



CÂMARA DOS DEPUTADOS

SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

RELATÓRIO FINAL

Presidente: Deputado ICARO DE VALMIR

Relator: Deputado MÁRCIO MARINHO

Brasília, dezembro de 2024





Para verificar a assinatura, acesse <https://infoleg-autenticidade-assinatura.camara.leg.br/CD249063678100>
Assinado eletronicamente pelo(a) Dep. Márcio Marinho





PARTE I – TRABALHOS DA SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

1. CRIAÇÃO E COMPOSIÇÃO DA SUBCOMISSÃO

A presente Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos foi criada por ato da Presidência da Comissão do Esporte, com o seguinte teor:¹

Ato da Presidência

O Presidente da Comissão do Esporte, Deputado Luiz Lima, no uso de suas atribuições regimentais e diante da aprovação do Requerimento nº 13/2023, de autoria do Deputado Icaro de Valmir, em Reunião Deliberativa realizada em 29 de março de 2023.

RESOLVE:

Constituir Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, com prazo de duração de 240 (duzentos e quarenta) dias, prorrogáveis por mais 60 (sessenta) dias.

A Subcomissão será composta de 9 (nove) membros titulares e 9 (nove) membros suplentes, a serem indicados.

Sala da Comissão, em 12 de abril de 2023.

Deputado Luiz Lima
Presidente

O Requerimento para a criação desta Subcomissão (REQ nº 13/2023 CESPO), de autoria do Deputado Icaro de Valmir, foi formulado nos seguintes termos²:

REQUERIMENTO Nº 130, DE 2023

(Do Sr. Icaro de Valmir)

Requer a criação da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, no âmbito da Comissão do Esporte.

¹ <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cespo/subcomissoes/57a-legislatura-atual-2023-2027/subcomissao-especial-dos-esportes-eletronicos/ato-de-constituicao>

² <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2353598>





Senhor Presidente,

Com base no art. 29, II, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, requiro a criação da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, no âmbito da Comissão do Esporte.

JUSTIFICAÇÃO

A proposta de criação da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos tem como finalidade discutir e promover planos de atividades, ações legislativas, ouvir anseios do setor e outras atividades que apresentem relação direta e indireta com os esportes eletrônicos, no apoio a políticas públicas, programas e ações governamentais e não governamentais com objetivo de discutir a regulamentação dessa atividade.

No escopo deste colegiado, teremos como objetivos promover e estabelecer estudos, debates e exposições sobre a regulamentação dos esportes eletrônicos, estimulando o intercâmbio com entes assemelhados de parlamentos e entidades, visando à integração das propostas e ações para implementação de políticas públicas para a modalidade. Além disso, este colegiado terá como objetivo acompanhar o processo legislativo no Congresso Nacional, em especial quanto às proposições que dispõem sobre a regulamentação dos esportes eletrônicos.

As ações da Subcomissão serão de promover audiências públicas, reuniões técnicas, sempre no âmbito da Comissão do Esporte, além de apoiar e promover debates, simpósios, seminários e outros eventos que visem a aprofundar o entendimento sobre o tema. Um relatório final será apresentado para a conclusão dos trabalhos, com as sugestões e encaminhamentos recolhidos durante o funcionamento desta Subcomissão.

Diante da importância deste tema, solicito o apoio dos nobres pares na aprovação deste requerimento.

Sala das Sessões, março de 2023.

Deputado ÍCARO DE VALMIR

A Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos foi composta de 7 (sete) membros titulares: Dep. Daniel Trzeciak (PSDB/RS); Dep. Flávia Moraes (PDT/GO); Dep. Icaro de Valmir (PL/SE); Dep. Ismael Alexandrino (PSD/GO); Dep. Kiko Celeguim (PT/SP); Dep. Luciano Vieira (PL/RJ); Dep. Márcio Marinho

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





(REPUBLICANOS/BA), tendo como presidente o Deputado Icaro de Valmir e como relator o Deputado Márcio Marinho³.

2. METODOLOGIA DE TRABALHO

Os trabalhos desenvolvidos na Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos tiveram uma metodologia de trabalho focada em dupla abordagem, para que o colegiado efetivamente cumprisse o propósito de discutir e promover políticas públicas relacionadas aos esportes eletrônicos: retrospectiva e prospectiva. Inicialmente, a Subcomissão priorizou a análise e avaliação da legislação, das proposições legislativas, de eventos, funcionamento do setor, economia do segmento e melhores práticas já estabelecidas no cenário dos esportes eletrônicos.

A abordagem retrospectiva envolveu investigações detalhadas sobre o estado atual dos esportes eletrônicos, no Brasil e no mundo, identificando desafios, oportunidades e práticas vigentes. Já a abordagem prospectiva e propositiva é materializada por meio de debates e discussões sobre as medidas necessárias para fomentar o desenvolvimento sustentável do setor. Isso inclui a análise das necessidades de regulamentação e a criação de um ambiente propício para a inovação e o crescimento dos esportes eletrônicos no país.

A Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos adotou uma metodologia de trabalho que priorizou a participação ativa dos diversos atores envolvidos no cenário dos esportes eletrônicos. Para isso, foram realizadas audiências públicas e reuniões técnicas abrangentes, proporcionando um espaço aberto para o diálogo e a troca de ideias. Essas sessões contaram com a presença de jogadores, desenvolvedores de jogos, professores de instituições escolares, representantes de equipes, patrocinadores, especialistas acadêmicos, e demais atores. A diversidade dos participantes garantiu que múltiplas perspectivas fossem consideradas, enriquecendo as discussões e possibilitando uma compreensão mais aprofundada das necessidades e desafios enfrentados pelo setor.

Além das audiências públicas, a subcomissão também promoveu reuniões técnicas, onde temas específicos foram debatidos com maior profundidade. Estas reuniões visaram explorar aspectos técnicos, regulatórios e econômicos dos

³ <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cespo/subcomissoes/57a-legislatura-atual-2023-2027/subcomissao-especial-dos-esportes-eletronicos/membros>





esportes eletrônicos, permitindo que especialistas apresentassem dados, estudos de caso e propostas concretas. A partir dessas discussões, foram elaboradas recomendações e políticas públicas direcionadas ao fomento e à regulamentação dos esportes eletrônicos no Brasil. A abordagem colaborativa e inclusiva da subcomissão assegurou que as decisões tomadas refletissem um consenso amplo e bem-informado, alinhado com as demandas e expectativas do setor.

3. AUDIÊNCIAS PÚBLICAS E REUNIÕES TÉCNICAS

No dia 24 de maio de 2023, às 15h, foi realizada audiência pública da Subcomissão Especial, para debater os esportes eletrônicos, convocada em virtude da aprovação do Requerimento nº 10/2023, de autoria do Deputado Márcio Marinho e do Requerimento nº 31, do Deputado Delegado da Cunha. (a transcrição da íntegra da audiência encontra-se no anexo).

Foram convidados os(as) seguintes palestrantes: Carlos Luís Duarte Villanova, assessor do Ministério do Esporte (presencial); David Leonardo, diretor de Games e Esportes da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal (presencial); Rafael Marchetti Marcondes, presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sport (ABFS) (presencial); Paulo Roberto Ribas, presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE) (presencial); Daniel Orlean, co-CEO da VOLZ e ex-vice-presidente de marketing do Clube de Regatas do Flamengo (videoconferência); Leandro Carlos Mazzei, professor doutor da Universidade de Campinas (UNICAMP) (videoconferência).

De acordo com o deputado Márcio Marinho, “assim como as gerações anteriores tinham total interesse por competições de esportes como o futebol, as gerações atuais também gostam de competições, entretanto, suas preferências focam nos e-Sports. Com um público crescente, de pessoas que conseguem acessar os jogos com facilidade, não é difícil entender porque está cada vez mais popular acompanhar e participar de jogos de e-Sports”. Portanto, a definição de esporte eletrônico como esporte ou não é importante para definir o investimento de recursos públicos e também para trazer mais segurança jurídica⁴.

⁴ <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cespo/noticias/especialistas-debatem-esportes-eletronicos>





Para o representante do Ministério do Esporte, Carlos Luís Villanova, os jogos eletrônicos são responsáveis por diversas transformações sociais e tecnológicas ao redor do mundo. Villanova cita que “o surgimento de uma sociedade de plataforma com o paradigma definidor do ambiente midiático contemporâneo torna ainda mais complexa as relações entre jogo, trabalho e sociedade. Em tal paradigma essas plataformas passam a mediar o desenvolvimento dos fenômenos sociais, políticos, econômicos e culturais”.

David Leonardo, representante da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal, destacou a importância de integrar futuros profissionais da Educação Física no meio digital para uma maior aproximação com os alunos. “É super necessário fazer esse diálogo com o meio científico”, destacou.

Rafael Marchetti Marcondes, presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sport (ABFS), criticou a definição da nova Lei Geral do Esporte que o destaca como “atividade predominantemente física”. De acordo com ele, a Carta Olímpica traz um capítulo sobre os princípios norteadores do esporte (amizade, compreensão mútua, igualdade, inclusão e fair play). “Esses princípios são de cunho social que se propõem a olhar a formação do indivíduo e os jogos eletrônicos contribuem com todos esses princípios”, afirmou.

Em consonância, Paulo Roberto Ribas, presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports (CBGE), ressalta a importância de se basear na Carta Olímpica para criar a definição do esporte. “O esporte não é só aptidão física. Existem outras habilidades motoras também”, concluiu.

Já o ex-vice-presidente de Marketing do Clube de Regatas do Flamengo, Daniel Orlean, cita que houve uma perda de interesse do público mais jovem pelo futebol tradicional e era perceptível que esses torcedores estavam vinculados, cada vez mais, a clubes internacionais. “Nós conseguimos identificar que nos reaproximamos era por meio dos esportes eletrônicos”, lembrou.

Já Paulo Mazzei, professor da Universidade de Campinas (UNICAMP), acredita que a comparação nominal do esporte tradicional com o esporte eletrônico é realizada de forma superficial. Segundo ele, deve haver uma série de complexidades que envolvem as obrigações do poder público, a





participação do cidadão e a idoneidade dos sistemas eletrônicos que garantam a participação mais justa e igualitária entre os participantes envolvidos.

O deputado Kiko Celeguim (PT/SP) ressaltou a importância da criação de políticas públicas para o incentivo na produção industrial de produtos eletrônicos para que o consumidor não precise importar produtos estrangeiros. “Países como a China, Japão e Coreia cresceram porque o Estado enxergou, nesse vetor da economia, uma estratégia de desenvolvimento e geração de emprego, por isso são vanguardistas e exportam produtos, tecnologia e conhecimentos para o mundo todo”, explica.

O deputado Luiz Lima (PL/RJ) acredita na força da união interpessoal que os esportes eletrônicos têm, “independente dos valores negociados e do volume de recursos”. O deputado Icaro de Valmir (PL/SE) completou que esta modalidade não está presente apenas no celular, no computador ou no videogame, “os esportes eletrônicos também estão presentes na educação, dentro do mercado e determinam vários investimentos em outros setores”. Ao ter a palavra, o deputado Professor Paulo Fernando (REPUBLICANOS/DF) ressaltou a importância de um debate cada vez mais aprofundado sobre o tema.

Após essa audiência pública, a Comissão do Esporte, por intermédio da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, realizou reunião técnica, no dia 15 de agosto de 2023 para discutir as principais proposições legislativas que pretendem regulamentar o setor. 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 Brasileira de Esporte Eletrônico; e Universidade Estadual de Campinas – Unicamp.

No dia 8 de novembro de 2023, às 15h, foi realizada audiência pública no âmbito da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, com o tema “Indústria dos games no país”, em atenção ao Requerimento nº 66/2023, de autoria





do deputado Márcio Marinho (a transcrição da íntegra da audiência encontra-se no anexo).

Foram convidados os(as) seguintes palestrantes: Sr. Paulo Henrique Perna Cordeiro, Secretário Nacional de Esporte Amador, Educação, Lazer e Inclusão Social (SNEAELIS) do Ministério do Esporte; Sr. Nicholas Bocchi, membro da Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD) (videoconferência); Sra. Raquel Gontijo, gerente de Relações Institucionais da Associação brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames) (presencial); Sr. Ricardo Miguel, juiz do trabalho (videoconferência); e o Sr. Márcio Filho, presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro (Ring) (videoconferência).

O secretário de Esporte Amador, Educação, Lazer e Inclusão do Ministério do Esporte, Paulo Henrique Cordeiro, afirmou, durante reunião na Comissão de Esporte da Câmara, que o ministério está trabalhando na criação de uma secretaria específica para esportes eletrônicos⁵. "Na nova estruturação do ministério está se modelando uma nova secretaria nacional só para tratar dos jogos eletrônicos, tamanha a importância que nós damos".

Atualmente, está sendo analisado na Câmara um projeto de lei (PL 70/22), do deputado Fausto Pinato (PP-SP), que define os esportes eletrônicos oficialmente como modalidade esportiva. A proposta, que já foi aprovada pela Comissão de Esporte, considera modalidade esportiva toda competição realizada por meio de jogos eletrônicos, entre atletas profissionais ou amadores, reunidos de maneira presencial ou online.

Para o deputado Márcio Marinho (Republicanos-BA), que convocou a audiência, a indústria dos esportes eletrônicos deve ser incentivada porque gera empregos, movimenta a economia e promove a criatividade e a inovação. "Precisamos criar um ambiente favorável para o desenvolvimento de estúdios de jogos, investimentos de infraestrutura e formação profissional e qualificada".

O Juiz do Trabalho, Ricardo Miguel, explicou que não é obrigatório que exista uma lei especificando quais modalidades são consideradas esportes ou não, mas enfatizou a necessidade da regulamentação. "Precisa da lei?"

⁵ <https://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/cespo/noticias/ministerio-do-esporte-deve-criar-secretaria-para-tratar-dos-esportes-eletronicos>





Tecnicamente não. Entretanto, é necessário? Sim, e muito. Porque ela traz estabilidade e segurança jurídica. Ela regulamenta quais as legislações serão aplicadas às relações dos atores sociais participantes desse cenário do esporte eletrônico. Apenas como exemplo, a relação entre o atleta e a entidade esportiva".

A gerente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais, Raquel Gontijo, destacou o potencial do Brasil no desenvolvimento de jogos eletrônicos, mas disse que falta reconhecimento nacional. Para ela, a falta de um marco legal para o setor desvaloriza também toda a cadeia de profissionais que estão por trás da criação de um esporte eletrônico. "Temos talentos geniais aqui dentro do Brasil, e a grande maioria trabalhando para fora, trabalhando para outras empresas estrangeiras e não produzindo jogos e gerando riquezas e empregos para o país, e crescimento econômico, de tecnologia e, inclusive, quem sabe também, até de cultura, porque nós também fazemos cultura".

Na reunião que discutiu as urgências no campo dos esportes eletrônicos, o secretário do Ministério do Esporte, Paulo Henrique Cordeiro, reforçou em diversos momentos o compromisso do atual governo com a regulamentação dos esportes eletrônicos. O secretário reiterou que o Ministério do Esporte está de portas abertas para auxiliar o setor.

No dia 02 de abril de 2024, foi realizada, na Consultoria Legislativa, reunião para discutir texto de proposição legislativa que poderia melhor acomodar as especificidades do Fantasy Sport no contexto do esporte eletrônico. Estiveram presentes o assessor do relator da Subcomissão de Jogos Eletrônicos, Gabriel Beraba Villarim (Gab. Márcio Marinho), os consultores legislativos Carolina Ribeiro Diniz e Gabriel Gervásio Neto e a Diretora da Associação Brasileira de Fantasy Sport, Bárbara Teles (Fantasy).

A principal discussão desenvolveu-se em torno da ideia de se conceituar o praticante de Fantasy Sport como treinador esportivo virtual, incorporando esse conceito no corpo do art. 75 da Lei nº 14.597/2024. A ideia não se mostrou apropriada, pois, caso aceita, levaria à situação em que as atividades virtuais executadas em um aplicativo eletrônico, seja um jogo ou outra sorte de entretenimento, criariam o precedente de nomear o praticante. Assim, no Fantasy Sport, o praticante seria treinador esportivo virtual; no League of Legends, o





praticante seria um lutador/combattente virtual; no Counter-Strike, um atirador virtual. Essa alternativa não se mostrou, portanto, viável.

Além disso, art. 75 da Lei nº 14.597/2024, que trata do treinador esportivo, foi criado com a finalidade de regulamentar as relações trabalhistas do clube com esse profissional, cuja principal atividade remunerada é a de treinador, especificando as qualificações mínimas necessárias para o exercício da profissão; seus direitos e deveres. Ao final da reunião, a Associação Brasileira de Fantasy Sport decidiu que iria reavaliar a ideia apresentada.

Por fim, no dia 15 de maio de 2024, foi realizada a terceira e última audiência Pública, no âmbito da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, para debater os esportes eletrônicos como mecanismo para inclusão social de crianças e adolescentes em situações de vulnerabilidades, em atenção ao Requerimento nº 5/2024, de autoria do deputado Márcio Marinho.

Foram convidados os(as) seguintes palestrantes: Sra. Bárbara Teles, diretora de relações governamentais da Associação Brasileira de Fantasy Sport (ABFS) (presencial); Sr. David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira, representante da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal (presencial); Sr. Sergio Medeiros, representante da Associação Moriá (presencial), e o Sr. Nicholas Bocchi, representante da Academia Nacional de Direito Desportivo (ANDD) (presencial).

A iniciativa, proposta pelo deputado federal Márcio Marinho (Republicanos-BA), destaca a importância da atuação legislativa frente ao crescimento dessa modalidade esportiva no Brasil. “Tivemos um ‘boom’ desse esporte nos últimos anos, impulsionado no período da pandemia. A indústria dos esportes eletrônicos e os próprios competidores vêm pedindo a atenção do parlamento. A inclusão de crianças e adolescentes é uma discussão que precisa ser feita. Eu sou um dos deputados que encabeçaram a luta por essa causa e pela regulamentação já alcançada da modalidade, tivemos o marco legal dos games que foi aprovado e sancionado recentemente”, ressaltou Marinho⁶.

Durante a audiência, a diretora de relações governamentais da Associação Brasileira de Fantasy Sport (ABFS), Bárbara Teles, abordou sobre os

⁶ <https://republicanos10.org.br/republicanos-na-camara/esportes-eletronicos-na-inclusao-social-de-criancas-e-adolescentes-e-tema-de-audiencia-publica/>





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

benefícios já comprovados em estudos internacionais acerca do desenvolvimento psicossocial do público infanto-juvenil. “Trazem benefícios como a questão da agilidade de raciocínio, a imaginação e agilidade, que são constantemente evoluídas por meio do esporte eletrônico, a capacidade e planejamento das ações, estratégia e planejamento, concentração e aperfeiçoamento de habilidades”, informou.

O movimento econômico advindo dos esportes eletrônicos foi um dos assuntos abordados na audiência. Sergio Medeiros, coordenador pedagógico da Associação Moriá, que trabalha com a inclusão dos esportes eletrônicos, apresentou dados de um estudo da TechNET Immersive. De acordo com a pesquisa, a indústria de videogames está avaliada em US\$ 163,1 bilhões, tornando o setor de games responsável por mais da metade do valor da indústria do entretenimento. “O esporte eletrônico tem um aspecto econômico muito forte. É maior que o cinema e a música juntos”, disse Sérgio.

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





PARTE II – CONTEXTUALIZAÇÃO DA TEMÁTICA

PANORAMA DOS JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL E NO MUNDO E MARCO REGULATÓRIO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Apesar do crescimento exponencial desse segmento, os jogos eletrônicos não são regulamentados no país. A recentemente promulgada Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023, Lei Geral do Esporte, não faz nenhum tipo de menção aos jogos eletrônicos em seus 218 artigos. A Lei Pelé (Lei nº 9.615, de 24 de março de 1998), que ainda se encontra vigente, bem como a Lei de Incentivo ao Esporte (Lei nº 11.438, de 29 de dezembro de 2006), também não contemplam qualquer tipo de definição ou regramento dos esportes eletrônicos.

Deve-se, no entanto, fazer uma ressalva quanto ao reconhecimento e a regulamentação de modalidades esportivas por leis federais. O art. 217, inciso I, da Constituição Federal, estabelece a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento. O intuito do legislador constituinte foi o de permitir mecanismo flexível às entidades de prática desportiva e de administração do desporto para que estas pudessem atingir seus objetivos com maior eficiência. A organização das modalidades desportivas, portanto, é matéria de âmbito privado.

Nesse contexto, a referida Lei Geral do Esporte, em seu artigo 27, estabelece que:

“As organizações esportivas, qualquer que seja sua natureza jurídica ou forma de estruturação, ainda que integrantes do Sinesp são autônomas quanto à normatização interna para realizar a autorregulação, o autogoverno e a autoadministração, inclusive no que se refere ao regramento próprio da prática do esporte e de competições nas modalidades esportivas que rejam ou de que participem, à sua estruturação interna e à forma de escolha de seus dirigentes e membros, bem como quanto à associação a outras organizações ou instituições (...)”





Inexiste, assim, na Lei Geral do Esporte – ou em qualquer legislação federal vigente – qualquer dispositivo que defina quais são as práticas esportivas reconhecidas como tal pelo Estado brasileiro ou quais seriam as regras dessas modalidades. A sociedade e suas práticas esportivas são dinâmicas e um regramento legislativo que discorresse sobre o reconhecimento de modalidades e suas respectivas regras, além de imensamente extenso, estaria sempre incompleto, dado o surgimento de novas formas de interação esportiva.

As organizações nacionais que administram e regulam o esporte (confederações esportivas), exercendo sua autonomia constitucional do art. 217, são, portanto, os órgãos responsáveis pela organização e regulamentos de suas modalidades. Há um entendimento relativamente consensual de que não cabe ao Poder Legislativo referida normatização. Cabe, aqui, apontar que modalidades tradicionais como o basquete, o vôlei, o atletismo, a natação e o tênis, por exemplo, também não contam com nenhum tipo de regulamentação própria.

Assim como os esportes eletrônicos, esses esportes estão sujeitos aos dispositivos gerais da Lei Geral do Esporte (LGE). A única exceção é o futebol que conta com uma seção própria na LGE que traz disposições específicas para esta modalidade (artigos 97 e 98 da referida Lei), tendo em vista razões históricas, de identidade nacional e a predominância desse esporte sobre os demais.

Porém, em razão das especificidades dos esportes eletrônicos, deve-se ter em vista que essa modalidade apresenta características que exigem uma abordagem regulatória distinta das demais. Os esportes eletrônicos envolvem uma série de questões complexas, como os direitos autorais dos jogos e questões relacionadas a avanços tecnológicos constantes, que podem alterar rapidamente a dinâmica do mercado e das competições, exigindo uma regulamentação flexível e atualizada para acompanhar essas mudanças.

Ademais, os esportes eletrônicos apresentam uma estrutura de mercado peculiar, onde equipes, jogadores e desenvolvedores de jogos muitas vezes têm relações contratuais complexas e variadas. Isso inclui acordos de transmissão, patrocínio e monetização de conteúdos digitais, que são diferentes das modalidades tradicionais de esportes. Portanto, é essencial que qualquer tentativa





de regulamentação dos esportes eletrônicos leve em consideração esses fatores únicos, promovendo um ambiente que favoreça o desenvolvimento sustentável dessa indústria, sem prejudicar a inovação e o crescimento que têm caracterizado o setor até agora.

Nesse contexto, algumas regulamentações sobre os esportes eletrônicos e o incentivo ao setor vêm sendo aprovadas pelo estado brasileiro. A Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, regulamentou a modalidade lotérica denominada apostas de quota fixa, mais conhecidas como apostas esportivas. Seu artigo 49 trouxe determinações sobre o **fantasy sport**:

Art. 49. Não configura exploração de modalidade lotérica, promoção comercial ou aposta de quota fixa, estando dispensada de autorização do poder público, a atividade de desenvolvimento ou prestação de serviços relacionados ao **fantasy sport**.

Parágrafo único. Para fins do disposto neste artigo, considera-se **fantasy sport** o esporte eletrônico em que ocorrem disputas em ambiente virtual, a partir do desempenho de pessoas reais, nas quais:

I - as equipes virtuais sejam formadas de, no mínimo, 2 (duas) pessoas reais, e o desempenho dessas equipes dependa eminentemente de conhecimento, análise estatística, estratégia e habilidades dos jogadores do **fantasy sport**;

II - as regras sejam preestabelecidas;

III - o valor garantido da premiação independa da quantidade de participantes ou do volume arrecadado com a cobrança das taxas de inscrição; e

IV - os resultados não decorram do resultado ou da atividade isolada de uma única pessoa em competição real.

Neste ano, também foi aprovada a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024⁷, que cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. A lei regula a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial de jogos eletrônicos no Brasil, indústria que contará com incentivos semelhantes aos aplicáveis ao setor cultural previstos na Lei Rouanet e na Lei do Audiovisual. Ademais, o governo regulamentará o desembaraço aduaneiro e as taxas de

⁷ <https://www.camara.leg.br/noticias/1058707-entra-em-vigor-marco-legal-da-industria-de-jogos-eletronicos/>





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

importação de games, com vistas a fomentar a inovação no setor. Empresários individuais e microempreendedores individuais (MEIs) que desenvolvem jogos eletrônicos terão tratamento especial (que será posteriormente regulado).

Nota-se, portanto, um esforço legislativo, especialmente nos últimos dois anos, para regulamentar aspectos dos esportes eletrônicos na legislação federal esportiva, tendo em vista sua pujança econômica, alcance social e especificidade do setor.

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





PARTE III – CONCLUSÕES E ENCAMINHAMENTOS

A Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos desempenhou um papel fundamental ao buscar conferir maior legitimidade e viabilidade legislativa às proposições em andamento na Câmara dos Deputados relacionadas ao setor. Nesse sentido, o colegiado aproveitou as discussões já existentes na Casa, utilizando esses debates como base para suas deliberações.

Além disso, promoveu uma série de reuniões técnicas e audiências públicas, descritas anteriormente, criando um ambiente propício para o diálogo e a cooperação entre as partes interessadas. Essas ocasiões foram cruciais para identificar pontos de consenso e divergência, possibilitando a construção de um entendimento comum sobre os desafios e oportunidades do setor.

Na reunião técnica de 15 de agosto de 2023, debateu-se, especialmente, o Projeto de Lei nº 70, de 2022, de autoria do Deputado Fausto Pinato, que pretende regulamentar os esportes eletrônicos no país. A proposição define, também, a modalidade e seus praticantes e institui os objetivos específicos que regem o esporte eletrônico. Na ocasião, 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 da 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 dos jogos eletrônicos, e uma outra concepção mais concisa, apenas definindo os jogos eletrônicos em lei, optou-se pela segunda alternativa, por ser aquela que contou com o pleno consenso dos partícipes do encontro.

Posteriormente, em 03 de outubro de 2023, foi apresentado parecer ao PL nº 70/2022, de autoria do Deputado Luiz Lima, que altera o art. 1º da Lei Geral do Esporte (Lei nº 14.597, de 14 de junho de 2023), para definir o esporte eletrônico, pela primeira vez na legislação brasileira, da seguinte forma:

“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”.

O referido parecer, resultado da diversidade de participantes permitiu que as discussões fossem abrangentes e representativas, refletindo as necessidades e expectativas de todos os envolvidos, sendo aprovado na Comissão do Esporte em 25/10/2023. Atualmente, o PL encontra-se aguardando parecer do Relator na Comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC).

Ao aproximar as partes por meio dessas reuniões e audiências, a Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos conseguiu elaborar recomendações e proposições legislativas mais robustas e bem fundamentadas. Esse esforço colaborativo resultou em propostas que não apenas atendem às demandas atuais do setor, mas também promovem seu crescimento sustentável e ético.

A legislação de qualquer setor ou segmento econômico do país é construída de forma articulada com a sociedade e resulta de processo histórico que leva em consideração o desenvolvimento tecnológico, a participação ativa dos diversos atores envolvidos e um amplo conjunto de fatores sociais, culturais e políticos. A Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos é um excelente exemplo concreto dessa dinâmica que reflete as necessidades de modernização e regulamentação do setor em seu momento histórico e que deixa um legado, em termos de diagnóstico do setor e avanços legais, para as futuras alterações legislativas que levam em conta às demandas contemporâneas.





ANEXO – TRANSCRIÇÃO DAS AUDIÊNCIAS PÚBLICAS

1ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA 57ª LEGISLATURA Comissão do Esporte (AUDIÊNCIA PÚBLICA EXTRAORDINÁRIA (SEMIPRESENCIAL))

Em 24 de maio de 2023 (quarta-feira) - 15 horas

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Determino o aproveitamento das presenças no painel eletrônico e declaro, então, aberta a presente reunião de audiência pública, que está sendo realizada em atenção ao Requerimento nº 10, de 2023, de autoria do Deputado Márcio Marinho, e ao Requerimento nº 31, de 2023, de autoria do Deputado Delegado da Cunha, para debater os esportes eletrônicos, e-sports.

Ao meu lado já se encontra o Sr. Carlos Luís Duarte Villanova, assessor do Ministério do Esporte. Obrigado pela presença e leve sempre o meu abraço à nossa Ministra Ana Moser. Encontra-se também presente o Sr. Rafael Marchetti Marcondes, Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sport, que está aqui presencialmente. Obrigado, Rafael, pela presença.

