



PARECER CEDECONDH

Processo nº 0068/23

PLL Nº 031/23

SEI nº 037.00014/2023-00

Este Relator foi designado para a elaboração de parecer acerca do Projeto de Lei do Legislativo nº 031/23, conforme registro no SEI e do processo em epígrafes, de autoria do Vereador Márcio Ferreira Bins Ely.

Trata-se de “Instituir a Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos e dá outras providências”.

Em sua justificativa alega que:

“...a primeira competição de jogos eletrônicos de que se tem notícia ocorreu no dia 19 de outubro de 1972, na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos da América.

O jogo em disputa era o clássico Space Invaders e o vencedor teria direito a um ano de assinatura da revista Rolling Stone. Décadas depois, as competições de esportes eletrônicos mudaram de patamar.

Hoje elas são mais populares e oferecem premiações bem mais estimadas. Os eSports, como agora são conhecidos os antigos videogames, representam uma parcela de grande destaque na indústria do entretenimento. Da venda de jogos e equipamentos eletrônicos até o comércio de acessos para competições, circulam bilhões de dólares. 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 o Município de Porto Alegre seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica.

Alguns estados já têm promovido políticas locais de incentivo à prática profissional de eSports, atraindo profissionais da área e empresas dispostas a consolidar eventos de competição e exposição.

Segundo o Governo Federal, 75,7 milhões de pessoas podem ser consideradas usuárias de jogos eletrônicos no Brasil, número que coloca o país em primeiro lugar na América Latina e em 13º lugar no ranking mundial.

Um estudo divulgado pelo Ministério da Cultura aponta que o mercado de games brasileiro está crescendo em todas as regiões e as empresas informais faturam, em média, R\$ 81 mil por ano, enquanto as formalizadas têm faturamento médio anual superior a R\$ 300 mil no ano. Vale destacar ainda que o Brasil já é o terceiro maior em audiência mundial de torneios de eSports, com estimativa de 11,4 milhões de espectadores em 2017.

Percebe-se, portanto, que há uma grande expectativa em relação ao que o mercado reserva para esta indústria por aqui. As premiações de competições também são um termômetro para estimar o que esse mercado representa atualmente. Por exemplo, a premiação paga no mundial do game DOTA 2 foi maior que o do Campeonato Brasileiro de Futebol em 2018. No torneio de eSports foram distribuídos quase R\$ 106 milhões, muito acima dos R\$ 63,7 milhões que o Brasileirão repartiu entre seus vencedores.

Os jogos eletrônicos, ou eSports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre os jovens. Em todo o mundo, o número de entusiastas de eSports subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

Demonstrado o potencial dessa indústria, é preciso reforçar a ideia de que esse mercado pode facilmente se construir sozinho, mas o Estado é capaz de construir pontes para facilitar a atração de investimentos e a consolidação de um polo de eSports e uma agenda de eventos no Município.

E o primeiro passo em direção a esse objetivo é igualar os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais, bem como os atletas profissionais de eSports aos atletas de modalidades convencionais. Também é de fundamental importância estabelecer uma data no calendário oficial no Município de Porto Alegre para a celebração do atleta e dos esportes eletrônicos.

Nesse norte, sugeriu o dia 19 de outubro, citado alhures como a data da primeira competição de jogos

eletrônicos de que se tem registro. O reconhecimento de uma data é ato simbólico, mas muito expressivo no sentido de consolidar Porto Alegre como uma cidade que valoriza a cultura gamer.

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 porto-alegrenses.”

A douta Procuradoria da Casa, analisou o teor da presente proposta e apresentou o Parecer n. 350/23, nos seguintes termos:

“(…)

PARECER PRÉVIO

É submetido a exame desta Procuradoria, para parecer prévio, o Projeto de Lei, de iniciativa parlamentar, que institui a Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos no Município de Porto Alegre.

O estabelecimento de política pública por lei de iniciativa parlamentar enseja dúvidas quanto a sua constitucionalidade. É que a instituição de política pública, como obrigação permanente de prestação de um serviço público pela Administração local, com necessária alocação de pessoal, recursos orçamentários e destinação de estrutura física, necessariamente implica na atribuição de novos encargos a órgãos públicos já existentes e a alteração da organização administrativa do ente federativo. O que fere o princípio da harmonia e independência entre os poderes, na medida que compete ao Poder Executivo, privativamente, dispor sobre a organização e o funcionamento da Administração Municipal (art. 84, VI, “a” da CF).

