PROJETO DE LEI N°____/2025

CÂMARA MUNICIPAL DE PORTO VELHO

PROTOCOLO
Gerência das Comissões
Projeto de Lei Ordinária nº 4825/2025
DATA: 29/05/2025
HORA: 09h:01min

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

O **PREFEITO DO MUNICÍPIO DE PORTO VELHO,** no uso de suas atribuições legais, conforme disposto no inciso IV do artigo 87 da Lei Orgânica do Município de Porto Velho-RO.

Faço saber que a **CÂMARA MUNICIPAL DE PORTO VELHO**, aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

CAPÍTULO I
DISPOSIÇÕES PRELIMINARES
Seção I
Da Política

Art. 1° Fica instituída a Política Municipal de Incentivo à Pratica dos Esportes Eletrônicos, no âmbito do município de Porto Velho-RO.

Art. 2° Para os fins desta Lei considera-se esporte eletrônico (*esport*) a modalidade esportiva que envolve competições de jogos eletrônicos realizadas em plataformas digitais, nas quais participam 02 (dois) ou mais competidores, individualmente ou em equipe, em partidas *online* ou presenciais sincrônicas e estruturada, permitindo o acompanhamento de uma audiência.

§ 1° O termo esporte eletrônico abrange, entre outras denominações:

I - *eSports*;

II - *eGame*;

III - ciberesporte;

IV - quaisquer outras nomenclaturas que venham a ser reconhecidas como sinônimas da prática de esportes eletrônicos.

§ 1° Esta Lei não se aplica a plataformas de cassinos virtuais, apostas esportivas (*bets*) e demais modalidades de *iGaming*, que envolvem jogos de azar, sorteios ou qualquer outra prática cuja premiação dependa exclusivamente da sorte, sem a necessidade de habilidades competitivas dos participantes.

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

§ 2° Para fins exemplificativos, são considerados *iGaming* e não se enquadram na definição de esporte eletrônico:

I - cassinos *online*, como roletas, caça-níqueis e pôquer de apostas;

II - plataformas de apostas esportivas (*bets)* com premiações financeiras baseadas em prognósticos;

III - qualquer outra modalidade cuja principal mecânica envolva sorte em detrimento da habilidade dos jogadores.

Art. 3° É livre a atividade esportiva eletrônica no município de Porto Velho-RO, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologia de Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural, propiciando a socialização, diversão e aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos.

Art. 4° Os jogos eletrônicos, observada sua classificação etária indicativa, poderão ser utilizados para entretenimento ou para quaisquer outras atividades lícitas, inclusive:

I - para fins de entretenimento;

II - em ambientes escolares, para fins didáticos e recreativos, observando as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as normativas dos sistemas de ensino e regimentos escolares;

III - como ferramenta de treinamento e capacitação, por meio de simulações e emulações de ações em ambientes institucionais;

IV - para comunicação e propaganda.

§ 1° Quando aplicados no contexto escolar, os jogos eletrônicos deverão seguir as diretrizes da Política Nacional de Educação Digital, conforme disposto na Lei Federal nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023.

§ 2° A utilização de jogos eletrônicos para fins de comunicação e propaganda deverá observar as disposições do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990), garantindo a proteção e o bem-estar do público infantil e juvenil.

CAPÍTULO II
OBJETIVOS
Seção I
Objetivos Gerais

Art. 5° A Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos possui os seguintes objetivos gerais:

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

I - valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos, incluindo suas atividades correlatas, como o comércio de *hardwares* e *softwares* e a realização de eventos competitivos;

II - fomentar a cidadania e a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, promovendo um ambiente esportivo educativo e inclusivo, com ênfase na juventude;

III - combater todas as formas de discriminação, promovendo a inclusão social e digital por meio da cultura dos esportes eletrônicos;

IV - impulsionar o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do município de Porto Velho-RO, fomentando um ecossistema sustentável para os esportes eletrônicos;