O Sr. Paulo Roberto Ribas, Presidente da Confederação Brasileira de Games e também está conosco. Obrigado pela presença.

O Sr. Daniel Orlean participará desta reunião por videoconferência. Ele é Presidente de Marketing do Clube de Regatas do Flamengo.

O Sr. Leandro Carlos Mazzei, Professor e Doutor da Universidade de Campinas — UNICAMP, também participará por videoconferência.

O Sr. David Leonardo, da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal, é também nosso convidado e está presente a esta reunião.

Antes de passar às exposições dos nossos convidados, esclareço os procedimentos que serão adotados na condução desta audiência pública.

Os convidados deverão limitar-se ao tema do debate e disporão de até 10 minutos para as suas apresentações, não podendo ser interrompidos.

Após as exposições, serão abertos os debates. Os Deputados interessados em fazer perguntas ou considerações sobre o tema deverão inscrever-se previamente pelo aplicativo Infoleg. A palavra será concedida, respeitada a ordem de inscrição, pelo prazo de 3 minutos.

Comunico que esta audiência pública está sendo transmitida pelo portal da Câmara dos Deputados e que as apresentações em multimídia serão disponibilizadas para consulta na página eletrônica da Comissão após a reunião.

15:15 Passo a palavra ao Sr. Carlos Luís Duarte Villanova, Assessor do Ministério do Esporte, para fazer a sua exposição pelo tempo de 10 minutos. Antes, porém, peço à assessoria que disponibilize aos presentes o microfone sem fio, por favor, pois acho que fica mais cômodo aos nossos expositores.

15:19 **O SR. CARLOS LUÍS DUARTE VILLANOVA** - Sr. Deputado Márcio Marinho, Presidente da Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados, na pessoa de quem cumprimento os demais Parlamentares presentes, senhores participantes desta Mesa, senhoras e senhores que nos dão o prazer da presença neste debate, é uma honra participar pela primeira vez deste diálogo importantíssimo sobre o lugar dos jogos eletrônicos na sociedade brasileira.

Eu tenho as melhores expectativas de que haverá muitas outras oportunidades para aprofundarmos conversas que nos ajudarão a compreender todas as dimensões desse fenômeno.

Sr. Deputado, cunhar uma definição dos jogos eletrônicos é uma tarefa complexa, por





CÂMARA DOS DEPUTADOS

SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

conta da relativa novidade dessa indústria e do fato de ela nascer da convergência de insumos da cultura, da tecnologia, dos negócios, do esporte, entre outros. No entanto, qualquer que seja a escolha, o fato é que os jogos eletrônicos impactam direta e indiretamente centenas de milhões de pessoas, movimentam uma economia de bilhões de dólares e são responsáveis por inúmeras transformações sociais, tecnológicas e psicológicas em todo o mundo.

Em 2022, a pesquisa Games Brasil concluiu que 74,5% da população com mais de 16 anos consome jogos eletrônicos. Essa porcentagem caiu para 70,1% em 2023. O número de entrevistados que identificam os jogos eletrônicos como sua principal forma de diversão também oscilou de 76,5%, em 2022, para 75,3% este ano. Tais dados seguem tendência internacional, conforme o relatório global da consultoria Newzoo sobre o tema, que identificou queda média de 20% no tempo que as pessoas gastaram com os jogos eletrônicos em 2022. Estima-se que essas oscilações sejam devidas ao relaxamento das restrições impostas pela pandemia de COVID-19, o que estaria permitindo maior acesso a opções de entretenimento fora de casa.

A despeito de eventuais ajustes conjunturais, sabe-se que a tendência é de aumento do consumo de jogos eletrônicos em todo o País e do crescimento de uma população de jogadores cujo perfil está muito distante da visão idílica e lúdica sintetizada por Johan Huizinga em seu *Homo Ludens*, de 1938.

Entre esses milhões de jogadores, destacam-se aqueles que jogam profissionalmente e que, em boa medida, são referências do mercado. A esse respeito, por exemplo, marcou o mundo dos *games* o ocorrido com Blitzchung, famoso jogador de Hearthstone, nascido em Hong Kong, ao declarar apoio político a seu país na histórica disputa com a China em entrevista concedida após vitória em campeonato internacional realizado em 2019. Por clamar ao vivo "*Libertem Hong Kong! Esta é a revolução da nossa era*", ele foi suspenso do campeonato pela Blizzard, empresa que detém os direitos sobre o jogo, perdeu sua premiação e foi banido das competições por 12 meses.

Naturalmente, a empresa americana tem em alta conta a sua operação na China. O episódio teve uma importante repercussão no ecossistema dos jogos eletrônicos ao trazer os desequilíbrios das relações de poder entre as grandes plataformas de jogos e os públicos de interesse, em particular, por envolver jogador profissional que teria prejuízo financeiro por conta da sanção.

Tendo em vista o grande número de manifestações contrárias à punição do jogador por parte de fãs e jogadores, chegou-se a um acordo em que foi reduzida a pena de Blitzchung, que, por sua vez, divulgou pedido de desculpa e reiterou sua submissão ao estatuto da Blizzard, segundo o qual não havia espaço para política num ambiente de jogo eletrônico.

Em uma dimensão mais mundana, existe hoje uma relação específica e profunda entre jogos eletrônicos e trabalho, que vai muito além daquela dos jogadores profissionais.

15:23 Desde 2021, por exemplo, o mundo dos *games* vem enfrentando uma crise de trabalho informal e precarizado. De um lado, estão corporações, *startups* e entusiastas da criptomoeda que vêm defendendo como uma revolução e o futuro dos *videogames* o modelo Jogue para Ganhar, *play to earn*, dos jogos em *blockchain*, que rende pagamentos aos jogadores. Do outro lado, jogadores e desenvolvedores vêm acusando o movimento de um esquema de pirâmide global que atende interesses especulativos e de evasão fiscal, males agravados pelo impacto ambiental do *blockchain*.

Sr. Deputado, como observam os estudiosos Thiago Falcão, Daniel Marques e Ivan Mussa, em artigo de 2020, o surgimento de uma sociedade de plataforma como paradigma definidor do ambiente midiático contemporâneo torna ainda mais complexas as relações entre jogo, trabalho e sociedade. Em tal paradigma, as plataformas digitais passam a mediar o desenvolvimento dos fenômenos sociais, políticos, econômicos e culturais. Trata-se, portanto, de conformação de um capitalismo de plataforma, como eles chamaram, que promove uma gradual reconfiguração da economia contemporânea, impactando dimensões do mercado que, *a priori*, seriam impermeáveis a modelos de negócio baseado em dados. Se os dados são hoje a matéria-prima desse capitalismo contemporâneo, a plataforma passa a ser a estrutura que permite a sua coleta, a sua análise e a extração de valor.

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Nesse contexto, as empresas responsáveis pelo desenvolvimento e distribuição de jogos eletrônicos passaram a operar como mediadoras interessadas entre jogadores, jogadores profissionais, marcas, campeonatos, audiências, jogos, veículos de comunicação, entre outros.

Além dessas dimensões do trabalho e do negócio, a expressiva penetração dos jogos eletrônicos nos tecidos da sociedade traz outras questões fundamentais, como as associadas à saúde. A influência dos jogos eletrônicos sobre a formação dos indivíduos é particularmente importante não apenas por conta da gigantesca parcela da população mundial que atualmente se dedica a essa atividade, mas sobretudo porque a faixa etária das pessoas que mais jogam corresponde ao período mais intenso de formação do sistema nervoso central do ser humano, até os 30 anos de idade. Para o bem e para o mal, portanto, há uma geração que se forma sob uma nova égide de estímulos.

Cabe lembrar, por exemplo, que, desde 2018, a OMS identifica, em sua 11ª CID — Classificação Internacional de Doenças, com o título *gaming disorder*, a definição de vício em jogo eletrônico *on-line* ou *off-line* como um distúrbio de saúde mental. Em paralelo, sabe-se que a neuroestimulação proporcionada pelos jogos eletrônicos está sendo associada ao desenvolvimento de habilidades específicas, tais como maior coordenação motora e melhor memória visual. Estudos recentes demonstram que os padrões encontrados no córtex cerebral dos usuários frequentes de jogos eletrônicos, classificados ou não como viciados, ocorrem em função da estimulação específica propiciada pelo jogo no sistema nervoso central, que ativa a neuroplasticidade, principalmente entre aqueles que iniciaram na infância a prática de jogos eletrônicos.

Além disso, pesquisas feitas apenas entre portadores de *gaming disorder* identificaram alterações em nível encefálico também encontradas nos dependentes de drogas e nos dependentes da Internet. As pesquisas ressaltam, porém, que são necessários estudos mais aprofundados para concluir se essas alterações foram causadas pela prática de jogar em excesso ou se seriam as responsáveis pelo fato de aqueles indivíduos terem sua predisposição a desenvolver características de dependente.

Sr. Deputado, pelo que precede, salta aos olhos que, apesar do avassalador desenvolvimento dos jogos eletrônicos nos últimos anos e do seu impacto social, econômico e tecnológico, ainda há muito a se estudar, deliberar, investir e legislar, a fim de que tenhamos condições de prover as políticas públicas necessárias para sua integração plena e equilibrada à sociedade. E é nesse contexto que se insere a discussão sobre as relações entre jogos eletrônicos e esporte.

15:27 Pelo que precede, também salta aos olhos que essa discussão talvez esteja um tanto fora do lugar. Caberia reconhecer a necessidade da institucionalização dos processos associados aos jogos eletrônicos para que se possa melhor qualificá-los entre as várias atividades humanas, não obstante a centralidade dos esportes na vida moderna, sobretudo entre os jovens.

A título meramente especulativo, porém, pode se argumentar que os jogos eletrônicos careceriam de aderência à definição de esporte olímpico que se tem hoje pacificada. O professor e pesquisador Jim Parry, por exemplo, em artigo intitulado *E-Sports não são esportes*, de 2018, define esporte olímpico como uma competição institucionalizada e governada por regras de habilidade física humana. Com o objetivo de tangibilizar o conceito, o pesquisador elenca seis critérios definidores do esporte olímpico: humano; físico; baseado em habilidade; baseado em competição; baseado em regras; e institucionalizado. Após elaborar sobre cada um dos critérios e exemplificando por que inúmeras atividades caras a muitos de nós não são esportes olímpicos, ele passa a demonstrar que os jogos eletrônicos também estão excluídos daquele seletivo grupo.

Sr. Deputado, por mais que as conclusões de Parry sejam categóricas a respeito da relação entre esporte e jogos eletrônicos, a bem do fomento do diálogo, que é o que nos traz aqui hoje, cabe observar que uma rápida busca na Internet nos dará alguns artigos com argumentos contrários, às vezes a partir das mesmas premissas. Assim, é razoável argumentar que essa prodigalidade de argumentos pró e contra só reforça a ideia de que a discussão está fora do lugar, no mínimo, por ser prematura. É preciso tratar o tema de forma holística, madura, sem preconceitos e com disposição para integrar forças, a fim de que se estabeleçam políticas públicas eficazes e eficientes, que reconheçam a





centralidade dos jogos eletrônicos, sempre tendo em mente o melhor para a sociedade e para o País.

Foi com esse objetivo que a Secretaria-Geral da Presidência da República, a partir de uma sugestão da Ministra Ana Moser, convocou reunião interministerial sobre o tema. Tendo em vista a transversalidade do assunto, participaram do primeiro encontro representantes da Casa Civil, da Advocacia-Geral da União, dos Ministérios do Esporte; do Desenvolvimento, Indústria e Comércio e Serviços; da Ciência, Tecnologia e Inovação; da Educação; da Cultura; do Trabalho e Emprego; da Saúde; da Gestão e Inovação em Serviços Públicos; das Comunicações; da Justiça; e dos Direitos Humanos e Cidadania; e da SECOM, da Presidência da República.

A reunião foi presidida pela Secretária-Executiva da SGPR, a Maria Fernanda Coelho, e contou com a participação da Ministra Ana Moser. Na ocasião, concordou -se com a proposta de criação de Grupo de Trabalho Interministerial para tratar do fomento de políticas públicas que visem ao desenvolvimento equilibrado do ecossistema de jogos eletrônicos no País. Hoje, o decreto de criação desse grupo de trabalho está em discussão entre os Ministérios interessados e deverá ser assinado nas próximas semanas.

O GTI, que, uma vez instituído, terá 180 dias para apresentar relatório final aos Ministros envolvidos, ouvirá os representantes dos inúmeros públicos de interesses associados aos jogos eletrônicos. Com base no relatório que o GTI produzirá, o Governo estará melhor capacitado a integrar os jogos eletrônicos no arcabouço de suas políticas públicas mais modernas, com o objetivo de promover a institucionalização das estruturas que compõem o ecossistema dos *games* e proteger os interesses nacionais e dos brasileiros. Sr. Deputado, são essas as minhas contribuições iniciais. Naturalmente, estou à disposição para prosseguir no diálogo.

15:31 Muito obrigado. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Sr. Carlos Villanova.

Eu queria aqui dizer a todos que este espaço da Câmara dos Deputados é o espaço do debate. Eu acho que é interessante esse debate e que vamos ouvir outros expositores que terão uma visão diferente da do Carlos. E a Casa existe justamente para isso.

Queria aqui fazer menção ao meu amigo João Derly, bicampeão mundial de judô, que está aqui.

É sempre um prazer e uma satisfação recebê-lo aqui. A sua presença na Comissão do Esporte enobrece cada vez mais este espaço. Obrigado pela presença.

Queria registrar também a presença do Deputado Kiko Celeguim, do PT de São Paulo, que está aqui e também já está fazendo ali as suas anotações, para depois fazer as indagações.

Concedo a palavra ao Sr. David Leonardo, Diretor de Games da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal, pelo tempo de 10 minutos.

O SR. DAVID LEONARDO - Boa tarde. Tudo bem?

Há muita gente que não me conhece. Eu vou iniciar fazendo uma apresentação, mas antes quero agradecer, em nome da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal, o convite para participar deste debate.

Diz um autor muito renomado que todo ponto de vista é a vista de um ponto. De fato, este é o espaço do debate, e o que precisa ser feito realmente é o debate e a reflexão, sem preconceitos. Mas isso é difícil, porque nós sempre temos um viés, por isso, como eu disse, todo ponto de vista é a vista de um ponto. Então, quem vem de um ponto mais dos *games* e dos *e-sports* vai fazer uma defesa, vai ter um olhar diferenciado.

Eu queria, inicialmente, fazer uma apresentação sobre o meu ponto de vista e o ponto de onde eu venho.

(*Segue-se exibição de imagens.*)

Esta aqui é apresentação que eu trouxe para mostrar o meu ponto de vista, de onde venho e qual trajeto tenho feito.

Começo por esta logo identitária que eu criei. Eu sou professor de educação física da Secretaria de Educação e sempre, em todo tipo de trabalho que levo, estou pensando nos estudantes. O estudante é o ponto de partida e o ponto de chegada. Então, eu criei esta logo tentando quebrar o paradigma e o distanciamento entre o universo *geek* — que entra,





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

com certeza, no universo dos *games*, na minha humilde opinião — e o universo *fitness*, o universo da educação física.

Quero também mencionar que amanhã, 25 de maio, é o Dia da Toalha, também conhecido como o Dia do Orgulho Nerd ou o Dia do Orgulho Geek. Muitos *gamers* consideram-se *geeks* ou *nerds*, por isso, eu quero parabenizar por esse dia tão especial todos nós que nos consideramos assim.

Eu trabalho na Secretaria de Educação e sou professor desde 2013. Em 2016, comecei um trabalho na Secretaria de Educação justamente desse ponto de vista, identificando nos estudantes as suas necessidades. E eu vi que sobretudo na escola onde trabalhava, na periferia, nós tínhamos uma dificuldade com a cobertura da quadra, que ainda não era coberta, e tínhamos uma dificuldade de lançar mão...

Nós na educação física trabalhamos com o conceito, mais recente, de cultura corporal. Dentro do conceito de cultura corporal, nós temos luta, dança, jogos, esportes. No momento de chuva ou no momento de intensa seca — quem não é do Distrito Federal muitas vezes não sabe que é recomendado que não façamos práticas de atividade física por conta da alta seca, da baixa umidade —, lançávamos mão de jogos de tabuleiro. Eu percebi que os jogos de tabuleiro muitas vezes não despertavam tanto interesse. Comecei, então, a trazer elementos da cultura *geek*, da cultura *gamer*, como elemento pedagógico. Criei os jogos lúdico-pedagógicos que estavam no projeto político-pedagógico da escola. Eu levava esse tipo de jogos como elemento de formação dos estudantes. A partir disso, comecei a ver que os estudantes começaram a enxergar a escola de maneira diferenciada, começaram a ter uma identidade maior com a escola, a ter um carinho maior pela escola, muitas vezes até a entender que era uma honra estar ali, naquela escola pública, que muitas vezes sofre preconceito, porque tínhamos esse tipo de atividade lá, como o interclasse de esportes eletrônicos.

Nós temos os interclasses. Eles servem para quê? Para a interação entre os estudantes. E, vejam só, muitos estudantes, muitas vezes, não queriam participar porque não tinham habilidade motora. Há até a questão do gosto. Por mais que o professor de educação física leve, de maneira generalista, o máximo possível de elementos da cultura corporal, segundo o Currículo em Movimento, que é o currículo que nos norteia no Distrito Federal, fundamentado na Base Nacional Comum Curricular, que é o documento que norteia a prática pedagógica em âmbito nacional, ainda que tragamos todos esses elementos de formação humana, da cultura corporal, o aluno, ainda assim, pode ter a predileção dele.

Porventura, os alunos têm o direito à falta, e os alunos escolhiam deliberadamente faltar às aulas porque não queriam passar por aquelas atividades. Não queriam porque, muitas vezes, seriam os últimos a serem escolhidos, porque tinham uma forma física que não era, às vezes, propícia para a prática, por exemplo, de futebol. Não tinham interesse e faltavam. Perdiam ponto, perdiam o momento de interação. Eu criei o interclasse de esportes eletrônicos. Esses estudantes que deliberadamente faltavam começaram a ir à escola, inclusive nos dois turnos, para participar do interclasse de *e-sports* que eu promovia dentro da escola. E alunos que muitas vezes não teriam a oportunidade de ser honrados, não teriam a honraria de ganhar um campeonato, acabavam o interclasse, às vezes, com quatro medalhas. Isso gerou um movimento de valorização diferente na escola. Para além disso, sempre trabalhamos os *games* e os *e-sports* como elemento de formação, mas também como elemento de inserção dessa juventude nas diversas áreas de trabalho que existem adjacentes a esse universo. No primeiro evento ao qual eu levei esses estudantes, nós conseguimos uma bolsa de estudo para que eles pudessem cursar desenvolvimento de jogos para crianças e adolescentes. Muitas vezes, nas periferias, esses conhecimentos não chegam, ou muitas vezes chegam conhecimentos que parecem que são delegados à periferia. Por que um aluno da periferia não pode querer ser um engenheiro de *software*? Muitas vezes, ele não imagina que ele pode entrar nesse universo.

Além disso, levei os estudantes para conhecerem também trabalhadores desse universo
15:35 dos *games*, dos *e-sports*.

15:39 Para quem não conhece os *e-sports*, nós temos, por exemplo, o League of Legends, em que dubladores brasileiros dublam personagens, como o Lee Sin, que é dublado pelo Wendel Bezerra, o mesmo dublador do último Batman, do Jackie Chan; do Edward, do





Crepúsculo. Muitas vezes, os narradores vêm a esses eventos de cultura *geek* que ocorrem. Então, eu levei os estudantes para conhecerem esses trabalhadores, para que eles pudessem imaginar-se integrando as cadeiras desse mercado de trabalho também. Eu estou sempre levando os estudantes a eventos. Aqui, nós temos uma foto com o Schaeppi, que é um outro participante desse universo. Hoje, nós temos narradores e comentaristas profissionais do universo dos *games* e dos *e-sports*, como o Schaeppi.

Dentro desse universo, eu criei algo mais aprofundado. Em 2018, eu criei o projeto, que foi analisado extensivamente pela Secretaria de Educação e aprovado, do Centro Interdisciplinar de E-sports Eletrônicos, em que eu dava aula de FIFA, Arena of Valor, Street Fighter, além de fazer interclasses. Então, eu era um professor dessas modalidades na sala de informática.

Eu continuei fazendo interclasses, palestras em universidades, para dialogar sobre isso, levando os estudantes aos eventos. Tivemos a oportunidade de conhecer apresentadores renomados internacionalmente no universo dos *e-sports*, tal qual a Nyvi Estephan, que está ali junto ao Gordox. Além disso, eu levei novamente os estudantes a eventos, como BIGs, que trouxeram, por exemplo, XRM, Gui Spacca, que são narradores e comentaristas profissionais do universo do Counter-Strike, que estão conversando também, tangenciando o mercado do Valorant. E participei das mais diversas audiências públicas, trabalhando um pouco essa temática. Então, está aí um pouco do registro do que eu tenho feito. Esse é o ponto de vista de onde eu estou.

Em 2020, quando eu acredito que estourou a pandemia, salvo melhor juízo, chamaram-me na Secretaria de Esporte e Lazer e falaram assim: "*David, a gente quer fazer uma atividade para os estudantes. Estão todos no isolamento, em suas casas*". E eu falei: "*Cara, vamos fazer!*" Chamei voluntários do Distrito Federal, para nós criarmos um primeiro campeonato para a Secretaria de Educação. E aí criamos o 1º Campeonato de League of Legends do Distrito Federal, um campeonato voltado para os estudantes da educação básica de todo o Distrito Federal. Num momento de isolamento, os estudantes, a partir do universo dos *games* e dos *e-sports*, poderiam interagir, conversar.

A partir daí, em 2021, eu criei os Jogos Escolares Eletrônicos, que são uma subdivisão dos Jogos Escolares do Distrito Federal, um evento oficial do Governo do Distrito Federal para o atendimento dos estudantes da educação básica. Nesse momento, em que ainda vigorava a situação da COVID, eu tive vários *feedbacks* superinteressantes dos estudantes falando que conheceram outros estudantes a partir dos jogos escolares. É claro que, nas transmissões, nós tivemos a presença de coordenadores dos colégios, pais, mães, sempre fazendo a narração. Os estudantes jogavam no quarto e os seus pais assistiam na sala. Isso gerava inclusive uma aproximação da família. Houve estudantes que agradeceram, falaram: "*Poxa, foi incrível! Meu pai, minha mãe se orgulharam, disseram para mim que estão orgulhosos*". Então, esse é um pouco do efeito dos *games* e dos *e-sports* na vida desses estudantes, inclusive em meio à pandemia.

Nós fizemos pesquisas aqui no Distrito Federal. Agora, eu já entro mais especificamente na parte das normativas e diretrizes educacionais. Hoje, o jogo eletrônico está mencionado *ipsis litteris*, ou seja, ele está mencionado escrito letra a letra como conteúdo de educação física na Base Nacional Comum Curricular, que traz a gama de conhecimentos que precisamos ensinar, todas as áreas do conhecimento.

15:43 Temos uma porção de outras menções ao universo dos *games* e dos *e-sports* também na BNCC, como menção ao *walkthrough gameplay*, que são *streamings*. Temos essas várias menções, e aqui no currículo do Distrito Federal temos a menção *ipsis litteris* também aos jogos eletrônicos, aos jogos de tabuleiro, ao Just Dance, ao Wii Music, temos diversas menções a esses elementos.

Fizemos uma pesquisa aqui para ver quais estudantes tinham interesse em trabalhar nesse universo. É uma pesquisa com mais de 2 mil respostas, mas está dividida em dois formulários. Neste aqui nós temos: "*Gostaria de trabalhar com videogames?*" Grande parte respondeu que sim, uma parte respondeu talvez, outra respondeu que não.

E é evidente fazer uma discussão desse gráfico. Estamos enxergando que você está perguntando algo para alguém que pode não ter tido tempo para refletir, que talvez não conheça como se pode trabalhar com aquilo. E ainda assim temos uma representatividade maior do interesse em trabalhar com isso.





À pergunta: "Gostaria de ter aulas de jogos eletrônicos na escola?", a maior parte respondeu que sim. À pergunta: "Tem aula?", muitos responderam que não. E, a partir daí, criamos também uma formação continuada de *games* e *e-sports* na Secretaria de Educação, um curso de formação continuada. Precisamos trabalhar na formação inicial, com certeza.

Nós temos na BNCC, no Currículo em Movimento, o jogo eletrônico. Aí, o professor sai da UnB, chega à sala de aula e fala: "Nunca trabalhei com isso, não fiz um trabalho em 4 anos de graduação. Como eu vou trabalhar com isso?" A formação inicial traz isso. Aliás, este é um espaço de debate, e o espaço que o antecede é o espaço acadêmico. Eu trouxe aqui os artigos, e é necessário dialogarmos com o que está escrito no meio científico.

Aqui nós criamos a formação continuada. Tivemos algumas menções. Os estudantes têm essa posição garantida de dar entrevistas no *Correio Braziliense*, no portal *Metrópoles*, na *Sportv*. Temos aqui, no *Correio Braziliense*, como eu tinha mencionado, três alunos dando entrevista, falando sobre em que isso influencia na sua vida. Nós temos três estudantes que participaram falando sobre isso.

Vou caminhando para o final. Hoje eu estou no mestrado. Como eu disse, o ambiente acadêmico é o ambiente ideal para debatermos isso. Por isso eu estou no mestrado da UnB, para debater esse assunto, certamente. Continuamos com jogos escolares eletrônicos.

E nós já tivemos uma primeira recepção aqui no Distrito Federal, do Rato Borrachudo. Ele é um *influencer* de grande expressão, quase 1 milhão de seguidores, verificado no Instagram. Ele trabalha no universo dos *games* e dos *e-sports* e quer, inclusive, fomentar esse universo da batalha de robôs. Nós já começamos um diálogo para ver se fortalecemos esse universo, que, sobretudo, é científico.

Aqui são algumas menções, algumas entrevistas que eu tive oportunidade de dar.

E esse aí sou eu, para dizer de onde eu parti. Hoje estou na Secretaria de Esporte e Lazer, a convite do Secretário Julio. Nós estamos acabando o procedimento de criação do cargo de Diretoria de Games e *e-Sports* da Secretaria de Esporte Lazer.

Para concluir, já existem projetos de lei que tramitam. E atualmente estamos trabalhando com o intuito de criar um espaço público para que possamos democratizar o acesso a esse universo dos *games* e dos *e-sports*. Estamos gerando espaço também para trazer eventos nacionais, internacionais e, sobretudo, fomentar ligas e circuitos aqui do Distrito Federal.

15:47 Eu me coloco à disposição sempre. Meu telefone é público, todo mundo tem. Eu me coloco à disposição para nós dialogarmos. Há os artigos também que citam o que são os *e-sports*. E nós continuamos.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - David, preciso que você conclua.

O SR. DAVID LEONARDO - É só isso.

Muito obrigado, gente. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, David, pela sua apresentação.

Querida aqui registrar a presença da Deputada Flávia Moraes, que está sempre presente nesta Comissão.

Passo a palavra agora para o Sr. Rafael Marcondes, que é Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports, que vai ter também o prazo de 10 minutos.

Mas, como eu permiti que todos passassem alguns minutos, V.Sa. também pode ficar à vontade. Se puder fazer dentro do prazo de 10 minutos, melhor ainda.

O SR. RAFAEL MARCHETTI MARCONDES - Vou me esforçar.

(*Segue-se exibição de imagens.*)

Boa tarde, Sras. e Srs. Deputados. Agradeço a oportunidade de estar aqui hoje representando a Associação Brasileira de Fantasy Sports e, mais do que isso, representando 15 milhões de brasileiros que são, enfim, o número de afiliados envolvidos de praticantes de *fantasy sports*. Este é um excelente espaço de debate, e creio que este é um momento superpropício para que nós todos possamos estudar, aprofundar e entender melhor.

Agradeço pela presença e pelo espaço ao Deputado Márcio Marinho, autor do requerimento.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Eu acho que é importante sabermos a premissa para podermos falar de esporte eletrônico, entender que é esporte eletrônico. A premissa fundamental é dar um passo atrás e entender o que vem a ser esporte. O que é o esporte — esta é a premissa. E, quando falamos de esporte, acho que faz sentido total irmos buscar isso.

Quando pensamos o que é esporte, nada mais faz sentido do que ir buscar o termo técnico do que vem a ser esporte. Quando olhamos a definição técnica do que é esporte, notamos que a definição é ampla. Um esporte faz referência ao envolvimento, à atividade física, mas também estão contempladas na definição outras habilidades. Que outras habilidades cabem aí? Habilidades mentais, habilidades de coordenação motora fina, dentre inúmeras outras, o que permite, senhoras e senhores, encaixar o esporte eletrônico dentro do conceito amplo de esporte.

Mas precisamos também adentrar o que traz o plano normativo. No plano normativo, o que encontramos hoje é o Projeto de Lei nº 1.825, recém-aprovado pelo Congresso. É a nova Lei Geral do Esporte, que aguarda a sanção presidencial. E, quando olhamos no art. 1º, § 1º, a definição de esporte, vemos uma definição de esporte restritiva, que contempla apenas aqueles esportes que têm uma predominância do elemento físico. Curiosamente, nesse projeto de lei esta Casa tinha feito a inserção de uma definição de esporte eletrônico, que quando chegou ao Senado acabou sendo vetada. Então o texto final acabou com essa interpretação mais restritiva.