Analisando, contudo, a proposição em questão verifica-se mera sinalização programática que não impõe obrigações diretas e imediatas ao Executivo. O que afasta, pelo menos nesse exame preliminar que faço, a ideia de inconstitucionalidade ou de manifesta inconstitucionalidade.

O art. 4º, contudo, viola o princípio da independência e harmonia entre os poderes, além de atrair a incidência do Precedente Legislativo nº 1 por seu conteúdo meramente autorizativo. Os convênios, assim como os contratos administrativos, caracterizam-se como atos ordinários de gestão, para a prática dos quais o administrador independe de autorização legislativa. Por eles a Administração exerce sua função constitucional típica — o poder-dever de praticar atos administrativos para a realização do bem comum —, que é de sua competência exclusiva. A ingerência do Legislativo no exercício dessa competência configuraria subordinação de um Poder ao outro, o que contraria a ideia da independência e harmonia entre os Poderes.

Isso posto, não vislumbro inconstitucionalidade ou ilegalidade na proposição que impeça, nesta fase inicial, a sua tramitação ou que atraia a incidência do art. 19, inc. II, alínea “j” do Regimento Interno, salvo com relação ao art. 4º que além da inconstitucionalidade referida acima atrai a incidência do Precedente Legislativo n. 1.”

A matéria foi encaminhada à Comissão de Constituição e Justiça, cujo Parecer da Lavra do nobre Vereador Claudio Janta, apresentou a emenda nº 01, com a intenção de suprimir o dispositivo que acabava por violar o princípio da independência e harmonia entre os poderes, bem como a incidência do Precedente Legislativo nº 01.

O nobre Vereador Cláudio Janta, como Relator, apresentou a EMENDA Nº 01, nos seguintes termos:

Art. 1º Altera a redação do art. 4º e da nova redação conforme segue:

Art. 4º - Para fins de cumprimento desta lei, poderão ser celebrados convênios com outros entes da federação, bem como firmar parcerias com instituições privadas para fins de apoio aos eventos de competição e exposição referidos nesta Lei.

JUSTIFICATIVA

Adequação que afasta a inconstitucionalidade apontada pela procuradoria da casa, bem como a incidência do precedente legislativo nº 01.

Após, aquele relator entendeu que a matéria estava apta para o curso normal de sua tramitação com a alteração proposta pela emenda de nº 01, e sendo assim, se manifestou pela não incidência ao Precedente Legislativo nº 01.

A CCJ, em Conclusão do Parecer, decidiu pela não incidência do Precedente Legislativo nº 01, com a Emenda nº 01 de Relator.

Em sequência, o nobre Vereador Tiago Albrech, apresentou a EMENDA Nº 02, nos seguintes termos:

Art. 1º Suprime o art. 4º.

JUSTIFICATIVA:

Emenda que busca sanar apontamento de ordem legal em relação às questões apontadas pelo parecer prévio da Procuradoria desta Casa, no tocante à incidência do Precedente Legislativo n. 01, uma vez que a redação dada pela Emenda n. 01, de autoria do Relator, apenas altera a redação de modo superficial, sem que fosse efetivamente retirado o caráter autorizativo do dispositivo citado, razão pela qual se faz necessária a proposição desta Emenda.

Tendo em vista a apresentação da emenda nº 02 da Lavra do nobre Vereador Tiago Albrech, com a intenção de suprimir o dispositivo que acabava por violar o princípio da independência e harmonia entre os poderes, bem como a incidência do Precedente Legislativo nº 01, houve nova análise da CCJ, referente a emenda nº 02, que da mesma forma o objeto da matéria indica a supressão do dispositivo que acabava por violar o princípio da independência e harmonia entre os poderes, bem como a incidência do Precedente Legislativo nº 01.

Desta forma, a CCJ, entendeu que a matéria estava apta para o curso normal de sua tramitação com as alterações propostas pelas emendas de nº 01 e nº 02, e sendo assim, se manifesta pela inexistência de óbice jurídico ao projeto e as emendas de nº 01 e 02.

É o relatório.

Passa-se à análise do mérito – Questão de Fundo

É atribuição das Comissões Permanentes elaborar Pareceres, nos termos do art. 35, XII, e XVI. Por sua vez, é dever da Comissão de Defesa do Consumidor, Direitos Humanos e Segurança Urbana - CEDECONDH – dentre outras atribuições, fazê-lo nos termos do art. 40, I, todos do Regimento Interno da Câmara Municipal de Porto Alegre.

O projeto cumpriu as etapas anteriores do processo legislativo.

Foi encaminhado à CEDECONDH, e designado este Vereador que subscreve.