V - criação e promoção de espaços para a prática de jogos eletrônicos;

VI - estimular ações integradas do esporte eletrônico com a educação e saúde no fomento de projetos que contemplem a inclusão socioeconômica por meio do esporte;

VII - investir na formação de profissionais e atletas no esporte eletrônico;

VIII - investir na divulgação dos projetos locais em âmbito municipal, regional e nacional por meio de mídia;

Seção II
Objetivos específicos

6° São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I - incentivar o *fair play* (jogo limpo), promovendo o respeito mútuo entre os jogadores e o entendimento de que adversários não são inimigos;

II - fortalecer o desenvolvimento intelectual, psicomotor e cognitivo dos praticantes, contribuindo para a inclusão social e digital de crianças, jovens e adultos;

III - combater a discriminação de gênero, etnia e credo no ambiente dos esportes eletrônicos, promovendo valores de igualdade e respeito;

IV - estimular a interação e a integração entre os praticantes, fortalecendo a construção de identidades positivas;

V - consolidar Porto Velho-RO como referência regional na prática e no desenvolvimento dos esportes eletrônicos, por meio da realização de competições, capacitação de profissionais e incentivos ao setor tecnológico.

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

CAPÍTULO III
Dos Princípios e Diretrizes

Art. 7° São princípios e diretrizes desta Lei:

I - reconhecimento dos jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social e cultural;

II - respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;

III - a criação de programas de incentivo à participação de jovens e pessoas de baixa renda em competições e treinamentos de *eSports*;

IV - a regulamentação de boas práticas e padrões de segurança digital para a realização de eventos e competições;

V - O desenvolvimento de parcerias com instituições de ensino para a inserção dos esports em atividades extracurriculares e projetos pedagógicos;

CAPÍTULO III
INSTRUMENTOS

Art. 8° São instrumentos da Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos:

I - o planejamento das ações;

II - a organização e estruturação de circuitos de competição e de exposição de tecnologias pertinentes aos esportes eletrônicos;

III - a concessão de créditos e benefícios tributários para os atletas profissionais de esportes eletrônicos e empresas incentivadoras;

IV - os convênios e parcerias com o Poder Público e a iniciativa privada;

V - a ampla divulgação dos eventos.

CAPÍTULO IV
DAS EMPRESAS E INSTITUIÇÕES

Art. 9° São considerados para fins de apoio ao esporte as empresas que tiverem como atividade principal o treinamento de atletas, organização de campeonatos oficiais e transmissão de jogos locais.

Art. 10 Ficam reconhecidas como fomentadoras da atividade esportiva:

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

I - confederação;

II - federação;

III - ligas; e

IV - entidades associativas que, dentro das suas competências e atividades normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico (*esport*).

CAPÍTULO V
DOS COMPETIDORES

Art. 11 Os competidores de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de atleta.

Art. 12 Para garantir a segurança e a integridade das competições, a participação de competidores menores de 16 (dezesseis) anos em campeonatos oficiais ou amadores só será permitida mediante a apresentação de um termo de autorização assinado pelos pais ou responsáveis legais.

§ 1° Jogadores que não se enquadrem na faixa etária mínima exigida pelo jogo ou pelo regulamento da competição (*rulebook*) estão impedidos de competir oficialmente.

§ 2° Os organizadores de campeonatos oficiais devem obrigatoriamente exigir a comprovação etária dos participantes, garantindo o cumprimento das regras estabelecidas nesta Lei.

§ 3° O anonimato dos competidores é expressamente proibido em campeonatos oficiais, assegurando transparência e credibilidade às disputas.

CAPÍTULO VI
DAS COMPETIÇÕES

Art. 13 São consideradas competições oficiais:

I - organizadas pela empresa desenvolvedora do jogo ou *publisher* em solo portovelhense.

II - organizadas pela Federação Rondoniense de Esportes Eletrônicos ou outra instituição oficial.

III - que atenderem critérios de classificação para campeonatos regionais, nacionais e internacionais, desde que aconteçam em solo portovelhense.