Acho que a pergunta que se faz é: faz sentido essa interpretação restritiva? Eu, categoricamente, afirmo que não, não faz sentido. E a explicação para essa minha afirmação vem do próprio texto do Projeto de Lei nº 1.825. Se olharmos o mesmo dispositivo que traz a definição de esporte, o § 3º vai falar que o texto deve ser norteado por normas internacionais. Que normas? Uma delas, que ele menciona, a Carta Olímpica. Bom, nada mais necessário do que, então, olhar a Carta Olímpica, se o próprio Projeto de Lei Geral do Esporte diz isso.

A Carta Olímpica, curiosamente, não vai trazer uma definição de esporte. Porém, ela traz um capítulo todo destinado a quais são os princípios fundamentais e norteadores do esporte. Esses princípios, senhoras e senhores, são princípios de cunho social; são princípios, vejam bem, que se propõem a olhar a formação do indivíduo, a inserir dentro do esporte o fomento da formação do cidadão. Então, quando eu olho para o lado do esporte eletrônico, para mim, pelo menos, e para a Associação Brasileira de Fantasy Sports, parece muito claro que os jogos eletrônicos contribuem com todos esses princípios que têm uma natureza social, inclusiva, enfim, preocupada com a formação do indivíduo.

Particularmente, eu entendo que o jogo eletrônico, o esporte eletrônico, traz algo que é um diferencial em relação ao esporte tradicional. O esporte tradicional tem limitantes que o esporte eletrônico não tem. O esporte eletrônico trabalha muito bem alguns conceitos de inclusão e de igualdade. O esporte eletrônico permite que homens e mulheres joguem juntos, homens e mulheres possam competir em pé de igualdade, e, mais do que isso, permite que jovens e pessoas mais experientes possam competir em pé de igualdade. Permite até que uma pessoa com alguma necessidade especial, um paraplégico, por exemplo, compita em pé de igualdade. Alguém sabe de uma situação mais inclusiva? Alguém sabe de uma situação mais igualitária? Qual é o propósito do esporte? Não é incluir, não é unir as pessoas? Nesse aspecto, eu entendo que o esporte eletrônico vai muito além do esporte tradicional. Por isso eu enfatizo que o esporte, senhores, é inclusivo, ele é includente, e não excludente.

Então prestem atenção ao que estamos buscando com o esporte. Nós queremos unir as pessoas. Enfim, nossa ideia é trabalhar antigas segregações, categorizações: esportes para homens ou para mulheres, esportes para jovens ou esportes para seniores, esportes olímpicos ou paraolímpicos. Esta é uma oportunidade única de terminar com uma categorização que, no fundo, segrega as pessoas, o que vai contra um dos principais

15:51 objetivos do esporte.

15:55 Acho que é preciso olhar, basicamente, elementos que são primordiais aos esportes tradicionais. O que se requer aqui são regras pré-definidas, o elemento da competitividade, e mais, o desafio de superação de obstáculos, de superação de adversários, dificuldades. Todos esses elementos se fazem presentes no esporte eletrônico. Talvez o que faça diferença entre o esporte tradicional e o eletrônico são as ferramentas que cada um utiliza.





No esporte tradicional, por exemplo, no arco e flecha, utiliza-se do próprio arco e flecha como ferramenta para viabilizar a atividade; no hipismo, de um animal, o cavalo; no *surf*, a prancha é o instrumento. O esporte eletrônico, o que ele traz de novidade? Ele traz uma plataforma digital. Se fizermos um paralelo com o xadrez, ele poderia ser um tabuleiro virtual. Por que não? Então, estamos falando aqui de uma evolução da ferramenta. Na verdade, o que estamos falando aqui é que o esporte eletrônico e o esporte são a mesma coisa. O esporte eletrônico só é uma evolução natural do esporte.

Gente, se olharmos para trás, anos atrás, no início dos anos 2000, quando se precisava comprar um pneu para carro, o que se fazia? Ia-se às listas amarelas, buscava-se na letra "p" todos os vendedores de pneu, depois ligava para cada um, o que demorava horas para se fazer. Chegou a Internet, joga-se num buscador "pneu, preço", você já recebe a melhor cotação, e em minutos você resolveu sua vida. O que foi isso? Foi a revolução tecnológica que nós vivemos. Nós vivemos uma transformação. Assim como a tecnologia afetou a vida de todos nós, ela também afetou o esporte. É natural que isso aconteça. O esporte passou e está passando por uma transformação. Nós precisamos aceitar e entender esse movimento.

Já existe até o reconhecimento de algumas entidades — algumas governamentais, outras do próprio esporte. Vou trazer um exemplo: Justiça do Trabalho. Quando é celebrado um contrato de trabalho de um praticante de esporte eletrônico, a Justiça do Trabalho aplica a Lei Pelé, a Lei Geral do Esporte. Agora, quando, por exemplo, existe uma competição internacional no Brasil, o que acontece? Essas pessoas que vêm para cá precisam de um visto, um visto temporário. O Ministério do Trabalho concede-lhes um visto temporário de trabalho como esportista profissional. Em junho, mês que vem, o Comitê Olímpico Internacional — COI vai realizar um evento grande de disputa só de jogos eletrônicos. Ou seja, a sociedade aos poucos e o próprio Governo brasileiro já vêm aceitando o esporte eletrônico como uma forma de esporte. Nós precisamos caminhar um pouquinho para acolher e incluir isso, e não excluir.

O setor que eu represento, o *fantasy*, tem uma lógica particular. Acho que tem que ficar claro que, dentro do setor de esportes eletrônicos, existem várias modalidades — o David trouxe várias —, e o *fantasy* é uma delas. E temos que entender as particularidades de cada uma. Assim como nos esportes tradicionais, existe essa necessidade. O futebol tem regamentos específicos, assim como outras modalidades.

15:59 O *fantasy*, basicamente, é o quê? É uma simulação de um esporte físico, na qual você assume a posição de técnico. Então você vai escalar o seu próprio time; você assume a função de um técnico. Assim como no FIFA você assume a posição de um jogador virtual, no *fantasy* você assume a posição do técnico. Você vai ter lá 11 jogadores, que você vai poder escolher dentre todos os jogadores que participam do Campeonato Brasileiro.

Vamos supor, se escolhermos a modalidade de futebol — existe *fantasy* de outras modalidades, também —, cada ação de cada jogador vai ter uma pontuação para definir. Então, uma assistência vale um número determinado de pontos; uma roubada de bola, um outro número determinado de pontos; um gol, outro. Ao final, o praticante que montou a melhor seleção, a seleção cujos jogadores, no âmbito real, performaram melhor, destaca-se e acaba vencendo a competição.

Eu não vou me alongar aqui. Depois, no final, eu deixo um vídeo e, para quem tiver mais interesse, explico no detalhe como funciona o *fantasy*. O que eu trago aqui é que o *fantasy* é uma modalidade, das diversas possíveis de esportes eletrônicos.

Aqui, já fechando, o que nós vemos? Eu trago uma provocação, de certa maneira, para olharmos para o símbolo olímpico. O símbolo olímpico, não por acaso, tem cinco argolas, e cinco argolas entrelaçadas. Por quê? O que elas simbolizam? A inclusão. E aí eu repito tudo o que eu já falei: o *fantasy*, assim como o esporte eletrônico, propicia uma inclusão e uma igualdade na disputa que nenhum outro esporte tradicional propicia.

E quais são os valores olímpicos que buscamos com o esporte, com o esporte eletrônico? São valores sociais, são valores voltados à formação do indivíduo, à valorização do cidadão. Senhoras e senhores, eu imagino que isso é perfeitamente atendido pelo *fantasy*, assim como por outros esportes eletrônicos.

E digo mais: o não reconhecimento, a ausência de uma chancela do poder público pode fazer com que o Brasil como um todo, no médio e longo prazo, tenha muito a perder.





Essas disputas que vão ocorrer agora em Cingapura, em junho, já são um forte indicativo do COI de que em breve, ou em médio prazo ao menos, o esporte eletrônico deve integrar as Olimpíadas. E aí estaremos prejudicando o futuro do Brasil, que em 2032/2036 estará perdendo a oportunidade de largar na frente e fazer novos medalhistas.

Até chamo a atenção das senhoras e dos senhores para um projeto de lei bastante interessante que existe aqui nesta Casa, tratando de esportes eletrônicos. É o PL 205/23, de autoria do Deputado Julio Cesar Ribeiro, que se mostra uma excelente oportunidade para, no mínimo, uma boa e profunda reflexão sobre o tema.

Obrigado. *(Palmas.)*

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Rafael, pela sua exposição.

Se alguém daqui a pouco, no bloco de perguntas da plateia, quiser escrever alguma pergunta para que eu possa fazer aqui à Mesa, fique à vontade.

Faço referência ao meu amigo Deputado Icaro de Valmir, que está aqui. É um prazer tê-lo nesta audiência pública.

Vamos passar a palavra agora ao Sr. Paulo Roberto Ribas, Presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports.

V.Sa. terá o prazo de 10 minutos, mas, como cedi para alguns, se passar, não há nenhum problema, fique à vontade.

O SR. PAULO ROBERTO RIBAS - Obrigado pelo convite, Deputado Márcio Marinho, autor do requerimento.

Eu vou falar um pouco rápido, porque esse assunto é longo, extenso, e há muito o que debater.

Eu estou aqui representando a Confederação Brasileira de Games e Esports, filiada à Global Esports Federation, com sede em Cingapura. O colega Rafael Marcondes já adiantou metade do meu tempo. Muito obrigado, Rafael. Vou passar um vídeo muito rápido, que resume muita coisa do que eu iria falar.

Mas eu queria dizer que é muito interessante debater esse tema, porque nós estamos falando, e não podemos restringir, de mais de 100 milhões de brasileiros que estão impactados não só pelos *games*, mas também pelos criadores de conteúdo, pelos *games* e jogos que existem para divertimento, para educação, para aprendizado de línguas, para lazer, para competições. Nós não estamos falando só de competição.

Aliás, eu vou falar um pouquinho no final, realmente o movimento olímpico está olhando para isso desde 2015. Nós participamos ano passado do primeiro sul-americano abaixo da ODESUR, que é a Organização Desportiva Sul-Americana. Fomos campeões olímpicos com a atleta Monique, do Corinthians, ainda só valendo medalhas, sem contar no quadro.

Este ano teremos o primeiro e histórico Pan-Americano Esports Games, em Santiago do Chile. Já estamos com o Comitê Olímpico Brasileiro preparando as equipes. Então, nós estamos falando de um assunto que é de interesse nacional, inclusive no movimento olímpico. Eu não diria que em 2032 poderemos ter surpresa. Para Paris não dá mais tempo, mas poderemos ter surpresa para a Olimpíada seguinte, nos Estados Unidos.

Eu vou pedir, por favor, para passar o vídeo.

16:03 *(Exibição de vídeo.)*

16:07 **O SR. PAULO ROBERTO RIBAS** - Nós estamos realizando eventos. Um pouco antes da pandemia e durante a pandemia, fizemos eventos — *on-line*, obviamente. Inclusive, eu participei de uma audiência, na Câmara, da Frente Parlamentar em Prol dos Jogos Eletrônicos e Games. Foi uma audiência virtual, obviamente, em 2020. Depois nós participamos também no Senado Federal, onde se debateu, com a Senadora Leila, um pouco sobre isso. Então, é importante esse debate.

Temos muito a falar para contribuir para que o Brasil não perca mais tempo e oportunidades para as competições, para o mercado de trabalho, para o desenvolvimento de novos jogos. O Brasil é um dos produtores de novos *games*. Muita gente não sabe disso. O Brasil manda *games* para fora, as publicadoras os publicam, e eles entram no cenário competitivo. Então, nós temos uma série de atividades importantes relacionadas aos *games*.

Falando um pouco sobre o atleta, se há movimento, se não há movimento, o colega Rafael Marcondes disse um pouco sobre isso. É importante olhar a *Carta Olímpica* realmente.





O esporte não é só atividade física, existem outras habilidades. Eu posso falar isso de cadeira. Fico muito à vontade porque também sou educador físico, também fui atleta e treinador. Tenho pós-graduação na área, mestrado e início de doutorado, na Espanha, em psicofisiologia e comportamento na atividade física. Então, disso entendemos.

Nós temos artigos publicados sobre isso. Tenho um livro publicado sobre isso, sobre detecção de novos talentos. Quando falamos de um assunto "novo" — entre aspas — aqui no Brasil, precisamos ter o cuidado de buscar o que já foi feito lá fora, buscar o cientificismo. Esta apresentação vai ficar disponível, com *links* de vários artigos que conhecemos, que publicamos, lá fora, onde o esporte já está reconhecido.

Mas eu gostaria de dizer, neste pouco tempo, que os atletas, na verdade, e os clubes é que serão os verdadeiros beneficiados. Eu já certifiquei — e quando falo eu, estou falando como CBGE —, nós já certificamos algumas entidades no Brasil que se beneficiaram dessa certificação da confederação. Há entidades no Amazonas que fazem projetos com a Federação Amazonense, nossa filiada, entidades na Bahia, entidades em Santa Catarina, entidades no Rio de Janeiro, atletas.

Eu tenho o depoimento de um atleta que gostaria de mostrar. É um atleta do Rio de Janeiro de *e-Football* da cidade de Macaé. Ele recebe Bolsa Atleta. Por ele ser um atleta filiado à CBGE e eu ter dado a ele um certificado por isso, ele precisa comprovar na sua cidade, no seu Estado, até no Bolsa Atleta, quando for reconhecido.

16:11 Temos esperança e rezamos muito por isso, porque o benefício vai ser para todos os atletas no Brasil.

Por favor, solte o vídeo do atleta. (*Pausa.*)

Enquanto estão preparando, informo que, ontem à noite, no Rio de Janeiro, foi lançado o Circuito Estadual de Esports. O Secretário Estadual de Esportes do Rio de Janeiro já lançou inclusive um evento que nós vamos realizar em novembro. Será uma "Copa do Mundo" — entre aspas, o nome é outro — de uma modalidade; virão as principais equipes do mundo competir, e duas equipes brasileiras participarão de competições semelhantes a essa que mostramos.

Eu voltei sábado da Rússia, onde houve um evento inovador também, que está entrando no mundo dos *games*, o *Phygital Games*, que já envolve atividade digital com física. Os atletas jogam FIFA na tela e depois vão para a quadra jogar futebol 7.

A evolução é muito grande. Há pesquisas que dizem que, daqui a 50 anos, existirão profissões que não existem hoje, que nós nem conhecemos. Quem poderia imaginar que um influenciador, um criador de conteúdo existiria 10 anos atrás, e hoje ele é milionário, ele participa da indústria.

Então, falar de *e-sports* e de *games* não é só falar de atleta, se ele se movimenta, se ele pratica atividade física. Como eu falei, isso pode ser comprovado, isso cientificamente já está comprovado. Aliás, se ele quiser ser um atleta de alto rendimento e ganhar medalha, ganhar dinheiro, ele precisa treinar, como um atleta de outra modalidade. Senão, ele não tem chance, não sai nem do Brasil.

As grandes equipes hoje no Brasil, por contrato, exigem que seus atletas, os *pro players*, pratiquem 1 hora de academia por dia. Eu tenho na família inclusive um *pro player* que faz isso, que diz: "*Eu preciso ir à academia agora, porque está no meu contrato*".

Peço só para soltar o vídeo do Bolsa Atleta, que eu acho importante.

Obrigado. (*Pausa.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Ele está dizendo que é o vídeo do menino.

O SR. PAULO ROBERTO RIBAS - O menino, com todo o respeito, é um atleta, *pro player*, vencedor. É nosso atleta filiado. Temos um carinho muito especial por ele. É o Gabriel Franja, morador de Macaé, atleta do Corinthians. Já foi do Vasco, já foi do Flamengo. Ele nos representou, ano passado, no Sul-Americano, em Assunção, no Paraguai.

Agora, em junho, vamos lançar o calendário das seletivas para o Pan-Americano, em outubro, e para o Global Esports Games, em Riade, na Arábia Saudita, em dezembro. A partir do meio de junho, nós lançaremos esse calendário.

(*Exibição de vídeo.*)

O SR. PAULO ROBERTO RIBAS - Antes de finalizar, quero só agradecer novamente o convite e colocar a confederação, com todo o seu *staff*, seus diretores e psicólogos, à





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

disposição. Hoje nós temos o psicólogo da confederação. Ele já foi psicólogo de clubes de futebol como São Paulo, Corinthians, de equipes grandes de *games*, como a MBR, a INTZ, enfim.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Paulo Ribas.

Passamos agora a palavra ao Sr. Daniel Orlean co-CEO da Voltz, ex Vice-Presidente de Marketing do Clube de Regatas do Flamengo, que vai participar por videoconferência.

O SR. DANIEL ORLEAN - Boa tarde.

Bom, primeiro, eu queria dizer que é um prazer estar aqui, Parlamentares e nobres colegas, e dizer também que eu estou superemocionado e impressionado com a qualidade desta discussão, de todo o debate que está sendo muito bem fundamentado, respeitoso.

Eu queria, antes de colocar minha contribuição mais técnica, contar um pouquinho da história de como o Clube de Regatas do Flamengo, uma nação de apaixonados, envolveu-se com o esporte eletrônico.

Primeiro, eu vou falar sobre mim. Eu sou engenheiro de computação, mestre em informática, especialista em educação e empreendedor de longa data. Hoje, infelizmente, não posso estar presente aí, porque eu fui painalista em um evento de inovação na Google, aqui em São Paulo.

Durante a minha passagem com o hoje também Deputado Eduardo Bandeira de Mello, eu tive a oportunidade de ser Vice-Presidente de *marketing* do Flamengo e, ao longo desse tempo, percebemos uma perda, principalmente por parte do público jovem, de interesse no esporte do futebol. Nós observávamos um pouco o nosso público e percebíamos que esses torcedores ou futuros torcedores estavam cada vez mais ligados a clubes internacionais. Então, em uma pequena festa, você encontrava pessoas jovens, crianças com camisas de clubes do mundo inteiro, e não de clubes do Brasil.

Então, nesse momento começamos a procurar uma forma de fazer uma conexão com esse público que estávamos perdendo. E aí chamamos muitos jovens, especialistas, e conseguimos identificar que uma maneira de os reaproximar era por meio de esportes eletrônicos.

Em 2016, fizemos o lançamento do FLAESPORTS, e tivemos um crescimento meteórico, com uma adesão muito grande, tanto do público quanto de patrocinadores, marcas que hoje entendemos como marcas endêmicas, mas marcas que naquela época não investiam nesse setor.

Durante muito tempo, o Flamengo foi se posicionando no mercado e conseguiu se sagrar campeão do CBL, um esporte que foi citado por um dos nossos colegas. E dali começamos a construir uma história de democratização desse esporte. Obviamente, antes de nós, muita gente fez um trabalho maravilhoso, para levarmos também para uma grande massa, para toda a nação rubro-negra.

Então, eu dividi aqui a minha, não vou chamar de defesa, mas de contribuição, porque acho que o debate está superaberto e superproveitoso, em quatro pontos principais.

O primeiro já foi falado, mas eu queria botar um pouco da minha maneira, do meu entendimento, de quem, de alguma maneira, liderou uma organização que participou desse setor. Primeiro, é a importância do esporte com relação à economia, audiência, oportunidades profissionais, tecnologia, inovação e acessibilidade de inclusão, além do reconhecimento que vimos alcançando.

Com relação à economia, já foi falado, mas eu vou reforçar, estamos frente a uma grande indústria, com milhões de dólares sendo gerados a cada ano em prêmios, patrocínios, licenciamento e venda de mercadorias, direitos de transmissão e várias outras áreas que estão crescendo. Nós entendemos que o mercado global de esportes vai valer alguns bilhões de dólares nos próximos anos. E o Brasil, por sua força na economia criativa em

16:15 narrativas, pode ter um papel preponderante ou muito significativo nesse setor.

16:19 Com relação à audiência e comunidade, já é notório que *e-sports* atraem grande público, com milhões de pessoas assistindo competições tanto *on-line* quanto em arenas físicas. Já vimos várias fotos de arena físicas. Então, é uma comunidade apaixonada e engajada que se conecta em torno de um propósito comum, que forma um aspecto significativo de cultura também muito importante nesse setor.

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





Com relação a oportunidades profissionais, como também já foi citado — vocês me desculpem, estou com alergia forte — os *e-sports* abrem nova área de carreira para muitas pessoas, não apenas aos jogadores profissionais, aos próprios *gamers*, que já foram citados, mas também estamos falando de potenciais treinadores, comentaristas, analistas, *designers* de jogos, gerentes de equipe, fisiologistas especializados nessa área e muitas outras carreiras. Além disso, várias instituições de ensino também estão oferecendo bolsas de estudos para jogadores de *e-sports*, o que demonstra um reconhecimento desse campo e uma ligação que eu entendo ser muito importante com a educação.

Com relação à tecnologia e inovação, os esportes eletrônicos empurram fronteiras da tecnologia com o desenvolvimento de máquinas mais poderosas, novas abordagens de *software*, gráficos, inteligência artificial, realidade virtual e, muitas vezes, outros aspectos, pois, como a exploração espacial ajudou muito o desenvolvimento de tecnologia, de ciência, os *e-sports* também estão tendo o seu papel.

A acessibilidade e inclusão já foram citadas também, muito bem mencionadas pelos outros colegas. Ao contrário de esportes físicos, os *e-sports* são acessíveis a uma ampla gama de pessoas, independentemente da forma física, idade, gênero ou até localização geográfica, tão importante durante a pandemia, e é importante em um país continental como o nosso. Os *e-sports* em potencial são um campo muito inclusivo, e isso também já foi falado, com oportunidades para todos. Houve, sim, a barreira da tecnologia e do acesso às plataformas, mas, com essa barreira superada, independentemente de gênero, etnia ou outras características, temos uma inclusão e uma acessibilidade muito forte também nesse setor.

Quanto ao reconhecimento *mainstream*, eles estão se tornando cada vez mais reconhecidos como uma forma legítima de esporte e competição. Temos, sim, artigos contrários, artigos a favor, mas há a defesa de inclusão nos Jogos Olímpicos, por vários motivos que eu não vou repetir porque já foram citados.

Então, eu concordo também com o que foi dito, ou seja, que os esportes eletrônicos representam não um conflito, mas uma evolução na maneira como nós nos envolvemos com os jogos e com o esporte. E eles são o reflexo de como a tecnologia está mudando e transformando a sociedade. Há de se esperar que os esportes também sejam inundados pela tecnologia. Como o futebol tem o VAR, tem o monitoramento dos atletas em campo, o esporte eletrônico tem suas plataformas e suas tecnologias.

O segundo ponto é o *e-sports* como mecanismo de engajamento e educação, e como porta de entrada em duas indústrias que são muito importantes para o Brasil, para os jovens e para a nova economia: são as indústrias criativas e as indústrias de tecnologia. Os *e-sports* podem desempenhar um papel muito significativo em vários aspectos da educação. E eu falo como uma pessoa que já se envolveu bastante com a educação.

Hoje, eu sou Presidente de uma escola comunitária, estou há mais de 10 anos nessa carreira, e vejo como os *e-sports* podem desempenhar esse papel nesse engajamento. Primeiro, o estímulo ao aprendizado tecnológico. Os *e-sports*, muitas vezes, exigem o uso e a compreensão de tecnologias mais avançadas, que torna isso um elemento de estímulo aos estudantes, seja para a ciência da computação, programação, *design* de jogos, ou disciplinas ligadas à ciência, tecnologia, engenharia e matemática. Não é pela mera presença, que também é importante, na BNCC, mas também por um estímulo notório ao engajamento voltado à ludicidade, à diversão.

16:23 Quanto ao desenvolvimento de habilidades sociais de equipe, os esportes eletrônicos, especialmente aqueles que requerem trabalho em equipe, podem ajudar a desenvolver as habilidades sociais e de colaboração, além de valores importantes — olímpicos ou não olímpicos — como esportividade, respeito, comunicação efetiva.

Para melhorar a motivação e o engajamento dos alunos, podemos incorporar os esportes eletrônicos na educação, aumentando a motivação e o engajamento desses alunos, especialmente para aqueles que não estão interessados na abordagem tradicional de ensino que nós, como educadores, sabemos que são cada vez mais prevalentes e cada vez mais demandantes de atenção do nosso ensino, seja fundamental, seja médio, seja superior.

Quanto à educação física e bem-estar, apesar de serem uma atividade inicialmente





entendida como sedentária, como já foi falado também, podem ser combinadas com programas de exercícios físicos, seja por obrigação, seja por necessidade, para ser um atleta de mais alto desempenho. Muitas das habilidades adquiridas no esporte eletrônico, como coordenação olho-mão, agilidade, reflexo rápido, podem ser úteis também em esportes físicos. Então, a combinação é bem relevante e ajuda no desempenho tanto do esportista eletrônico quanto do esportista físico, quando combinadas.

Com relação à porta de entrada para as indústrias criativas e de tecnologia, podemos falar de carreiras no desenvolvimento de jogos que podem levar, por exemplo, o interesse de um atleta a se especializar em desenvolvimento, programação, *design* gráfico, *design* de narrativas, *design* de som e várias outras habilidades e disciplinas podem ser envolvidas.

Há também transmissão e produção de mídia na indústria criativa, oportunidades, já que muitas vezes os torneios são transmitidos quase em sua totalidade. Isso exige comentaristas, produtores, diretores e outros profissionais de mídia. Há *Marketing* e gerenciamento de eventos, habilidades muito valiosas no mundo de esportes eletrônicos. Também o são nos esportes tradicionais, mas no esporte eletrônico há uma intensa transmissão de dados que pode nos dar informações que o esporte na sua modalidade física e tradicional não nos oferece por conta da presença nas plataformas tecnológicas. Isso pode ajudar marcas a construir o engajamento com o seu público e atrair mais público especializado para as suas competições.

Com relação à tecnologia e à infraestrutura de tecnologia, podemos falar muito do fomento aos investimentos. Isso está trazendo interessados em redes, *hardware*, *software* e segurança.

Por fim, as habilidades de análise de dados também são muito necessárias para o mundo do esporte eletrônico e podem desenvolver interesses em ciência de dados estatísticos. Esses dois pontos são muito ligados a quanto nós podemos usar o esporte eletrônico para aumentar o nível de aprendizagem e o engajamento dos nossos jovens no conhecimento.

Eu também queria falar dos riscos, obviamente. Quando fazemos uma defesa pró-esporte eletrônico, mais do que dobramos nossa responsabilidade de falar também dos riscos. É verdade que, como em qualquer atividade, os esportes eletrônicos trazem certos riscos, mas eu entendo que esses riscos não devem ser necessariamente impeditivos para uma institucionalização — como foi dito pelo Dr. Carlos, no início — responsável, e, ao mesmo tempo, entusiasta dos esportes eletrônicos. Alguns riscos potenciais foram citados, mas eu vou trazer também as maneiras de mitigá-los.

Com relação ao sedentarismo e à saúde física, jogar videogame por longos períodos, pode, sim, levar ao sedentarismo e a problemas de saúde como obesidade, problemas cardíacos e músculos esqueléticos. Mas, para mitigar esses riscos, podemos incentivar também, como já foi falado na última apresentação, o equilíbrio entre atividades do esporte e o exercício físico regular, até para que se possa transformar em um atleta de alto desempenho.

As escolas e as instituições podem implementar programas de bem-estar físico, juntamente com os programas de esportes eletrônicos, como o Prof. David muito bem mostrou.

Saúde mental. Obviamente, há a preocupação legítima com o vício e também com questões de ansiedade e estresse em ambientes competitivos. É crucial que promovamos um ambiente saudável, com horários de jogos equilibrados e suporte de profissionais, como psicólogos e especialistas em educação, dentro desse segmento.

16:27 Além disso, pode haver impacto acadêmico. O envolvimento excessivo nesses esportes pode afetar o desempenho acadêmico. As instituições devem garantir que o envolvimento seja equilibrado e que seja até estimulada uma coexistência entre as duas abordagens.

O comportamento *on-line* e o *cyberbullying* também são preocupações e existem independente do esporte eletrônico, mas nesses ambientes podem ser intensificados. Precisamos educar os jogadores e os profissionais.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Daniel, peço que conclua, por favor.

O SR. DANIEL ORLEAN - Vou concluir.

Então, as chaves que nós temos para tudo isso são moderação e educação. Podemos e devemos ter um olhar muito crítico, mas, ao mesmo tempo, muito entusiasta, com





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

responsabilidade para institucionalizar, e não vetar ou de alguma maneira influenciar negativamente essa expansão.

Depois eu vou publicar esse material. Ainda há algumas coisas sobre como o esporte e a *gamificação* da educação podem ajudar alunos com transtornos e dificuldades.

Agradeço o tempo concedido e peço perdão por tê-lo estourado.

Obrigado. (Palmas.)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Daniel, por sua apresentação.

Vou conceder a palavra ao Sr. Leandro Carlos Mazzei, professor doutor da Universidade de Campinas, que participará desta audiência pública por videoconferência.

Antes disso, registro a presença do nosso Presidente da Comissão do Esporte, o nosso amigo, professor, doutor, atleta Luiz Lima, que honra o Brasil tanto nas nossas terras brasileiras, como fora do País. É um grande nadador.

Com a palavra o Sr. Leandro.

