ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.

PROJETO DE LEI N. _____/2023

“Reconhece a prática esportiva eletrônica, denominada "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva no âmbito do Município Campo mourão”.

O Vereador que o presente subscreve, no uso das atribuições a ele conferidas pelo Artigo 107, inciso I do Regimento Interno desta Casa de Leis, submete à apreciação do Soberano Plenário, o seguinte

PROJETO DE L E I:

Art. 1º Fica reconhecida, no Município de Campo Mourão, a prática esportiva eletrônica "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva que ocorre em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores ou equipes, em partidas online ou presenciais sincrônicas e 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.

Art. 2º O praticante de "esports" ou "eSports" é denominado "atleta.

Art. 3º A prática do "esports" ou “eSports" no Município de Campo Mourão tem os seguintes objetivos:

I - inclusão e acessibilidade a todos os interessados por essa modalidade esportiva;

II - desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

III - propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender em como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, baseada no respeito;

IV - assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação(TIC);

V - valorização da boa convivência, cidadania, diversão e aprendizagem para os praticantes da modalidade sejam crianças, adolescentes ou adultos.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

SALA DAS SESSÕES DO PODER LEGISLATIVO DE CAMPO MOURÃO, Estado do Paraná, em 26, de abril, de 2023.

Assinado digitalmente por:
MARCIO BERBET
Vereador
034.558.719-76
26/04/2023 16:31:19
Assinatura digital avançada com certificado digital não ICP-Brasil.

Marcio Berbet
Vereador – PP

ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.

MENSAGEM JUSTIFICATIVA AO PROJETO DE LEI N. _____/2023

Senhor Presidente,
Senhores Vereadores, e
Senhoras Vereadoras

O presente Projeto de Lei tem por objetivo Reconhece a prática esportiva eletrônica, denominada "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva no âmbito do Município Campo mourão.

O esports, eSports ou e-Sports é a abreviação para Eletronic Sports ou esportes eletrônicos, que na prática são competições profissionais de jogos de computadores ou videogames transmitidos para milhares de pessoas.

Os "esports" podem ser um conceito relativamente novo, mas o jogo competitivo sempre esteve por aí. Na verdade, o primeiro torneio de vídeo games ocorreu há mais de 45 anos na Universidade de Stanford. O Intergalactic Spacewarl Olympics de 1972 atraiu 20 pessoas para jogar em equipes de cinco e eventos livres para todos. Os vencedores - Slim Tovar e Robert E. Maas (equipe) e Bruce Baumgart (solo) - receberam uma assinatura de um ano da revista Rolling Stone.

Os jogos atingiram o grande público no final dos anos 70, mas, para a maioria das pessoas, tentar vencer a pontuação máxima foi o máximo de competitividade que isso envolveu. No entanto, apesar da logística, realizaram-se grandes torneios. O primeiro foi o Atari National Space Invaders Championship, que teve como vencedora Rebecca Heineman. em novembro de 1980.

Em 1981, Walter Day criou o Twin Galaxies, um banco de dados dos recorda de vídeo games (ainda hoje uma fonte oficialmente reconhecida) e dois anos depois ele se tornou capitão do time do US National Vídeo Game Team. Eles rodaram o país em um ânibus de 13 metros, lotado de fliperamas, desaRlando a todos e

ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.

instituindo disputas globais a serem jogadas nas embaixadas. A turnê culminou no torneio Vídeo Game Masters de 1983, com os resultados indo parar no Livro dos Recorda Guínness de 1984.

Em 1988, um jogo pouco conhecido chamado Netrek abriria caminho para o futuro dos jogos online. Ele consistia em um jogo online de 16 jogadores que deveriam se enfrentar uns contra os outros no espaço, combinando elementos de estratégia em tempo real e tiros. A medida que a conectividade com a internet melhorou no início dos anos 90, mais e mais pessoas começaram a jogá-lo e, em 1993, a revista Wired o classificou como primeiro jogo de esportes online.

O jogo competitivo ganhou ritmo na década de 90, iniciando com os Campeonatos Mundiais da Nintendo. A partir de 8 de março de 1990, o NWC visitou 30 estados nos EUA e no Canadá, com jogadores concorrentes em três faixas etárias. Eles jogaram com um cartucho personalizado no console NES (apenas 116 foram feitos e os colecionadores pagam muito por eles) que testou a coragem dos jogadores em Super Mano Bros, Rad Racer e Tetris.

Mas o torneio que foi dito ser o início dos e-Sports como os conhecemos hoje, foi o Red Annihilation de 1997 de Quake. Mais de 2 mil participantes jogaram uns contra os outros online em uma rede especial. Os 16 melhores foram levados para competir na E3 em uma arena no World Congress Center, onde Dennis Thresh' Fong venceu Tom 'Entropy' Kimzey e ganhou uma Ferrari 328 GTS que pertencera ao desenvolvedor de Quake, John Carmack.

Desde então, o crescimento dos "esports" tem sido acelerado. Os patrocinadores levaram os torneios de pequenos salões para grandes centros de convenções e fizeram dos jogos uma lucrativa escolha de carreira. Os desenvolvedores perceberam o potencial e começaram a se envolver mais, o que levou a mais ganhos, melhores transmissões e valores de produção.

A última peça do quebra-cabeça foi o surgimento da transmissão ao vivo através de plataformas como o Twitch, permitindo que jogadores em

ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.

todo o mundo conseguissem uma renda estável sem ter que viajar e ganhar dinheiro em torneios.

