Página 30. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

PARECER AO PROJETO DE LEI N° 0501.6/2019

"Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e dá outras providências."

Autor: Deputado Jair Miotto
Relatora: Deputada Ana Campagnolo

I - RELATÓRIO

Trata-se de Projeto de Lei, de autoria do Deputado Jair Miotto, que visa dispor sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e dar outras providências.

O Projeto de Lei em foco encontra-se articulado em 5 (cinco) artigos, dos quais, com o propósito de contextualizar e facilitar a compreensão da matéria, faço a transcrição literal, nos seguintes termos:

> "Artigo 1º – É livre a prática do esporte eletrônico no Estado, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:
>
> I – acessibilidade de todos os interessados por essa modalidade esportiva;
>
> II – desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores;
>
> III – assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC;
>
> IV – socialização, diversão e aprendizagem para crianças, adolescentes e adultos que praticam a modalidade.
>
> § 1º – Entende-se por esporte eletrônico, para os fins desta lei, toda atividade lúdica que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, permite a competição entre dois ou mais participantes, enquadrando-se nessa definição os 'videogames', jogos para computadores, jogos para telefones celulares, 'games online' via internet, fliperamas e 'arcades', aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, e outros assemelhados.
>
> § 2º – Os praticantes do esporte eletrônico passam a ser denominados atletas.

Página 31. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

Artigo 2º – São objetivos do esporte eletrônico:

I – promoção, desenvolvimento e estímulo da cidadania e das relações sociais, valorizando a boa convivência humana por meio da prática esportiva;

II – adoção e difusão das acepções educativa e social do esporte, de modo que os jogadores se reconheçam e atuem como competidores e não como inimigos, criando um ambiente de "fair play", para a construção de uma identidade distintiva dessa modalidade de esporte, sempre baseada no respeito mútuo;

III – ampliação da prática desportiva sob prisma cultural, aproximando, por meio de jogadores virtuais, povos diversos em torno de um ideai, independentemente de credo, raça e posição política, histórica ou social;

IV – combate ao ódio e à discriminação de gênero, etnia ou credo que possam eventualmente ser transmitidos, subliminarmente ou não, aos jogadores em alguns jogos.

V – contribuição para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Artigo 3º – O Poder Público reconhecerá como apoiadores do esporte eletrônico a Confederação, Federação ligada a confederação nacional, federações particulares amadoras, Ligas amadoras e outras entidades associativas dessa modalidade desportiva ligadas a federação estadual, que a normatizam e difundem sua prática com finalidade esportiva e sem fins lucrativos.

Artigo 4º – Fica instituído o ‘Dia do Esporte Eletrônico’, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Artigo 5º – Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.”

Da justificativa apresentada pelo Autor (fls. 04/05), destaco o seguinte:

‘A propositura visa fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mas (*sic*) especificamente no art. 217, da CF.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço

Página 32. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

> intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.
>
> Além do mais, deve-se levar em consideração que o esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. Possui vários adeptos e não temos ainda a regulamentação dessa modalidade esportiva no Estado de Santa Catarina.
>
> Com a regulamentação do esporte no Estado de Santa Catarina estaremos dando oportunidade para que os atletas possam ter uma legislação, conforme outras modalidades esportivas.
>
> A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito.
>
> Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público que contribui significativamente na melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.
>
> [...]”

A matéria em pauta foi lida no Expediente da Sessão Plenária do dia 11 de dezembro de 2019 e, em seguida, encaminhada a esta Comissão de Constituição e Justiça, na qual fui designada para sua relatoria, nos termos regimentais.

Na sequência, foi aprovado na Reunião do dia 11 de fevereiro de 2020 desta Comissão, o pedido de diligenciamento de minha autoria, com o propósito de ouvir as considerações da Fundação Catarinense de Esportes (FESPORTE), da Secretaria de Estado do Desenvolvimento Econômico Sustentável (SDE) e da Procuradoria-Geral do Estado (PGE), que se manifestaram favoráveis à regular tramitação da proposição, destacando a ressalva mencionada nos itens 12, 13 e 14 (fls. 18/19) do Parecer exarado pela Procuradoria Jurídica da FESPORTE, que expõe o entendimento de que o Poder Público não deve reconhecer como apoiadores dos jogos eletrônicos apenas as entidades oficiais, e, nesse sentido, sugere a alteração da redação do art. 3º da proposição.

Página 33. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

É o relatório.

II – VOTO

Inicialmente, da análise da proposição, de acordo com o estabelecido no art. 144, I, do Rialesc, com relação à constitucionalidade sob o aspecto formal, observo que não há reserva de iniciativa sobre o tema, revelando-se legítima sua apresentação por Parlamentar, de acordo com a competência geral prevista no art. 50, *caput*, da Constituição Estadual. Ademais, a matéria vem apresentada por meio da proposição legislativa adequada à espécie, ou seja, projeto de lei ordinária.

Referentemente à constitucionalidade sob a ótica material, a meu ver, a proposição está em consonância com a ordem constitucional vigente.

Quanto aos aspectos da legalidade, juridicidade, regimentalidade também não vislumbro nenhum obstáculo à tramitação da proposição legislativa em apreço.

Todavia, constatei a necessidade de apresentar (I) uma Emenda Modificativa ao art. 3º do texto original com o objetivo de adequá-lo à sugestão apresentada no Parecer da Procuradoria Jurídica da FESPORTE; e (II) uma Emenda Supressiva ao art. 4º, em razão de que o tema relativo a datas alusivas deve ser tradado, especificamente, na forma de alteração da Lei nº 17.335, de 2017, que “Consolida as Leis que dispõem sobre a instituição de datas e festividades alusivas no âmbito do Estado de Santa Catarina”, conforme consolidação normativa havida em atenção à recomendação da Lei Complementar estadual nº 589, de 18 de janeiro de 2013, que “Dispõe sobre a elaboração, redação, alteração e consolidação das leis e estabelece outras providências”.

Página 34. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

Ante o exposto, com base nos regimentais arts. 72, I e XV, 144, I, parte inicial (competência exclusiva da CCJ e da CFT, de exararem pareceres terminativos da continuidade de tramitação, admitindo-a ou não), 145, *caput*, 209, I, parte final e 210, II, voto, no âmbito desta Comissão de Constituição e Justiça, pela **ADMISSIBILIDADE** da continuidade da regimental tramitação do Projeto de Lei nº 0501.6/2019, **com as Emendas Modificativa e Supressiva**, que ora apresento em anexo, devendo a proposição seguir seu trâmite processual como determinado no despacho inicial aposto à fl. 02 pelo 1º Secretário da Mesa.

Sala da Comissão,

Deputada Ana Campagnolo
Relatora

Página 35. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

EMENDA MODIFICATIVA AO PROJETO DE LEI N° 0501.6/2019

O art. 3° do Projeto de Lei n° 0501.6/2019 passa a ter a seguinte redação:

"Art. 3° O Poder Público reconhecerá como apoiadores do esporte eletrônico todas as Confederações, Federações, Ligas e demais entidades, oficiais ou não, com ou sem fins lucrativos, que normatizem e/ou difundam essa prática desportiva."

Sala das Comissões,

Deputada Ana Campagnolo

Página 36. Versão eletrônica do processo PL./0501.6/2019.
IMPORTANTE: não substitui o processo físico.

EMENDA SUPRESSIVA AO PROJETO DE LEI N° 0501.6/2019

Fica suprimido o art. 4° do Projeto de Lei n° 0501.6/2019, renumerando-se os demais artigos.

Sala das Comissões,

Deputada Ana Campagnolo