



PROCESSO N.º : 2020005503
INTERESSADO : DEPUTADO VIRMONDES CRUVINEL
ASSUNTO : Institui a Política Estadual *eSports* Arena para todo o Estado de Goiás.

RELATÓRIO

Versam os autos sobre projeto de lei, de autoria do Deputado Virmondes Cruvinel, que *institui a Política Estadual eSports Arena para todo o Estado de Goiás*.

Segundo a proposição, dita Política é destinada à concessão de bolsa de estudo integral para estudantes que pleiteiem o ingresso em cursos especializados em esportes eletrônicos. Além disso, o projeto de lei em exame estabelece as regras para a concessão da bolsa de estudo e define os estudantes beneficiários.

O autor justifica seu projeto argumentando que, além de fazerem parte do dia a dia da maioria dos jovens, os jogos eletrônicos atraem crianças e adolescentes, a partir de seus elementos lúdicos, divertidos e interativos, fazendo com que, quando imersos no jogo, sintam-se desafiados a solucionar problemas e fazer escolhas.

O projeto de lei em tela foi encaminhado a esta **Comissão de Constituição, Justiça e Redação**, para análise, nos termos regimentais, oportunidade em que fui designado Relator.

Essa é a **síntese da proposição em análise** que, verifica-se, cuida de matéria relacionada à **educação e tecnologia**, mais especificamente, o incentivo à qualificação em esportes eletrônicos, mais conhecidos como *e-sports*. Esse tema é de competência legislativa concorrente entre a União, que edita as normas gerais, e Estados, a quem cabe suplementá-las (art. 24, IX, §§ 1º e 2º, Constituição Federal). Senão, vejamos:

Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre:
(...)

IX - educação, cultura, ensino, desporto, ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação

(...)

§ 1º No âmbito da legislação concorrente, a competência da União limitar-se-á a estabelecer normas gerais.

§ 2º A competência da União para legislar sobre normas gerais não exclui a competência suplementar dos Estados.

(...) (grifei)

Todavia, embora entenda relevante a iniciativa do Deputado, o presente projeto, da maneira como redigido, não deve prosperar, eis que possui natureza de programa, matéria de iniciativa privativa do Chefe do Executivo Estadual, consoante art. 110, § 4º, da Constituição do Estado de Goiás, que dispõe que os programas estaduais serão elaborados em concordância com o plano plurianual, que é uma lei de iniciativa do Poder Executivo, *verbis*:

Art. 110. Leis de iniciativa do Poder Executivo estabelecerão o plano plurianual, as diretrizes orçamentárias e os orçamentos anuais.

(...)

§ 4º Os planos e programas estaduais, regionais e setoriais, previstos nesta Constituição, serão elaborados em concordância com o plano plurianual e apreciados pela Assembleia. (grifei)

Além disso, por força do art. 112, I, também da Carta Estadual, é vedado o início de programas não incluídos na lei orçamentária anual. Senão vejamos:

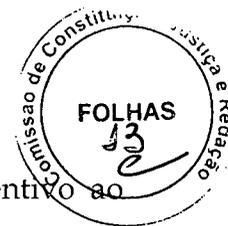
Art. 112. São vedados:

I - o início de programas ou projetos não incluídos na lei orçamentária anual;

(...).

Todavia, tendo em vista a relevância do presente projeto de lei, impõe-se mudar sua redação, para que, tendo, efetivamente, natureza de política, indique suas diretrizes. Nesse contexto, de forma a aperfeiçoar a proposta em exame, ofereço o seguinte substitutivo:

“SUBSTITUTIVO AO PROJETO DE LEI Nº 830, DE 15 DE DEZEMBRO DE 2020.



Institui a Política Estadual de Incentivo ao
Esporte Eletrônico - *e-sports*.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do art. 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica instituída a Política Estadual de Incentivo ao Esporte Eletrônico - *e-sports*.

Art. 2º A Política Estadual ora instituída atenderá às seguintes diretrizes:

I - incentivar o reconhecimento do *e-sports* como prática desportiva, bem como sua profissionalização;

II - estimular a inclusão social na prática do *e-sports*.

III - estimular a realização de palestras, cursos, competições de jogos eletrônicos e outras atividades, que colaborem para o incentivo educacional, cultural e profissionalizante aos interessados;

IV - incentivar a celebração de convênios com instituições privadas das áreas educacional, cultural e tecnológica, com a finalidade de obter bolsas de estudo integral para cursos especializados em esportes eletrônicos;

V - incentivar a prática do *e-sports* como ferramenta de educação de jovens e crianças.

Art. 3º As despesas porventura decorrentes desta Lei correrão à conta de dotações orçamentárias próprias, consignadas no orçamento vigente, conforme estabelecido no art. 3º da Lei Complementar nº 112, de 18 de setembro de 2014.

Art. 4º Esta Lei será regulamentada pelo Poder Executivo, que estabelecerá também a forma de monitoramento e avaliação da política pública ora instituída.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação”.



Ante o exposto, adotado o substitutivo retro, somo pela constitucionalidade e juridicidade da proposta em tela e, portanto, por sua aprovação.

SALA DAS COMISSÕES, em 24 de novembro de 2021.


Deputado DR. ANTONIO
Relator

Rdmm