



**CÂMARA DOS DEPUTADOS**

**\*PROJETO DE LEI N.º 205, DE 2023**  
**(Do Sr. Julio Cesar Ribeiro)**

Dispõe sobre o eSports.

**DESPACHO:**

APENSE-SE À(AO) PL-70/2022.

**APRECIÇÃO:**

Proposição Sujeita à Apreciação Conclusiva pelas Comissões - Art. 24 II

**(\*) Atualizado em 04/05/2023 para inclusão de coautoria.**

**PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_\_, DE 2023**  
(Do Sr. JULIO CESAR RIBEIRO)

Dispõe sobre o esports.

Art. 1º Esta lei dispõe sobre a prática esportiva eletrônica.

Art. 2º A pratica esportiva eletrônica poderá ser denominada "esports" ou "esportes eletrônicos".

Art. 3º Considera-se "esports" ou "esportes eletrônicos" as disputas em jogos eletrônicos em que os participantes, sendo atletas profissionais ou não, contra conhecidos ou desconhecidos, de forma online ou presencialmente, competem com recursos tecnológicos da informação e comunicação, sendo o resultado determinado preponderantemente pelo seu desempenho intelectual e destreza.

Art. 4º As competições poderão ser realizadas por intermédio de plataforma digital, envolvendo mais de um competidor, em partidas online ou presenciais, podendo os eventos serem patrocinados.

Parágrafo único. As competições poderão ser assistidas por audiência presencial ou online, através de diversas plataformas de stream online ou televisão, obedecidos os contratos entre organizadores e patrocinadores.

Art. 5º Não serão considerados "esports" ou "esportes eletrônicos" as modalidades que se utilizem de jogos com conteúdo de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas.

Art. 6º Os "esports" ou "esportes eletrônicos" para todos os efeitos será considerada modalidade esportiva.

Art. 7º Poderá o Poder Executivo regulamentar a presente Lei dentro da sua esfera de competência e no que tange aos seus respectivos órgãos responsáveis.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.



## JUSTIFICAÇÃO

O projeto de lei tem por objetivo de ajustar no ordenamento a definição da prática esportiva eletrônica, bem como seus objetivos gerais.

Há muitos questionamentos acerca da prática esportiva eletrônica ser ou não considerada um esporte de fato, sendo apenas considerada uma forma de entretenimento por alguns setores.

O PLS 68/2017, projeto de lei que modifica a Lei Pelé, hoje tramitando no Senado Federal, chegou a discutir sobre a questão do desporto virtual.

Com a falta de regularidade da questão dos jogos eletrônicos, muitos atletas não conseguem receber bolsa atleta, lei de incentivo ao esporte e outros recursos do Governo Federal, que é considerado um passo importante para o desenvolvimento do esporte a nível nacional e mundial.

Outro ponto que merece destaque é o setor que investe nesse tipo de modalidade esportiva, e que com a falta dessa discussão e regulamentação não tem o seu desenvolvimento esperado e acaba gerando insegurança daqueles que pretendem investir no crescimento da modalidade.

Para além disso, ressalta-se que os “esports” tem tido grande aceitação pelo público brasileiro o que se verifica na PGB (Pesquisa Games Brasil) de 2022 que apontou que 74.5% do público pesquisado jogava jogos eletrônicos e na presença dessa temática na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) que aponta os jogos eletrônicos como conteúdo a ser ministrado na área do conhecimento de Educação Física para os 6º e 7º ano do Ensino Fundamental.

Em diversas regiões do Brasil já existem iniciativas na educação voltada para a prática dos “esports” como no Distrito Federal que já implementou os JEEDF (Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal), iniciativa esta que visa oportunizar aos estudantes da Educação Básica do DF momentos de desenvolvimento através da prática dos “esports”.

Dessa forma, os “esports” devem ser fomentados a nível recreativo, amador, universitário, profissional e educacional.



Faz-se mister apontar que os “esports” são uma manifestação específica dos jogos eletrônicos sendo, portanto, subsumidos a estes. Carece-se, pois, que se tenha clara a distinção entre os jogos eletrônicos e os esportes eletrônicos.

Importa mencionar ainda, que segundo pesquisa elaborada pela Newzoo, o Brasil foi classificado como a terceira maior audiência de esportes eletrônicos do mundo, com 11.4 Milhões de espectadores, ficando atrás apenas dos Estados Unidos da América e China. A audiência do Brasil, no momento da pesquisa elaborada, era quase a metade do público que assiste os esports na América Latina que é um total de 23.7 Milhões de espectadores.

Além da importância em termos de engajamento, os “esports” ou “esportes eletrônicos” movimentam montantes relevantes na economia. Ainda segundo o relatório da Newzoo, em 2022 o mercado global de jogos chegou a gerar USD 184,4 bilhões, e, até 2025, o valor aumentará para USD 211,2 bilhões. Falando especificamente de modalidades do esporte eletrônico, vemos que o League of Legends teve uma receita de USD 1,75 bilhão em 2020, o Fantasy Sport (ou Fantasy Game) movimentou cerca de USD 21,39 bilhões em 2021 e o Dota levantou mais de USD 293 milhões em 2022 com a batalha do Dota 2. São exemplos que demonstram o potencial desse mercado em constante crescimento.

Ressaltamos, que a denominação "esports" ou "esportes eletrônicos" é a praticada a anos, e por isso mantemos.

Por fim, a prática esportiva eletrônica que contenha conteúdos de cunho sexual não será considerada neste projeto de lei.

Em vista da relevância da matéria, solicitamos o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente proposta.

Sala das Sessões, em de de 2023.

Deputado JULIO CESAR RIBEIRO



**Coronel Chrisóstomo - PL/RO**

**FIM DO DOCUMENTO**