IV - organizadas por outras instituições oficiais e de reconhecimento pela comunidade de jogadores em âmbito internacional, nacional e estadual.

V - organizadas por empresas privadas do segmento, com autorização de órgãos e instituições públicas responsáveis pelo esporte e lazer;

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

VI - organizadas por empresas beneficiadas com incentivos fiscais, por leis municipal e estadual, para fomento de esporte e lazer, desde que autorizados e concedidos pelos órgãos competentes.

Parágrafo único. Para reconhecimento de campeonatos oficiais de *eSports* no município, os organizadores deverão observar critérios mínimos, incluindo:

I - transparência financeira e cumprimento das normas fiscais e regulatórias;

II - regras éticas de competição, incluindo diretrizes para *fair play* e combate a práticas ilícitas, como *doping* digital e conluio entre equipes; e

III - implementação de medidas de segurança digital e proteção de dados dos participantes, de acordo com Lei Federal n° 13.709, de 14 de agosto de 2018 – Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

CAPÍTULO VII
DIA MUNICIPAL DOS ESPORTS

Art. 14 Fica estabelecido 19 de outubro como dia municipal do esporte eletrônico, com a realização de eventos, palestras, *workshops* e competições para difusão e valorização da modalidade, em alusão ao primeiro campeonato de jogos eletrônicos conhecido no mundo realizado em 1972.

Parágrafo único. Os eventos descritos no caput poderão ser realizados em locais públicos ou privados, isoladamente ou em parceria.

Art. 15 As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 16 O Poder Executivo regulamentará esta Lei, no que couber.

Art. 17 Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, 26 de maio de 2025.

SOFIA ANDRADE DE AGUIAR GOMES
VEREADORA – PL

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

JUSTIFICATIVA

Nobres Pares,

Quem nunca jogou em algum console ou até mesmo nos celulares, tablets, para relaxar, passar o tempo ou simplesmente por pura diversão?

O Projeto de Lei submetido à apreciação tem o objetivo de instituir uma política de incentivo à prática dos esportes eletrônicos, no município de Porto Velho-RO, mediante a definição de objetivos gerais, específicos, princípios e diretrizes, além de instrumentos.

Os esportes eletrônicos (eSports) tiveram sua origem nos primeiros torneios de videogame organizados na década de 1970 e teve como marco inicial o evento conhecido foi o "*Intergalactic Spacewar Olympics*"[1], realizado em 19 de outubro de 1972 na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos, baseado no jogo *Spacewar!*, premiou o vencedor com uma assinatura da revista *Rolling Stone*.



Na década de 1980, com o crescimento dos fliperamas (arcades), competições de jogos como *Pac*-Man e *Donkey Kong* se popularizaram, e a Atari organizou, em 1980, o campeonato *Space Invaders Championship*[2], que reuniu mais de 10 mil participantes ao redor dos EUA, nas cidades de Los Angeles, San Francisco, Fort Worth, Chicago e New York, marcando um dos primeiros grandes eventos de jogos eletrônicos.

[1] https://www.polygon.com/2012/10/20/3529662/first-game-tournament-intergalactic-spacewar-olympics-held-40-years
[2] https://br.millenium.gg/noticias/3936.html

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59



Nos anos 1990, o avanço dos jogos *multiplayer* e da internet impulsionou o cenário competitivo, abrindo espaço para jogos como *Street Fighter II*, *Doom*, *Quake* e *StarCraft* começaram a atrair grande número de competidores e espectadores, especialmente na Coreia do Sul, onde o governo incentivou o crescimento da indústria de jogos e das competições profissionais.