O SR. LEANDRO CARLOS MAZZEI - Boa tarde a todos. Espero que estejam me ouvindo da melhor maneira possível.

Gostaria de agradecer o convite da Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados, especialmente ao seu Presidente, o Deputado Luiz Lima. Também gostaria de agradecer a criação desta pauta e o convite feito pelo Deputado Márcio Marinho, além da minha indicação ao Deputado Delegado da Cunha e à sua respectiva equipe.

Eu penso que hoje é uma oportunidade para trazermos o assunto, refletirmos e sairmos de uma tábua rasa de “sim” ou “não”, já que provavelmente estamos tratando de um tema novo, complexo e contemporâneo aos dias atuais.

Gostaria de informar a todos os presentes que minha ligação com o tema veio a partir da motivação de jovens universitários na nossa instituição de ensino, a Universidade Estadual de Campinas. Eles trazem, muitas vezes, alguns questionamentos, por exemplo: *e-sport* é esporte? Os atletas de esporte eletrônico possuem rotinas semelhantes aos praticantes de esporte tradicional? Qual é a motivação desses — permitam-me dizer assim — *cyberatletas*? Eles também praticam atividade física? E há muitos outros questionamentos.

A partir disso, senhoras e senhores, nós nos deparamos com uma vasta literatura sobre o tema, literatura internacional muitas vezes, com diferentes olhares de diferentes áreas, da área da sociologia, da educação, da medicina, da engenharia, da psicologia, da tecnologia e também da educação física.

Antes de falar um pouco sobre essa literatura, gostaria de mencionar também o fato de que nem sempre fui acadêmico. Eu já fui atleta de alto rendimento, fui praticante de esporte na minha infância. Deixei de ser. Hoje sou professor, mas já lecionei para pessoas de várias idades, desde a primeira infância até a melhor idade, ou seja, pessoas mais experientes. Tenho filhos, um deles, por sinal, gosta bastante de jogos eletrônicos e claro que eu também, não vou negar, já fui adepto de jogos de *videogame*. Falo assim porque, na minha geração, eram assim chamados.

16:31 Volto ao assunto da literatura. Basicamente, o que podemos concluir dos estudos é que não existe um consenso sobre o esporte eletrônico, se ele realmente pode ser colocado em semelhança com o esporte tradicional. Existem, sim, muitas semelhanças, mas sempre se questiona se realmente são iguais. Nesse contexto, na maioria dos trabalhos que consultamos, a resposta é negativa. O *e-sport* não é igual ao esporte tradicional, por algumas situações que pretendo trazer.

Gostaria de destacar que não são exatamente as minhas palavras, mas geralmente as que os estudos trazem. Também trarei um pouco da minha experiência acadêmica e profissional sobre o tema.

Acho que, acima de tudo, temos que trazer reflexão, pensar bem sobre as decisões, porque elas podem ter uma complexidade muito maior do que apenas dizermos “sim” ou “não”.

Trago algumas informações para agregar a essa reflexão. Em um texto de 2002, a Profa. Katia Rubio — acho que alguns presentes conhecem, é uma renomada pesquisadora sobre o movimento olímpico — afirmou: “O esporte é na atualidade um dos principais fenômenos sociais e uma das maiores instituições do planeta. Ele tem refletido a forma





como a sociedade vem se organizando, espelhando as diferenças entre Estados, povos e classes sociais, além de se tornar um dos principais elementos da indústria cultural contemporânea, matéria prima dos meios de comunicação de massa e uma das poucas formas, reconhecidamente, honestas de rápida ascensão social".

Destaco, a partir do trecho da autora, a parte em que ela cita que o esporte reflete a forma como a sociedade vem se organizando. Da mesma forma, gostaria de citar a definição de esporte por parte do Conselho Europeu, já que ele tem que lidar com vários países, de diferentes culturas, muitas vezes. Segundo o conselho, o esporte tradicional pode ser compreendido como *"todas as formas de atividades físicas que, através de uma participação organizada ou não, têm por objetivo a expressão ou o melhoramento da condição física e psíquica, o desenvolvimento das relações sociais ou a obtenção de resultados na competição a todos os níveis"*.

A partir dessas definições, podemos observar uma série de informações e refletir sobre elas, obviamente. No entanto, por trás delas, temos uma visão de mundo moderno, de um mundo ainda pautado muito nos conceitos e características da Revolução Industrial.

Um grande filósofo e sociólogo do século XX, Alvin Toffler, definiu e designou uma espécie de código da civilização industrial, composto pelos seguintes princípios ou características: concentração, centralização, especialização, standardização, maximização e sincronização. Esses princípios, ao influenciar a sociedade em geral, também influenciaram o esporte moderno e praticamente todas as organizações e instituições que conhecemos ainda hoje.

Entretanto, o esporte, reconstruído em grande parte a partir de temas educacionais e informações históricas da Idade Antiga, especificamente da Grécia antiga, é muito disseminado em nosso planeta pelos benefícios e demandas de uma nova sociedade urbana. Possui, de forma evidente, as características de uma sociedade moderna e baseada no industrialismo que conhecemos.

16:35 Todas essas informações são resumidas. Em menos de 100 anos, passamos por grande evolução.

Para Anthony Giddens, outro sociólogo, há ainda o fato de que a modernidade existe, além da experiência do ator individual e das práticas sociais que são ordenadas dentro do espaço-tempo. Desse modo, ao analisar a presença das estruturas e das instituições na vida dos indivíduos, deve-se levar em conta a ação do sujeito, dotada de reflexividade, obviamente, e dentro de um processo que está situado em uma temporalidade.

Ações reflexivas podem ser aquelas consideradas como um composto de atitudes comuns aos indivíduos e às instituições em que a reflexividade está presente nos indivíduos nos momentos de tomada de decisão, como as escolhas que ele faz, as suas práticas sociais, dentro de outros aspectos presentes na nossa sociedade.

Então, Giddens traz que provavelmente estamos passando por um período de pós-modernidade, iniciado por volta da década de 80, embora esse termo tenha surgido um pouco antes na área das artes culturais.

A era pós-moderna é marcada pelo rápido crescimento e disseminação da mídia de massa, novas tecnologias de informação, movimentos mais fluidos de pessoas entre fronteiras e nações, surgimento de sociedades multiculturais, dentre outras características. Apesar de ainda ser controverso, a pós-modernidade tem também como característica o fato de ser um período ainda em transição, identificando vários aspectos, principalmente econômicos e sociais, da modernidade, mas com a presença significativa de outros aspectos, muitos relacionados à pluralidade cultural, comportamento social que dificilmente existiu em algum momento da nossa vida humana neste planeta.

Nesse contexto, as pessoas estão mais propícias a viverem de um modo mais aberto e reflexivo. Isso significa que estamos ainda mais constantemente respondendo e nos ajustando às mudanças do ambiente em que vivemos, principalmente com relação a essa evolução tecnológica. As escolhas e motivações que vivemos são todas partes de um processo em curso de criação, reflexividade, recriação e vivência das nossas autoidentidades.

No caso do esporte tradicional, tão inerente à modernidade, quais seriam os desdobramentos deste fenômeno pós-moderno? Existem alguns apontamentos para essa pergunta que eu acabei de mencionar. Um deles está no fato de que as organizações





esportivas e as instituições muitas vezes não conseguem acompanhar a lógica do ritmo da sociedade atual. Outro pode ser identificado na interação de fãs com os esportes e ídolos esportivos, além de novos padrões de interação particularmente relacionados ao uso da Internet.

Provavelmente, o esporte terá que se adaptar a essas novas características e lidar com outras formas de entretenimento, atividades, lazer e competições relacionadas a essa pós-modernidade.

Já o *e-sport*, o esporte eletrônico, é um dos fenômenos mais recentes e totalmente inerentes à pós-modernidade, ou seja, é uma nova maneira de socialização, incluindo novos relacionamentos que existem entre os agentes e a sociedade. Pode ser considerado um novo conceito, baseado em novos estilos de vida, envolvendo os praticantes e diferentes motivações, etc.

Inclusive, a diferenciação que existe entre esporte tradicional e *e-sports* pode trazer uma fuga do esporte tradicional para o esporte eletrônico, em busca de autorrealizações e de potencialização de dados pessoais vinculados ao ambiente virtual e ao ambiente remoto, que muitos de nós só vimos em filmes de ficção.

16:39 Pode-se afirmar, então, que o *e-sport* se apresenta como fenômeno cultural humano que usufrui de novas tecnologias da informação e tem atraído, cada vez mais, pessoas, principalmente jovens, sejam eles praticantes, adeptos ou espectadores. O *e-sport* também atrai patrocinadores e insere-se num espaço anteriormente ocupado apenas pelo esporte tradicional e por canais de mídia tradicional.

Comparar apenas de forma nominal se o *e-sport* é igual ao esporte tradicional é, no mínimo, muito superficial, em minha opinião. Há toda uma complexidade que envolve também as obrigações do poder público em garantir acesso à saúde do cidadão em determinada prática; diferenciação de estímulos que cada jogo eletrônico pode causar na pessoa; e idoneidade de um sistema eletrônico que realmente garanta uma disputa justa ou uma prática justa e sadia entre todos os participantes que estão envolvidos.

Talvez a pergunta que tenhamos que trazer, se me permitem, é a seguinte: qual é o papel do Estado nesse novo fenômeno? Ao mesmo tempo, há alguns fatos que ajudam a responder a essa pergunta e a essa complexidade. Sabemos que o orçamento público relacionado à área do esporte e do lazer é limitado. Apesar das legislações que sustentam de forma positiva e bem o esporte de alto rendimento, boa parte da população brasileira — 46%, para ser mais exato, usando fontes do antigo Ministério do Esporte, não dessa nova retomada — é sedentária. Segundo fontes do IBGE, uma porcentagem significativa das escolas públicas, por volta de 27%, tem estrutura esportiva, ou seja, 73% das escolas públicas não têm estrutura esportiva mínima para a realização de aulas de educação física. Também há dados que mostram a própria estrutura precária das escolas públicas em vários sentidos.

Assim, há dados suficientes para afirmar que boa parte da população brasileira não tem acesso à prática esportiva inicial e não tem muitas opções de atividade física para toda a vida adulta. Temos que lembrar que, feliz ou infelizmente, ainda existe uma base clubista. A base do esporte de rendimento brasileiro são os clubes, mas quem é associado a um clube no Brasil?

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Dr. Leandro, peça que conclua, por favor.

O SR. LEANDRO CARLOS MAZZEI - Sim, vou concluir.

Boa parte da população não tem acessibilidade econômica para se associar a um clube. Concluindo, penso que, quanto ao papel do poder público, existem demais prioridades para o atendimento e demandas da qualidade de vida da população. Quanto ao esporte, há uma série de dados que demonstra que o rendimento vem evoluindo positivamente a partir de algumas legislações específicas, como a Lei das Loterias, o Programa Bolsa Atleta, a Lei de Incentivo, mas ainda há muitos desafios sobre o acesso à prática esportiva e à qualidade de vida por parte da população como um todo.

Mais uma vez, lembro o art. 217 da nossa Constituição, que diz que é dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais como direito de cada um.

Então, talvez seja o caso de discutirmos as prioridades do Governo, identificando demandas da população como um todo, mas sem esquecer também as demandas





específicas de todos os envolvidos com os esportes eletrônicos. Sabemos que esse fenômeno é novo e tem que se olhar com cuidado para a sua legalidade e para a sua prática de forma sadia por parte da população.

Gostaria de agradecer pela minha fala breve e corrida aqui, cuja intenção é trazer mais reflexão sobre o tema. *(Palmas.)*

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Dr. Leandro, pela sua participação.

Vou trazer uma informação para as pessoas que estão nos assistindo. Esta é a Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, cujo Presidente é o Deputado Icaro de Valmir. Eu sou o Relator daquilo que construímos nesta Subcomissão, cujos membros são o Deputado Chiquinho Brazão, do União do Rio de Janeiro; o Deputado Daniel Trzeciak, do PSDB do Rio Grande do Sul; a Deputada Flávia Moraes, do PDT de Goiás; o Deputado Icaro de Valmir, do PL de Sergipe; o Deputado Ismael Alexandrino, também do PSD de Goiás; o Deputado Kiko Celeguim, do PT de São Paulo; o Deputado Luciano Vieira, do PL do Rio de Janeiro; o Deputado Luiz Gastão, do PSD do Ceará; e este Deputado, Márcio Marinho, do Republicanos do Estado da Bahia.

Após ouvi-los, farei agora a minha fala a respeito do tema.

O *e-sport* refere-se a competições de jogos eletrônicos nas quais os atletas, que fazem parte de uma estrutura profissional, são assistidos por uma audiência presencial e *on-line*, através de diversas plataformas *on-line* ou de TV. O sucesso crescente do *e-sport* no Brasil e no mundo é pela proximidade entre os atletas e o público. Quem pratica identifica-se muito mais com um jogador profissional.

Apesar de todo o crescimento dos *e-sports*, ainda não há uma definição nacional sobre o reconhecimento do esporte eletrônico, de fato, como esporte. Alguns países, como China, Japão, Coreia do Sul, Malásia, Rússia e Finlândia, já aceitam o *e-sport* como modalidade esportiva. Diante disso, estamos aqui hoje para discutir sobre esse tema necessário para definir se o esporte eletrônico pode ser considerado modalidade esportiva.

Surgimento do *e-sport*. Não faz muito tempo que se fala em *e-sport*. O número de competições e o interesse do público têm crescido muito nos últimos anos, mas as disputas de *games* já existem há bastante tempo. A primeira competição organizada que se tem notícia foi em 1972, quando a Universidade Stanford organizou as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar, um jogo de combate especial desenvolvido para computador PDP-1. Em 1980, a Atari, fabricante que popularizou o *videogame*, promoveu um campeonato de *Space Invaders*, seu jogo mais popular, que reuniu aproximadamente 10 mil participantes.

Foi a partir dos anos 2000 que os jogos começaram a tomar outra dimensão. Os gráficos dos *games* se tornaram cada vez melhores, mas a verdadeira revolução foi a disseminação da banda larga pelo mundo. Na Coreia do Sul, desde o início do milênio, os *e-sports* são considerados oficialmente modalidades esportivas. Hoje é justamente na Ásia que está o maior mercado de *games* do planeta, com destaque para a China e para o Japão. Os chineses, aliás, investiram 1 bilhão de dólares em um complexo destinado à prática de esportes eletrônicos, na cidade de Hangzhou. Nos últimos 10 anos, o crescimento foi exponencial. Multiplicaram-se as equipes profissionais que pagam seus atletas para representá-las nas competições.

E-sports no Brasil. A transmissão de partida de esportes eletrônicos por canais de *streaming* é um sucesso crescente no Brasil. Só no canal Riot Games Brasil, entre janeiro e junho de 2018, foram 5,7 milhões de horas assistidas. Posso dizer para vocês que, boa parte dessas horas, o meu filho assistiu.

A título de informação, meu filho é um menino de 20 anos, mas já está concluindo o curso de Direito. Inclusive, hoje ele está estagiando no Supremo Tribunal Federal. Posso dizer a

16:43 vocês que o *e-sport* não o atrapalha em absolutamente nada.

16:47 E, ao contrário do que muitos pensam, o público é bastante diversificado. Segundo estudo da Newzoo sobre os fãs e jogadores brasileiros dos *e-sports*, mais da metade, 55%, tem entre 21 e 40 anos de idade. De acordo com a mesma Newzoo, o Brasil só está atrás da China e dos Estados Unidos em números brutos de audiência total. São 7,8 milhões de brasileiros que se enquadram na categoria de entusiastas de *e-sports* por assistirem às competições mais de uma vez por mês.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024

Para empreendedores, trata-se de um enorme universo a ser explorado. Mas, se você pensa em atuar especificamente na área de desenvolvimento de *games*, tenha em mente que se trata de um mercado distinto. Quando o assunto são modalidades profissionais, o mercado é muito competitivo, dominado pelas grandes fabricantes, que faturam muitos milhões por ano.

O mercado brasileiro de *games* e *e-sports* movimentou, no ano de 2021, 7 bilhões de reais. Uma estimativa recente da PwC em sua *Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia* apontou que o valor deve dobrar nos próximos 5 anos, chegando a 13 bilhões de reais em 2026. A Newzoo, maior consultoria especializada nos números desse setor, aponta que, globalmente, o faturamento da indústria, que será de 184,4 bilhões de dólares em 2022, chegará a 211,2 bilhões de dólares em 2025.

Portanto, eu acho, Deputado Icaro, que a Subcomissão acertou muito nesse tema trazido ao debate nesta Comissão. Não dá para fecharmos os nossos olhos para o *e-sport*, que tem crescido de todas as formas. Aqui falaram do *fantasy* e de outras modalidades que existem e têm crescido. Este é o espaço desse debate, Deputado Luiz.

Nós aqui ouvimos as falas de todos que compõem esta Mesa e daqueles que estão participando *on-line*. Eu acho que, a partir dessas falas, Deputado Icaro, nós da Comissão e da Subcomissão vamos buscar fortalecer aqueles projetos que tratam desse assunto tanto aqui na Câmara dos Deputados como no Senado. É papel fundamental e obrigação desta Subcomissão trazer o tema ao debate, mas também trazer realmente a conclusão desses trabalhos.

Eu preparei duas perguntas, que vou deixar para quem puder responder.

De acordo com a Resolução Normativa nº 47, de 26 de maio de 2022, do Conselho Nacional de Imigração, do Ministério da Justiça e Segurança Pública, o atleta estrangeiro de esportes eletrônicos, quando vem disputar uma competição no Brasil, ganha um visto provisório para o exercício de atividade desportiva. Como, então, não falar que os esportes eletrônicos são esportes, se o próprio Executivo Federal, o Governo Federal, assim reconhece o atleta estrangeiro que vem competir no Brasil? Essa pergunta é para o nosso amigo Carlos Villanova, que é o representante do Ministério do Esporte.

16:51 A outra pergunta é a seguinte: o *e-sport* é formatado em competições que acontecem dentro de um *game*, um jogo eletrônico, mas que são disputadas por atletas que têm toda uma preparação em categoria individual ou coletiva. Assim, são competições formadas por atletas que são contratados por clubes, como Flamengo, Corinthians, entre outros, e realizam treinos específicos para disputarem campeonatos que atraem milhões de pessoas em todo o mundo, através da Internet, e cercados por empresas que oferecem contratos milionários, ou seja, as competições seguem os mesmos caminhos do esporte profissional no mundo. Ao não reconhecer — novamente a pergunta vai para o Carlos — o *e-sport* como esporte, não estaria o Brasil na contramão do mundo?

E aí, Carlos Villanova, eu acho que o Ministério do Esporte tem uma responsabilidade muito grande e um papel preponderante em trazer luz a esse tema que nós estamos debatendo aqui.

Então, feitas essas perguntas, eu acho que dá para ouvirmos os três Parlamentares que estão aqui, em seguida, a Mesa responderá às perguntas.

Eu vou passar a palavra, de antemão, para o Deputado Kiko Celeguim, do PT de São Paulo, que tem o tempo de 4 minutos, mais 6 minutos como Vice-Líder da Federação Brasil da Esperança — FE Brasil.

V.Exa. dispõe de 10 minutos para fazer as suas perguntas aos expositores.

O SR. KIKO CELEGUIM (Bloco/PT - SP) - Boa tarde, Presidente Deputado Márcio Marinho. Boa tarde a todos os participantes, aos meus colegas Deputados.

Primeiramente, eu queria agradecer a oportunidade do convite para participar desta audiência sobre um tema muito importante. Eu não queria nem de longe discutir a qualidade do debate, a exposição de cada um dos companheiros, até porque vocês são, certamente, muito mais conhecedores do tema do que eu. A experiência que eu tenho no esporte é como gestor público. Eu fui Prefeito de uma cidade na grande São Paulo e agora como Parlamentar fico feliz em poder fazer parte de uma discussão importante como essa. Eu queria saudar a indústria dos *games* no Brasil, do *e-sport* de um modo geral, pelo quanto ela rende em dividendos para o nosso País, o quanto ela é importante na geração





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

de emprego, o quanto ela é importante para o entretenimento, o quanto ela é importante para o treinamento. Algumas categorias esportivas, inclusive, usam *games* e simuladores para melhorar a sua capacidade na competição. É o caso, por exemplo, do automobilismo e de outras tantas modalidades. E queria saudá-la pela importância que tem no aspecto educacional, pois quantos e quantos alunos do nosso País, alunos com alguma dificuldade cognitiva ou física usam da ferramenta dos *games* para ter acesso ao aprendizado de modo geral. E eu queria saudá-la pelo crescimento rápido e expansivo que tem tido no País.

Então, eu acho que temos que observar esse debate sob dois aspectos, na minha humilde opinião. Primeiro, pelo vetor econômico. Infelizmente, o que foi construído nesse vetor nos últimos anos no Brasil foi, simplesmente, uma política de isenção de impostos de importação. Obviamente, isso facilita o acesso de milhares de pessoas à compra de produtos, que, no entanto, são produzidos no estrangeiro, e não necessariamente geram emprego e renda aqui no Brasil.

16:55 Falta ao Brasil, observando esse potencial econômico, ter uma política industrial de investimento, de fomento e de organização tributária para poder incentivar esse esporte. Hoje, no Brasil, o tributo está lá em cima, porque não se trata de uma atividade considerada pela nossa Constituição produção elementar, fundamental. Portanto, o tributo ainda é muito acima da média de modo geral. Países que foram dados como exemplo, como é o caso da China, do Japão, da Coreia, cresceram porque o Estado enxergou nesse vetor da economia uma estratégia de desenvolvimento de geração de renda, emprego, e por isso são vanguardistas e exportam produtos, tecnologia e conhecimento para o mundo todo.

Mas nesse debate aqui na Comissão, Deputado, eu tenho uma preocupação. Na exposição do Carlos, ele colocou no final que o Ministério entende que esse tema tem que ser levado para o Governo de maneira holística, ou seja, não se trata só do reconhecimento do *e-sport* como esporte no Brasil, em que pese muitos países já terem avançado nesse tema e países de Primeiro Mundo inclusive já o terem reconhecido. É claro que eu não sei dizer em qual grau de detalhes e creio que temos que observar isso e regulamentar, porque não podemos admitir que a mesma empresa que produz um jogo, um *game* relacionado ao *e-sport*, produza, por exemplo, um *game* que está hoje na primeira página de todos os jornais porque fala sobre escravidão.

Não sei se o Deputado Luiz Lima viu— está nos jornais hoje —, mas o Google inclusive tirou da plataforma de venda um *game* que estimula e ensina como escravizar um ser humano.

Então, nós temos que separar uma coisa da outra. Não pode uma indústria dedicada a um setor tão inclusivo, como é o caso do esporte, também se dedicar a produzir, a vender, a incentivar um *game* com esse teor. E não é só isso, mas também a violência que observamos, por exemplo, no caso de Blumenau, em que o rapaz pulou o muro da escola, porque estava participando de um jogo virtual. É bom separarmos essas duas questões para não tumultuar o debate.

Mas o que me preocupa ao reconhecermos e incluirmos *e-sport* é o orçamento do esporte no Brasil, que é muito pequeno: representa 0,05 % do PIB. Se o compararmos com qualquer um dos países citados aqui, veremos que ele é ínfimo. Nós estamos falando de pouco menos de 2 bilhões de reais. E os últimos anos foram de muitas conquistas para os nossos atletas, com legislações que permitiram o ingresso de novos recursos no dia a dia da prática esportiva. É o caso da Lei de Incentivo ao Esporte, na qual as empresas, em função de isenções tributárias, investem em atividades esportivas, patrocinam campeonatos, competições, atletas. E há o Bolsa Atleta, que é uma ferramenta fundamental.

Então, eu quero tentar entender — e já vai uma pergunta para todos os debatedores aqui — se há intenção, por parte do Governo Federal, de dar acesso a essas linhas de financiamento, caso haja o reconhecimento do *e-sport* como esporte, porque nós vamos dar acesso a mais um setor para disputar o mesmo dinheiro. Agora, a diferença é que o setor de vocês tem um tíquete médio muito alto, ou seja, para uma empresa qualquer que seja é muito mais rentável atrelar a marca dela a uma competição de esporte, porque quem pratica tem muito mais dinheiro para comprar os produtos, do que uma competição





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

que acontece nos morros cariocas ou na periferia de São Paulo. A nossa preocupação é esta: se o que move esse reconhecimento é meramente participar desses projetos de lei de incentivo. Aliás, quero perguntar ao representante do Ministério se já houve algum tipo de demanda nesse sentido para o Ministério do Esporte, para entender se estamos falando de mais um mercado disputando o pouco dinheiro que há a disposição dos nossos atletas, da prática esportiva, de um modo geral.

Preocupa-me, porque, quando falamos de um esporte tradicional, ninguém é dono do direito autoral do voleibol ou do basquetebol ou do futebol, mas as empresas que desenvolvem os jogos são donas dos seus respectivos direitos autorais. Portanto, as competições se dão em função disso. São as empresas que escolhem os jogos; são as empresas que escolhem as competições; são as empresas que vão escolher quem participa das competições.

Portanto, na medida em que vocês esperam reconhecimento do poder público, é preciso que haja uma coordenação independente, como existe em todos os esportes, confederações e federações, para regular isso, para que isso não seja um instrumento complementar à indústria de produção de *gamers*. Ou seja, eles produzem, têm direito de receber os seus direitos em razão do que investiram, mas há o processo de competição, de organização da sociedade, de incentivo da participação de crianças, jovens e adultos, porque, a partir do momento em que o Estado passa a incentivar, um volume maior de pessoas passa a participar de competições, organizadas ao bel-prazer das próprias empresas.

Eu vejo isso com preocupação, e é muito pertinente discutirmos essa regulamentação, Presidente Luiz Lima, no âmbito do Parlamento, não para impedir, mas para colocar os pingos nos is, para que o crescimento da indústria respeite os valores colocados pelo Rafael, da amizade, da competição, que são os valores dos esportes olímpicos, dos esportes tradicionais, de modo geral.

Apresento essas perguntas de modo geral, demonstrando a minha preocupação. Não sou contra a inclusão. Acho que o mundo moderno, a vanguarda mundial nessa área está partindo para esse reconhecimento de inclusão, mas, objetivamente, precisamos entender quais são os interesses de curtíssimo prazo e principalmente os compromissos da indústria, das confederações, das federações, do Parlamento e do Governo, de modo geral, para que organizemos e estabeleçamos uma política pública, não só para a melhoria e o crescimento da indústria, mas também para a prática saudável e solidária de mais essa vertente.

Muito obrigado.

Um grande abraço a todos! (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Deputado Kiko Celeguim.

É importante a participação de V.Exa.

Passo a palavra, com a complacência do Deputado Icaro de Valmir, ao nosso Presidente Luiz Lima, para fazer a sua intervenção.

O SR. LUIZ LIMA (PL - RJ) - Obrigado, Deputado Márcio Marinho.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Só um minutinho, Deputado Luiz Lima.

O SR. LUIZ LIMA (PL - RJ) - É claro.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Quero registrar a presença da ex-Deputada Rosinha da Adefal, que está presente aqui. Hoje, ela está na CBCP, mas sempre está participando da nossa Comissão.

Concedo a palavra ao Deputado Luiz Lima.

16:59 V.Exa. tem 3 minutos.

17:03 **O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Presidente Márcio Marinho, muito obrigado pela oportunidade.

O Deputado Kiko Celeguim foi muito feliz nas suas observações. Eu tive a oportunidade de conhecê-lo Prefeito enquanto Secretário Nacional de Esporte, entre 2016 e 2017, quando fui visitar um Centro de Iniciação Desportiva e pude dar aula de natação à época para os alunos da Prefeitura de Franco da Rocha. Foi muito bacana. Estamos em lado oposto na política, mas eu pude presenciar um Prefeito muito preocupado com o esporte sendo pilar





da educação.

Deputado Kiko, o senhor foi muito feliz. O esporte eletrônico atinge várias áreas, como a área educacional, a área competitiva, a área de entretenimento.

Você foi muito feliz, Carlos, quando falou da possibilidade de a Lei de Incentivo ao Esporte incluir o *e-sport*, se vai ou não haver conflito. Eu sou muito aberto ao livre mercado, embora tenha críticas a fazer à Lei de Incentivo ao Esporte como a Lei de Incentivo à Cultura, porque ficamos só naquela coisa de *show*, de competição, e deixamos de aportar recursos das empresas para a manutenção da educação esportiva, competitiva e educacional. Vemos muito investimento em competições apenas, e não em grupos de treinamento.

Mas o que me chama a atenção no esporte eletrônico, independentemente dos valores que são negociados, do volume de recursos, é justamente a força do esporte eletrônico em unir pessoas. Parece que o Rafael mencionou isto. A FIFA e o Comitê Olímpico Internacional possuem mais membros do que a ONU. E, certamente, o esporte eletrônico é inevitável. As percepções humanas são sempre diferentes, de acordo com a época.

Então, quando a Ministra Ana Moser fez aquela declaração no início do ano, ela não fez isso por mal. Eu particularmente gosto muito da Ana, que foi atleta olímpica. Somos da geração dos anos 80 e 90, quando não existia essa percepção, mas o fato é que é esporte, sim. O atleta de alto rendimento eletrônico tem que estar bem física, mental e espiritualmente, tem que estar em equilíbrio para atingir a sua *performance*. Então, é inevitável incluir essa modalidade. Estamos falando de milhões de jovens, de milhões de praticantes, de pessoas de países diferentes que jogam e interagem.

