



## PARECER Nº , DE 2018

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 **JOSÉ MEDEIROS**

### 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*.

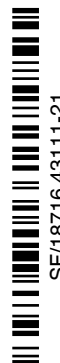
A proposição é composta de seis artigos.

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.

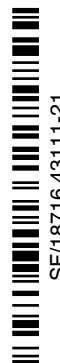
Não foram oferecidas emendas à proposição no prazo regimental.

## **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 e-Sports, 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 e-Sports subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

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. Estima-se que, atualmente, os esportes eletrônicos gerem receitas em torno de 700 milhões de dólares no mundo inteiro, devendo chegar a 1,5 bilhão de dólares no ano de 2020.

É indiscutível, pois, o mérito do projeto.

Ademais, por pronunciar-se em decisão terminativa, compete à CE opinar sobre a constitucionalidade, a juridicidade e a regimentalidade da proposição.

Não vislumbramos óbice constitucional ou de juridicidade ao projeto. Além disso, entendemos que a técnica legislativa foi aperfeiçoada pela emenda substitutiva apresentada pela CCT. Assim, entendemos que o PLS nº 383, de 2017, merece acolhida por parte desta Comissão, na forma da emenda apresentada pela CCT.

### 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).

Sala da Comissão,

, Presidente

, Relator

