



PROPOSITURA: Projeto de Lei nº 4825 de 2025.

EMENTA: Institui a Política Municipal de Incentivo à Prática dos Esportes Eletrônicos (esports) e dá outras providências.

AUTOR: Vereadora Sofia Andrade.

RELATOR: Vereador Jeovane Ibiza

I – RELATÓRIO

Aportou nesta **Comissão Parlamentar Permanente de Cultura, Esporte, Lazer e Turismo**, o **Projeto de Lei nº 4.825/2025**, de autoria do Sra. **Vereadora Sofia Andrade**, que objetiva Instituir a Política Municipal de Incentivo à Prática dos Esportes Eletrônicos (esports) e dá outras providências.

Em síntese, o Projeto de Lei Complementar em comento, é composto de dezessete artigos e a matéria foi protocolada nesta Casa Legislativa no dia **29 de maio de 2025**, tendo sido aportado nesta Comissão no dia **30 de junho do ano em curso**.

O presente parecer tem como objetivo analisar o Projeto de Lei que institui a Política Municipal de Incentivo à Prática de Esportes Eletrônicos (eSports) no âmbito do município de Porto Velho.

A proposta visa promover o desenvolvimento dos eSports como atividade esportiva, cultural e econômica, reconhecendo sua relevância no contexto contemporâneo e sua capacidade de gerar impactos positivos para a sociedade local.

É o brevíssimo relatório.

II – ANÁLISE TÉCNICA

2.1. COMPETÊNCIA LEGISLATIVA

Em resumo, a Câmara de Vereadores tem competência para legislar sobre eSports no âmbito municipal, desde que respeitados os limites da Constituição e as leis superiores. A legislação municipal pode ser utilizada para promover a prática de eSports, incentivar a criação de eventos e garantir a segurança e a qualidade da prática.

A Constituição Federal estabelece que os municípios têm competência para legislar sobre assuntos de interesse local, o que inclui a promoção de atividades esportivas, como os eSports.



Lado outro, os municípios podem complementar a legislação federal e estadual sobre eSports, desde que não haja conflito direto.

Porto Velho, como ente municipal, pode editar normas complementares à legislação federal e estadual, desde que não contrarie disposições superiores. Assim, a majoração das multas ambientais encontra respaldo constitucional, especialmente quando justificada por objetivos de interesse local, como a proteção dos recursos naturais e a melhoria da qualidade de vida da população.

2.2. ADEQUAÇÃO ÀS NORMAS SUPERIORES

A política nacional sobre a prática de esportes eletrônicos no Brasil está em desenvolvimento, com avanços como o reconhecimento dos esports como modalidade esportiva e a criação do marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. O governo federal busca promover o desenvolvimento do setor, incentivando a profissionalização, a criação de empregos e a qualificação no mercado.

O Marco Legal dos Jogos Eletrônicos, aprovado recentemente, visa fornecer o arcabouço legal necessário para o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, incluindo incentivos para empresas nacionais.

O marco legal também prevê tratamento especial para o fomento de jogos por empresas e empreendedores, incluindo incentivos fiscais e acesso a recursos da Lei Rouanet, visando a promoção da indústria nacional de games.

É de se observar que o poder público poderá promover políticas públicas para a utilização de jogos eletrônicos nas escolas, no âmbito da Política Nacional de Educação Digital, bastando, para tanto, uma regulamentação eficiente.

Demais, o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos, foi instituído pela Lei Federal nº 14.852, de 3 de maio de 2024, alterando as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996.

Assim, em apertada síntese, a Câmara de Vereadores tem competência para legislar sobre eSports no âmbito municipal, desde que respeitados os limites da Constituição e as leis superiores. A legislação municipal pode ser utilizada para promover a prática de eSports, incentivar a criação de eventos e garantir a segurança e a qualidade da prática.



III – ANÁLISE JURÍDICA

3.1. COMPETÊNCIA LEGISLATIVA MUNICIPAL

Nos termos do art. 30, inciso I, da Constituição Federal, cabe aos municípios "legislar sobre assuntos de interesse local". A criação de uma política pública voltada para os esportes eletrônicos está inserida no âmbito das competências municipais, uma vez que busca atender às demandas culturais, esportivas e econômicas da população local.