Os *eSports* modernos começaram a ganhar notoriedade nos anos 2000 com ligas estruturadas, como a *Cyberathlete Professional League*[3] (CPL) uma organização profissional de torneios esportivos especializada em competições de videogames de computador e console. Foi fundada por Angel Munoz em 27 de junho de 1997, hospedando torneios bianuais em hotéis e a *Electronic Sports World Cup* (ESWC)

Uma década depois, com o surgimento de plataformas de *streaming* como a *Twitch* (2011), a audiência dos torneios cresceu exponencialmente, consolidando o cenário competitivo globalmente, com transmissões que acumularam milhões de espectadores e de visualizações, nas mais diversas plataformas.

Essa audiência significativa se converte muitas vezes em ações de *marketing* e patrocínios de ***marcas chamadas endêmicas***[4] **são as que estão em seu ambiente natural,** quando se fala em jogos eletrônicos. Ou seja, são as fabricantes de todos os tipos de equipamentos e acessórios usados durante os jogos (computadores, teclados, monitores, mouses, headphones, pedais), as desenvolvedoras de *softwares* e *games*, ou mesmo as operadoras de internet e 4G. As principais são marcas de tecnologia, mas todos os produtos usados para jogar são considerados endêmicos, como luvas e cadeiras *gamer*, por exemplo.

Já as ***marcas não-endêmicas*** são marcas que estão fora da cadeia de *eSports*, mas interessam a quem gosta do universo. Elas podem, mas não precisam atender especificamente ao público *gamer*. Ou seja, qualquer produto ou serviço que faça parte da rotina de pessoas com um

[3] https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberathlete_Professional_League
[4] https://blog.publicidade.uol.com.br/game_lab/esports-o-que-sao-marcas-endemicas-e-nao-endemicas-onde-vivem-e-como-se-posicionam/

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

perfil de consumo correspondente ao do amante de jogos eletrônicos pode se beneficiar. Marcas de refrigerantes, energéticos, restaurantes *delivery*, vestuário, cuidados pessoais, carros e artigos esportivos já estão presentes nos *eSports*.

ESPORTS NO BRASIL: POR QUE ESTÁ CADA VEZ MAIS POPULAR?

Alguns acontecimentos ao longo dos anos, como a acessibilidade a internet, o investimento no mercado de games brasileiros e a presença de eventos internacionais no país influenciaram a popularização do *esports* entre os brasileiros.

O país é o **quinto maior mercado de games do mundo**, de acordo com a *Newzoo*, empresa global especializada em dados de jogos eletrônicos. Nos últimos anos, o **isolamento social imposto compulsoriamente em 2019**, que forçou milhões de pessoas a ficarem em casa, também contribuiu para essa expansão de mercado, ampliando o número de *gamers* no Brasil.

A facilidade para acessar games e streamings da área a qualquer momento, em qualquer lugar e em diferentes dispositivos pode ser um dos motivos para esse crescimento. Além disso, há uma identificação do público com os competidores profissionais, que jogam games conhecidos pelos players amadores.

Com o **isolamento social compulsório**, as competições não podiam acontecer presencialmente, mas o mercado ganhou novos jogadores e espectadores das transmissões *online*, que podiam acessar tudo sem sair de casa.

A Pesquisa Game Brasil (PGB) lançou a 11ª edição de um estudo que traz dados sobre o comportamento dos jogadores e como os jogos eletrônicos têm feito parte do entretenimento e da socialização dos brasileiros.

A PGB 2024[5] entrevistou 13.360 pessoas no Brasil, em 26 estados e no Distrito Federal, durante os meses de dezembro de 2023 e janeiro de 2024. **O levantamento mostra que 73,9% da população brasileira afirma jogar algum tipo de jogo digital. Já 85,4% consideram que os jogos eletrônicos são uma das suas principais formas de diversão.**

A pesquisa mapeou o perfil dos jogadores, mostrando um aumento significativo na diversidade dos usuários. **Nos últimos anos, o público feminino tem sido dominante no consumo de jogos eletrônicos, representando um total de 50,9%, enquanto o público masculino representa 49,1%.**

Os jogos eletrônicos se consolidaram no país principalmente através dos smartphones, que são os dispositivos preferidos dos *gamers* para encarar as aventuras nos diferentes mundos digitais. Entre a população que consome games, 48,3% joga pelo celular (*mobile*)

Na sequência, os computadores aparecem com 23,3% da preferência do público e os tradicionais consoles com 20%. Computadores e consoles para jogar apresentam custos elevados

[5] https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/pesquisa-mapeia-perfil-de-jogadores-brasileiros-e-mostra-aumento-na-diversidade/

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

para os padrões da maioria dos brasileiros e nesse sentido, os smartphones democratizam este hábito, uma vez que existem em maior quantidade do que a própria população do Brasil.

