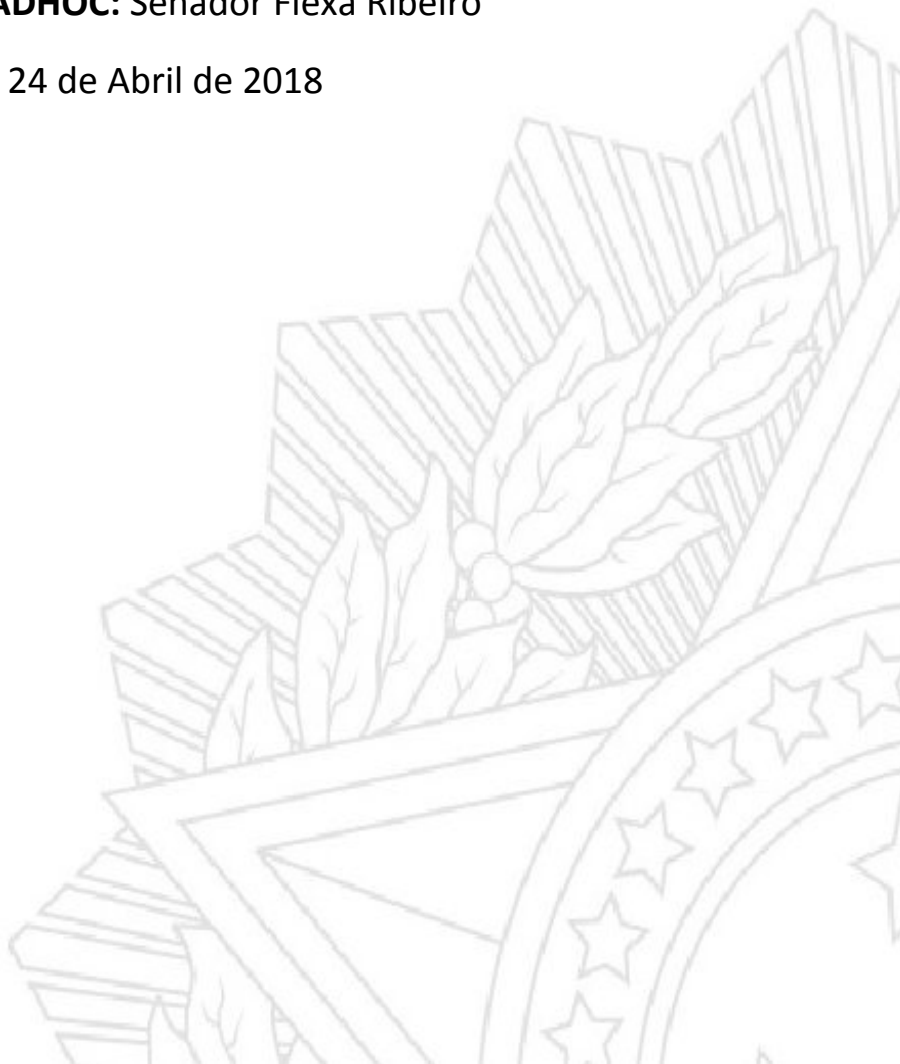
Da COMISSÃO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA, sobre o Projeto de Lei do Senado nº383, de 2017, do Senador Roberto Rocha, que Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

PRESIDENTE: Senador Otto Alencar

RELATOR: Senador Davi Alcolumbre

RELATOR ADHOC: Senador Flexa Ribeiro

24 de Abril de 2018



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 s-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 1 - 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.





Relatório de Registro de Presença

CCT, 24/04/2018 às 14h30 - 9ª, Extraordinária

Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação, Comunicação e Informática

PMDB			
TITULARES		SUPLENTE	
WALDEMIR MOKA	PRESENTE	1. AIRTON SANDOVAL	PRESENTE
VAGO		2. HÉLIO JOSÉ	PRESENTE
VALDIR RAUPP	PRESENTE	3. DÁRIO BERGER	PRESENTE
JOÃO ALBERTO SOUZA		4. VAGO	

Bloco Parlamentar da Resistência Democrática (PDT, PT)			
TITULARES		SUPLENTE	
PAULO ROCHA	PRESENTE	1. GLEISI HOFFMANN	
REGINA SOUSA	PRESENTE	2. LINDBERGH FARIAS	
JORGE VIANA	PRESENTE	3. ÂNGELA PORTELA	
ACIR GURGACZ	PRESENTE	4. HUMBERTO COSTA	

Bloco Social Democrata (PSDB, PV, DEM)			
TITULARES		SUPLENTE	
FLEXA RIBEIRO	PRESENTE	1. DAVI ALCOLUMBRE	
RICARDO FERRAÇO		2. VAGO	
JOSÉ AGRIPINO		3. VAGO	

Bloco Parlamentar Democracia Progressista (PP, PSD)			
TITULARES		SUPLENTE	
OMAR AZIZ		1. GLADSON CAMELI	
OTTO ALENCAR	PRESENTE	2. IVO CASSOL	

Bloco Parlamentar Democracia e Cidadania (PPS, PSB, PCdoB, REDE, PODE)			
TITULARES		SUPLENTE	
RANDOLFE RODRIGUES		1. VAGO	
VAGO		2. CRISTOVAM BUARQUE	PRESENTE

Bloco Moderador (PTB, PSC, PRB, PR, PTC)			
TITULARES		SUPLENTE	
VAGO		1. PEDRO CHAVES	
MAGNO MALTA		2. EDUARDO LOPES	

Não Membros Presentes

FÁTIMA BEZERRA
JOSÉ PIMENTEL
RONALDO CAIADO
ATAÍDES OLIVEIRA
CIDINHO SANTOS
WELLINGTON FAGUNDES
PAULO PAIM

DECISÃO DA COMISSÃO

(PLS 383/2017)

EM REUNIÃO REALIZADA NESTA DATA, O PRESIDENTE DA COMISSÃO, SENADOR OTTO ALENCAR, DESIGNA RELATOR AD HOC O SENADOR FLEXA RIBEIRO, EM SUBSTITUIÇÃO AO SENADOR DAVI ALCOLUMBRE.

A COMISSÃO APROVA O RELATÓRIO, QUE PASSA A CONSTITUIR O PARECER DA CCT, FAVORÁVEL AO PROJETO, NOS TERMOS DA EMENDA Nº. 01 – CCT (SUBSTITUTIVO).

24 de Abril de 2018

Senador OTTO ALENCAR

Presidente da Comissão de Ciência, Tecnologia, Inovação,
Comunicação e Informática