



CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do **Deputado Luiz Lima**

COMISSÃO DO ESPORTE

PROJETO DE LEI Nº 70, DE 2022

Apensado: PL nº 205/2023

Regulamenta o exercício da atividade esportiva eletrônica no Brasil.

Autor: Deputado FAUSTO PINATO

Relator: Deputado LUIZ LIMA

I - RELATÓRIO

O Projeto de Lei nº 70, de 2022, de autoria do Deputado Fausto Pinato, pretende regulamentar os esportes eletrônicos no país. A proposição define a modalidade e seus praticantes e institui os objetivos específicos que regem o esporte eletrônico. Encontra-se apensado o PL nº 205, de 2023, de autoria do Deputado Julio Cesar Ribeiro, que dispõe sobre a prática esportiva eletrônica. Esta proposição apresenta a definição sobre “esports” ou esportes eletrônicos, traz dispositivos sobre suas competições e a considera modalidade esportiva.

A tramitação dá-se conforme o art. 24, inciso II, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados (RICD), sendo conclusiva a apreciação do mérito pela Comissão de Cultura (CCult). Cabe, ainda, à Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC) examinar a constitucionalidade, a juridicidade e a técnica legislativa, nos termos do art. 54, do RICD.

Transcorrido o prazo regimental em 28/03/2023, a proposição não recebeu emendas no âmbito desta Comissão.

É o relatório.





II - VOTO DO RELATOR

Os jogos eletrônicos emergiram como uma forma de entretenimento e expressão cultural de alcance global, representando um fenômeno contemporâneo que ganha cada vez mais relevância em nossa sociedade. Seu crescimento recente tem sido exponencial, no Brasil e no mundo, formando uma indústria bilionária. Além do mero divertimento, os jogos eletrônicos oferecem possibilidades de aprendizagem, de geração de empregos e de desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais.

Os Projetos de Lei em análise têm o oportuno intuito de regulamentar os jogos eletrônicos, considerando a atual ausência de legislação federal esportiva sobre o assunto. A importância do tema justificou a criação, em abril deste ano, no âmbito desta Comissão do Esporte, da *Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos*, com prazo de duração de 240 dias, prorrogáveis por mais 60 dias.

Na justificação do Projeto de Lei apensado - nº 205/2023 -, o Deputado Julio Cesar Ribeiro apresenta relevantes cifras que facilitam a compreensão da estrutura dos jogos 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 esportes 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





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Luiz Lima

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.

Com o objetivo de conferir maior legitimidade e viabilidade legislativa às proposições em análise e ao tema, esta Comissão do Esporte, por intermédio da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, realizou reunião técnica, no dia 15 de agosto de 2023, para discutir os Projetos de Lei e regulamentar essa crescente indústria. Além de deputados e assessores da Casa participaram da referida reunião representantes das seguintes entidades: Secretaria de Esportes do Distrito Federal; Associação Brasileira de Fantasy Sport – ABFS; Confederação Brasileira de Games e Esports – CBGE; Academia Nacional de Direito Esportivo – ANDD; Federação Brasiliense de Esporte Eletrônico; e Universidade Estadual de Campinas – Unicamp.

O diálogo direto com especialistas, *gamers*, acadêmicos, educadores, empresários e outros envolvidos nesse setor em rápido crescimento foi fundamental para entender as nuances e complexidades do mercado de jogos eletrônicos. Suas contribuições e experiências foram valiosas para a formulação desta proposta, garantindo que as necessidades e interesses do setor estejam devidamente considerados e refletidos na legislação proposta.

Entre uma regulamentação mais ampla do setor, com definições mais detalhadas sobre os diversos aspectos jogos eletrônicos, e uma outra concepção mais concisa apenas definindo os jogos eletrônicos em lei, preferiu-se a segunda alternativa, por ser aquela que contou com o pleno consenso dos partícipes do encontro.

Entendemos, porém, que a modificação pretendida deve ser efetuada na Lei Geral do Esporte, recentemente promulgada (Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023), que procurou consolidar as normas esportivas federais em um único diploma legislativo.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Luiz Lima

Pelos motivos expostos, votamos pela aprovação do Projeto de Lei nº 70, de 2022, e do Projeto de Lei nº 205, de 2023, na forma do Substitutivo anexo.

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado LUIZ LIMA
Relator

Apresentação: 03/10/2023 18:47:05.650 - CESPO
PRL 1 CESPO => PL 70/2022

PRL n.1



Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD230951767300>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Luiz Lima





CÂMARA DOS DEPUTADOS
Gabinete do Deputado Luiz Lima

COMISSÃO DO ESPORTE

SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 70, DE 2022

Apensado: PL nº 205/2023

Altera a Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, para definir o esporte eletrônico.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Acrescente-se ao art. 1º da Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, o seguinte § 4º:

“Art. 1º.....

.....

§ 4º Entende-se por esporte eletrônico a atividade que demanda exercício eminentemente intelectual e destreza, em que pessoas ou equipes disputam modalidade de jogo virtual, com regras predefinidas, por meio da internet ou conjunto de computadores em rede”. (NR)

Art. 2º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

Sala da Comissão, em de de 2023.

Deputado LUIZ LIMA
Relator