Além disso, o art. 217 da Constituição Federal estabelece que é dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, incentivando a participação da comunidade em atividades esportivas. Embora o dispositivo se refira predominantemente aos esportes tradicionais, a jurisprudência e a doutrina têm reconhecido que os eSports podem ser enquadrados como modalidade esportiva, desde que haja organização, competitividade e regras claras.

Portanto, o projeto em análise encontra respaldo legal na Constituição Federal e nas normas infraconstitucionais que regem as competências municipais.

3.2. CONFORMIDADE COM A LEGISLAÇÃO ESTADUAL E FEDERAL

A nível estadual, não há dispositivos legais que impeçam a regulamentação municipal dos eSports. Pelo contrário, o Decreto-Lei nº 2.848/1940 (Código Penal) e a Lei nº 13.756/2018, que trata das apostas esportivas, já reconhecem indiretamente a prática de eSports como atividade lícita, desde que realizada de forma ética e responsável.

A nível federal, destaca-se a Lei nº 9.615/1998 (Lei Pelé), que define o conceito de esporte como "atividade física exercida com a finalidade de expressão ou melhoria da capacidade física, mental ou intelectual". Embora os eSports tenham características distintas dos esportes convencionais, sua natureza competitiva e organizada permite sua inclusão nesse conceito amplo.

3.3. ASPECTOS PROCEDIMENTAIS

O projeto de lei foi apresentado de acordo com as formalidades exigidas pelo Regimento Interno da Câmara Municipal de Porto Velho, cumprindo todas as etapas processuais necessárias. Não foram identificadas irregularidades formais que possam comprometer sua validade.



IV – ANÁLISE SOCIAL

4.1. RELEVÂNCIA DOS ESPORTS NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Os eSports têm crescido exponencialmente em popularidade, tornando-se um fenômeno global que atrai milhões de praticantes e espectadores. No Brasil, o mercado de eSports movimentou mais de R\$ 1 bilhão em 2022, consolidando-se como uma importante indústria cultural e econômica.

Em Porto Velho, a implementação de uma política municipal de incentivo aos eSports pode trazer benefícios significativos, tais como:

Inclusão social: Os eSports oferecem oportunidades para jovens de diferentes classes sociais, proporcionando acesso a atividades recreativas e competitivas sem barreiras físicas ou geográficas.

Geração de empregos: O setor de eSports envolve diversas áreas profissionais, como organização de eventos, marketing digital, transmissão ao vivo e gestão de equipes.

Promoção da saúde mental: Quando praticados com moderação, os eSports podem estimular habilidades cognitivas, como raciocínio rápido, trabalho em equipe e resolução de problemas.

4.2. IMPACTOS EDUCACIONAIS

A política proposta pode contribuir para a integração dos eSports no ambiente educacional, promovendo a gamificação (uso de jogos digitais como ferramentas pedagógicas) e incentivando o desenvolvimento de habilidades tecnológicas entre estudantes. Isso pode preparar melhor os jovens para o mercado de trabalho, que cada vez mais demanda competências digitais.

4.3. DESAFIOS E RISCOS

Exposição excessiva a telas: A prática de eSports deve ser acompanhada de orientações sobre limites saudáveis de uso de tecnologia.

Desigualdade de acesso: A falta de infraestrutura tecnológica pode excluir parte da população de baixa renda. Para mitigar esse problema, sugere-se a criação de espaços públicos equipados para a prática de eSports.



V – ANÁLISE CONSTITUCIONAL

5.1. DIREITO À CULTURA E AO ESPORTE

O art. 215 da Constituição Federal reconhece o direito à cultura como um dos pilares do desenvolvimento humano e social. Os eSports, enquanto manifestação cultural contemporânea, devem ser protegidos e fomentados pelo poder público, especialmente quando contribuem para a diversidade cultural e a inclusão social.

Adicionalmente, o art. 217 da Constituição Federal estabelece que o Estado deve promover o acesso universal ao esporte e à educação física. A inclusão dos eSports nessa política amplia o alcance desses direitos fundamentais, abrangendo novas formas de expressão esportiva.