DE GUILDAS, CLÃS, GRUPOS DE AMIGOS PARA EMPRESAS PROFISSIONAIS

É bastante comum que as pessoas façam amizades nos esportes eletrônicos, jogando juntas em partidas ranqueadas ou competições amadoras, enquanto compartilham a paixão pelos jogos eletrônicos. Inicialmente, essas interações acontecem em guildas e clãs, muitas vezes sem grandes estruturas organizacionais.

Nas últimas décadas, com a percepção de que a paixão pelos jogos poderia se transformar em uma atividade profissional, muitos jovens passaram a dedicar horas de treinamento, aprimorando suas habilidades tanto motoras quanto intelectuais. Além disso, muitos deles se envolvem na criação de conteúdo, que é frequentemente compartilhado em tempo real em plataformas de *streaming* ou de vídeos, como *Twitch*, *YouTube*, entre outras.

Com o crescimento do cenário competitivo e a popularização dos jogos eletrônicos, muitas guildas e grupos de amigos começaram a evoluir para organizações mais estruturadas. O primeiro passo para essa transição é a busca por um modelo de gestão mais profissional, que envolve a formalização do negócio.

Em muitos casos, esses grupos que começaram como simples confrarias de jogadores passaram a contar com um gerenciamento que inclui áreas como *marketing*, finanças e recursos humanos, com o objetivo de expandir e alcançar mercados mais amplos.

Com a popularidade crescente, conquistando milhares de seguidores nas redes sociais e acumulando inscritos em seus canais, essas organizações começam a chamar a atenção das empresas que buscam atingir esse público e gerar lucro.

Isso também ocorre devido à ascensão das plataformas de *streaming*, que permitem que as equipes de *eSports* se conectem com uma audiência global em tempo real, o que aumenta ainda mais a relevância do mercado.

A partir daí, começam os primeiros passos para formalizar o negócio, como a abertura de um CNPJ, o registro de marca e a formalização de contratos com jogadores, a fim de garantir uma segurança jurídica mínima para investidores e patrocinadores. Muitas organizações, inicialmente pequenas guildas, começam a firmar parcerias com grandes marcas de tecnologia, energia, vestuário e bebidas, que buscam associar suas imagens.

Em muitos casos, os investimentos iniciais vêm de forma privada, especialmente de CEOs das organizações, e até de jogadores de futebol, que, devido ao hábito de praticarem jogos eletrônicos, em seus momentos de lazer, ou ainda nas concentrações e ao crescimento exponencial das competições e das premiações, se veem atraídos a investir no cenário de *eSports*.

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

Esses investidores, muitas vezes, contribuem não apenas com capital, mas também com uma rede de contatos e experiências adquiridas em outros setores, o que impulsiona ainda mais o desenvolvimento das equipes e a construção de suas marcas.

Além disso, à medida que o cenário profissional de *eSports* cresce, muitos jogadores que se destacam em suas respectivas modalidades se tornam figuras públicas e influenciadores, ampliando o impacto de suas organizações e atraindo um público ainda maior.

A transformação das guildas e grupos de amigos em empresas profissionais não é apenas uma adaptação ao mercado, mas também uma resposta ao potencial econômico que os *eSports* oferecem, com competições com premiações milionárias e uma audiência global cada vez maior.

