



## RELATÓRIO E VOTO AO PROJETO DE LEI Nº 0061.3/2022

**“Institui o marco legal para Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports e dá outras providências.”**

**Autor:** Deputado Fabiano da Luz

**Relator:** Deputado Marcius Machado

### I – RELATÓRIO

Retornam a este Relator os autos do Projeto de Lei epigrafado, de autoria do Deputado Fabiano da Luz, cujo objetivo é o de instituir o marco legal para a Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports e dar outras providências.

Da Justificativa do Autor, às pp. 4 e 5, colaciono o trecho a seguir:

[...]

Nosso Projeto de Lei visa instituir o marco legal para Política Estadual de Jogos Eletrônicos e ESports, fruto de estudos e sugestões que surgiram através da Frente Parlamentar dos Games, que coordenamos na Assembleia Legislativa do Estado de Santa Catarina.

A Plataforma Newzoo apresenta dados que revelam o setor de jogos eletrônicos um dos segmentos da indústria de entretenimento que mais cresce no mundo, que já fatura mais que o dobro da indústria cinematográfica e de música juntas.

O volume de negócios gerados em decorrência da atividade profissional ou amadora é algo que não se esperava antigamente. A negligência do passado nos ensina que devemos estar atentos ao potencial que essas atividades demonstram. É nesse sentido que proponho que Santa Catarina seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica.

A indústria tem mais de 2,7 bilhões de consumidores que em 2020 gastou aproximadamente 160 bilhões de dólares e, durante o isolamento social decorrente da pandemia do COVID-19, viu um crescimento de vendas em 35% em relação ao mesmo período



de 2019, segundo levantamento da empresa americana de pesquisa de mercado NPD Group.

No Brasil, país líder no mercado de games na América Latina e 13º maior mercado de games do mundo, o faturamento do setor no país atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018, sendo previsto um crescimento de 5,3% no setor até 2022.

A carga tributária sobre videogames no Brasil é uma das mais altas no mundo. O *hardware* dos videogames produzidos no Brasil sofre a incidência do imposto estadual: ICMS (Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços); dos impostos federais: como o IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados), o COFINS (Contribuição para Financiamento da Seguridade Social) e o PIS (Programa de Integração Social).

[...]

Todas as disposições propostas convergem no sentido de fortalecer os esportes eletrônicos e valorizar a prática profissional. Tal incentivo produzirá inúmeros benefícios sociais, culturais e econômicos aos mato-grossenses (*sic*).

[...]

A matéria foi lida no Expediente da Sessão Plenário do dia 5 de abril do corrente ano e, na sequência, encaminhada a esta Comissão de Constituição e Justiça, na qual me foi distribuída a relatoria, na forma do art. 130, VI, do Regimento Interno deste Poder.

No âmbito deste Colegiado, foi promovida, preliminarmente, diligência à Casa Civil para que trouxesse aos autos manifestação técnica (I) da Fundação Catarinense de Esporte (FESPORTE); (II) da Secretaria de Estado da Educação (SED); (III) da Secretaria de Estado da Fazenda (SEF); e (IV) da Procuradoria-Geral do Estado (PGE), tendo em vista à complexidade da matéria e sua importância na economia do Estado. Todavia, após o fim da diligência, por decurso de prazo, o processo retornou a este Relator, sem manifestação.

É o relatório.



## II – VOTO

A este Colegiado incumbe analisar a admissibilidade da proposição, à luz dos requisitos da constitucionalidade, legalidade, juridicidade, regimentalidade e técnica legislativa.

Preliminarmente, destaco que a proposta visa estabelecer política pública com o objetivo de valorizar a prática profissional de esportes eletrônicos no âmbito do Estado de Santa Catarina.

Todavia, verifico que no corrente ano, restou aprovado por este Parlamento o Projeto de Lei nº 0501.6/2019, de iniciativa parlamentar, e transformado na Lei nº 18.396, de 13 de junho de 2022, que “Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e adota outras providências”, cujo objetivo é idêntico ao tema central da proposição em pauta.

Desta forma, entendo por prejudicado o Projeto de Lei em apreço, com fulcro no art. 235, I, do Regimento Interno desta Assembleia Legislativa.

Ante o exposto, com base nos regimentais arts. 72, I e XV, 144, I, e 235, I, voto, no âmbito desta Comissão de Constituição e Justiça, pela **PREJUDICIALIDADE do Projeto de Lei nº 0061.3/2022**, e conseqüentemente, pelo seu arquivamento.

Sala das Comissões,

  
Deputado Marcius Machado  
Relator