Projeto de Lei ___/2021

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito da cidade do Natal

O PREFEITO MUNICIPAL DE NATAL faz saber que o Poder Legislativo aprovou e este Poder sanciona a seguinte Lei:

Art. 1º - É livre e incentivada a prática do esporte eletrônico na cidade, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:

I – Acessibilidade de todos os interessados por essa modalidade esportiva;

II – Desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores;

III – Assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC;

IV – Socialização, diversão e aprendizagem para crianças, adolescentes e adultos que praticam a modalidade.

§1º Entende-se por esporte eletrônico, para os fins desta lei, toda atividade lúdica que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, que permite a competição entre dois ou mais participantes, enquadrando-se nessa definição os "videogames", jogos para computadores, jogos para telefones celulares, "games online" via internet, fliperamas e "arcades", aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, e outros assemelhados.

§2º – Os praticantes do esporte eletrônico passam a ser denominados atletas.

Art. 2º – São objetivos do incentivo e prática do esporte eletrônico:

I – promoção, desenvolvimento e estímulo da cidadania e das relações sociais, valorizando a boa convivência humana por meio da prática esportiva;

II – adoção e difusão das acepções educativas e sociais do esporte, de modo que os jogadores se reconheçam e atuem como competidores e não como inimigos, criando um ambiente de "fair play", para a

construção de uma identidade distintiva dessa modalidade de esporte, sempre baseada no respeito mútuo;

III – ampliação da prática desportiva sob prisma cultural, aproximando, por meio de jogadores virtuais, povos diversos em torno de um ideal, independentemente de credo, raça e posição política, histórica ou social;

IV – combate ao ódio e à discriminação de gênero, etnia ou credo que possam eventualmente ser transmitidos, subliminarmente ou não, aos jogadores em alguns jogos.

V – contribuição para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Art. 3º – O Poder Público reconhecerá como apoiadores do esporte eletrônico a Confederação, Federação, Liga e outras entidades associativas legítimas e devidamente reconhecidas dessa modalidade desportiva, que a normatizam e difundem sua prática com finalidade esportiva e sem fins lucrativos.

Art. 4º – Fica instituído o "Dia do Esporte Eletrônico", a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 5° A regulamentação da presente lei, quanto a sua implementação e efetivação, será realizada pelo Poder Executivo Municipal, levando em consideração a quantidade de vacinas disponíveis e aplicação de acordo com a faixa etária, segundo o plano nacional de operacionalização da vacinação

Art. 6º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação, revogando disposições em contrário.

Natal/Rio Grande do Norte, cinco de outubro de dois mil e vinte e um.

Anderson Lopes
Vereador – SD

JUSTIFICATIVA

Senhor Presidente,

Senhoras Vereadoras,

Senhores Vereadores,

A propositura visa fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mas especificamente no art. 217, da CF.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.

O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais.

Possui vários adeptos e não temos ainda a regulamentação dessa modalidade esportiva na cidade do Natal.

Com a regulamentação do esporte na cidade do Natal estaremos dando oportunidade para que os atletas possam ter uma legislação, conforme outras modalidades esportivas.

A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público que contribui significativamente na melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra de maneira errônea e seja praticada independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games.

A data alusiva em comemoração ao "Dia Municipal do Esporte Eletrônico", marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos Vídeo games, fundada em 27 de junho, do ano de 1972 por Nolan Bushnell e Ted Tabney.

Por todo o exposto, espera-se pela aquiescência dos Nobres pares para aprovarmos a presente regulamentação.

Natal/Rio Grande do Norte, cinco de outubro de dois mil e vinte e um.



Anderson Lopes
Vereador – SD