PARECER DA COMISSÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS

TIPO DE MATÉRIA: PROJETO DE LEI Nº 36/2022

EMENTA: Dispõe sobre o reconhecimento da prática esportiva eletrônica denominada eSports como modalidade esportiva no âmbito do município de Pato Branco e dá outras providências.

AUTOR: Vereadores Claudemir Zanco e Eduardo Albani Dalla Costa

DATA DO PROTOCOLO DA MATÉRIA: 06 de abril de 2022

RELATOR: Maria Cristina de Oliveira Rodrigues Hamera

I - RELATÓRIO E ANÁLISE

Ao apresentar o Projeto em análise, os proponentes pretendem obter o reconhecimento e o fomento da prática de esportes eletrônicos, os chamados em todo Brasil de “e-sports”, como modalidade esportiva no âmbito do Município de Pato Branco, salientando inclusive que o esporte eletrônico, quando praticado de modo profissional, observa regras nacionais e internacionais aceitas pelas entidades de administração do desporto.

Explicam os nobres edis que os e-sports são as atividades competitivas que envolvem jogos de videogame, computador e outras plataformas e componentes digitais, que envolvem dois ou mais competidores ou equipes em partidas on-line ou presencial sincrônicas, montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência com recursos das tecnologias da informação e comunicação ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

Para os autores do projeto, as disputas esportivas em ambientes virtuais oferecem, assim como os esportes tradicionais, meios de socialização, diversão, inclusão e aprendizagem. Apontam também que, a prática pode contribuir para melhorar a

capacidade intelectual e fortalecer o raciocínio e a habilidade motora dos participantes, como também, a assimilação da influência e das inovações trazidas pela tecnologia da informação e comunicação, valorizando sempre boa convivência, cidadania, diversão e aprendizagem entre os praticantes da modalidade.

Argumentam em justificativa, a relevância social aliada ao dever constitucional do Poder Público, em fomentar políticas públicas de incentivo e de práticas ao esporte pela população, inclusive na modalidade de esporte eletrônico, trazendo também informações quanto ao universo de mais de 7 milhões de pessoas que acompanham os e-Sports pelo Brasil e no mundo, gerando um faturamento anual estimado em US$1,65 bilhão de dólares.

Ao trazer a demanda para análise desta Casa de Leis, os proponentes enfatizam que várias modalidades de jogos são contempladas pelos E-Sports e a maioria dos atletas começam sua carreira de modo despretensioso, jogando um game em casa. Entretanto, frisam que não se deve confundir jogos eletrônicos com Esportes Eletrônicos, real objeto da proposta.

Desta forma, percebe-se que o termo e-sport que se popularizou nos últimos anos, representa uma modalidade esportiva, classificada como competição de jogos virtuais, especialmente aquelas realizadas por profissionais, que pode ser feita sem movimentar o corpo, mas que exige muito da estratégia e do pensamento crítico. Com uma geração mais conectada, que cria diferentes tipos de relação online, participar de games se tornou uma maneira divertida de passar o tempo.

II - VOTO DO RELATOR

Diante do exposto no Projeto de Lei Nº 36/2022 e pelas conclusões, opto por exarar **PARECER FAVORÁVEL.**

Pato Branco, 06 de julho de 2022.

MARIA CRISTINA DE OLIVEIRA RODRIGUES HAMERA
VEREADORA - PV
ACT-Safeweb 06/07/2022 16:05:59

III - CONCLUSÃO

Os membros da Comissão de Políticas Públicas, conforme dispõe o inciso I do art. 51 do Regimento Interno, acompanham a relatora em seu **PARECER FAVORÁVEL** ao Projeto de Lei nº 36/2022.

Sala das Comissões, 06 de julho de 2022.

JANUARIO KOSLINSKI
VEREADOR - PSDB
ACT-Safeweb 06/07/2022 16:16:36

RAFAEL CELESTRIN
VEREADOR - PSD
ACT-Safeweb 06/07/2022 16:10:48