PROFISSÕES DENTRO DO ESPORTS

O crescimento dos *eSports* abriu oportunidades além dos jogadores profissionais. Algumas das principais carreiras incluem:

PROFISSÃO	RESPONSABILIDADES
Próplayer (jogador profissional)	Compete em torneios, obtendo renda por meio de prêmios e patrocínios.
Coach (Treinador de eSports)	Auxilia jogadores e equipes no desenvolvimento de estratégias e habilidades.
Manager (gerente de equipe)	Administra contratos, viagens, treinamento e relações públicas.
Caster **(Comentarista/Analista)**	Fornece análises detalhadas e transmite partidas ao vivo, sendo responsáveis pela narração das competições.
Streamer**/Influenciador**	Monetiza transmissões ao vivo em plataformas como *Twitch* e *YouTube*, criando uma audiência engajada e interagindo com o público.
Desenvolvedor de Jogos	Cria e programa novos jogos eletrônicos.
Jornalista de *eSports*	Produz conteúdo sobre o setor para veículos especializados.
Psicólogo de *eSports*	Oferece suporte mental e emocional aos jogadores, ajudando-os a lidar com a pressão das competições e o desenvolvimento pessoal.
Fisioterapeuta de *eSports*	Cuida da saúde física dos jogadores, prevenindo lesões e tratando problemas musculares e posturais causados pelo longo tempo de jogo e postura.
Analista de Dados	Coleta e interpreta informações para otimizar estratégias de jogo.
Designer de aúdio	Cria trilhas sonoras e efeitos para os games.
Advogado Especialista em *eSports*	Trabalha desde a constituição de organizações como pessoa jurídica;

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

PROFISSÃO	RESPONSABILIDADES
	Elabora contratos com jogadores, patrocinadores e equipes. Gestão de direitos de imagem. Análise de regulamentos e *compliance*. Mediação de conflitos e solução de disputas contratuais. Desenvolve regimentos internos para equipes e torneios, dentre outras atividades.
Fotógrafo de eSports	Captura imagens de eventos, jogadores e momentos marcantes nas competições de *eSports*.
***Filmmaker* (Cineasta)**	Produz filmes, documentários e vídeos promocionais relacionados a competições de *eSports*, equipes e jogadores.
Designer Gráfico	Cria material visual para equipes, torneios e conteúdos digitais, como logos, banners, animações e identidade visual de marcas e eventos.

O universo dos *eSports* é vasto e multifacetado, proporcionando uma gama de oportunidades profissionais que vão além dos jogadores, abrangendo diversas áreas especializadas.

A ascensão dessa indústria não apenas transformou a paixão por jogos em uma carreira lucrativa, mas também gerou a criação de novos nichos de mercado, com profissões essenciais para o desenvolvimento, o crescimento e a sustentabilidade do cenário competitivo.

Desde o cuidado com a saúde física e emocional dos jogadores, até a criação de conteúdo e a análise estratégica, todas as funções descritas desempenham um papel crucial para o sucesso das equipes, dos eventos e dos próprios atletas.

Com uma demanda crescente e investimentos cada vez maiores, as oportunidades no setor de *eSports* continuam a se expandir, criando um ambiente dinâmico e promissor para quem deseja fazer parte dessa revolução digital.

VALORES DE FATURAMENTO DA INDÚSTRIA DOS ESPORTS

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

A indústria dos esports tem experimentado um crescimento significativo nos últimos anos, refletido em seus valores de faturamento. Em 2023[6], o mercado de *esports* foi avaliado em aproximadamente 1,97 bilhões de dólares.

Essa cifra representa um aumento considerável em relação a anos anteriores e destaca o potencial da indústria. Projeções indicam que a receita global do setor deve crescer de 1,64 bilhões de dólares em 2023 para impressionantes 4,8 bilhões de dólares até 2030[7], evidenciando uma tendência de expansão robusta.

Para 2024, as estimativas sugeriram que o mercado poderia atingir 2,11[8] bilhões de dólares. Esse crescimento contínuo é impulsionado por diversos fatores, incluindo o aumento das transmissões ao vivo de jogos e investimentos substanciais na indústria.