O Vini Jr. sofreu uma agressão na Espanha nesse final de semana de racismo, e a Câmara dos Deputados queria até notificar a FIFA, porque a FIFA possui 211 membros. O esporte serve justamente para unir, e essas questões abordadas pelo Deputado Kiko são muito importantes. Eu não vejo problema em o esporte eletrônico disputar mercado com os esportes convencionais. Cabe à empresa escolher em que ela vai investir. Eu sou muito aberto em relação a isso.

Eu tenho duas perguntas, que serão bem rápidas, Presidente Márcio.

Eu gostaria de perguntar ao Paulo ou ao Rafael o seguinte: qual o ganho para o *e-sport*, caso ele venha a ser regulamentado pelo Ministério? Quais os benefícios para os atletas? O que os eventos podem lucrar? O que vocês podem dar em contrapartida para a sociedade em termos do que falou o Deputado Kiko falou — educação, entretenimento, esporte —, caso vocês venham participar de uma Lei de Incentivo ao Esporte?

E faço uma pergunta ao Sr. Carlos Villanova: quais as dificuldades hoje e entraves que a pasta vê na regulamentação do *e-sport*?

Era isso. Obrigado.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, meu amigo, Deputado Luiz Lima, pelos seus questionamentos.

Passo a palavra agora ao Deputado Icaro de Valmir.

17:07 Deputado Luiz Lima, o Deputado Icaro de Valmir é um Deputado de 22 anos, novinho. V.Exa. e a Ministra Ana Moser são atletas da década de 80 e de 90 — eu nasci em 1970. V.Exa. é bom na água; eu sou bom no campo, no futebol, no Cabofriense. O Deputado Icaro é bom no teclado. Mas isto é que é bom, cada um tem a sua experiência, e vamos construir aqui justamente uma matéria importante. Espero que o Carlos com a nossa Ministra Ana Moser possam nos ajudar, porque o nosso objetivo não é, de forma alguma, afrontar o Ministério, mas fazer com que o Ministério também fique atento a essa modalidade, Deputado Luiz Lima, que a cada dia cresce. Isso é inevitável. Neste momento, milhões de pessoas estão com seus *smartphones* em mãos, em casa, jogando. Deputado Icaro, V.Exa. dispõe de 3 minutos.

O SR. ICARO DE VALMIR (PL - SE) - Muito obrigado, Sr. Presidente, nosso Relator da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos.

Fiquei muito feliz aqui ao ouvir as colocações do Deputado Kiko Celeguim e do nosso Presidente, Deputado Luiz Lima, que trouxeram várias coisas importantes. Vemos que os esportes eletrônicos não estão apenas no tecladinho, no controle, no telefone ou algo assim. Eles estão na educação, estão dentro do mercado, tendo vários investimentos, entre outras coisas.





Como o nosso grande Paulo Ribas nos passou, o Brasil é o terceiro maior mercado do mundo. Hoje não exploramos esse mercado. Imaginem se começássemos a explorá-lo! A China, os Estados Unidos, a Alemanha, entre outros países, já exploram esse mercado e conseguem lucrar muito diante disso, porque é um setor que cresce bastante e que só tende a crescer.

Como o grande Paulo também falou, algumas profissões só vão existir daqui a 50 anos. Então, vemos esse setor tendo profissões realmente dedicadas a esse ramo.

Observando vários times, como o próprio Flamengo, o INTZ, o SKT T1, que é um time da Coreia do Sul, por exemplo, vemos que o campeonato mundial de League of Legends, que é um tipo de jogo, paga um prêmio de 5 milhões de dólares para um time de cinco jogadores. Se brincar, é maior que o orçamento do Ministério.

Eu até peguei um dado aqui do próprio Ministério do Desenvolvimento, Indústria, Comércio e Serviços, que mostra que, de 2019 a 2022, anos da pandemia, o comércio eletrônico brasileiro movimentou cerca de 450 bilhões de reais dentro do Brasil. Ele só cresceu diante da pandemia, porque muitas pessoas não podiam sair de casa e tinham esse entretenimento para se distrair.

17:11 Diante disso também, a plataforma do Youtube, a plataforma Twitch e várias outras plataformas começaram a crescer, e essas pessoas tendiam a querer essa profissão, porque viram que estava inexplorada, não estava sendo usufruída por pessoas. Então, elas estão ocupando esse espaço.

Então, queremos apenas a regulamentação, para, dessa forma, ver se conseguimos desenvolver esses jogadores, essa profissão e tudo o mais. Os times competitivos — já vou terminar, Presidente —, além de ter os seus jogadores, que são os principais, que são os que fazem esse movimento, têm um psicólogo, um nutricionista, um preparador físico e profissionais de outras áreas que abrangem todo o time. Como falamos, o pessoal tem um contrato, tem de ficar jogando 8 horas no computador, mas tem que parar para ir à academia. Realmente, se a pessoa ficar mais de 8 horas sentada jogando, a visão não aguenta, o próprio corpo da pessoa não aguenta.

Basicamente, o que queremos dentro desta Subcomissão? Queremos ver o que o Governo pensa sobre os esportes eletrônicos e qual é a possibilidade de vermos essa inclusão no Brasil, para pegarmos esse mercado que está tão inexplorado no nosso País.

Muito obrigado, Presidente. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Então, vamos à resposta da Mesa.

Queria passar ao Sr. Carlos Villanova, para começar respondendo a algumas perguntas.

Só peço que deem um ganho no microfone dos apresentadores, por favor.

O SR. CARLOS LUÍS DUARTE VILLANOVA - Para falarmos alto, porque a chapa está quente.

Srs. Deputados, muitíssimo obrigado pelas perguntas. Desde o início, quero lhes dizer que fiquei contentíssimo com a possibilidade de nós termos essa conversa aqui.

Desde que cheguei ao Ministério do Esporte, há 2 meses, tenho ouvido sempre uma série de comentários, lado a lado, a respeito do *e-sport*. Fica sempre aquela conversa que parece uma fofoca, porque uns falam lá, outros falam cá. Poucas são as oportunidades de fazermos o que estamos fazendo aqui, que é, de fato, trocar opiniões, trocar informações, mesmo que elas não sigam a mesma direção, de início. Mas o objetivo desta Casa, o objetivo do Governo, que eu represento, é chegar a uma conclusão que nos permita, como eu disse na minha intervenção, elaborar políticas públicas que deem conta dos jogos eletrônicos na sociedade brasileira. É disso que estamos falando.

Depois desse pequeno preâmbulo, eu vou rapidamente tentar abordar alguns assuntos. Se eu esquecer alguma coisa, por favor, vocês me cobrem.

Primeiro, o Deputado Márcio Marinho falou da questão dos vistos no Ministério da Justiça. Ele questionou se há uma contradição no fato de vistos de atleta serem concedidos a estrangeiros que entram no Brasil. Eu não vou dizer ao senhor que há uma contradição. Claramente isso é curioso, é uma surpresa, mas não há uma contradição por parte do Ministério do Esporte, por parte do Governo em dizer que eles não são atletas, porque não há ainda, no Governo, essa opinião.

Como eu mencionei na minha intervenção, o que há é um grupo de trabalho interministerial





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024

que foi formado justamente para que nós decidamos o que fazer com o tema de maneira geral. Mas a própria colocação, a própria contradição denota que há alguma desinformação, alguma bateção de cabeça, razão por que é preciso conversar a respeito disso. O Ministério da Justiça está no grupo de trabalho. E eu imagino, desde agora, que uma das primeiras questões que vão ser abordadas é esse tipo de informação. Essa é uma razão adicional para que nós tenhamos a discussão em âmbito interministerial.

Claro, a ideia de contradição nasce da menção do Deputado Luiz Lima à declaração muito categórica da Ministra Ana Moser, no início de sua gestão. Oscar Wilde tinha uma frase muito boa: *"Não há uma segunda chance para causar uma boa primeira impressão"*. Objetivamente, é disso que se trata agora, porque a Ministra, sistematicamente, tem dado declarações a respeito disso, dizendo que está totalmente aberta à conversa, razão por que ela propôs à Secretaria-Geral o grupo de trabalho justamente para discutir essa situação, para discutir qual é o papel, qual é o lugar dos jogos eletrônicos na sociedade brasileira.

Então, o grupo de trabalho vai tratar disso. A contradição, se há, vai ser sanada. O nosso objetivo, o do Governo, é justamente fazer isso. Podem dizer: *"Ah, nós estamos na contramão por causa do não reconhecimento"*. Nós ainda não nos posicionamos pelo não reconhecimento ou pelo reconhecimento. Nesse sentido, talvez nós estejamos numa certa vanguarda, porque se trata de um país com as dificuldades que têm o Brasil, com as desigualdades que têm o Brasil, com os problemas que nós enfrentamos hoje, reformatando o Ministério, que não existia até alguns meses atrás. E já fomos capazes de criar um grupo de trabalho, novamente, por sugestão da Ministra do Esporte, para tratar desse assunto. É importante entendermos que isso, na verdade, não é contramão, é uma certa vanguarda. Eu sei que, em outros países, isso já foi resolvido. Mas, como mencionou o Deputado, quais são os outros países com mais de 0,5% do Orçamento da União destinado ao esporte?

O cobertor é curto para caramba, e temos que fazer um monte de coisas que — desculpem a franqueza — não vinham sendo feitas como deveriam. O Governo está fazendo um enorme esforço. O Presidente Lula determinou à Ministra Ana Moser o desafio hercúleo de reformatar, de refundar o esporte com os recursos que há, fazendo mais do que aquilo que já vinha sendo feito ao longo dos anos. E tem havido algum mérito, porque nós temos recebido cada vez mais medalhas nos esportes de alto rendimento. Mas o desafio dela, passado pelo Presidente, é o de fazer com que a população brasileira, em todos os seus níveis — terceira idade, jovens, crianças —, volte a fazer ou passe a fazer atividades físicas.

Foi mencionado por alguns Deputados o fato de que cerca de 40% da população não praticaria atividades físicas, estaria no sedentarismo. Há pesquisas recentes do *Valor Econômico*, se não me engano, que dizem que autodeclaradamente 80% da população brasileira se considera sedentária. Isso é uma lástima! Isso é um horror! Nós temos que nos preocupar em colocar toda essa população em atividade física.

Aí eu passo para a segunda questão abordada por alguns Deputados. O dinheiro que, eventualmente, há hoje no esporte, é suficiente? É claro que não! Ele vai ser destinado ao *e-sport* se nós o considerarmos um esporte como os tradicionais? É possível!

Essa discussão os senhores legisladores precisam ter muito em conta quando formos

17:15 avançar nela. Novamente, digo que o cobertor é curto.

17:19 O dinheiro destinado ao alto rendimento, segundo determinação do Presidente Lula à Ministra Ana Moser, também tem que ser usado para tirarmos a sociedade do sedentarismo e levarmos cada um dos brasileiros à prática do esporte. É claro que aí fica uma provocação: o *e-sport* pode nos ajudar com isso? Eu creio que sim. Acho que essa discussão pode ser feita aqui. Mas não é um dado da realidade. Sim, o dinheiro que está lá é curto. Se ele for usado em outro lugar, não vai estar na ponta para ajudarmos as populações mais carentes a começarem a praticar esporte, para ajudarmos a terceira idade a sair do sedentarismo, para garantirmos que a sociedade brasileira envelheça, porque está envelhecendo, com saúde. Esse é um elemento muito importante que nós temos de considerar.

Quanto à Lei de Incentivo ao Esporte, mencionada pelo Deputado Kiko, o dinheiro está lá, é aquele. Se nós vamos dar esse dinheiro para incentivar o esporte clássico, isso vai





impactar a sociedade a fazer atividade física? Isso é uma coisa. Se o tirarmos de lá e o colocarmos no *e-sport*, ele vai ajudar, lá na ponta, a sociedade a se manter mais *fit* — usando uma expressão em inglês —, mais em forma, a envelhecer melhor, a ser uma sociedade mais íntegra, aquilo que nós queremos que o Brasil se torne no futuro? Essa discussão tem que ser feita, sobretudo pelos senhores, mas também por nós. O grupo de trabalho vai discutir esse tipo de argumentação.

O Deputado perguntou quais seriam os entraves no Ministério do Esporte para a regulamentação do *e-sport*. Acho que não há entraves, até porque essa não é uma decisão do Ministério do Esporte. Essa é uma decisão do Governo, na medida em que nós estamos falando de qual vai ser a posição do Governo brasileiro em relação a isso. A decisão vai ser tomada em comum acordo entre todos os Ministérios que eu elenquei. Os senhores se lembrarão.

É importante ressaltar que os públicos de interesse, as confederações, os senhores que estão aqui serão convidados a participar das discussões. Isso não é um clube do Governo, digamos assim, para decidir o que vai ser feito. Serão levados em consideração os públicos de interesse. É uma decisão de governo. O que lá tiver vai acontecer. Agora, os entraves virão de onde? Do cobertor curto. Talvez nós tenhamos que conversar, não só nesta como em outras Comissões desta Casa, sobre o aumento do orçamento do Ministério do Esporte.

Na média dos países europeus, só a título de comparação, 0,5% dos orçamentos é destinado ao esporte. Isso é 10 vezes mais que no Brasil. Antes que os senhores digam que se trata da Europa e que lá eles são riscos, em outras áreas de governo, o nosso orçamento se equivale razoavelmente ao que é destinado na Europa. Então, por que não dar mais dinheiro para o esporte, sobretudo pensando que a Ministra Ana Moser defende, por instrução do Presidente da República, a instrumentalização do esporte como ferramenta de promoção e desenvolvimento social? É disto que nós estamos falando: de saúde, de educação. A Ministra diz isto sempre: o tripé é educação, saúde e esporte. Essas três coisas andam juntas. Onde entra o *e-sport* aí? Esse é o nosso desafio criativo.

Eu vou fazer uma provocação aos meus colegas. Não é só dizer que *e-sport* é esporte. Eu sei que vocês pensam assim. Senão, não estariam aqui defendendo isso. Mas porquê?

17:23 O colega aqui, por exemplo, falou a respeito dos *fantasy sports* e mencionou os técnicos de times digitais, digamos assim, daquela competição. Eu fiquei aqui pensando comigo: os técnicos de futebol, vôlei e basquete não são considerados atletas no esporte tradicional? Por que não seriam no *e-sport*? É uma provocação.

O colega David, do GDF, mostrou aqui um projeto interessantíssimo. Eu fiquei encantado de ver o engajamento das crianças. Ele mencionou a história do cara que não sabe praticar esporte, ou que não tem o ímpeto para fazer aquilo, ou que não tem o interesse. A Ministra menciona muito isso, até porque ela foi atleta de alto rendimento, como o Deputado, e sabe do que eu estou falando.

Os meninos bons, as meninas boas, as excepcionais, os excepcionais, rapidamente o professor coloca essas pessoas para praticarem mais. Mas o sujeito que, às vezes, tem o pé chato, ou não tem "saco", não tem ímpeto, não tem animação, por vários motivos, não faz nada. É desse cara que o Ministério do Esporte da Ministra Ana Moser quer dar conta, para levá-lo a uma atividade física, para integrá-lo à sociedade. De que maneira o *e-sport* pode fazer isso? Esse tipo de diálogo que nós temos que empurrar. É isso que eu acho que agregará informação e aproximará o *e-sport* do esporte tradicional.

Eventualmente, chegaremos à conclusão de que, sim, estamos falando, digamos, do mesmo animal, do mesmo *ethos*. Mas, se só dissermos que é ou não é, vamos ficar numa discussão de clube do bolinha: "*Não, para mim não é.*" "*Ah, para você é.*" "*Ah, deixa o COI reconhecer.*" Ora, o Comitê Olímpico Internacional é de uma esperteza exemplar. Há muito tempo, eles colocam os jogos eletrônicos ao lado deles. Talvez porque tenham concluído isto que os senhores estão mencionando, que, de fato, é um esporte. Mas os jovens fazem o que quando não estão treinando? Praticam jogos eletrônicos.

Certamente, os Deputados, nos seus momentos de lazer, quando não estavam treinando que nem doidos, jogavam um pouco de *videogame*, porque é algo que dá para fazer, não compromete o preparo físico. É natural a associação. Vamos levar essa associação a outra dimensão, de maneira a levar para a sociedade como um todo benefícios inequívocos? É





esse o nosso desafio. É esse o desafio dos legisladores aqui e do Governo naturalmente. Desculpem-me por estar me estendendo um pouco, mas foram muitas considerações. Eu ficaria mais 2 ou 3 horas falando aqui naturalmente.

O Deputado Icaro perguntou se o Brasil não explora esse mercado. Eu acho que um dos nossos desafios não é aumentar a exploração do mercado. O mercado aqui é muito explorado. A questão é como domar essa exploração, como balizar e criar regras para essa exploração. Esse é o nosso desafio. Temos muita exploração, talvez além até do que percebamos. Nós esbarramos nas questões das apostas, sobre as quais ouvimos comentários muito enviesados nos últimos dias. Esbarramos em questões do uso devido ou indevido de imagem, na banalização dos dados, como mencionei na minha apresentação, na monetização dos dados. Isso tudo já está dado, já está no nosso mundo. De que maneira vamos legislar sobre isso? Essa é uma discussão que vai muito além de ser ou não ser esporte e que vai ser naturalmente abordada pelo grupo de trabalho interministerial.

Deixem-me dizer a verdade para os senhores. O Presidente Lula colocou, nas costas da Ministra Ana Moser, uma tarefa hercúlea, que é fazer o esporte para todos, para todas as faixas etárias, para melhorar a saúde, a educação e a integração social de toda a sociedade brasileira. Não podemos cair na esparrela de fazer desse trabalho hercúleo uma caminhada de Sísifo, em que levamos pedra morro acima, e ela cai nas nossas costas todo dia. Temos que nos unir e aproveitar a oportunidade de termos, à frente do Ministério do Esporte, uma atleta que entende que o esporte de alto rendimento, embora tenha o seu papel, não cumpre toda a função social de instrumentalização do esporte como ferramenta de transformação social. Ela quer investir nisso. O desafio importante é como fazer o *e-sport* ajudar nessa difusão da atividade física como um fomentador da saúde, da inserção? Vivemos hoje num país cindido. De que maneira o esporte e o *e-sport* podem nos ajudar a lembrar que, acima de tudo, somos brasileiros e queremos coisas semelhantes, somos apaixonados por coisas semelhantes?

17:27 Eu não vou me estender mais, Sr. Deputado.

Muito obrigado.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Carlos.

O SR. KIKO CELEGUIM (Bloco/PT - SP) - Deputado, quero só fazer uma consideração. Eu estou com um horário muito curto e preciso realmente sair. V.Exa. sabe que estou aqui desde o início.

Eu queria reforçar a minha pergunta, Carlos: há notícia da tramitação de algum pedido de incentivo para evento ou para atleta de *e-sport* hoje?

Peço desculpas, porque depois vou precisar sair.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Está bem. Eu entendo.

O SR. CARLOS LUÍS DUARTE VILLANOVA - Sr. Deputado, perdoe-me. Foram tantas as colocações que me esqueci da sua consideração.

Sim, essa é uma questão central. Existem pedidos relacionados à Lei de Incentivo ao Esporte no Ministério, um sem-número de pedidos já foram feitos. Alguns incentivos foram concedidos. Existe uma tramitação natural, e, se é lei, isso é cumprido, naturalmente. O que foi aprovado foi aprovado.

Agora, é necessário — e esta é uma questão direcionada aos Srs. Deputados — que nós levemos em consideração exatamente isto: esse dinheiro da Lei de Incentivo é um dinheiro finito, que sai de um cofre só. Se ele sai para Chico, talvez não saia para Francisco, já que ele é finito. E, como o senhor mesmo disse, às vezes, é muito mais fácil incentivar uma iniciativa motivadora, que cativa, que impacta. E faço uma pergunta faço aos senhores e aos colegas envolvidos com o esporte aqui: e isso é preciso?

Eu faço a provocação final e peço ao senhor que me perdoe: por que é preciso ser reconhecido como esporte? Qual é a razão essencial disso? O mais importante não é nós termos uma quantidade substantiva de políticas públicas que respaldem o bom funcionamento dos jogos eletrônicos, de maneira a atender às necessidades da sociedade, de maneira a responder às demandas da sociedade e das instituições associadas ao *e-sport*, aos jogos eletrônicos? É preciso, de fato, caracterizá-los? É preciso que os jogos eletrônicos passem a concorrer com o esporte tradicional e com esse tipo de atividade





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

física?

É de atividade física que nós precisamos, é de chegar à ponta que nós precisamos, é de melhorar a qualidade de vida do brasileiro que nós precisamos.

Essa é uma ponderação que eu faço aos colegas.

Gostaria de deixar essa provocação.

O SR. LUIZ LIMA (PL - RJ) - Obrigado.

Deixe-me só fazer uma intervenção aqui.

Existe até hoje uma...

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Deputado Luiz, eu ia passar a palavra para o Deputado Prof. Paulo Fernando.

O SR. LUIZ LIMA (PL - RJ) - É porque o assunto era...

Cito a capoeira, por exemplo. A capoeira é cultura ou esporte? Existe esse entrave. Então, essa decisão, em se tratando de Lei de Incentivo ao Esporte e Lei de Incentivo à Cultura...

17:31 Você falou muito bem, Carlos, foi muito explicativo, foi muito bem mesmo. Mas, quanto a essa decisão, se é uma lei de incentivo ao esporte, investe quem quer. Não é o Estado que vai dirigir ou não esse recurso, que é um recurso privado, de renúncia fiscal. Se partirmos dessa premissa, pode-se dizer: *"Poxa, a natação é mais importante do que o xadrez. A natação é mais importante do que o nado sincronizado"*. Aí já é outro ponto.

Aonde queremos chegar? A Lei de Incentivo aumentou de 1% para 2%. Nós dobramos o poder de captação. Então, temos que chegar a essa conclusão aqui, porque esse meio tem muito recursos financeiros, sim, mas isso não pode ser justificativa que o impeça de participar em igualdade, porque é o mercado que manda, é a sociedade que manda. Se a Coca-Cola quiser investir no esporte eletrônico, por que vamos impedi-la? Esse é um exemplo.

Muito obrigado.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Deputado Luiz. Eu o entendo. Mas veja tanto a exposição do Deputado Kiko quanto a explicação do Carlos. Não podemos esquecer a revolução tecnológica pela qual o mundo todo está passando. Não dá para a vivermos hoje como vivíamos 30 anos atrás.

Deputado Prof. Paulo Fernando, V.Exa. tem 3 minutos para fazer sua exposição.

O SR. PROF. PAULO FERNANDO (Bloco/REPUBLICANOS - DF) - Sr. Presidente, Deputado Márcio Marinho, meu colega de bancada do Republicanos, a quem cumprimento pela iniciativa, meu diletíssimo amigo Deputado Luiz Lima...

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Quero dizer que V.Exa. está muito bonito hoje.

O SR. PROF. PAULO FERNANDO (Bloco/REPUBLICANOS - DF) - Obrigado. Minha esposa também achou. *(Risos.)*

Eu não poderia deixar de participar desta audiência, porque eu sou membro desta Comissão. Cheguei ao final por estar em outro compromisso.

Quería cumprimentar o David Leonardo, representante da Secretaria de Estado de Esporte e Lazer, que fala em nome do Deputado Júlio Cesar, o nosso Secretário, de quem eu sou suplente e a quem parabeno pelo trabalho que vem desenvolvendo.

Como eu tenho quatro filhos adolescentes, este é um assunto que me chama bastante atenção. Eles brincam com aqueles *games*, jogam com outras pessoas no *fantasy sports*.

Há a possível regulamentação do segmento de jogos eletrônicos, da indústria de *games*, gerando emprego, receita e profissionalização. Eu falo na condição de advogado. O Deputado Márcio Marinho é especialista nos direitos do consumidor ligados a isso.

Quanto à proteção dos jovens, há uma classificação no CID — Código Internacional de Doenças para o transtorno de *games*, ou seja, o gaming disorder, que se refere àqueles jovens que preferem os jogos a qualquer outro interesse na vida. Na condição de advogado, eu já vi decisões judiciais de curatela de pessoas por interdição judicial, em face do vício em jogos, e também de ludopatas, que são as pessoas viciadas em jogo, no caso dos jogos de aposta, de tal sorte que considero de capital importância esse assunto, inclusive a possível não regulamentação da atividade.

Então, cumprimento os meus colegas pela iniciativa.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Deputado Paulo.





Passo a palavra ao Rafael, para também responder aos questionamentos dos Parlamentares feitos à Mesa.

O SR. RAFAEL MARCHETTI MARCONDES - Vamos lá! Foram feitas bastantes questões aqui. Vou seguir a ordem.

Em primeiro lugar, responderei aos questionamentos trazidos pelo Deputado Kiko. Ele traz particularmente a questão que acabamos de tratar sobre a relevância ou não da Lei de Incentivo para os esportes eletrônicos. Eu posso falar em nome do setor que eu represento, que é o *fantasy sports*. Obviamente, qualquer incentivo sempre é bem-vindo, porque ele fomenta a atividade, fomenta o crescimento, mas isso não é uma demanda do setor de *fantasy sports*. Eu falo isso abertamente, porque o setor anda pelas próprias pernas.

Na gestão passada, chegamos a conversar com o Ministério do Esporte para tentar entender qual era a posição do Governo sobre os esportes eletrônicos. Curiosamente, a orientação que nos foi dada era para que pleiteássemos verba via Lei de Incentivo ao Esporte, porque assim, indiretamente, seríamos reconhecidos como esporte. Na ocasião, salientamos que a posição da Associação Brasileira de Fantasy Sports não é pela obtenção de recursos, porque entendemos que há setores que precisam mais dos recursos do que o nosso. O nosso posicionamento foi no sentido de dizer que esse caminho não se mostra necessário para nós.

Conhecemos a escassez de recursos do Ministério do Esporte. Acho que o caminho não é segregar, tirar o esporte eletrônico dos esportes, da Pasta do Esporte, porque um gera engajamento para o outro, um gera oportunidade para o outro, um gera envolvimento e interesse do jovem pelo outro. O esporte eletrônico gera interesse do jovem pelo esporte tradicional. Acredito que o esporte eletrônico venha para somar, não para dividir. Então, com relação à questão da verba, eu trago essa percepção do setor de *fantasy sports*. Não estou autorizado aqui a falar por outros setores dos esportes eletrônicos.

O reconhecimento formal, sim, é importante, porque, como bem falou o Deputado Paulo, por vezes, existe uma confusão entre esporte eletrônico e apostas. Existe essa confusão por parte do grande público, que não entende que o esporte eletrônico é uma novidade, é uma tecnologia. Então, esse reconhecimento, essa chancela do poder público é, sim, importante para mostrar que o esporte eletrônico é algo positivo e que não deve ser tolhido ou impedido. Essa confirmação, essa certificação é sempre importante. Se a certificação não fosse importante, ninguém se casaria. O casamento, no fim das contas, é um reconhecimento. E o que o esporte eletrônico busca? Busca um reconhecimento.

Então, estou trazendo aqui uma curiosidade. O setor de *fantasy sports* não briga por mais recursos. Entendo que a briga não deve ser por tirar o esporte eletrônico da Pasta do Esporte, e sim por mais recursos para essa Pasta, que é uma garantia constitucional para todo cidadão brasileiro, como foi colocado anteriormente aqui.

O segundo ponto levantado pelo Deputado Kiko tratou abertamente da organização dos eventos. Nós do setor de *fantasy sports*, como associação, já vimos se organizarem competições e criarem regras — esse é um dos objetivos em pauta — para evitar justamente direcionamentos e escolhas dentro dos operadores, dentro das plataformas,

17:35 para tornar o esporte mais inclusivo.

17:39 Passo agora para as ponderações feitas pelo Deputado Luiz Lima, que perguntou quais são os ganhos setoriais que uma chancela do poder público poderia trazer para o esporte eletrônico. Eu vou falar especificamente do setor de *fantasy sports*. O principal benefício seria atrair novos investimentos para o setor do *fantasy sports*, que hoje é composto por pequenas empresas, na sua maior parte. Muitas delas são *startups*, que vivem de investimentos, de captação de recursos. A maior parte delas hoje capta recursos estrangeiros. Ninguém, seja brasileiro seja estrangeiro, quer aportar capital num setor em que há dúvida sobre a regulamentação e sobre a licitude, porque, em algum momento, essa atividade pode ser proibida ou bloqueada por má compreensão do que ela é efetivamente.

Primeiro, há o bloqueio de novos recursos. Novos recursos geram crescimento do setor, geram novos empregos diretos e indiretos, geram receita para o Estado via tributos.

Hoje, só para vocês terem ideia, o setor de *fantasy* no Brasil gira em torno de 12 milhões de dólares por ano, que é uma quantia bastante inexpressiva quando se olha para o setor





de *fantasy* global e mesmo para mercados líderes como Estados Unidos e Índia. Por quê? Esses mercados têm chancela do poder público. O mercado global hoje gira cerca de 24 bilhões de dólares, enquanto no Brasil ele gira 12 milhões de dólares, como eu falei. Os Estados Unidos, que são o mercado líder, giram 8,4 bilhões de dólares. A Índia, que é o segundo o mercado no mundo, gira 4,3 bilhões de dólares.