5.2. PRINCÍPIO DA DIGNIDADE HUMANA

A promoção dos eSports está alinhada ao princípio da dignidade humana, pois valoriza a criatividade, a inovação e o espírito competitivo dos cidadãos. Além disso, a política proposta pode contribuir para a superação de preconceitos contra jogadores de eSports, muitas vezes marginalizados por estereótipos negativos.

Se o princípio da dignidade da pessoa humana abrange os direitos humanos fundamentais em todas as suas dimensões ou gerações, evidentemente que a efetivação dos direitos humanos fundamentais significa a proteção e a promoção do princípio da dignidade da pessoa humana, por uma inferência lógica.

Antes de analisar a Constituição Federal de 1988 sobre o enquadramento do esporte como elemento da dignidade da pessoa humana, o estudo do tema em âmbito internacional se mostra relevante, para esclarecer que a qualificação do direito ao esporte como direito social não é uma criação jurídica nacional, mas um consenso da Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, realizada em 21 de novembro de 1978, que resultou na Carta Internacional da Educação Física e do Esporte da UNESCO.

Interessante notar que a carta internacional afirma ser a prática esportiva um direito fundamental de todos, enquanto o nosso ordenamento jurídico e a nossa doutrina o especificam como direito social. Embora os direitos sociais estejam abrangidos pelos direitos humanos fundamentais, essa abordagem ligeiramente distinta não pode passar despercebida, justamente para consignar, expressamente, que, ao tratar de direitos sociais, estamos tratando de direitos humanos fundamentais, em uma relação de espécie e gênero.

Em deliberada provocação, bastante elucidativa, Walter Claudius Rothenburg sugere não existirem direitos sociais, propriamente, pois são, em verdade, direitos humanos fundamentais, os quais não podem ser divididos em categoriais:



Pode causar alguma perplexidade a afirmação de que os direitos sociais – que consagram valores tão estimados e desempenham uma função tão relevante no âmbito socioeconômico – não existem. Seja dado o devido desconto à intenção provocativa da assertiva, pois não se pretende, como pode parecer à primeira vista, diminuir e muito menos negar a relevância desses direitos. Em sentido oposto, uma análise detida permite concluir justamente que os direitos sociais não se diferenciam da mais importante – na verdade, única – categoria de direitos fundamentais. Como tais, eles merecem um regime jurídico especialmente reforçado, próprio dos direitos fundamentais em geral.¹

A Constituição Federal de 1988³⁸, ao incluir o desporto no Título VIII, “Da Ordem Social”, asseverando ser “dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um”, além de determinar que “(o) Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social”, conforme artigo 217, caput e §3º, posicionou o esporte como direito social.

Importante observar que, ao incluir o lazer dentro da concepção de esporte, a Constituição Federal o inseriu, direta e inequivocamente, no rol dos direitos sociais previstos no seu artigo 6º, a definir que “são direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição”.

Importante que se diga, entretanto, que a doutrina converge, pacificamente, no sentido de que o esporte é direito social não somente por abranger o lazer, que está expressamente incluído no artigo 6º da Constituição Federal, pois já seria suficiente, para tanto, a sua abordagem pelo artigo 217:

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um, observados:

I – a autonomia das entidades desportivas dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento;

II – a destinação de recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e, em casos específicos, para a do desporto de alto rendimento;

III – o tratamento diferenciado para o desporto profissional e o não profissional;

IV – a proteção e o incentivo às manifestações desportivas de criação nacional.

¹ ROTHENBURG, Walter Claudius. Direitos Sociais São Direitos Fundamentais: Simples Assim. Salvador: Editora JusPodivm. 2021. p. 28.



§ 1º O Poder Judiciário só admitirá ações relativas à disciplina e às competições desportivas após esgotarem-se as instâncias da justiça desportiva, regulada em lei.

§ 2º A justiça desportiva terá o prazo máximo de sessenta dias, contados da instauração do processo, para proferir decisão final.

