**PROJETO DE LEI N.º** 68 / 23

**********

RECONHECE A PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA DENOMINADA E-SPORTS OU ESPORTS COMO ESPORTE PROFISSIONAL E INSTITUI A POLÍTICA MUNICIPAL DE INCENTIVO E FOMENTO AO E-SPORT NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DE BIRIGUI E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

A CÂMARA MUNICIPAL DE BIRIGÜI DECRETA:

**Art. 1º**. Fica reconhecida a prática esportiva eletrônica denominada e-Sports ou Esports como modalidade esportiva profissional no município de Birigui.

**Parágrafo único.** Considera-se e-Sports ou Esports a prática de modalidade esportiva em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores ou equipes, em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento por uma audiência em plataformas de streaming, com recursos tecnológicos da informação e comunicação.

**Art. 2º.** O praticante de e-Sports ou Esports é denominado atleta profissional, considerado como tal para todos os fins.

**Parágrafo único**. Os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações compatíveis, investimentos, financiamentos e patrocínios públicos e privados.

**Art. 3º**. Fica instituída a Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport ou Esports no âmbito do Município de Birigui, com os seguintes objetivos:

I – valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades correlatas e decorrentes, tais como o comércio de hardwares e softwares e a realização de eventos competitivos;

II – fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, atingindo tanto os atletas

Câmara Municipal de Birigui - SP
PROTOCOLO GERAL 1802/2023
Data: 28/04/2023 - Horário: 09:30
Legislativo - PLO 68/2023

ASSINADO DIGITALMENTE
WESLEY RICARDO COALHATO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em: http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

ASSINADO DIGITALMENTE
FABIANO AMADEU DE CARVALHO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em: http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

profissionais do ramo, quanto os amadores, bem como o público envolvido na modalidade, propiciando prática esportiva educativa focada no desenvolvimento social e profissional dos jovens;

III – promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, indivíduos de diversos credos, raças e identidades, afim de combater quaisquer formas de discriminação; e

IV - estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Município de Birigui através da modalidade esportiva eletrônica, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática dos e-Sports ou Esports.

**Art. 4º**. Fica instituído o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 29 de agosto.

**Art. 5º**. Ficam reconhecidas, no âmbito do Município de Birigui, como fomentadoras da atividade esportiva eletrônica as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

**Art. 6º**. A Administração Pública Municipal fica autorizada a celebrar convênios e parcerias com instituições privadas para fins de suporte e apoio aos eventos esportivos referidos na presente lei.

**Art. 7º**. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Câmara Municipal de Birigüi,
Aos 11 de abril de 2023.

ASSINADO DIGITALMENTE
WESLEY RICARDO COALHATO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em:
http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

**WESLEY RICARDO COALHATO**
**VEREADOR**

ASSINADO DIGITALMENTE
FABIANO AMADEU DE CARVALHO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em:
http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

**FABIANO AMADEU DE CARVALHO**
**VEREADOR**

**JUSTIFICATIVA:**

Senhor Presidente,
Senhoras Vereadoras e Senhores Vereadores,

O presente Projeto de Lei tem como objetivo reconhecer o denominado e-Sports ou Esports, como esporte profissional no âmbito do Município de Birigui, estimulando e valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos.

As denominações e-Sports ou Esports, são abreviações de Eletronic Sports ou esportes eletrônicos, que são competições profissionais de jogos de computadores e/ou videogames transmitidos via internet (streaming). Apesar de serem denominações relativamente novas, o jogo eletrônico competitivo sempre esteve presente no cotidiano de jovens e consumidores de produtos virtuais, ainda na década de 90, ocasião em que tiveram início os Campeonatos Mundiais da Nintendo - NWC.

Em março de 1990, o NWC visitou cerca de 30 estados nos EUA e no Canadá, com jogadores concorrentes de diferentes faixas etárias. Eles jogaram com um cartucho personalizado no console NES (apenas 116 foram feitos e os colecionadores atualmente pagam muito caro por eles) que testou a destreza e técnica dos jogadores em jogos como Super Mario Bros, Rad Racer e Tetris. Desde então, o crescimento dos "e-Sports" tem sido exponencial, acelerado pelo desenvolvimento tecnológico, melhoria da jogabilidade e cada vez maior interesse da população mundial no consumo de jogos e produtos a eles relacionados.

No Brasil, mais de 12 milhões de pessoas acompanham o desenvolvimento do setor. No país é líder na América Latina e o terceiro maior do mundo nos jogos eletrônicos, ficando atrás apenas dos EUA e China.

O crescimento econômico do mercado de e-Sports é incontestável, bem como a integração de atletas, suas famílias, entusiastas, empresas de tecnologia e entidades especializadas em grandes eventos têm crescido a cada dia, transformando os esportes eletrônicos numa modalidade que gera impactos sociais maiores que muitas modalidades esportivas tidas como tradicionais.

ASSINADO DIGITALMENTE
WESLEY RICARDO COALHATO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em:
http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

ASSINADO DIGITALMENTE
FABIANO AMADEU DE CARVALHO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em:
http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

As mudanças tecnológicas ocorridas nas últimas duas décadas criaram uma sociedade muito diferente do que se via em gerações anteriores. Antigamente o acesso ao entretenimento e ao esporte era algo completamente passivo, sujeito às programações dos canais de TV.

Importante destacar, ainda, que a prática de jogos eletrônicos aumenta a criatividade, raciocínio lógico, desenvolvimento de raciocínio emocional e desperta o interesse em matérias escolares. A integração social entre atletas e suas famílias também é importante fator a ser considerado, uma vez que a modalidade esportiva eletrônica possibilita que jovens de variadas camadas sociais, alguns com deficiência física e/ou de locomoção ou que residam em espaços periféricos, distantes de grandes centros esportivos tradicionais, possam se relacionar e se comunicar com diferentes culturas e estratos sociais ao redor do mundo através da internet.

É inegável que o e-Sports deve ser considerado modalidade esportiva, uma vez que estabelece uma competição entre os jogadores, impõe premiações e também permite a socialização com outros competidores e demais atores envolvidos no setor, tal como ocorre com outras modalidades esportivas tradicionais. O presente projeto tem como objetivo estabelecer preceitos básicos de apoio aos jogos eletrônicos e-Sports como prática esportiva, possibilitando que os atletas tenham o reconhecimento merecido e, sobretudo, que os jovens que participam dessa modalidade - de forma amadora ou profissional - sejam incentivados à integração social, mantendo a prática de esportes - tradicionais e/ou eletrônicos - como forma de afastá-los de práticas menos recomendadas.

Assim sendo, apresento esta Proposição Legislativa e, portanto, requeiro apoio dos nobres colegas em sua incondicional aprovação.

Câmara Municipal de Birigüi,
Aos 11 de abril de 2023.

ASSINADO DIGITALMENTE
WESLEY RICARDO COALHATO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em: http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

**WESLEY RICARDO COALHATO**
**VEREADOR**

ASSINADO DIGITALMENTE
FABIANO AMADEU DE CARVALHO
A conformidade com a assinatura pode ser verificada em: http://serpro.gov.br/assinador-digital
SERPRO

**FABIANO AMADEU DE CARVALHO**
**VEREADOR**