As projetos para o ano de 2025, indicam que o faturamento poderá alcançar 5,18 bilhões de dólares até 2029[9], com uma taxa de crescimento anual composta (CAGR) de 17,48%.

Esse aumento é sustentado pela crescente popularidade dos *esports*, especialmente entre as gerações mais jovens, e pelo investimento de marcas tradicionais que reconhecem o valor desse público engajado.

Os fatores que impulsionam esse crescimento são variados. A adoção de tecnologias inovadoras, como Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR), está transformando a experiência dos jogos, atraindo tanto jogadores quanto espectadores.

Além disso, o segmento de receita mais significativo vem de patrocínios, onde marcas estão se voltando para o público jovem e engajado dos *esports*. Outro aspecto relevante é o crescimento dos jogos em dispositivos móveis (*mobile*), que está expandindo o alcance do mercado, especialmente em regiões em desenvolvimento.

Esses dados não apenas ilustram o potencial crescente da indústria de esports, mas também enfatizam a importância de políticas que reconheçam e apoiem esse setor em expansão, tornando-se uma justificativa relevante para um projeto de lei que vise regulamentar e promover os esports no país, nos estados e municípios.

Em relação aos aspectos jurídico-constitucionais, a Constituição Federal de 1988[10], em seu artigo 23, inciso V, assegura competência comum à União, aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios para legislar sobre diversas matérias, incluindo cuidar da saúde. Veja-se o dispositivo:

> **Art. 23. É competência comum** da União, dos Estados, do Distrito Federal e **dos Municípios:**
>
> [...]

[6] https://www.globenewswire.com/news-release/2025/02/18/3027541/28124/en/Esports-Market-Research-Report-2025-2029-with-Profiles-of-Key-Players-Electronic-Arts-ESL-FACEIT-Group-Microsoft-Sony-Group-Take-Two-Interactive-Software-and-Tencent.html
[7] https://www.statista.com/statistics/1129596/esports-revenue/
[8] https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/esports-market
[9] https://www.globenewswire.com/news-release/2025/02/18/3027541/28124/en/Esports-Market-Research-Report-2025-2029-with-Profiles-of-Key-Players-Electronic-Arts-ESL-FACEIT-Group-Microsoft-Sony-Group-Take-Two-Interactive-Software-and-Tencent.html
[10] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

> **V - proporcionar os meios de acesso à cultura, à educação, à ciência, à tecnologia, à pesquisa e à inovação;** **(Redação dada pela Emenda Constitucional nº 85, de 2015)**

No mesmo sentido, a Constituição Federal, em seu artigo 30, inciso I, estabelece que cabe aos Municípios legislar sobre assuntos de interesse local e suplementar a legislação federal e estadual no que couber conforme o seu inciso II. Observem-se:

> **Art. 30. Compete aos Municípios:**
>
> **I - legislar sobre assuntos de interesse local;**
>
> **II - suplementar a legislação federal e a estadual no que couber**;
>
> [...]

Ademais, é importante destacar o artigo 47 da Lei Orgânica Municipal[11], que estabelece as atribuições da Câmara Municipal, com a sanção do Prefeito e dentre essas atribuições, encontra-se a competência para legislar sobre matérias atribuídas, explícita ou implicitamente, ao Município. Confira-se:

> Art. 47 - **Compete á Câmara Municipal, com a sanção do Prefeito, legislar sobre todas as matérias atribuídas, implícita ou explicitamente, ao Município**, especialmente sobre:
>
> [...]