O presente Projeto de Lei visa a Instituir a Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos com a intenção de promover políticas locais de incentivo à prática profissional de eSports, atraindo profissionais da área e empresas dispostas a consolidar eventos de competição e exposição.

O mercado de games não para de crescer no Brasil e no mundo, a mais recente Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da PwC Brasil, revela a dimensão desse crescimento: o mercado brasileiro irá dobrar em menos de cinco anos. A estimativa é que a receita total de videogames e esportes eletrônicos no país chegue a US\$ 2,8 bilhões (cerca de R\$ 13 bilhões) em 2026. Segundo o relatório, em 2021, ela foi de aproximadamente US\$ 1,4 bilhão.

Percebe-se, portanto, que há uma grande expectativa em relação ao que o mercado reserva para esta indústria por aqui. As premiações de competições também são um termômetro para estimar o que esse mercado representa atualmente. Por exemplo, a premiação paga no mundial do game DOTA 2 foi maior que o do Campeonato Brasileiro de Futebol em 2018. No torneio de eSports foram distribuídos quase R\$ 106 milhões, muito acima dos R\$ 63,7 milhões que o Brasileirão repartiu entre seus vencedores.

Os jogos eletrônicos, ou eSports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre os jovens. Em todo o mundo, o número de entusiastas de eSports subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

Demonstrado o potencial dessa indústria, é preciso reforçar a ideia de que esse mercado pode facilmente se construir sozinho, mas os entes públicos são capazes de construir pontes para facilitar a atração de investimentos e a consolidação de um polo de eSports e uma agenda de eventos no Município.

E o primeiro passo em direção a esse objetivo é igualar os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais, bem como os atletas profissionais de eSports aos atletas de modalidades convencionais. Também é de fundamental importância estabelecer uma data no calendário oficial no Município de Porto Alegre para a celebração do atleta e dos esportes eletrônicos.

Nesse norte, o reconhecimento de uma data é ato simbólico, mas muito expressivo no sentido de consolidar Porto Alegre como uma cidade que valoriza a cultura gamer.

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 porto-alegrenses.”

Conclusão

Diante do exposto, encaminho pela **APROVAÇÃO** do Projeto de Lei e das Emendas 01 e 02.

É o parecer.

À consideração dos meus pares.

VEREADOR ALEXANDRE BOBADRA



Documento assinado eletronicamente por **Alexandre Wagner da Silva Bobadra, Vereador(a)**, em 28/06/2023, às 10:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no Art. 10, § 2º da Medida Provisória nº 2200-2/2001 e nas Resoluções de Mesa nºs 491/15, 495/15 e 504/15 da Câmara Municipal de Porto Alegre.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.camarapoa.rs.gov.br>, informando o código verificador **0578682** e o código CRC **8CBEB743**.

Referência: Processo nº 037.00014/2023-00

SEI nº 0578682

Av. Loureiro da Silva, 255 - Bairro Centro Histórico, Porto Alegre/RS, CEP 90013-901

CNPJ: 89.522.437/0001-07

Telefone: (51) 3220-4343 - <http://www.camarapoa.rs.gov.br/>

CERTIDÃO

CERTIFICO que o **Parecer nº 118/23** – CEDECONDH contido no doc 0578682 (SEI nº 037.00014/2023-00 – Proc. nº 0068/23 – PLL nº 031/23), de autoria do vereador Alexandre Bobadra, foi **APROVADO** através do Sistema de Deliberação Remota, com votação encerrada no dia 07 de julho de 2023, tendo obtido 04 votos FAVORÁVEIS e 00 votos CONTRÁRIOS, conforme Relatório de Votação abaixo:

CONCLUSÃO DO PARECER: Pela **aprovação** do Projeto e das Emendas nº 01 e 02.

Vereador Conselheiro Marcelo - Presidente: Não votou.

Vereador Alexandre Bobadra – Vice-Presidente: FAVORÁVEL

Vereador Alvoni Medina: Não votou.

Vereador Cassiá Carpes: FAVORÁVEL

Vereador Pedro Ruas: FAVORÁVEL

Vereador Prof. Alex Fraga: FAVORÁVEL



Documento assinado eletronicamente por **Renata Beatriz Mariano, Assistente Legislativo II**, em 07/07/2023, às 14:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no Art. 10, § 2º da Medida Provisória nº 2200-2/2001 e nas Resoluções de Mesa nºs 491/15, 495/15 e 504/15 da Câmara Municipal de Porto Alegre.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.camarapoa.rs.gov.br>, informando o código verificador **0585075** e o código CRC **33D2C1C5**.