§ 3º O Poder Público incentivará o lazer, como forma de promoção social

Se “lutar pela efetiva realização do respeito à dignidade das pessoas é mais que uma ação de boa vontade, é um dever, do qual as pessoas têm de tomar consciência”, como ensina NUNES (2018, p. 16), todos devem estar conscientes do seu dever de fomentar o esporte, enquanto direito humano fundamental, para promover a dignidade da pessoa humana, fundamento da República Federativa do Brasil.

Quando se estuda o princípio da dignidade da pessoa humana, é preciso ter a consciência de que é responsável pelo alicerce do ordenamento jurídico pátrio, bem como de muitos outros ordenamentos jurídicos que podemos estudar em outros países e até mesmo em âmbito internacional.

VI – CONCLUSÃO

Diante do exposto, concluímos que o Projeto de Lei que institui a Política Municipal de Incentivo à Prática de Esportes Eletrônicos (eSports) na cidade de Porto Velho é constitucional, juridicamente viável e socialmente relevante.

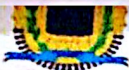
A proposta está em conformidade com a legislação vigente e com os princípios fundamentais da Constituição Federal, além de apresentar potencial para gerar impactos positivos na área cultural, esportiva e econômica do município.

Entretanto, recomenda-se que o poder público realize estudos complementares sobre a viabilidade financeira das medidas propostas e estabeleça mecanismos claros para monitorar sua implementação.

Diante do exposto, a Comissão Parlamentar Permanente de Cultura, Esporte, Lazer e Turismo manifesta-se favoravelmente à aprovação do projeto, desde que sejam consideradas as observações e sugestões aqui apresentadas.

VII – VOTO

Em razão de tudo o que foi exposto, recomenda-se a aprovação do projeto, com a sugestão de incluir mecanismos de monitoramento e avaliação periódica, a fim de garantir que a Lei, se aprovada em plenário e sancionada ulteriormente, seja implementada de forma eficiente e inclusiva, razões pelas quais voto pela sua **aprovação**.



MUNICIPAL DE PORTO VELHO
PORDER LEGISLATIVO
VEREADOR JEOVANE IBIZA

(69) 99275-8225 - @jeovaneibiza - VereadorJeovane.Ibiza@gmail.com

JEOVANE IBIZA

Câmara Municipal de Porto Velho, 03 de julho de 2025.

JEOVANE IBIZA

Vereador – AGIR

Relator

*Jeovane Ibiza
Vereador AGIR*



PODER LEGISLATIVO
CÂMARA MUNICIPAL DE PORTO VELHO – RO
GERÊNCIA DAS COMISSÕES

COMISSÃO PERMANENTE DE CULTURA, ESPORTE, LAZER E
TURISMO

PROPOSITURA: Projeto de Lei nº 4825/2025

AUTORIA: Ver. Sofia Andrade

ASSUNTO: “Institui a Política Municipal de Incentivo à Prática dos Esportes Eletrônicos (esports) e dá outras providências.”

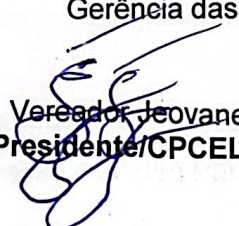
PARECER Nº 005/2025

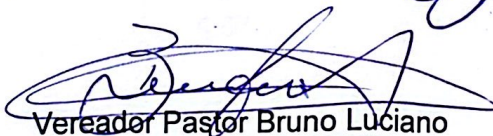
Senhores Vereadores,

A **COMISSÃO PERMANENTE DE CULTURA, ESPORTE, LAZER E TURISMO** em reunião ordinária realizada nesta data, após análise do Voto do Relator **Vereador Jeovane Ibiza**, opinamos favoravelmente pela **APROVAÇÃO** da presente propositura, passando assim a se constituir em **PARECER**.

Pelo exposto, o **PARECER** desta Comissão é pela aprovação do Projeto supracitado.

Gerência das Comissões, 07 de Julho de 2025.


Vereador Jeovane Ibiza
Presidente/CPCELT/2025


Vereador Pastor Bruno Luciano
1º Secretário/CPCELT/2025

Vereador Edimilson Dourado
2º Secretário/CPCELT/2025