

**EMENDA Nº AO PROJETO DE LEI DO SENADO Nº 68/2017**  
**SENADOR IRAJÁ – PSD/TO**

Institui a Lei Geral do Esporte.

**Emenda Aditiva**

Altera-se o teor do §1º do art. 1º do Projeto de Lei do Senado nº 68 de 2017 e inclui-se o §2º com o seguinte teor:

“Art. 1º .....

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

§ 2º. Entende-se por esporte eletrônico a atividade que demande exercício eminentemente intelectual e destreza, em que as pessoas ou equipes disputem modalidade de jogo virtual com regras e prêmios pré-definidos.” (NR)

**JUSTIFICATIVA**

O Projeto de Lei do Senado nº 68 de 2017 possui importante papel no cenário jurídico brasileiro na medida em que se busca criar um novo marco para o desporto instituindo a Lei Geral do Esporte, que substituirá os mandamentos da Lei Pelé (Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998). Nessa medida, visto que se está atualizando o regramento, é imprescindível que a realidade esteja representada na Lei Geral do Esporte para que se tenham dispositivos adequados para o setor.

De acordo com o dicionário Cambridge, esporte eletrônico, ou “e-sports” como é chamado, é “a atividade de jogar jogos de computador contra outras pessoas na internet, muitas vezes por dinheiro, e muitas vezes assistidos por outras pessoas usando a internet, algumas vezes em eventos especiais organizados”<sup>1</sup>, também é “um jogo de computador individual que é jogado contra outras pessoas na internet”<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Tradução literal da definição do dicionário Cambridge disponível em <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/e-sports> (acesso em 25/03/2022).

<sup>2</sup> Tradução para o português da definição contida do mesmo link.



SF/22773.47546-84

Em 2015, foi inserido no Dictionary.com o tema dos e-sports, ou esportes eletrônicos, compreendidos como “torneios disputados de jogos de videogames, especialmente entre os jogadores profissionais”<sup>3</sup>.

Como se observa, o conceito ainda não está consolidado no Brasil, mas existem elementos importantes que caracterizam a sua aplicação. Pelas definições existentes, os esportes eletrônicos compreendem os chamados e-sports, os fantasy sports, e demais esportes que possuam a disputa por meio de jogo eletrônico como cerne da atividade.

Assim, a disputa no jogo eletrônico por meio da internet e a necessidade de definição de regulamento dos jogos são elementos que estão contemplados nas principais definições. Por isso, a definição proposta leva em consideração esses componentes característicos.

Os esportes eletrônicos estão crescendo de maneira bastante significativa no Brasil e no mundo, seguindo uma tendência mundial de que as relações pessoais são impactadas diretamente pela utilização da internet para todas as atividades do cotidiano.

De acordo com a Entertainment Software Association (ESA), a indústria de games em 2019 nos Estados Unidos gerou cerca de US\$ 90.3 bilhões em receita e aproximadamente 429 mil empregos, dos quais 143 mil são de forma direta.<sup>4</sup>

Com relação às modalidades específicas, o mercado de e-Sports movimentou cerca de US\$ 1 bilhão em 2021<sup>5</sup> e o mercado de Fantasy Sport, apenas nos Estados Unidos, cerca de US\$ 8,37 bilhões<sup>6</sup>. São cifras de grande importância e que podem ser aplicadas no Brasil, já que ao redor do mundo o mercado de jogos digitais alcançou a marca de 2,15 bilhões de jogadores, e sabemos que o público brasileiro vem crescendo e se engajando no tema cada vez mais.

Com números tão importantes, essa modalidade de esporte deve estar compreendida na nova Lei Geral do Esporte. Apesar de ter se tido a adequação da caracterização do esporte para retirar que seria apenas aquela de “atividade predominantemente física”, é necessário que se tenha de maneira clara que os esportes virtuais e eletrônicos estão compreendidos, indicando, assim, a definição.

Pedimos o apoio dos nobres colegas para a aprovação da presente emenda com a finalidade de garantir maior segurança jurídica para o mercado e atletas do esporte eletrônico, bem como adequar a nova Lei Geral do Esporte à realidade mundial de consideração dos esportes eletrônicos como importante manifestação desportiva e cultural.

<sup>3</sup> Tradução literal da definição contida no Dictionary.com disponível em <https://www.dictionary.com/browse/esports?s=t> (acesso em 25/03/2022).

<sup>4</sup> Estudo disponível em <https://www.theesa.com/industries/economic-impact/> (acesso em 25/03/2022).

<sup>5</sup> Informações do Newzoo’s Global Esports and Live Streaming Market Report disponível em <https://www.reuters.com/article/esports-business-esports-growth-idUSFLM4K2cJ7> (acesso em 25/03/2022).

<sup>6</sup> Dados do site Statista disponível em <https://www.statista.com/statistics/1175890/fantasy-sports-service-industry-market-size-us/> (acesso em 25/03/2022).

Sala das Sessões, em        de        2022.

**Senador IRAJÁ**  
**PSD/TO**



SF/22773.47546-84