Além disso, o artigo 61 da mesma Lei Orgânica trata do processo legislativo, que inclui a elaboração de leis ordinárias. Observe-se o dispositivo:

> Art. 61 - O processo legislativo compreende a elaboração de:
>
> **III – Leis ordinárias;**

Por fim, o artigo 118 da Resolução n° 254[12], que regulamenta o Regimento Interno da Câmara Municipal de Porto Velho, define as proposições que podem ser apresentadas pelos parlamentares. Essas proposições são essenciais para a atuação legislativa, e uma das mais relevantes é o Projeto de Lei. Veja-se:

> **Art. 118 - As proposições consistirão em:**
>
> [...]
>
> **V - Projeto de Lei;**

O artigo 135, junto com seu § 1°, do Regimento Interno da Câmara Municipal de Porto Velho-RO, também garante que os vereadores tenham a iniciativa de propor Projetos de Lei,

[11] https://www.portovelho.ro.leg.br/leis/lei-organica-municipal/leiorganicadeportovelho.pdf/view
[12]https://sapl.portovelho.ro.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/1991/4966/regimento_interno_camara_municipal_de_porto_velho_-_atualizado_11062024.pdf

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

refletindo a participação ativa e fundamental da Câmara Municipal na criação de normas que atendam aos anseios da população.

O dispositivo seguinte detalha as formas de proposição, estabelecendo um mecanismo claro para a atuação legislativa, que pode ser de competência do vereador, do Prefeito ou até mesmo da iniciativa popular. Veja-se o § 1°:

> Art. 135 - **O Projeto de Lei** é a proposição que tem por fim regular toda a **matéria legislativa, sujeita à sanção do Prefeito.**
>
> § 1º - **A iniciativa dos Projetos de Lei será:**
>
> **I - do Vereador;**

Inconste que esse dispositivo reforça o papel essencial da Câmara Municipal de Porto Velho como um elo direto entre os cidadãos e o poder público, permitindo que os vereadores exerçam sua função legislativa de maneira proativa.

Ao assegurando que a proposição de Projetos de Leis seja uma prerrogativa do Vereador e, o Regimento Interno assegura a representatividade e o acesso da população às suas necessidades e demandas, viabilizando que temas de interesse coletivo sejam discutidos e regulamentados pela própria Casa legislativa, o que também contribui para a democratização do processo legislativo, tornando-o mais inclusivo e alinhado aos desafios locais.

Quanto à tecnicidade, o Projeto de Lei ora apresentado obedece integralmente aos critérios parametrizados nas seguintes legislações:

> 1. **Lei Complementar Federal nº 95[13], de 26 de fevereiro de 1998** – "Dispõe sobre a elaboração, a redação, a alteração e a consolidação das leis, conforme determina o parágrafo único do art. 59 da Constituição Federal, estabelecendo normas para a consolidação dos atos normativos que menciona.";
>
> 2. **Lei Complementar Estadual nº 236[14], de 20 de dezembro de 2000** – "Regula a elaboração, redação, alteração e consolidação das leis, conforme o parágrafo único do artigo 37 da Constituição Estadual, estabelecendo diretrizes para a consolidação dos atos normativos estaduais.";
>
> 3. **Lei Complementar Municipal nº 29[15], de 14 de setembro de 1994** – "Dispõe sobre a elaboração, alteração e consolidação de leis municipais, alinhando-se com os parâmetros técnicos exigidos pela legislação municipal.".

[13] https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp95.htm
[14] https://sapl.al.ro.leg.br/media/sapl/public/normajuridica/2000/369/369_texto_integral.pdf
[15] https://sapl.portovelho.ro.leg.br/ta/1532/text?

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

Portanto, o Projeto de Lei em questão segue rigorosamente as normas estabelecidas por essas três legislações, garantindo a conformidade técnica e a qualidade normativa do texto apresentado.

Diante dos motivos e fundamentos trazidos nesta justificativa, conto com o apoio dos nobres pares para a aprovação desta proposição.

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59

Assinado por **Sofia Andrade De Aguiar Gomes** - VEREADORA - Em: 28/05/2025, 14:56:29

Documento assinado digitalmente.Acesse https://epmpv.portovelho.ro.gov.br/?a=autenticidade e informe o e-DOC 4E1F4E59