



**PARECER Nº 1785, DE 2024, DA COMISSÃO DE ASSUNTOS DESPORTIVOS, SOBRE O PROJETO DE LEI Nº 300, DE 2021**

**VOTO EM SEPARADO CONVERTIDO EM PARECER, NOS TERMOS DO §5º DO ARTIGO 56 DO REGIMENTO INTERNO**

De autoria da Deputada Adriana Borgo, o projeto em epígrafe tem como escopo instituir a Semana Estadual de “eSports” em todo Estado, a ser realizada anualmente na semana do dia 29 de agosto.

Decorrido o período em que permaneceu em pauta, sem ter recebido qualquer emenda ou substitutivo, a propositura foi encaminhada à Comissão de Constituição e Justiça, que opinou favoravelmente quanto aos aspectos legais, constitucionais e jurídicos da proposição.

Dando continuidade ao Processo Legislativo, a proposição foi encaminhada à Comissão de Assuntos Desportivos, a fim de que esta apreciasse o mérito da proposição, conforme preconiza o artigo 31 do Regimento Interno, tendo recebido parecer contrário do Relator designado.

Em que pese a manifestação contrária do Relator, Deputado Simão Pedro, vemo-nos compelidos a discordar das razões apresentadas.

Conforme bem destacado na justificativa do projeto de lei em epígrafe, pela Deputada Adriana Borgo, os eSports são modalidades de competição profissionais com videogames reconhecidas oficialmente desde o ano 2000. Esse esporte eletrônico virou febre entre a garotada e aos poucos estão sendo aceitos dentro das escolas.

Como bem lembrado pela Deputada Adriana Borgo, os jogos eletrônicos são atrativos por serem lúdicos, e proporcionarem entretenimento e interatividade, de maneira que ao jogá-los, torna-se um desafio solucionar problemas e escolhas no jogo. Os eSports também têm sido utilizado como meio de despertar o interesse dos alunos

dentro das salas de aula nos processos de aprendizagem e competição, criando desafios e estimulando o trabalho em equipe.

Assim, em que pese o parecer contrário do Deputado Simão Pedro, o e-sports são considerados de forma legítima uma modalidade esportiva pois envolvem competições de jogos, onde jogadores individuais ou equipes competem em torneios organizados, além de compartilharem muitas características com os esportes tradicionais como a competição intensa, a necessidade de habilidades específicas, treinamento rigoroso e uma base de fãs dedicada. Além disso, os jogadores de e-sports muitas vezes são profissionais que recebem salários, patrocínios e participam de eventos com grandes prêmios em dinheiro.

Ante o exposto, somos favoráveis ao Projeto nº 300 de 2021.

Tenente Coimbra – Relator

APROVADO COMO PARECER O VOTO EM SEPARADO DO DEPUTADO TENENTE COIMBRA, FAVORÁVEL.

Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, em 30/10/2024.

Altair Moraes – Presidente

André Bueno	Com o Voto em Separado
Tenente Coimbra	Com o Voto em Separado
Thainara Faria	Favorável ao voto do relator
Altair Moraes	Com o Voto em Separado
Tomé Abduch	Com o Voto em Separado
Felipe Franco	Com o Voto em Separado
Dr. Eduardo Nóbrega	Com o Voto em Separado

**VOTO DO 1º RELATOR CONVERTIDO EM VOTO EM SEPARADO, NOS TERMOS DO § 4º DO ARTIGO 56 DO REGIMENTO INTERNO**

De autoria da Deputada Adriana Borgo, o projeto em epígrafe objetiva instituir a Semana Estadual de “eSports”, em todo o Estado, a ser realizada anualmente na semana do dia 29 de agosto. Nesta Semana ocorrerão eventos como palestras, cursos, competições de jogos eletrônicos e outras atividades, que colaborem para o incentivo educacional, cultural e profissionalizante aos interessados, com a participação das Instituições Públicas e Privadas Educacional, Cultural e Tecnológica do Estado de São Paulo.

A presente proposição esteve em pauta, nos termos regimentais, por 5 sessões legislativas (de 17/05/21 a 21/05/21), não recebendo emendas ou substitutivos.

A seguir, a matéria foi encaminhada à Comissão de Constituição, Justiça e Redação, que se manifestou pela aprovação do projeto.

Na presente oportunidade, o projeto vem a esta Comissão de Assuntos Desportivos, cabendo-nos, na qualidade de Relator, apreciá-la quanto aos aspectos definidos no artigo 31, § 5º, do Regimento Interno.

Ao fazê-lo, verificamos que o mérito do projeto é bastante polêmico, pois há a discussão se o e-Sport pode realmente ser chamado de Esporte, ou se pertence mais a área de entretenimento, tendo ainda transversalidade com as áreas de turismo, educação, ciência e tecnologia e cultura. De fato, o Governo Federal formou grupo de trabalho interministerial para estudar e amparar o setor, mas não como modalidade esportiva. Isto não retira a importância do chamado “e-Sports”, dado que envolve uma cadeia de assuntos, seja na produção dos jogos, na organização e realização de grandes eventos, na preparação e revelação de jogadores de alto nível e tem crescente adesão de usuários comuns, movimentando grandes somas em seu mercado.

O presidente do Comitê Olímpico do Brasil (COB) e professor de Educação Física, Paulo Wanderley, também declarou recentemente que e-Sports não é Esporte, em entrevista à Folha de S. Paulo.

Assim, considero que a Comissão de Mérito a analisar o PL em comento não deva ser a de Assuntos Desportivos, já que não creio que o e-Sports seja modalidade esportiva.

Ante o exposto, naquilo que nos compete analisar, somos contrários ao Projeto de Lei nº 300, de 2021.

Simão Pedro