Portanto, o potencial que isso tem para gerar empregos e receita para o Governo é impressionante. A Associação Brasileira de Fantasy Sports tem estudos estimando que, com a chancela do poder público, seja possível gerar, até 2026, um crescimento de 120% do setor, com mais de 5 mil empregos diretos gerados. Então, essa chancela do poder público traria relevância para o esporte. Eu nem trouxe isso na minha apresentação, mas é óbvio que isso é importante. É preciso lembrar que esse não é o foco do esporte, isso não é o que o pessoal do esporte eletrônico busca.

Agora, entro um pouquinho na provocação que o Carlos trouxe. O esporte não é meramente uma atividade física. O esporte, como eu falei anteriormente, é mais que isso. A Carta Olímpica traz a persecução de valores, de valores sociais acima de tudo, de inclusão e de igualdade. O esporte eletrônico vai muito além do esporte tradicional, do esporte convencional, porque, como eu disse na minha apresentação, nele as pessoas não são categorizadas, as disputas não são divididas entre homens e mulheres, entre jovens e mais experientes, entre atletas olímpicos e paraolímpicos. O esporte eletrônico permite a inclusão, de fato.

Essas são algumas ponderações que eu trago em relação à pergunta do Deputado Luiz Lima.

17:43 O Carlos trouxe um ponto importante quando perguntou por que o técnico, na questão do *fantasy*, não é considerado atleta para fins do esporte tradicional, convencional, e ele é considerado um atleta no esporte eletrônico. A resposta parte da premissa que se adota em relação ao esporte eletrônico. Ao se entender que esporte é somente a atividade física, então só o atleta vai poder se qualificar nessa condição. Mas a definição técnica de esporte é mais abrangente, como eu mostrei aqui — não a definição legal, mas a técnica. A definição técnica fala de esporte como atividade com predominância física, porém também enquadra como esporte as atividades que têm preponderância de habilidades mentais. Ao interpretar a atividade sob essa óptica, partindo da premissa de que esporte é algo mais amplo, não se fica limitado ao atleta, passa-se a abranger também a função do técnico. O técnico no jogo virtual vai exercer uma função de alta relevância, de alto impacto em termos de habilidade mental, de estratégia, de definição, de foco.

Esses são pontos que eu trago. Estou à disposição para tirar outros tipos de dúvida.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Dr. Rafael.

Concedo a palavra ao David Leonardo.

O SR. DAVID LEONARDO - Eu acho que o debate avançou bastante, mas ele não se encerra hoje. Eu acho que é necessário continuarmos com esses debates, inclusive junto ao grupo de trabalho interministerial.

Muitas vezes, há um problema de desencontro, como nessa questão da contradição. Já existem vários problemas, mas as pessoas esquecem isso. Por exemplo, em relação a essa ideia de esporte ser algo predominantemente físico, existe dificuldade da sociedade em enxergar a educação física. A educação física não é predominantemente física — e esse é um olhar aligeirado e raso. Quando se aprende um gesto motor novo, novas sinapses são criadas no cérebro. O problema é que as pessoas têm essa dicotomia, essa separação entre corpo e mente.

Eu lembro uma frase antiga que diz: "*Mens sana in corpore sano*". Quando se considera a importância da saúde... Falando do esporte, estamos falando da saúde física. A Organização Mundial da Saúde descreve saúde como um estado de equilíbrio dinâmico, de completo bem-estar físico, mental e social. O esporte eletrônico, nesse sentido, tem muito dos aspectos mental, social e, com certeza, do físico, porque trabalha a coordenação motora fina e a coordenação visomotora.

Além disso, o esporte eletrônico empurra a tecnologia. Os monitores de 144 Hertz, os monitores com taxas de atualização superiores, os teclados e os *mouses* com sensibilidade cada vez maior, tudo isso é desenvolvido para o equipamento se adequar ao





CÂMARA DOS DEPUTADOS

SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

alto rendimento humano. É preciso considerar o tempo de reação. No futebol, o goleiro é treinado em relação ao tempo de reação da mesma forma que um atleta de Counter-Strike, que um atleta de League of Legends. Ele tem que ver o estímulo e reagir num tempo hábil para contra-atacar ou para evadir. Ele é altamente treinado nesse sentido. Se o monitor, o *mouse* e o teclado não conseguem trazer essa experiência ao nível do atleta, há um decréscimo na sua habilidade. Eu acho que temos que passar acima disso.

Eu sou professor de educação física. Muitos professores perguntam se eu defendo o esporte eletrônico em detrimento do esporte tradicional. Nunca, jamais! Nunca falei isso. Essa é uma atividade a mais. Eu estou visando a inclusão. Quando eu estava nos interclasses, muitas vezes eu paralisava o andamento do chaveamento, porque alunos meus que participariam daquela atividade estavam na quadra de futebol. Então, é sempre uma atividade a mais, nunca a menos.

É necessário entender que a fala da Ministra foi inocente. Não acredito que foi algo maldoso.

Houve uma comoção quando Casimiro, Gaules e vários outros *influencers* de amplo alcance se manifestaram. Eles não falaram da regulamentação ou do recurso, eles falaram do reconhecimento. Acredito que para o Ministério do Esporte, para atletas e ex-atletas seja interessante falar que há carinho pelo esporte, que o Brasil tem carinho pelo esporte. Praticar-se a atividade durante horas, com treinamento, com atendimento de psicólogo, de fisioterapeuta, de nutricionista e de profissional de educação física, para se chegar ao alto rendimento. Ser tratado como atleta e como praticante de esporte dá um reconhecimento e deixa a pessoa feliz.

É preciso superar essa dicotomia entre corpo e mente. Na verdade, os dois estão intrinsecamente atrelados.

Eu concluo aqui a minha fala. (Palmas.)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, David.

Concedo a palavra ao Dr. Paulo Ribas.

O SR. PAULO ROBERTO RIBAS - Vou fazer minhas considerações finais, porque os colegas já responderam as perguntas que foram feitas.

Deputado Luiz Lima, o senhor vai lembrar que estive no Ministério do Esporte em 2016 para convidá-lo, como Secretário-Executivo, para abrir um evento na Casa Brasil, durante os Jogos Olímpicos. Durante os Jogos Olímpicos e Paraolímpicos, nós ficamos 40 dias operando na Federação do Estado do Rio de Janeiro, que eu presidia, um campeonato brasileiro de esporte eletrônico. Depois, em 2019, no Parque Olímpico, operamos um campeonato sul-americano na Federação do Estado do Rio de Janeiro com recursos próprios, zero recursos públicos. Na época, a situação era bem pior.

Resumindo, fazendo as considerações do que eu já apresentei, o esporte deve ser tratado de forma holística. Não é só o atleta, não é só o treinador, não é só o *influencer*, não é só o câmara. Há uma indústria grande por trás disso. O Brasil hoje movimenta 1 bilhão de dólares nesse setor, nessa indústria, e poderia movimentar muito mais, porque no mundo se movimentam quase 200 bilhões de dólares. Somos o terceiro mercado de aficionados em *games*. Como hoje no Brasil há mais celulares do que habitantes — isso é um fenômeno —, os jogos de *mobile*, de celulares são o que movimenta mais essa indústria,

17:47 que cresce cada vez mais.

17:51 O colega já tratou deste assunto, da definição de esporte. Se procurarmos no dicionário, veremos que esporte envolve atividade física e outras habilidades.

Olhar só o lado da atividade física é fazer uma análise de maneira muito rasa, como bem disse o Prof. David, nosso colega. Nós temos que olhar a parte motivacional, a parte social, que o *e-sport* também traz. O garoto está aqui no Brasil jogando com atletas da Europa, da Ásia, do mundo inteiro, socializando-se, conhecendo outras culturas. Olhar o *e-sport* somente pela variável atividade física não é o que se vê hoje no mundo, porque muitos países já reconheceram esse esporte pela abertura de mercado, pelo mercado de trabalho, enfim, por todas essas variáveis.

Respondendo à questão do Deputado Luiz Lima, que foi feita diretamente para a CBGE, com relação à Lei de Incentivo ao Esporte, digo que, sim, a própria CBGE tem um projeto, aprovado em 2001, para captação de recursos para a criação de uma liga brasileira de *e-sports*. A CBGE, inclusive, certificou outras entidades sociais para receberem o apoio da





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Lei de Incentivo ao Esporte. São organizações não-governamentais que atuam em diversas áreas. Agora mesmo abriu no Espírito Santo uma com a Isabel, atleta do voleibol. Então, a Lei de Incentivo ao Esporte já vem movimentando não só o esporte competitivo, mas também projetos sociais, que é do precisamos.

Eu comungo muito nas ideias com o Carlos Villanova, nosso parceiro do Ministério do Esporte. Eu fui membro do Ministério do Esporte de 2003 a 2012, mais ou menos. Fizemos o Projeto Olímpico, trabalhamos no projeto Segundo Tempo. Enfim, nós conhecemos bem esses projetos e sabemos que a estrutura do esporte precisa também de *e-sports*. Inclusive, fomos procurados porque estava acontecendo evasão dos centros olímpicos. O garoto não queria mais ir lá jogar futebol, jogar basquetebol. Então, é preciso associar um *game* ao basquetebol: "*Olha, você vai participar de um centro olímpico. Você vai jogar um game, mas você tem que escolher uma atividade física também e, além disso, trazer a sua nota na escola*". Isso evita a evasão escolar e dá uma ajuda de forma muito ampla.

O tempo é curto. Como eu disse, nós poderíamos debater isso por várias horas. Se houver algum questionamento, estarei à disposição depois da audiência.

Agradeço a presença de todos. Muito obrigado. *(Palmas.)*

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Dr. Paulo, por sua exposição.

É muito importante este debate. Nós vamos ter muitas coisas aqui, Deputado Icaro, para discutir com o segmento e com o Ministério.

Enquanto vocês estavam fazendo a exposição, respondendo aos questionamentos, eu estava me recordando de que, quando eu era candidato a Prefeito de Salvador, em 2012, quando ocorriam aqueles debates na televisão, eu fazia 1 hora de esteira antes do debate. Lá todo o tempo era cronometrado. Eu precisava planejar o meu raciocínio, a minha resposta, a minha pergunta. Eu precisava estar diante da televisão com uma fisionomia que não transparecesse cansaço e sempre com um sorriso. Era um jogo muito grande na minha mente. Eu precisava organizar o que ia falar.

17:55 Então, dizer que um jogo eletrônico não precisa de uma atividade em que se tenha um raciocínio lógico e rápido é não entender realmente a importância que tem essa combinação de mente e corpo.

Vou passar agora a palavra para o Leandro Carlos Mazzei, professor doutor da Universidade de Campinas, que participará por videoconferência, para que ele responda, sendo bem sucinto também.

O SR. LEANDRO CARLOS MAZZEI - Deputado, achei que você tinha me esquecido aqui. Obrigado pela palavra. Quero só agregar bem rápido algumas considerações.

Eu sou parte da comissão que avalia os projetos de lei de incentivo do Estado de São Paulo. Temos a Lei Paulista de Incentivo ao Esporte. Nós temos casos, sim, de projeto incentivado e com isenção fiscal aqui no Estado, e não há problema.

Eu acho que a questão em que temos que dar um passo à frente não é se o esporte eletrônico vai ser considerado ou não — eu acho que, como falaram, é importante ser reconhecido —, mas, dentro de um orçamento público reduzido, quais serão as prioridades. Acho que esse é um ponto em que temos que dar um passo à frente.

Também é importante dizer, e isto ficou claro na fala de todos, que o esporte eletrônico consegue capitanear junto à iniciativa privada de forma mais potente do que outras demandas do esporte tradicional.

E quero lembrar algo, porque não sei se todos estão atentos à regularização. A regularização envolve também as partes, entre aspas, "ruins", que são as tributações. Então, acho que é importante pensar bem essa questão da regularização, desse reconhecimento, porque isso envolve os dois lados da moeda.

Também quero agregar a esta discussão que temos a Lei Paulista de Incentivo ao Esporte e que têm sido contemplados e aprovados projetos sobre esporte eletrônico. Obviamente, os proponentes vão capitanear isso junto à iniciativa privada. Não sei — mas posso falar, talvez, em outra oportunidade — se conseguiram captar ou não e como foi isso.

Agradeço mais uma vez a oportunidade de agregar essas considerações a esta discussão e reflexão.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Leandro





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Carlos, por sua participação e pelo tempo de que dispôs, assim como fez o Daniel, a quem agradeço também, para estar nos honrando com a presença neste debate importantíssimo. Quero aqui agradecer também à Mesa, ao David, ao Paulo, ao Carlos e ao Rafael e dizer que a ideia de propor esta audiência pública veio antes da formatação da Subcomissão. Tanto é que, após nós termos por parte do Deputado Icaro a construção da Subcomissão, ele me convidou para ser o Relator justamente por conta desse requerimento de audiência pública que fiz. Foi por isso que ele me convidou para relatar as propostas aqui presentes. Quero dizer que o objetivo dessa Subcomissão é a construção. Logicamente, nós precisamos estar aqui. Este é o pontapé inicial de um grande debate que faremos aqui. Nós não estamos aqui para buscar culpados ou certos, nós queremos realmente trazer o debate com a contribuição daqueles que têm a *expertise* do segmento há muitos anos, tanto é que os segmentos estão aqui, junto com aquele que pode cancelar o reconhecimento do *e-sport* como uma modalidade esportiva.

17:59 Quero, então, agradecer. Peço ao Carlos que leve os agradecimentos à Ministra Ana Moser, com quem eu já estive e que me atendeu excepcionalmente bem, e diga a ela que nós também queremos, num outro momento, participar desse grupo de trabalho, dessa construção, do estudo, na verdade, sobre essa questão do *e-sport*. Eu acho importante que esse segmento seja convidado ou ouvido para que possamos alinhar as informações. Penso eu que várias informações aqui trazidas pelos componentes da Mesa, boa parte delas, eram muito novas, inclusive essa questão do visto, da carteira profissional. O Ministério do Trabalho é que reconhece o atleta, o Ministério das Relações Exteriores é que dá o visto para os atletas de outros países virem disputar aqui, como também para os daqui irem para outros países, e de repente essa informação o amigo não tinha. É importante o debate, porque vamos trazendo luzes justamente a essa matéria, que é preponderante, importante para todos nós, principalmente no momento em que vivemos uma revolução tecnológica.

No mais, quero agradecer a confiança de todos vocês e dizer que certamente, em outros momentos, em outra oportunidade, faremos o auspicioso convite para que novamente nos ajudem a formatar uma lei que realmente reconheça o segmento.

Muito obrigado.

Está encerrada a nossa audiência pública. (*Palmas.*)

1ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA 57ª LEGISLATURA
Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos
(AUDIÊNCIA PÚBLICA EXTRAORDINÁRIA (SEMIPRESENCIAL))

Em 8 de novembro de 2023 (quarta-feira) - 15 horas

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Boa tarde a todos.

Conforme acordado na reunião anterior, determino o aproveitamento do registro de presenças no painel eletrônico.

Declaro aberta a presente reunião de audiência pública, realizada em atenção ao Requerimento nº 66, de 2023, de autoria deste Parlamentar, Deputado Márcio Marinho, para debater a indústria dos *games* no Brasil no âmbito da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos.

15:19 Tenho a honra de anunciar os convidados desta audiência pública: Sr. Paulo Henrique Perna Cordeiro, Secretário Nacional de Esporte Amador, Educação, Lazer e Inclusão Social — SNEAELIS, do Ministério do Esporte — obrigado pela presença, Sr. Paulo; Sr. Nicholas Bocchi, membro da Academia Nacional de Direito Desportivo — ANDD, por videoconferência; Sra. Raquel Gontijo, Gerente de Relações Institucionais da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais — ABRAGAMES — obrigado pela

50





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

presença; Sr. Ricardo Miguel, Juiz do Trabalho, que participará por videoconferência; e Sr. Márcio Filho, Presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro — RING, que também participará por videoconferência.

Agradeço a todos a presença e o tempo disponibilizado para a discussão do tema.

Informo que foi convidado um representante do *fantasy game* Cartola, mas a plataforma não indicou participante.

Antes de passar às exposições dos nossos convidados, esclareço os procedimentos que serão adotados na condução dos trabalhos.

Os convidados deverão limitar-se ao tema desta audiência pública e terão 10 minutos para as suas apresentações. Não poderão ser interrompidos. Após a exposição, serão abertos os debates. Os Deputados interessados em fazer perguntas ou considerações sobre o tema deverão inscrever-se previamente pelo aplicativo Infoleg. A palavra será concedida, respeitada a ordem de inscrição, pelo prazo de 3 minutos.

Comunico que esta audiência pública está sendo transmitida pelo portal da Câmara dos Deputados e que as apresentações em multimídia serão disponibilizadas para consulta na página eletrônica da Comissão após a reunião.

Eu queria, antes de passar a palavra aos convidados, agradecer a presença do Deputado Icaro de Valmir, um defensor dos *e-sports*, que vai nos ajudar na condução desta reunião.

Agradeço desde já aos assessores e técnicos da Comissão do Esporte, na pessoa do Lindberg. Todo o grupo técnico sempre nos auxilia muito.

Queria dizer que é com imensa alegria que nós nos reunimos aqui hoje para discutir um assunto tão relevante e promissor, a indústria de jogos eletrônicos no Brasil, que está em constante crescimento, com um número cada vez maior de jogadores e uma demanda crescente por conteúdos relacionados aos *e-sports*.

15:23 Observando os resultados da Pesquisa Game Brasil 2023, realizada com mais de 14 mil pessoas em todo o País, podemos perceber que os jogos eletrônicos têm se tornado uma parte importante da vida de todos os brasileiros. Mais de 60% dos jogadores acompanham ou assistem aos *e-sports*, dedicando várias horas por semana a vídeos e leituras da modalidade.

Os canais especializados são a principal fonte de informação para a maioria dos jogadores, seguidos pelos canais de times, atletas e celebridades dos *e-sports*. Isso mostra a importância de termos um ecossistema diversificado, capaz de fornecer conteúdo de qualidade para todos os fãs, para fortalecer essa indústria brasileira e formar os nossos profissionais. Nós temos guerreiros que fazem isso e, infelizmente, não têm nenhum tipo de patrocínio, de ajuda, de atenção.

Os jogos de futebol são os mais populares entre os jogadores brasileiros, seguidos pelos jogos de Battle Royale e de luta. O futebol é também o gênero de esporte mais praticado no País.

O Brasil tem potencial não apenas como consumidor, mas também como produtor de jogos e eventos relacionados aos *e-sports*. É fundamental que reconheçamos o potencial econômico e cultural da indústria dos jogos eletrônicos no País. Além de proporcionar entretenimento e diversão, essa indústria gera emprego e renda. Informações obtidas em pesquisas no Google mostram que as cifras movimentadas com os *e-sports* no Brasil passam de 12 bilhões de reais.

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





(Intervenção fora do microfone.)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - São 200 bilhões de dólares? Então, as nossas informações não estão batendo.

Vejam, 200 bilhões de dólares no Brasil. É uma cifra muito grande. É um volume de recursos muito maior do que o movimentado pelo Ministério do Esporte, Deputado Icaro.

Essa indústria gera emprego, movimenta a economia e promove a criatividade e a inovação. Nesse sentido, é importante que sejam estabelecidas políticas públicas de incentivos para o seu crescimento sustentável. Precisamos criar um ambiente favorável para o desenvolvimento de estúdios de jogos, investimentos em infraestrutura e formação profissional qualificada.

A audiência pública de hoje é um passo importante nessa direção. Aqui teremos a oportunidade de ouvir especialistas, empresários da área e também a academia, pessoas que todos os dias se debruçam sobre essa matéria, para que avancemos cada vez mais, para que juntos possamos traçar estratégias e ações que impulsionem ainda mais o setor de jogos eletrônicos no Brasil.

Quero agradecer a presença de todos que estão aqui conosco e daqueles que estão nos acompanhando *on-line*.

Queria agora dar início às apresentações e passar a palavra ao Sr. Nicholas, membro da Academia Nacional de Direito Desportivo, que participará por videoconferência.

Boa tarde, Sr. Nicholas.

Obrigado, desde já, por sua presença e por ter disponibilizado um tempo para discutir conosco um tema importante, relevante para a sociedade.

O senhor tem 10 minutos para fazer a sua exposição.

15:27 **O SR. NICHOLAS BOCCHI** - Perfeito. Em breve eu vou compartilhar a minha mídia.

Enquanto isso não acontece, para não desperdiçar estes 10 minutos, cumprimento o Deputado Márcio Marinho, os demais Deputados que estão aqui presentes e todas as pessoas que estão nos acompanhando pela Internet.

Acho que não vou conseguir compartilhar a minha mídia, mas consigo dar sequência à minha apresentação sem problema.

Quando nós falamos de *games* e de esportes eletrônicos, temos que entender que, apesar de essas serem indústrias que se complementam, não são mais a mesma indústria, principalmente em se tratando do principal objeto que elas exploram. De um lado, nós temos a indústria dos *games*, que explora o equipamento *gamer*, os videogames, as peças de computadores, o próprio jogo, as microtransações dentro do jogo. Quando pensamos em tudo isso, pensamos em indústria de *games*. A partir do momento em que esses *games* começam a procurar um *marketing* através de produção de competições, que vão atrair um público muito amplo, começa a surgir outro produto: o espetáculo esportivo utilizando o jogo eletrônico como base.

Então, quanto à diferença entre *games* e esporte eletrônico, basta você pensar: o que está sendo explorado é o jogo em si ou o espetáculo esportivo? Essa distinção é bastante importante para nós entendermos como fazer uma discussão principalmente legislativa, que é o nosso papel aqui na Câmara dos Deputados.

Eu chamo a atenção para o fato — muitos outros países já estão na nossa frente nisso —





de que é preciso entender que o jogo eletrônico, mesmo o praticado competitivamente, mesmo o praticado em competições profissionais, tem um dono. Então, para a organização de uma competição, sempre vai ser necessária a permissão do dono do jogo para que ele possa ser praticado. Você tem que ter essa permissão. Aí você vai começar a formar a sua base competitiva, criar os seus regulamentos, filiar os clubes, receber inscrição de jogadores etc.

Então, é bastante importante, toda vez que nós formos discutir uma regulamentação, pensarmos de forma cuidadosa e aprofundada, porque, se a regulamentação for prejudicar ou aumentar muito o custo da operação do dono de jogo no Brasil, ele simplesmente vai abrir um escritório na Argentina, para que os brasileiros tenham acesso ao jogo, e vai controlar a competição por lá.

Então, nós sempre temos que ter cuidado, quando estamos tratando de regulamentação de esporte eletrônico, para evitar situações como essa, mas, por outro lado, não podemos abrir mão da soberania brasileira, não podemos abrir mão dos princípios da nossa Constituição de garantia dos direitos trabalhistas dos atletas, de garantia do jogo justo, da qual vamos falar um pouquinho já, já. Nós precisamos ter cuidado na hora de criar muitos deveres.

15:31 Como vocês devem ter reparado, quando eu falei das coisas que uma entidade que administra o esporte eletrônico faz, eu me referi a criar regulamentação, filiar clubes, inscrever atletas, aplicar o regulamento e punir os clubes e atletas com base no regulamento que ela mesma criou. Então, vão-se criando uma série de relações jurídicas. O que acontece no esporte eletrônico é o que acontece no esporte tradicional, guardadas pouquíssimas exceções.

Por isso, quando penso em regulamentação, eu entendo que se aplica bastante o Princípio de Pareto, segundo o qual 20% do trabalho que vamos ter para regulamentar vai resolver 80% dos problemas. E o trabalho, nesse caso, é basicamente garantir que o esporte eletrônico seja, de fato, esporte no Brasil e garantir que a ele seja aplicada a legislação esportiva.

Isso vai resolver 80% dos problemas e é algo a que nós já demos início. Tivemos uma reunião em agosto deste ano, e já foi votada e aprovada na Comissão do Esporte — aguarda votação na CCJ — uma proposta justamente no sentido de que se aplica ao esporte eletrônico a legislação do esporte. Isso, eu repito, vai resolver 80% dos problemas.

Aí nós temos que conversar sobre os outros 20%. Quais são eles? Eu separei alguns — não todos. Vou falar para vocês quais são as prioridades, para que a minha exposição não seja apenas teórica, mas também propositiva.

Em relação, por exemplo, ao eixo jogo justo, nós temos alguns problemas no Brasil. Hoje, no Brasil, nós não temos nenhum controle antidopagem no esporte eletrônico, embora ele seja obrigatório. Quem organiza competições de esporte eletrônico, especialmente com atletas profissionais, deve fazer o controle de antidopagem, mas, hoje, isso não é feito em nenhuma competição de esporte eletrônico.

Mas isso tem que ser feito com muito cuidado, porque, por exemplo, as substâncias proibidas no esporte eletrônico são muito específicas. Nós estamos falando principalmente de drogas que são usadas no combate à ansiedade, ao déficit de atenção. Ritalina, Adderall, esse tipo de medicamento é amplamente utilizado pelos jogadores, pondo em risco sua saúde. Nós que trabalhamos na área sabemos que isso acontece e não existe nenhum controle. Trata-se de uma questão tanto de jogo justo quanto de saúde pública,





que precisa ter atenção.

Também não existe em competição de esporte eletrônico, ressalvadas raríssimas exceções, o recurso à Justiça Desportiva. Pouquíssimas competições se aproveitam dessa Justiça. A nossa legislação esportiva gira em torno de pesos e contrapesos no poder político do esporte, de modo que a federação pode punir, mas, se a punição for de suspensão ou de banimento, é necessária uma decisão final da Justiça Desportiva. Como nós vemos, um cartão vermelho ou um cartão amarelo no futebol automaticamente vai ser julgado pela Justiça Desportiva, que verificará essa suspensão ou esse banimento.

Isso não acontece no esporte eletrônico, simplesmente porque não existe nenhuma Justiça Desportiva nas competições profissionais fazendo esse tipo de julgamento. Isso prejudica muito não só o direito dos atletas mas também o direito dos torcedores e o acesso a mecanismos de transparência, que são vitais ao esporte eletrônico. Não há transparência quanto ao que está acontecendo; você não sabe que punições que estão sendo aplicadas.

15:35 Chamo atenção, por exemplo, para um escândalo na segunda divisão do Free Fire de que só se ficou sabendo porque jornalistas realmente investigaram o caso e o trouxeram à tona. Também temos o caso de vários atletas estrangeiros trabalhando no Brasil e jogando profissionalmente com visto de turista, sendo que é obrigação de quem recebe a inscrição de atletas estrangeiros fazer o controle do visto.

Então, nós temos vários problemas que precisam ser resolvidos para que a atividade do esporte eletrônico seja justa para todos e garanta direitos mínimos a todos que estão participando.

Chamo atenção também para o fato de que existem *sites* de apostas especializados em esporte eletrônico — eles só trabalham com esporte eletrônico no Brasil —, mas não existe nenhum tipo de investigação ou controle para saber se está havendo combinação de resultados. Trata-se de algo bastante interessante, a que devemos prestar atenção.

Chamo atenção também para a necessidade de se garantir não só acesso a todos, mas também acesso com qualidade. O Parlamento Europeu percebeu que não existe representação e participação positiva das mulheres no esporte eletrônico e na indústria dos *games* como um todo e definiu como prioridade estratégica a participação das mulheres, primeiro, no ambiente de trabalho dessas empresas. Hoje, no Brasil, nós temos números estarecedores com relação à participação das mulheres: 59% das mulheres escondem a identidade para não serem assediadas no jogo. Essa situação também se estende a pessoas pretas e pardas. Nós temos só 0,98% de pessoas pretas e pardas em cargos de liderança.

Por último, citamos como prioridade, no ofício que a Academia Nacional de Direito Desportivo encaminhou à Comissão, na pessoa do Deputado Márcio Marinho, a questão da representação internacional. O esporte eletrônico está cada vez mais perto de fazer parte do Movimento Olímpico, e é necessária uma estratégia para que a representação internacional brasileira nessas competições seja positiva.

Trouxe aqui apenas alguns exemplos, e o meu tempo já se esgotou. Espero que eu tenha sido conciso. O tempo de 10 minutos realmente é muito curto para tratar de todos os assuntos.

Continuo à disposição da Mesa e dos Deputados nesta Comissão para alguma consulta ou questionamento.

Obrigado.





O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, meu amigo Nicholas, pela sua exposição. Certamente, daqui a pouco, nós teremos algumas perguntas.

Passo a palavra à Sra. Raquel Gontijo, Gerente de Relações Institucionais da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games — ABRAGAMES.

A senhora tem o prazo de 10 minutos.

A SRA. RAQUEL GONTIJO - Boa tarde.

Meu nome é Raquel Gontijo. Sou Gerente de Relações Institucionais da ABRAGAMES. Trabalho há mais de 10 anos na indústria de *games* no Brasil.

Nós temos uma associação grande de desenvolvedores de jogos. Como o meu colega Nicholas disse anteriormente, a indústria dos jogos digitais é ampla. Existem diversos espaços dentro dos jogos digitais, e nós estamos justamente um pouquinho antes da etapa dos *e-sports*.

15:39 Eu agradeço muito a oportunidade de vir a esta Comissão para falar um pouco a respeito do nosso trabalho, daquilo que nós fazemos.

Agradeço o convite do Secretário Lindberg.

Agradeço também ao Presidente da Mesa, Sr. Deputado Márcio Marinho.