No Brasil, mais de 7,8 milhões de pessoas acompanham o setor. O país é líder na América Latina e o 3o maior do mundo nos jogos eletrônicos, atrás apenas dos EUA e China. 11,4 milhões de brasileiros jogam competitivamente.

A modalidade esportiva é difundida em terras brasileiras a ponto de contar com uma associação, a ABCDE (Associação Brasileira de Clubes de e-Sports), que auxilia os times a arrecadarem mais investimentos e aplica-los da melhor forma, como em uma espécie de "empreendedorismo gamer". Times de futebol como Flamengo, Santos, Atlético Paranaense, atualmente incluo o Botafogo da Paraíba já contam com times competitivos em ligas de e-sports.

Até o final de 2019, 165 milhões de pessoas estarão ligadas aos "esports" ou "eSports". O número coroa o crescimento anual de 15% na última década e mostra a força e a dimensão que os jogos eletrônicos estão tomando. No entanto, a tendência é que o "esports" aumente ainda mais exponencialmente em muito pouco tempo.

Segundo a revista Forbes, em três anos, incluindo 2021, espera-se que o faturamento anual dos "esporas" alcance nada menos do que US$ 1,65 bilhão, quase o dobro do obtido em 2018. O crescimento do mercado de "esports" é incontestável, qualquer que seja a base de cálculo. O setor deve atingir a marca de 38% este ano, segundo levantamento da NewZoo - consultoria especializada no mercado de games.

Neste sentido, 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.

Uma pesquisa de 2017 da "Superdata" chegou à conclusão que mais pessoas assistem streams de games do que Netflix, ESPN, HBO e

ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.

Spotify combinados. Isso mostra uma migração enorme de pessoas para longe do modelo de 'rV tradicional, mas também o quanto o mundo gosta de assistir vídeos de games.

Apesar de toda a profissionalização e avanços perceptíveis nas competições e na organização das equipes que atuam no cenário, não há, ainda, uma definição sobre o reconhecimento do esporte eletrônico como esporte.

No mundo, diversos países já regulamentam o "esports" como esporte e alguns inclusive passaram a regulamentar profissões relacionadas. É o caso da Coréia do Sul e China que não só reconhecem a modalidade como esporte, mas transformam as disciplinas relacionadas em profissões regulamentadas e Japão. Além disso, outros países como Malásia, Rússia e Finlândia já aceitam o exporte eletrânico como esporte e a Alemanha está em negociação com o governo.

No Brasil, competições de jogos virtuais atraem jogadores, espectadores e movimentam grandes somas de dinheiro. Em agosto de 2015, por exemplo, 12 mil pessoas foram ao estádio Allianz Parque, em São Paulo, para acompanhar ao vivo uma partida de League of Legends, um dos jogos mais populares do mundo.

Contudo, o esporte eletrânico "esports" ainda carece do reconhecimento por parte do Ministério do Esporte. Há projetos de lei tramitando no Congresso (PL nº 383/17 e o PL nº 7747/17, respectivamente tramitam no Senado e na Câmara Federal), que buscam, através de propostas de definição sobre o conceito da categoria, identificação dos jogadores como atletas, o reconhecimento dos e-Sports no cenário desportivo nacional.

E certo que seu reconhecimento no Município atribui uma série de benefícios e garantias que o poder público, atuando como fomentador de uma modalidade e sua disseminação nos termos constitucionais do esporte como benefício para a sociedade.

Por fim, é importante destacar que o objetivo principal da proposição não é o de legislar em matéria de competência da União, nem o de invadir a

ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.

competência legislativa ou regulamentar do Poder Executivo, mas, tão somente, o de estabelecer preceitos básicos de apoio a uma nova modalidade esportiva que surge: os jogos eletrônicos ou "esports" como prática esportiva. Não se trata de regulamentar o desporto, mas apenas de buscar apoio e fomento em nível municipal.

A regulamentação da modalidade esportiva, esta sim compete à União, nos termos da Lei federal nº 9.615, de 1998, que institui normas gerais sobre o desporto.

Não é outro senão o de proteger e apoiar uma nova modalidade de esporte que surgiu e já é muito praticada, estabelecendo princípios básicos para o seu desenvolvimento. O reconhecimento do esporte eletrônico "esports" é uma realidade que se impõe, seus praticantes profissionais devem ser tratados como atletas e, assim, devem ser reconhecidos, até porque, nessa condição, são submetidos a uma rotina diária de treinos que duram horas, não raramente, superior a oito/dez horas.

Por todo o exposto, espera-se pela aquiescência dos Nobres pares para aprovarmos a presente proposição, que visa o fomento à cidadania, o foco no “fair play” de modo a conformar uma legislação, moderna sobre um tema igualmente moderno.

SALA DAS SESSÕES DO PODER LEGISLATIVO DE CAMPO MOURÃO, Estado do Paraná, em 24, de abril, de 2023.

Assinado digitalmente por:
MARCIO BERBET
Vereador
034.558.719-76
26/04/2023 16:33:09
Assinatura digital avançada com certificado digital não ICP-Brasil.

Marcio Berbet
Vereador – PP

ESTE DOCUMENTO FOI ASSINADO EM: 26/04/2023 16:31 -03:00 -03
PARA CONFERÊNCIA DO SEU CONTEÚDO ACESSE https://c.atende.net/p64497c1210490.