



CAMARA DOS DEPUTADOS

PROJETO DE LEI Nº , DE 2017

(Da Sra. Mariana Carvalho)

Institui o esporte virtual.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta Lei acrescenta dispositivo ao artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui normas gerais sobre desporto, com o objetivo de reconhecer o desporto virtual como modalidade esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998, que institui as normas gerais sobre desporto, passa a vigorar acrescido da seguinte redação:

“Art.3º.....
.....

§ 3º – Aplicam-se, também, a este artigo, o desporto virtual, assim entendido como jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, bem como a competição entre profissionais e amadores do gênero.” (NR)

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

Trata-se de projeto de lei que visa incluir a modalidade de esporte virtual como atividade desportiva, com o objetivo de estabelecer diretrizes e enquadrar políticas públicas para o esporte junto a legislação.

As origens do esporte eletrônico estão, possivelmente, na Ásia e Europa. Os jogos do gênero de estratégia em tempo real cresceram nesses locais, além de levarem ainda popularidade aos jogadores profissionais que surgiram na onda. Na Coreia do Sul, por exemplo, o eSport é uma modalidade competitiva reconhecida oficialmente desde o ano 2000.

No ano de 2022, as Olimpíadas que serão realizadas na Ásia, terão a modalidade de esporte virtual elencada junto as demais, tornando-se necessário o Brasil dar incentivo maior e necessário a este novo e grande esporte.

As competições de eSports serão disputadas como esportes de demonstração em 2018 antes de se tornar uma modalidade oficial nos Jogos de 2022.

Como todo esporte tradicional, os esportes eletrônicos também possuem times e jogadores oficiais. É necessário e normal que uma equipe de eSport seja patrocinada por uma grande marca relacionada com games, por exemplo, além de existirem jogadores que possuem suas próprias marcas, fama e, claro, uma legião de fãs.

Dessa forma, importante a adoção de uma legislação específica para determinar as diretrizes contratuais e dar maior segurança aos profissionais e atletas do ramo do esporte virtual.

Ademais, a política também visa coibir precarização dos torneios e condições de trabalho para os jogadores. Inicialmente considerada dura demais, merece o reconhecimento devida e assim, estabelecer ajustes necessários junto a

legislação para viabilizar a construção de uma segurança jurídica aos jogadores e contratos derivados a este esporte.

Por essas razões, peço o apoio dos nobres parlamentares para aprovação da presente proposta.

Sala das Sessões, em de de 2017.

Deputada **MARIANA CARVALHO**
PSDB/RO