Novamente, eu represento a ABRAGAMES, que é a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games, uma entidade que foi criada em 2004 e, portanto, já está completando praticamente 20 anos agora.

Hoje, nós estamos representando algumas dezenas, talvez até milhares, de empresas de jogos digitais que estão crescendo no Brasil. Nos últimos 10 anos, houve um crescimento expressivo de empresas que estão desenvolvendo isso e o fazem de forma bastante independente. Geralmente, são grupos de pessoas, de estudantes que se juntam na faculdade, nas universidades ou grupos de amigos que gostam de fazer jogos, que gostam de jogar e descobrem naquilo ali uma função, uma profissão e uma carreira.

Atualmente, nós temos também 19 associações regionais. A ABRAGAMES não é necessariamente superior. Nós não temos uma hierarquia, mas temos uma parceria muito grande com essas associações regionais, grupos existentes em diversos Estados onde já existe uma presença expressiva de empresas que precisam justamente dessa formação profissional, dessa orientação e também desse apoio do Governo e da administração pública quanto à profissionalização, à formação.

A formação das empresas é uma das dificuldades que nós temos bastante. Inclusive, lá no Senado nós estamos com uma discussão grande a respeito da regulamentação e de termos um apoio mais expressivo do Governo, uma proximidade com o Governo para construirmos esse espaço.

Também temos a honra de representar a nossa cadeia de economia criativa em vários setores e vários conselhos, especialmente na Comissão de Tecnologia, Inovação e Transformação Digital, que faz parte do Conselho de Desenvolvimento Econômico Social Sustentável da Presidência da República, onde temos esforços reunidos para que criemos um ambiente mais favorável, mais competitivo e com maior segurança dos investimentos, justamente para buscar fortalecer a soberania tecnológica do País.

A nossa entidade, que foi criada há quase 20 anos, tenta buscar o desenvolvimento dos





jogos no Brasil num momento em que existe uma virada na economia criativa no mundo. Esse ponto de virada nos levou a desenvolver pesquisas setoriais. A ABRAGAMES é uma das maiores, senão a maior associação e instituição no País a desenvolver e a juntar dados a respeito dessas empresas.

Como nós não temos uma regulamentação específica, existe uma grande dificuldade de fazermos um mapeamento do setor no Brasil. Então, a ABRAGAMES tem-se esforçado justamente para entender quais são as necessidades e quais são as dificuldades das empresas para desenvolver, crescer, chegar ao fim do seu ciclo produtivo. Nós temos feito um trabalho grande nisso e devemos também, mais para frente, trazer dados que já conseguimos reunir.

Há uma cadeia muito grande que reúne diversos tipos de profissionais que estão atrelados, como programadores, roteiristas, *designers*, artistas digitais, profissionais de áreas muito diversas que participam desse processo e que se estão reunindo justamente para criar esse produto final que geralmente nós consideramos como jogos.

15:43 O que eu posso dizer é que o Brasil tem duas vocações incontestáveis. Uma é a vocação para a criatividade. Nós somos um País extremamente criativo, temos capacidade de criação, ideias inovadoras, formas diferentes e reativas de criar as coisas. E essa criatividade também se expressa ao conseguirmos gerar esses grandes eventos de esporte, que são um grande exemplo dessa vocação. Nós ficamos dentro dessa cadeia de economia criativa.

Fazemos um esforço grande para conseguir regulamentar, para conseguir gerar um segmento que está crescendo no mundo todo. Para vocês terem uma ideia, estima-se que o setor de jogos, este ano somente, vá produzir e movimentar mundialmente cerca de 250 bilhões de dólares. E nós temos a estimativa de que, provavelmente, até o ano de 2030 nós estaremos fazendo uma movimentação de cerca de 470 bilhões de dólares. Então, nós teremos um crescimento anual de cerca de 10% no volume do mercado de jogos. Essa é a perspectiva.

Atualmente, na Finlândia, os jogos representam cerca de 3% do PIB do país. Então, existe um potencial gigantesco. Olhando para um país como a Finlândia, que é um país relativamente pequeno, mas é uma grande potência em jogos, e comparando o tamanho dele com o do Brasil, imaginem quanto poderíamos estar aportando, não só como consumidores de jogos, como jogadores, mas, especialmente, como ponta de cadeia nessa questão da produção dos jogos eletrônicos, nessa questão da criatividade.

Nós temos aqui no Brasil um dos maiores polos do mundo de exportadores de desenvolvedores e talentos. Por exemplo, este ano, agora em agosto, nós tivemos o maior evento de desenvolvimento de jogos no mundo, chamado Gamescom, que aconteceu em Colônia, na Alemanha, e lá o Brasil foi homenageado como país em destaque. E todos os desenvolvedores, todas as empresas que estavam ali para fazer investimentos em empresas de jogos, de todos os países, estavam buscando desenvolvedores brasileiros, porque nós temos talentos geniais aqui no Brasil, cuja grande maioria trabalha para fora, trabalha para empresas estrangeiras, deixando de, ao produzir jogos, gerar riquezas e empregos para o País, além de crescimento econômico, tecnológico, e, inclusive, cultural, porque também fazemos cultura. Então, nós temos uma exportação muito grande. Justamente por conta dessa dificuldade de termos na nossa cadeia uma estrutura que permita às empresas de jogos manter esses talentos no Brasil, nós acabamos por exportá-los, e o Brasil perde com tudo isso.

Nós precisamos muito desse marco legal para que consigamos produzir esses jogos, inclusive porque, no outro lado do nosso desenvolvimento, nós fazemos os jogos que, em





grande parte, vão gerar essas plataformas, como o Nicholas comentou, de jogos competitivos, que vão gerar os *e-sports*. Então, nós trabalhamos muito com a área dos *e-sports*. Poderíamos falar que somos setores irmãos nesse sentido. Nós não nos confundimos um com o outro, mas fazemos parte de uma grande cadeia. Eles são ponta de cadeia, e estamos um pouquinho antes na nossa produção nesse sentido. Para nós, isso é muito importante, porque trabalhamos de forma bastante simbiótica. Quanto mais jogos competitivos de qualidade conseguirmos produzir, inclusive para a exportação, para que outros países também comecem a jogar esses jogos e os transformem em jogos competitivos atrativos, mais poderemos robustecer o sistema dos *e-sports* no mundo.

Então, existe sempre essa cadeia de relação e de aproximação dos *e-sports* e jogos eletrônicos com o desenvolvimento, que apoiamos muito. Nós não fazemos essas competições, nós não fazemos esses grandes eventos, mas nós estamos sempre apoiando, justamente porque um sempre vai gerar uma questão do outro. Então, se os jogos forem sendo produzidos em melhor qualidade e alcançando esses jogadores, aumentaremos a quantidade de *e-sports* e a quantidade de atletas que vão se interessar em se profissionalizar nessa área. Ao mesmo tempo, quanto mais pessoas estiverem na área de *e-sports*, mais atrativos teremos e mais respeitados e considerados no mundo todo tornaremos os produtos brasileiros da área de jogos.

Eu agradeço demais. Permaneço à disposição para tirar quaisquer dúvidas.

Obrigada.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Raquel. Tome um pouco de água, porque você foi rapidinha na sua exposição. (*Risos.*) Agradeço a sua participação.

Vou passar agora a palavra ao Juiz do Trabalho Ricardo Miguel, que vai participar por videoconferência.

Quero dizer que é um prazer muito grande tê-lo aqui nesta audiência pública da Comissão do Esporte, trazendo a sua contribuição. Uma das suas áreas de atuação é a dos *e-sports*, tanto é que o senhor já tem obra, já lançou livro justamente sobre o que nós estamos debatendo. Portanto, a sua participação, para nós, aqui na Comissão, é importante. Ao final, seu conteúdo vai contribuir para que o segmento possa ter a atenção tanto do poder público como também da Câmara dos Deputados.

O amigo tem 10 minutos para fazer a sua exposição.

O SR. RICARDO GEORGES AFFONSO MIGUEL - Boa tarde a todos.

Deputado, muito boa tarde. Agradeço o honroso convite e saúdo a todos na sua pessoa, que tenho o prazer agora de rever por videoconferência. Estivemos juntos há algum tempo em Brasília, quando nos conhecemos pessoalmente.

Saúdo os demais amigos presentes e todos os nossos ouvintes.

Eu pretendo ser breve.

Deputado, agradeço as suas palavras carinhosas e generosas a respeito das obras. De fato, eu transformei a minha carreira acadêmica, mais voltada originariamente para o direito e para o processo do trabalho, direcionando-a para essa seara do direito desportivo.

Farei um apanhado rápido sobre o desporto eletrônico, dividido em três momentos. Tratarei da ideia acadêmica e da relevância do nosso encontro aqui nesta audiência pública para o mundo do esporte eletrônico e para o mundo do esporte em especial, com

15:47





as suas consequências previstas na nossa própria Constituição, como manifestação cultural, manifestação educacional e manifestação social. Isso é de extrema relevância. Portanto, parablenizo-o pela iniciativa.

- 15:51 Eu acho que nós temos que discutir em *e-sports* três questões iniciais, é claro que sem desconsiderar todos os méritos do que já colocaram a Dra. Raquel e o Dr. Nicholas a respeito do assunto, sem dúvida nenhuma. Mas nós não temos a necessidade ou, ao menos — expressando-me um pouco melhor —, não temos a obrigatoriedade, até por uma questão de liberdade, princípio de direito humano, de ter uma lei que diga que determinada modalidade é esportiva. Nós não temos uma lei que diz que o futebol é um esporte. Então, em tese, não precisaríamos de uma legislação que dissesse isso. Acontece que o nascimento do esporte eletrônico deu-se a partir de uma mudança de paradigmas sociais que nós vivemos, saindo de um modelo cultural para um modelo cibercultural. Trata-se de uma transformação da sociedade, tanto que hoje estamos em uma audiência pública em que parte dos inscritos — eu, por exemplo — participa por meio de videoconferência, de uma forma completamente remota.

Toda essa transformação atinge o esporte, e precisamos compreender que o esporte eletrônico tem capacidade para ser uma modalidade esportiva. Precisa-se da lei? Tecnicamente, não. Entretanto, ela é necessária? Sim, e muito. Por quê? Porque ela traz estabilidade e segurança jurídica. Ela regulamenta quais legislações serão aplicadas às relações dos atores sociais participantes desse mundo, desse cenário do esporte eletrônico, em todas as suas vertentes, mas preponderantemente — cito isto apenas como exemplo — na relação entre o atleta e a entidade de prática desportiva.

Nessa relação, eu preciso saber se eu aplicarei a Lei Geral do Desporto — ou Lei Geral do Esporte — ao atleta. Assim, havendo uma legislação que reconheça o desporto eletrônico competitivo como uma modalidade esportiva, isso fica salvaguardado, e nós temos, portanto, estabilidade jurídica nesse sentido de aplicação de legislação, o que obviamente — e aí é uma mera consequência — diminui demandas, diminui uma série de discussões a respeito do assunto. Passa-se a ter uma noção mais contratual daquilo e de que modalidades de contrato vão se estabelecer. Vou dar um exemplo. Um atleta praticante de uma modalidade coletiva — eu vou expor um entendimento pessoal que está tanto no meu primeiro livro como no segundo —, integrando uma equipe e sendo profissional, terá um vínculo de emprego tal qual no futebol. A partir desse momento, portanto, ele passa a ser regido por um contrato especial de trabalho desportivo.

Esse seria um foco já avançando na ideia da necessidade e da extrema importância de uma legislação que reconheça o *e-sport* como uma modalidade esportiva. E por que ele é uma modalidade esportiva? Porque ele reúne todos os requisitos para tanto. Tanto a sociologia como a doutrina esportiva a respeito do assunto demonstram que ele reúne todas as características, todos os requisitos, como atividade física. Apesar de a Lei Geral do Esporte, de 2023, em vigor já há alguns meses, falar em preponderância física, o *e-sport* tem efetiva atividade física, o que nós não podemos confundir com exercício físico. Então, não é só por uma preponderância; há competição, há regra, há relação interpessoal, e não há uma finalidade meramente artística. Portanto, estamos diante, efetivamente, de uma modalidade esportiva. A primeira questão seria essa. A segunda questão que se coloca é que precisamos promover o debate público, que é de grande importância — por isso, eu não vou cansar de ser repetitivo e parabenizá-lo por esta audiência pública e por essas iniciativas, Deputado. Eu ouvi agora a Dra. Raquel expando. É um debate em que nós precisamos trazer para o mesmo lado todo mundo: os desenvolvedores de jogos, os atletas, as equipes, o poder público. E depois eu vou falar numa terceira vertente. Todos temos que estar no mesmo barco, buscando as mesmas





coisas, com os mesmos interesses.

Eu e o Sr. Carlos Gama, que é o Vice-Presidente da ASSESPRO, trocamos figurinhas com alguma frequência, a respeito de uma série de situações. E o que nós estamos a buscar — quando eu digo nós, estou me referindo a nós brasileiros interessados em *e-sport* — é exatamente um sistema de ganha-ganha. Não podemos ver adversários aqui. Todos queremos o *e-sport*, mas precisamos assegurar a propriedade intelectual do *game*, a propriedade material, o desenvolvimento de tudo isso, num sistema real de ganha-ganha. Por isso é que eu falei que esta era a segunda vertente.

É muito importante que tenhamos o reconhecimento do Comitê Olímpico do Brasil e do Comitê Olímpico Internacional como modalidade esportiva. Por acaso, o reconhecimento olímpico do esporte eletrônico é o tema do meu segundo livro. É muito importante que encontremos, dentro do modelo esportivo brasileiro, uma forma equilibrada de chegarmos a esse patamar, sem que ninguém perca. Eu entendo que, quando efetivamente reconhecermos o desporto eletrônico, os *e-sports*, como uma modalidade esportiva sadia, saudável, como todas as outras — e seguramente o é —, essas barreiras cairão. Começará a existir um multiplicador de interesse nessa prática esportiva. Então, há um sistema de ganho nesse aspecto, nesse reconhecimento. Ao mesmo tempo, passaremos a ter a ideia de que a prática de *e-sports* é saudável. É claro que, como qualquer atividade, a prática do jogo eletrônico precisa ser dosada em tempo e espaço, mas passa a ser considerada saudável, derrubando-se preconceitos. Esse sistema é que precisa ser debatido.

Não pretendo avançar no tempo, mas registro que existe uma terceira vertente. Todas elas estão, a meu sentir, no mesmo patamar, porque uma depende da outra. O tema da minha tese de doutorado, que vai ser defendida em breve, é a função social do esporte eletrônico. Que função social é essa? É falar a língua do jovem, o idioma do jovem, e tornar a escola atrativa — isto, de modo geral, já é a função do esporte —, tornar a educação física na escola atrativa, fazendo com que o esporte eletrônico seja inserido nesse ambiente do esporte escolar, ou do esporte-educação, nas palavras de Manoel Tubino, que dividiu as manifestações do esporte. Então, o esporte eletrônico tem condição de passar a existir, inclusive, como modalidade de educação física, dialogando com os mais jovens, embora não haja limite de idade, para tornar a parte esportiva do ambiente escolar ainda mais lúdica e atrativa. Por intermédio do esporte eletrônico, o jovem, às vezes, projeta aquela situação no seu mundo real, sai do jogo virtual e entra no mundo real, passando a praticar atividade física também no mundo real. Aí, ele atinge aquilo que todos nós queremos: a saúde física e mental, o desenvolvimento da sua motricidade e da coordenação motora, a habilidade de raciocínio rápido. Isso é desenvolvido por todas as modalidades. Ao jogar futebol eletrônico, ele passa a jogar também futebol de campo, ou futebol de salão, ou futebol *society*. Mais uma vez me socorro da sociologia: como Pierre Bourdieu dizia, ele toma gosto pelo esporte. Isso acontece por meio de um idioma novo, moderno e tecnológico, que é o esporte eletrônico. Essa talvez seja uma apertadíssima síntese da importância do que nós vivemos hoje. É claro que, por intermédio do reconhecimento dos *e-sports* e da sua função social, passamos a ter investimentos públicos e privados, passamos a ter ganhos privados e ganhos públicos, que, obviamente, vêm com o fomento e com a educação. Assim, não só cumprimos o dispositivo constitucional que obriga o Estado a fomentar o esporte — art. 217 da nossa Constituição —, mas também continuamos a cumprir as nossas obrigações enquanto família, enquanto escola, no ensino, e enquanto Estado, pois, ao fomentar o desenvolvimento do esporte, consequentemente fomentamos e desenvolvemos a educação e o lazer e protegemos a

15:55 saúde de todos.

15:59 Obrigado pela oportunidade, Deputado. Agradeço a todos os que estão nos ouvindo.





O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Dr. Ricardo, pela sua explanação.

Convido agora o Sr. Márcio Filho, Presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro, que falará por videoconferência, pelo tempo de 10 minutos.

O SR. MÁRCIO FILHO - Muito boa tarde, Srs. Deputados e Sras. Deputadas.

Na figura do meu xará, o Deputado Márcio, queria cumprimentar todos os...

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Márcio, você, com essa foto aí atrás, mata a gente aqui de água na boca, porque há um bocado de coisa gostosa.

16:03 **O SR. MÁRCIO FILHO** - A comida é melhor que a foto, Deputado. (Risos.)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Desculpe a brincadeira, mas o retrato aí atrás está muito bonito.

O SR. MÁRCIO FILHO - Eu estou em viagem, cumprindo algumas agendas pela ilha aqui no interior do Estado do Rio de Janeiro, na cidade de Saquarema, Deputado. Estão todos convidados. Quando vierem ao Rio de Janeiro, eu farei questão de acompanhá-los, porque a companhia dos senhores será ótima, e a comida daqui é absolutamente incrível.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Eu conheço bastante, porque eu sou de uma cidade próxima daí, chamada Cabo Frio.

O SR. MÁRCIO FILHO - Maravilhoso! Esta região aqui é incrível, não é, Deputado? Quem é de fora do Rio de Janeiro e não conhece está convidado a vir a este Estado maravilhoso para ver a nossa Região dos Lagos.

Retomo a minha participação saudando a figura do meu querido xará Deputado Márcio Marinho, parabenizando-o pela realização desta audiência pública.

Quero aproveitar para saudar todos os trabalhadores e trabalhadoras que estão permitindo que esta audiência pública seja possível. Eles trabalham na área técnica, na copa, na limpeza e em todas as funções, garantindo que possamos ter um espaço de debate tanto físico quanto digital para contribuir para a sociedade brasileira.

Quero dizer a V.Exas. que ver o setor de jogos eletrônicos, de *videogame*, na linguagem dos jovens, ser pensado a partir da Casa do Povo é, para nós, ver se concretizar um momento de maturidade e de oportunidades históricas, não só para o setor de jogos eletrônicos, mas para toda a Nação brasileira. Ver este debate acontecendo dentro de uma Subcomissão que compõe a Comissão do Esporte é ainda mais relevante.

Mas eu quero dizer que não podemos perder de vista a paisagem que se avizinha — falar de paisagem estando aqui em Saquarema é até covardia, não é, Deputado? Nesta região aqui só há paisagem maravilhosa. Precisamos falar do setor de jogos, da indústria de jogos, mas precisamos também lembrar que temos que prestar bastante atenção, porque tem gente querendo se aproximar do setor de jogos eletrônicos fingindo ser o que não é para tentar compor espaços que não são desses grupos. E aqui eu vou tomar a liberdade de citar uma expressão usada pelo famoso cantor Renato Russo em uma de suas músicas: “festa estranha com gente esquisita”. Todos aqui foram convidados para a mesma festa, porque todo mundo aqui faz parte da mesma coisa. Mas, às vezes, vemos gente de aposta, gente de *bets*, gente de outros setores querendo dizer que também são





da área de jogos eletrônicos. Por isso, eu quero que nos mantenhamos alertas nesse sentido para manter a pureza desse setor.

Antes de qualquer coisa, eu vou me apresentar para todo mundo. Eu sou Márcio Filho, um pesquisador de *games* e sociedade. Empreendo no setor de jogos eletrônicos há 16 anos e estou, neste momento, Presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Estado do Rio de Janeiro. Eu tenho dedicado a minha vida a promover o uso dos jogos como uma ferramenta de desenvolvimento humano e, a partir das minhas experiências como empreendedor, como *game designer* e representante do setor, quero relatar algumas coisas aqui.

A primeira coisa que eu quero dizer é que o setor de esportes eletrônicos é, na verdade, parte do setor de jogos eletrônicos e, sob muitos aspectos, é o eixo fundamental para a aproximação de jovens aspirantes a desenvolvedores ao setor de desenvolvimento de fábrica.

Relato a minha experiência pessoal. Eu comecei há mais de 20 anos, mas não foi desenvolvendo *games*, foi realizando competições de jogos eletrônicos, ainda que de maneira amadora, lá na cidade de Niterói, de onde eu sou. Dali para a frente, eu me apaixonar por esse universo dos jogos e querer começar a construir jogos foi um pulo, algo muito natural.

16:07 Quando nós pensamos em discutir jogos dentro do ambiente da Câmara, nós estamos pensando em falar de políticas públicas. E políticas públicas para o setor de jogos eletrônicos são fundamentais. Eu não estou dizendo isso por qualquer motivo, mas porque eu observo o que fazem as grandes economias do mundo. Se olharmos para o G-7, Deputados e Deputadas presentes, vamos ver que todas as grandes nações que estão nele têm políticas públicas voltadas para o desenvolvimento da indústria criativa dos jogos eletrônicos, o que inclui, notadamente, o setor de esportes eletrônicos. A minha camarada Raquel, a quem eu quero deixar meu abraço e minha saudação, citou agora há pouco a Finlândia, que é um país do G-7 que tem 3% da sua economia baseada no setor de jogos eletrônicos. Esse recorte específico não é no setor da cultura nem no setor da tecnologia, não; é no dos jogos eletrônicos. Trata-se de 3% do PIB de um país do G-7.

Aliás, partindo dessa perspectiva, nós não podemos menoscar, diminuir a importância da relação dos esportes com o setor de jogos eletrônicos, que deram origem a essa coisa dos chamados *e-sports*, ou esportes eletrônicos.

Eu queria, antes de continuar a minha fala, afirmar e reafirmar que esportes eletrônicos são a prática de modalidades esportivas e competitivas que acontecem no ambiente de jogos eletrônicos, de *videogames*. Então, girar roletas virtuais, apostar em montar times de mentirinha na Internet, entrar em mecânicas que tenham entrada de dinheiro, que dependam da aleatoriedade não controlada pelo usuário e que eventualmente, se a pessoa der sorte, tenham um saque de dinheiro não é esporte eletrônico. Se não é *game*, não pode ter esporte eletrônico na sequência, porque o esporte eletrônico advém da interação de modalidades competitivas com os jogos eletrônicos.

Feita essa diferença, para tirarmos a fantasia de que qualquer coisa eletrônica com números são *e-sports* e, portanto, seriam *games*, devemos ressaltar que o setor é parte da cadeia produtiva de jogos, afinal de contas, se há um esporte eletrônico, é porque alguém desenvolveu e mantém aquele jogo *on-line*, contratando artistas, roteiristas, músicos, programadores, uma infinidade de profissionais, inclusive alguns que não são exclusivos de jogos, como contadores, marqueteiros, jornalistas. Uma infinidade de gente está nessa economia.

Ao mesmo tempo, também é importante dizer que, como os esportes eletrônicos são a





parte final da cadeia, eles também garantem a formação de comunidades que tornam os jogos produtos perenes em seu funcionamento, o que aumenta o faturamento das empresas produtoras e gera um *soft power* para os países de origem dessas empresas, para os jogos que têm essa vocação.

É interessante observar, Deputado e audiência que nos escuta, que, neste momento, os grandes jogos competitivos globais são todos estrangeiros. Ora, por que será que nós só temos jogos estrangeiros nessa posição de destaque? O que será que está acontecendo? Curiosamente, são jogos que advêm dessas economias do G-7, onde as políticas públicas estão bem estruturadas no setor, na direção de incentivar, de orientar o crescimento do setor.

Já tentando encaminhar a minha fala para o fim, eu quero perguntar aos Srs. Deputados e às Sras. Deputadas: será que não cabe ao Brasil um papel de destaque neste mercado? Será que nós somos agentes capazes somente de consumir, e não de criar? Será que somos capazes somente de competir como jogadores, mas não como os donos dos campeonatos? O que nos falta para assumir o papel de protagonismo global?

Queria dizer que o setor de *games* merece atenção aumentada no Brasil, tal qual já detém em países do G-20, já que o que nos falta certamente não é talento nem capacidade de trabalho. Aliás, o Governo brasileiro, nesse sentido, tem-se mostrado, em diversos Ministérios, atento ao assunto. O próprio Ministro do Esporte, o querido Exmo. Sr. Ministro André Fufuca, que nos recebeu recentemente, inclusive em conjunto com a turma da Confederação Brasileira de Games e Esports, que eu sei que está aí no plenário também, a quem eu quero deixar meu saudoso abraço, meu carinho, tem olhado para essa questão de maneira muito permanente, muito perene e muito eficiente, para que nós possamos pensar em política pública que, de fato, não só torne o Brasil um país polo para receber os grandes campeonatos globais, mas também coloque o País dentro dos campeonatos globais que acontecem fora do nosso próprio território, não só com jogadores, atletas e organizações, mas também com a bola do jogo, com a modalidade do jogo, com jogos criados aqui no Brasil, para que nós possamos trazer divisas internacionais.

16:11 Srs. Deputados e Sras. Deputadas, eu sou Presidente da RING, sou criador e pesquisador de jogos, sou realizador de eventos há mais de 20 anos, mas, antes de tudo, eu sou cidadão e sou pai. Eu pude começar a minha carreira nessa área, realizando eventos dentro do setor de esportes eletrônicos, e migrei o trabalho do dia a dia para o desenvolvimento de jogos, mas continuando a realizar eventos. Entretanto, quantos jovens não tiveram a oportunidade que eu tive? Quantos talentos nós perderemos se não trouxermos oportunidades corretas?

Nesse sentido, eu queria me reapresentar neste final. Eu sou Márcio Filho. Eu sou pai da Amora e do Marcinho. Eu sou apaixonado pelo setor de *games* e apaixonado pelos meus filhos. E eles também são apaixonados por *games*. Então, eu queria saber qual é o país que nós queremos deixar para os meus filhos e para os filhos dos senhores e senhoras. É um país que está restrito ao extrativismo mineral e ao agronegócio? Ou é um país que encanta o mundo com a sua criatividade, com a sua genialidade, com a sua produção criativa? Eu quero contar com V.Exas. para garantirmos aos jovens do nosso País, da nossa Nação, sob as bênçãos de Deus, nessa Casa de Ulysses Guimarães, mais do que um futuro brilhante, mas um presente cheio de possibilidades.

Presidente, xará, muito obrigado pela atenção e pelo tempo.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, meu xará Márcio Filho, pela sua exposição. Eu acho que vários pontos em que você tocou são importantes.





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

Por último, nós deixamos o Paulo Henrique Perna Cordeiro, que é Secretário Nacional de Esporte Amador, Educação, Lazer e Inclusão Social, do Ministério do Esporte, justamente para ele poder fazer a sua fala tendo ouvido anteriormente o posicionamento e a visão de todos em relação aos *e-sports*.

Aqui na Comissão, nós somos uma caixa de ressonância do sentimento das pessoas. E, por várias vezes, nós que somos membros desta Comissão, até por falta de conhecimento de algumas pessoas... Não estou falando mal, mas acredito que todos nós temos que estar abertos a transformações, a mudanças e às opiniões das outras pessoas também. A ex-Ministra Ana Moser fez uma fala que, para o setor, não foi uma fala muito positiva, até porque, com esta revolução tecnológica, se nós acharmos que só os esportes analógicos são esportes, vamos estar nos fechando para o mundo e perdendo todo o espaço, perdendo toda a condição de continuarmos sendo protagonistas e gerando emprego e renda para o nosso País. Os números citados aqui por vários dos senhores mostram isso.

Quando nós estivemos com o Ministro André Fufuca, ele já se colocou completamente aberto à discussão, querendo realmente entender a importância que têm os *e-sports* para o Brasil, para a nossa economia. Não é pouco ser o primeiro lugar na América Latina e o décimo lugar no mundo em *e-sports*, e isso foi conquistado a duras penas, com muito sacrifício do próprio setor. Imaginem se nós tivermos, por parte do Governo Federal, apoio para que esse setor possa crescer cada vez mais. Espaço há. Nós não podemos mais ser coadjuvantes. Nós podemos ser protagonistas da nossa história. Nós temos aqui todo tipo de material humano e intelectual para produzir aquilo que estamos trazendo de outros países. Há tanta gente boa no nosso País!

16:15 Tem a palavra o Sr. Paulo Henrique para fazer a sua explanação, representando o Ministério do Esporte.

O SR. PAULO HENRIQUE PERNA CORDEIRO - Boa tarde.

Antes de mais nada, eu queria dizer da alegria, da honra e da felicidade de estar falando nesta Casa, da qual sou oriundo profissionalmente. Passei mais de 25 anos, Lindberg e Deputado Márcio, aqui na Câmara dos Deputados, que, para mim, foi uma escola de formação profissional e de vida.

Quero, na pessoa do Deputado Márcio Marinho, autor do requerimento, que ora preside os trabalhos desta audiência pública, saudar toda a Mesa e todas as senhoras e os senhores que estão aqui.

Deputado Márcio Marinho, o senhor antecipou a minha fala sobre a visão que o Ministro André Fufuca tem dos *e-sports*, dos jogos eletrônicos de forma geral. O Ministro, quando me ligou determinando que eu viesse representá-lo, disse sentir bastante não poder vir pessoalmente, porque ele não é um Ministro do PP, do Centrão, como alguns colocam; ele é um Ministro desta Casa, ele é um Ministro que representa esta Casa.

Já iniciando a fala, pego o gancho daquilo que o Deputado Márcio coloca. Eu não gosto de retroagir e ficar olhando para trás, ficar olhando o retrovisor, até porque o para-brisa é muito maior do que o retrovisor. Mas nós queremos dizer que, se houve falas infelizes — e reconhecemos isso —, o fato é que a visão do Governo, do Ministro André Fufuca e do Ministério do Esporte sobre este fenômeno é muito mais ampla, é de reconhecimento de sua importância ímpar. O Dr. Ricardo Miguel trouxe aqui uma conotação jurídica, obviamente, que é, como ele diz, o seu espaço de pesquisa. Ele deixa de pesquisar e atuar no ramo do direito material do trabalho, do processo do trabalho, e adentra outra área de pesquisa jurídica, que é a da regulação dos jogos eletrônicos, dos *e-sports*. Nós queremos dizer que o Ministro André Fufuca, o Ministério do Esporte e o Governo reconhecem esse segmento como um segmento esportivo, independentemente de





qualquer regulação. Então, este é o primeiro ponto: para nós, é esporte.

Nesse sentido, antes de me alongar na fala, quero trazer outro ponto como uma boa notícia a vocês. Muito nos impressionou — impressionou ao Ministro e toda a nova equipe que compõe agora o MESP — a musculatura que tem esse setor do ponto de vista de movimentar uma indústria, uma cadeia econômica, o que é muito importante. Meu querido Alejandro me deu um dado que me deixou impressionado: de cada quatro brasileiros, três praticam essa modalidade. Um colega lá atrás, o Anderson, que foi meu aluno, levantou a mão para sinalizar que pratica também. São 75 milhões os brasileiros que praticam *e-sports*. Portanto, como o Estado brasileiro pode deixar de reconhecer que se trata de modalidade esportiva? Isso é modalidade esportiva.

Criou-se um mito porque o novo, como o Deputado Márcio coloca, eventualmente amedronta e, por outro lado, torna uma parcela da população refratária, sem ao menos conhecer minimamente aquele segmento que vem surgindo. Existem 75 milhões de brasileiros e brasileiras praticando essa modalidade. O Deputado Icaro, de Sergipe, falou em 200 milhões de dólares, que, hoje, se corrigidos, chegam a 250 milhões de dólares, ou seja, 3 bilhões de reais investidos e trabalhados nesse segmento, nessa cadeia.

Então, já antecipo que o Ministro André Fufuca e o Ministério do Esporte têm outra visão, absolutamente aberta a trabalhar, a contribuir, a ajudar, a fomentar e a deixar o MESP absolutamente à disposição desse segmento. Portanto, ajudar o segmento, do ponto de vista do apoio financeiro, do apoio à regulação, é uma preocupação do Ministro. Comecei minha fala dizendo que, independentemente de qualquer regulação, o Ministro, o Ministério e o Estado brasileiro reconhecem esse segmento como modalidade esportiva. Mas é necessário também que avancemos do ponto de vista desse fomento, do ponto de vista da contribuição. Tal como se contribui com outras modalidades, Deputado, devemos contribuir também para o desenvolvimento, no Brasil, do *e-sport* e de todas as demais modalidades dele decorrentes.

Quero dizer a vocês, também, que outra preocupação do Ministro é com a regulação que virá — e, naturalmente, ela virá. Vocês podem nos procurar, porque vamos contribuir e ajudar. Estamos abertos ao debate, para ouvir as confederações, os segmentos e todos aqueles que trabalham efetivamente nessa cadeia.

Nesse sentido, uma boa-nova que quero trazer a vocês é que, na nova estruturação do Ministério — não sei se vocês já têm conhecimento disto —, o Ministro e o Governo do Presidente Lula estão modelando e constituindo uma nova Secretaria Nacional na estrutura do Ministério do Esporte, Deputado, só para tratar dos jogos eletrônicos, tamanha a importância que damos à modalidade. E não fazemos isso sem razão, mas pela importância que o próprio segmento conquistou. Na fala anterior, do Márcio, ele mostra que esse é um segmento que vem caminhando paulatinamente, que vem se construindo na sociedade como veículo econômico pungente. Então, não se trata de uma importância que simplesmente se dá, mas de uma importância que o próprio segmento construiu. Se o futebol e outras modalidades têm suas Secretarias Nacionais específicas, nada mais justo do que esse segmento também ter a sua, porque move recursos, porque inclui, do ponto de vista social, vários meninos e meninas que, anteriormente, por serem adeptos dos jogos eletrônicos, para o senso comum, eram vistos como jovens que ficavam apenas em casa, taciturnos. Não é nada disso. Esses podem ser talentos desperdiçados para a indústria,

16:19 para os *games* e para todos os outros segmentos.

16:23 Eu estava vendo a cadeia de profissionais envolvidos, e é um negócio extraordinário, Deputado Márcio. Há psicólogos, arquitetos, árbitros, meninos de 13 anos a 15 anos, eventualmente oriundos de camadas sociais menos favorecidas no País, que hoje podem contar com uma remuneração de 10 mil a 15 mil reais. Tudo isso é fruto do esforço desse





segmento.

Nesse sentido, o Ministro André Fufuca nos incumbiu de representá-lo mostrando aqui a nova visão que o Ministério do Esporte tem sobre esse segmento.

Estamos de portas abertas. A nova equipe — parafraseio aqui o grande compositor brasileiro Belchior — não tem medo do novo, até porque, como se sabe, "*o novo sempre vem*".

Então, essas são as boas-novas que temos para trazer do Ministério do Esporte, do Ministro Fufuca e do Governo Lula para o segmento.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Márcio.

Acho que essas palmas da plateia a você, ao Ministro André Fufuca, ao Ministério e ao próprio Governo do Presidente Lula são justamente de reconhecimento. Se terminássemos a nossa audiência pública agora, eu acho que o objetivo já teria sido atingido. Digo isso porque, se não houvesse esse elo entre o Governo Federal, a Câmara dos Deputados e o segmento, seria como se nadássemos sem destino, sem saber aonde iríamos chegar.

Foi por isso a insistência em realizar o debate nesta Comissão para trazer os atores que têm realmente uma interface objetiva para poder, primeiro, numa ponta, entender o que representam os *e-sports* para a sociedade. E a sua fala demonstra a sensibilidade e o reconhecimento do Governo em relação ao *e-sport*, discriminado por muitas pessoas que estiveram no Ministério do Esporte. O *e-sport* trabalhava até em certa clandestinidade, porque o olhar do Governo era de repulsa a esse segmento, que, como você acabou de falar, acabou andando, depois de muito sofrer, com as próprias pernas, e ocupou um espaço a duras penas, com o suor do próprio rosto. Então, quando você chega aqui e fala que o Governo Federal está lá no Ministério criando uma secretaria-executiva para tratar de forma objetiva os assuntos desse segmento, realmente demonstra um avanço muito grande de pensamento, uma transformação de pensamento, bem como uma maturidade do Ministro André Fufuca ao entender que realmente esse segmento é promissor para o desenvolvimento econômico e social do Brasil. Além do mais, a sua fala demonstra que, independentemente de qualquer coisa, da existência ou não de legislação, existe esse reconhecimento.

16:27 Mas nós precisamos avançar muito mais. Estaremos mais seguros no terreno do reconhecimento do ponto de vista legal, da lei, para que possamos, a partir daí, ter um olhar diferenciado até dos outros países ou até de investidores dentro do nosso País. A legalização e a legislação são muito importantes para o nosso segmento, e é sobre isso que esta Casa quer se debruçar e está se debruçando. Mas garanto a você que a sua fala foi muito positiva para o segmento.

Eu pude aqui acompanhar o Márcio, que estava lá do outro lado, vibrando. Acredito eu que todos os que estão *on-line* estão vibrando com a sua fala, porque hoje já começamos aqui a escrever uma nova história, trazendo o Ministério do Esporte como um parceiro dos *e-sports* aqui no Brasil.

Parabéns pela sua fala! Leve também estes agradecimentos ao Ministro André Fufuca.

Eu queria depois fazer uma abertura para que vocês que estão na plateia, se quiserem, façam alguma pergunta direcionada. Fiquem à vontade. Nós vamos abrir espaço aqui para, no máximo, dez pessoas fazerem perguntas. Podem utilizar do próprio microfone que está à frente de vocês. Basta levantarem a mão para que o Lindberg possa fazer a anotação.





Depois, nós chamaremos os senhores para fazerem os questionamentos.

Eu quero aproveitar para fazer uma pergunta àqueles que se se acharem em condições de responder.

De acordo com um estudo realizado pela operadora de cartões de crédito Visa, o mercado de *games* cresceu 140% no Brasil de 2019 para 2020, é claro, devido sobretudo à pandemia. Segundo a *Forbes*, o mercado global de *games* deve ultrapassar os 200 bilhões no fim de 2023. Esses dados mostram o mercado consumidor. Como a legislação vai ajudar a virarmos o mercado? Eu queria direcionar esta pergunta ao Dr. Ricardo, que está na nossa conferência.

A segunda pergunta vai para o Nicholas. Qual é o conceito de esportes eletrônicos para vocês e quais são os esforços que estão empenhados para haver uma legislação específica?

A terceira e última pergunta eu queria fazer à Raquel. Em termos de políticas públicas fomentadoras do setor, quais são os objetivos para a indústria de *games*? A aproximação com o Ministério do Esporte é válida ou a Pasta responsável pelos *games* deve ser a da Cultura? Então, eu queria fazer essas perguntas. Eu já passo a primeira pergunta ao Dr. Ricardo Miguel.

16:31 **O SR. RICARDO GEORGES AFFONSO MIGUEL** - Obrigado, Deputado. Eu agradeço muitíssimo a pergunta. Eu estou em trânsito no momento, em razão de algumas limitações de horário, então, peço-lhe desculpas por isso. E eu estou no celular também, e já se está esvaindo a bateria.

Esse mercado, em decorrência da pandemia de COVID-19 — imagino até que o Nicholas Bocchi tenha citado isso — já foi, inclusive, reconhecido pelo Parlamento Europeu. O estudo feito pela administradora de cartões de crédito Visa observou que o crescimento da prática da atividade e o tamanho do mercado que ela envolve demonstram que nós necessitamos, de forma urgente, como estamos a fazer aqui, buscar o equilíbrio daquela relação de ganha-ganha que eu havia citado, para que todos tenham a boa extração dos grandes benefícios que isso traz.

O Márcio Filho, que eu também já conheço pessoalmente, citou isso oportunamente; a Dra. Raquel citou isso oportunamente. E é fundamental a existência das desenvolvedoras de *games*, porque, sem desenvolvedoras, não tem *game*. E elas têm que ganhar com isso. Nós continuamos a expandir o mercado e ganhamos com essa expansão.

A ideia de o esporte eletrônico ser praticado e desenvolvido como esporte vem ao encontro do que acabou de ser colocado pelo representante do Ministério do Esporte, como sendo o intuito do Governo, do Ministro Fufuca, no sentido de envidarmos conjuntamente esforços para esse objetivo. É fundamental essa extração do benefício, no sentido de atingirmos uma estabilidade para não mais discutirmos esses assuntos e logo entrarmos no sistema desportivo nacional, assim como todas as outras modalidades se alimentam desse sistema. Então, essa é a grande vantagem.

Quando o mercado cresce, qual é a vantagem para o País, de um modo geral? Maior arrecadação de tributos, maior circulação de renda, de um modo geral, maior apelo social, cultural e econômico. Então, essas vantagens nós precisamos conseguir extrair da expansão do mercado do esporte eletrônico no País.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Dr. Ricardo.

Aqueles que não receberam as perguntas, se quiserem fazer algum complemento, é só





levantar a mão que eu abro espaço para que vocês também deem as suas contribuições.

Passo a palavra ao Nicholas para que ele responda a pergunta: qual é o conceito de esportes eletrônicos para vocês e quais são os esforços em que estão empenhados para haver uma boa legislação, uma legislação específica?

O SR. NICHOLAS BOCCHI - Essa pergunta tem muito a ver com a pergunta feita para o Ricardo Miguel sobre toda essa pesquisa da Visa.

16:35 Eu chamo atenção também para outra pesquisa de mercado, a que foi feita pela PricewaterhouseCoopers — PwC, que mostra que a força motriz desse crescimento dos jogos eletrônicos no mundo é principalmente de jogos sociais, que são aqueles jogos com a participação de mais de um jogador, um jogando contra o outro, ou um cooperando com o outro, se nós tivermos uma modalidade de esporte eletrônico competitiva, por exemplo.

Então, quando nós pensamos no conceito do que é esporte eletrônico, nós temos um jogo social que exige a competição, porque tem que haver essa participação de jogadores interagindo uns com os outros. A palavra que eu estava buscando é "interação".

Isso é bastante importante porque esses jogadores vão jogar em servidores, nos quais haverá milhares de jogadores, e a qualidade de vida nesses espaços sociais, que não pode ser ignorado por nenhum Estado, muito menos o Estado brasileiro, tem que ser bastante boa.

Então, quando se fala de regulamentação de esporte eletrônico, dado o conceito de esporte eletrônico, nós não podemos nos esquecer de que aquele jogo competitivo, que, às vezes, um Deputado está jogando, depois de um longo dia, com um monte de audiência pública, aquilo também é um esporte eletrônico, que está sendo praticado num ambiente social, com interação com diversos outros jogadores, e isso tem que ser objeto também das nossas discussões aqui.

Com relação à pergunta de como uma regulamentação pode ajudar — primeiro, é raro quando eu e o Ricardo Miguel discordamos um do outro; normalmente, quando há discordância, nós concordamos em discordar —, eu acho que isso não seria obrigatório, até porque há uma decisão do Conselho Nacional do Esporte, que é o órgão deliberativo sobre o esporte no Brasil, lá de 2017, na 38ª Sessão Ordinária do Conselho Nacional do Esporte, que fala que o único critério para definir o que é esporte no Brasil é a autodeterminação. Então, eu dizer que, quando estou jogando um esporte eletrônico, eu estou jogando, eu estou praticando um esporte, isso é suficiente para o Estado brasileiro entender que aquilo é esporte.

Da mesma forma, se uma entidade que busca fomento ou financiamento público para uma ação social, para que haja um serviço social do esporte eletrônico, ou algo assim, por exemplo, através da Lei de Incentivo ao Esporte, essa autodeterminação de apenas fazer um pedido, o Estado brasileiro não pode negar esse pedido dizendo que isso não é esporte, porque já houve a autodeterminação.

Foi decidido também nessa reunião do Conselho Nacional do Esporte que os critérios para o repasse de dinheiro público, fomento, vão seguir outras normas que não a autodeterminação. Então, a regulamentação do esporte eletrônico, já definindo as prioridades de fomento, dando como prioridade o que o Ricardo Miguel sempre defende, que é o esporte eletrônico educacional, por exemplo, é algo que teria uma valia muito grande.

Acredito que eu tenha conseguido responder a pergunta, dentro do limite dela, para também não extrapolar e responder outras, senão eu continuo falando.





Muito obrigado pelo espaço, novamente.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Nicholas.

Eu queria agora passar a palavra à Dra. Raquel, para responder a seguinte pergunta: em termos de políticas públicas fomentadoras do setor, quais são os objetivos para a indústria de *games*? A aproximação com o Ministério do Esporte é válida ou a Pasta responsável pelos *games* deve ser a da Cultura?

A SRA. RAQUEL GONTIJO - De início, o mais importante é que precisamos entender que a cadeia de jogos envolve diversos setores. Ela tem vários espaços dentro da mesma macroindústria, mas existem pequenas indústrias que trabalham ali dentro. Então, tanto os *e-sports* como o desenvolvimento dos jogos fazem parte dessa cadeia.

Então, imagino que a pergunta não é uma questão se vai ter uma aproximação da Pasta do Esporte ou se vai ter uma aproximação da Pasta da Cultura. Não é uma questão de "ou", mas uma questão de "e", porque cada um desses setores vai se aproximar de uma lógica e de uma necessidade diferente. Não dá para fazermos uma política pública que envolva *e-sports*, que vai ter uma necessidade, que vai ter um grupo de empresas, que vai ter suas associações e, ao mesmo tempo, contemplar a produção desses jogos, que já é outra etapa dessa cadeia, com peculiaridades e necessidade de regulamentação própria.

Então, no escopo do que faz a Abragames, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais, que são as pessoas que arquitetam, fazem a parte estrutural, montam e fazem as histórias dos jogos, a nossa cadeia produtiva está muito mais aproximada da parte da cultura e do audiovisual do que necessariamente do esporte. Porém, o esporte é um setor irmão, porque os jogos que nós produzimos são utilizados dentro dos *e-sports*, como uma forma de interação social, inclusive de formação da sua própria cadeia de trabalhadores e profissões atreladas. Existem pessoas que fazem suas carreiras em cima disso, como atletas, como treinadores. Há times internacionais que saem do Brasil para fazer essas competições internacionais e mundiais de *e-sports*.

A parte da produção dos jogos digitais, realmente, faz mais parte da cadeia de cultura. Então, na verdade, o nosso diálogo vai ser provavelmente multiministerial ou pluriministerial. No caso das desenvolvedoras, faz mais sentido estarmos mais atrelados ao Ministério da Cultura. Ao mesmo tempo, também temos um braço que trabalha junto com o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. E já faz muitos anos que trabalhamos junto com este Ministério, porque a tecnologia está envolvida.

Também temos nos aproximado um bocado do Ministério do Esporte, justamente por causa dessa nossa interação com os *e-sports*.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Eu queria aqui passar a palavra para o Deputado Fernando Krelling, nosso Deputado Estadual de Santa Catarina, que deseja fazer uma pergunta.

16:39 Fique à vontade e direcione a sua pergunta a quem quiser.

16:43 **O SR. FERNANDO KRELLING** - Deputado, muito obrigado. Parabéns por trazer este tema para a nossa Câmara Federal.

Sou Fernando Krelling, Deputado Estadual de Santa Catarina, Presidente da Comissão de Esportes. Digo que estou Deputado Estadual, mas sou profissional de educação física e professor, com muito orgulho, Conselheiro do CREF lá de Santa Catarina.

Nós estamos em um momento de transição. Entendo que vim realmente para aprender





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

mais sobre o tema e defendê-lo na Comissão que presido na Assembleia Legislativa.

Os Municípios e os Estados precisam abraçar essa nova causa, porque, quando nós temos uma ex-Ministra que faz uma fala... Eu não vou repudiar a fala da ex-Ministra pelo fato de que lhe faltou conhecimento naquele momento. Se os senhores fizessem uma pergunta nesse sentido há alguns anos para mim, como profissional de educação física, professor com formação e, principalmente, com foco na atividade física, no exercício físico, eu diria que o que estamos discutindo neste momento é uma loucura para a minha área e para o esporte.

Há 6 anos, eu era Presidente da Câmara de Vereadores de Joinville, a maior cidade de Santa Catarina. E surgiu o projeto do dia dos *e-sports*, lá em Joinville, que foi motivo de banalização pela imprensa, pela sociedade e pela comunidade. Um projeto de alguém que já antecipava o que está acontecendo hoje.

Então, eu fico muito feliz quando vejo o Ministério do Esporte e a Câmara Federal envolvidos na causa, porque o que nós precisamos é de informação. Nós só vamos conseguir defender algo se nós tivermos informação.

O que é esporte no dicionário? É jogo ou algo alinhado à atividade física e exercício físico. Então, são os dois. Qual é o nosso grande sonho, através do esporte? Nosso sonho é formar grandes atletas, mas principalmente nos tornarmos cidadãos de bem. Só que temos que pensar macro no desenvolvimento econômico e social.

Sempre ficamos muito limitados na atividade física, no exercício físico e nos esquecemos de ver o esporte como um todo. Então, digo hoje que só vim aqui para fazer um agradecimento por trazerem esse tema em âmbito nacional. E quem sabe vocês possam nos abastecer de informações para que as levemos para as nossas regiões. Nós só vamos conseguir ter o desenvolvimento de jogos se tivermos uma cadeia, um ecossistema forte. Caso contrário, não vai adiantar os senhores produzirem aqui, e isso não ser consumido.

Então, fico muito lisonjeado. Digo que há 5 anos, talvez eu não fosse defensor disso, mas, a partir de hoje, desde algum tempo, estou levando esse tema para a Assembleia para que sejamos defensores disso como jogos. O esporte é indutor de desenvolvimento econômico e, automaticamente, de desenvolvimento social.

Muito obrigado e parabéns pela participação de todos.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Deputado Fernando.

Passo a palavra ao Alejandro Parrilla, da CBGE — Confederação Brasileira de Games e Esportes.

Fique à vontade.

O SR. ALEJANDRO RUBEN PARRILLA - Boa tarde a todos!

Deputado Márcio Marinho, é um prazer estar com o senhor novamente.

Cumprimento o Lindberg, nosso Secretário, bem como o Secretário Nacional Paulo Henrique Cordeiro. É um prazer.

Agradeço à nossa amiga Raquel, aos nossos amigos que estão *on-line* e a todos os presentes.

Acho que hoje é uma tarde histórica, Deputado. Nós já tivemos várias reuniões. Hoje, nós avançamos bem com a fala do Secretário Nacional Paulo Henrique, com o intuito de o

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024





nosso Ministro André Fufuca estar imbuído na causa dos esportes eletrônicos.

Eu tenho boas notícias. Nós participamos semana passada, com atletas da Confederação Brasileira de Games em Santiago, no Chile, dos Jogos Pan-Americanos. E nós fomos vencedores, fomos campeões, da modalidade de *e-football*: no feminino, com a nossa atleta Monik; e, no masculino, com o Henryquinho. Já trouxemos troféus e medalhas para o Brasil com os esportes eletrônicos nos Jogos Pan-Americanos, que é a maior competição aqui das Américas.

16:47 Aproveitando que hoje a tarde é de alegria, nós estamos anunciando que o Brasil vai sediar a Copa do Mundo de Games, Deputado Márcio, no ano que vem, pela primeira vez no Rio de Janeiro. Nós vamos ter os esportes eletrônicos vistos no mundo inteiro sendo realizados aqui no Brasil.

Com esta discussão que a Câmara dos Deputados está fazendo para a regulamentação dos esportes eletrônicos — do Ministério do Esporte em parceria com a Casa e com o setor produtivo dos jogos eletrônicos —, eu tenho certeza de que nós vamos avançar, vamos ganhar medalhas e troféus. Nós vamos tirar da vulnerabilidade social os jovens, encaminhando-os para o mercado de trabalho, a partir das desenvolvedoras ou do esporte, colocando-os em times, em federações e em confederações, tendo, com certeza, essa indústria de *games* aliada à inclusão social.

Parabéns ao Ministério do Esporte, ao meu amigo Paulo Henrique, ao Deputado Márcio Marinho e ao nosso Deputado Icaro de Valmir! Nós temos acompanhado este trabalho, já estivemos em várias reuniões e estamos vendo que o avanço está acontecendo.

Então, parabéns a todos!

Muito obrigado.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Sr. Alejandro, pelas suas palavras.

Realmente, hoje é uma tarde histórica com essa fala do Governo, na pessoa do Sr. Paulo Henrique, que vai responder à última pergunta e fazer o fechamento.

Eu o deixei por último, porque, mesmo o prendendo aqui, ele já me disse que o Sr. Ministro André Fufuca já está ligando para ele insistentemente pedindo que retorne ao Ministério. No entanto, eu não poderia deixar que ele sáísse, sem o ouvirmos, porque poderia haver algum questionamento feito direcionado para ele, e ele não estaria aqui para responder. Assim que responder à pergunta, o amigo está liberado para atender o nosso Ministro.

Qual é o arcabouço legislativo do setor de *games* no Brasil? Quais são os avanços necessários para se atingir o patamar de outros mercados mundiais? Como o mercado de *games* pretende aumentar a quantidade de empregos gerados a partir da legislação?

O SR. PAULO HENRIQUE PERNA CORDEIRO - Deputado Márcio Marinho, a sua pergunta está vinculada à sua última fala, quando o senhor se manifestou inclusive sobre aquela mensagem que eu trouxe do nosso Ministro André Fufuca.

Com relação a qualquer setor, a segurança jurídica é algo fundamental para que se dê o desenvolvimento, do ponto de vista contratual e das próprias relações estabelecidas. Hoje, esse segmento, apesar da sua pujança hercúlea do ponto de vista econômico, vem surgindo fortemente como uma nova indústria e um novo segmento econômico, talvez um dos mais pujantes.

Eu até brinquei com a Sra. Raquel aqui que os tubarões do mercado econômico ainda não nos enxergaram, como um todo. Há uma grande preocupação do Sr. Ministro Fufuca, além





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

de reconhecer e de trazer isso para o Estado, com a instituição dessa nova Secretaria que está sendo feita só para tratar desse segmento, há a preocupação com o fomento, há a preocupação de ajudar financeiramente, como disse antes, todos os outros setores e modalidades desportivas.

16:51 Outra grande preocupação dele, realmente, é com a questão da regulação. A Raquel já me disse e já nos trouxe a informação na sua fala de que nós temos um projeto de lei, um projeto de uma normativa em tramitação no Senado. Nesse sentido, Deputado, nós poderíamos buscar juntar esforços de todos os segmentos envolvidos. O Ministério do Esporte está de portas abertas e pronto a contribuir — inclusive com a *expertise* da atividade parlamentar do Ministro André Fufuca — para que esse segmento seja regulamentado o mais rápido possível, gerando, assim, a esperada segurança jurídica, o que, conseqüentemente, gera também uma segurança econômica para todo o setor.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, meu amigo Paulo Henrique. Eu acho que essa fala fecha o objetivo desta audiência pública.

Nós estaremos aqui na expectativa da criação dessa Secretaria Executiva. Logo que nós tomarmos conhecimento de quem estará à frente dessa Secretaria, certamente esta Comissão vai marcar uma audiência, ir lá para pedir, de forma muito objetiva, o apoio do Ministro, para que esse projeto...

O SR. PAULO HENRIQUE PERNA CORDEIRO - Deputado, o senhor me permite 1 segundo?

Eu queria só dizer a todo o segmento que o Ministério do Esporte e a SNEAELIS, até que sobrevenha a nova Secretaria, estão de portas abertas. Assim como eu disse para o Deputado inicialmente, o Ministério do Esporte hoje é uma casa em que Parlamentar não precisa marcar audiência: basta chegar. Para todos os segmentos, nós estaremos — e estamos — sempre de portas abertas.

O senhor me desculpe a interrupção.

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Pois não, Alejandro.

O SR. ALEJANDRO RUBEN PARRILLA - Quero só dar mais uma informação, Deputado Márcio Marinho.

Para os senhores verem a importância do setor, foi criada aqui pela Casa, pela Câmara dos Deputados, a Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games, do Deputado Coronel Chrisóstomo, que vai ser lançada oficialmente no dia 5 de dezembro. Estão todos convidados para conhecer a missão, os valores e o papel da Frente Parlamentar dos Jogos Eletrônicos e Games. É mais uma vitória.

Parabéns à Câmara dos Deputados! Parabéns a todos!

O SR. PRESIDENTE (Márcio Marinho. Bloco/REPUBLICANOS - BA) - Obrigado, Alejandro.

Assim que nós tomarmos conhecimento de quem será o Secretário, nós iremos, com a Comissão do Esporte e a Subcomissão dos Esportes Eletrônicos, conversar com o Secretário desse segmento dentro do Ministério para nós apresentarmos a proposta e pedirmos todo o apoio do Governo junto ao Senado, para que essa proposta seja aprovada. Já temos meio caminho andado. Então, é mais um empurrão do Governo.

Quando se quer, se faz. E o que nós estamos percebendo aqui é que o Governo quer fazer. E, quando quer, nós sabemos que nós ultrapassamos as barreiras e fazemos a





CÂMARA DOS DEPUTADOS
SUBCOMISSÃO ESPECIAL DOS ESPORTES ELETRÔNICOS

coisa acontecer.

Quero agradecer ao Paulo Henrique, Secretário Nacional de Esporte Amador, que acabou de falar; ao Nicholas; à Sra. Raquel; ao Dr. Ricardo Miguel; ao Márcio Filho; e a todos presentes que participaram aqui desta audiência pública.

16:55 Saio daqui hoje feliz com as informações. Trata-se de um avanço muito grande e é preciso marcar esta data. Acho que todos nós estávamos ávidos por ouvir essa fala do Ministério. Podem ter certeza de que hoje vou dormir feliz com essa informação do Paulo Henrique.

Agradeço a todos que tiraram um pouquinho do seu tempo, mesmo à distância, para trazerem as falas que serão importantes para o debate junto ao Ministério.

Muito obrigado a todos.

Vamos finalizar os debates.

Nada mais a tratar, declaro encerrada a nossa audiência pública.

Agradeço, de coração, a presença de todos vocês.

Apresentação: 05/12/2024 12:58:04.310 - CESPO

REL n.1/2024

