PROJETO DE LEI N.º _____/_____

Dispõe sobre a prática esportiva eletrônica (eSports) no Município de Florianópolis

Art. 1º O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.
§1º Entende-se por esporte eletrônico (eSports) a modalidade esportiva que possui Competições de games que ocorrem em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência;
§2º As seguintes categorias são reconhecidas como jogos eletrônicos :
Jogos de luta, jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) e jogos de estratégia em tempo real (RTS).

Art. 2º O praticante de esportes eletrônicos (eSports) passa a receber a nomenclatura de "atleta" e poderá gozar de atendimento médico e clínico durante os campeonatos de jogos eletrônicos.

Art. 3º É livre a atividade esportiva eletrônica, 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 Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças, adolescentes e adultos;

Art. 4º. São objetivos específicos do esporte eletrônico (eSports):
I - promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humana, por meio dessa prática esportiva;
II - propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;
III - desenvolver a prática esportiva cultural, unindo, por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;
IV - combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;
V - contribuir para a melhoria da capacidade intelectual fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Documento assinado digitalmente por Adriano Analdino Flor (932.***.***-53)
Para verificar sua autenticidade, acesse: https://www.cmf.sc.gov.br/cer e informe o código: 220412143225 5FD78

Art. 5º Ficam reconhecidas como fomentadoras desta atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas que, dentro das suas competências e atividades, normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico (eSports).
§ 1º Os eventos deverão ter autorização dos desenvolvedores dos jogos.
§ 2º Fica salientada a necessidade de profissionais da área de saúde, como fisioterapeutas, nutricionistas e ortopedistas.

Art. 6º Fica estabelecido que os profissionais sejam reconhecidos nos campeonatos através do seu desempenho, enfatizando sempre a sua capacidade, sendo vedado usar de meios aquisitivos para se sobressair nas competições.

Art. 7º As escolas públicas municipais promoverão as atividades de jogos esportivos eletrônicos através de torneios e competições visando buscar a formação de atletas nas diversas modalidades e o desenvolvimento de empreendedores nestes segmentos.

Art. 8ª O Poder executivo promoverá eventos de jogos eletrônicos, e, de empresas desenvolvedoras de games para interlocução com setores de desenvolvimento, atletas e formadores de mão de obra nestes segmentos;

Art. 9º Inclui-se o inciso V no art 8 º da lei 7279/2007 :

V - Esporte Eletrônico (eSports) - As manifestações esportivas com competições de games que ocorrem em plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais sincrônicas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência;

Art. 10º - Inclui-se o art 12º b na lei 7279/2007 :

Art 12º b - Manifestações esportivas em esportes eletrônicos (eSports) tem por finalidade promover, fomentar e desenvolver atividades que congreguem as entidades públicas ou privadas, organizadas sob a forma de entidades educacionais e esportivas, clubes recreativos e de lazer, organizações não governamentais e associações comunitárias e de classe, dentre outros, quando da prática caracterizada pela liberdade lúdica de seus praticantes, como meio de desenvolvimento social, econômico e promoção da saúde física e intelectual;

§ 1o Às entidades mencionadas no caput deste artigo que fomentam o esporte eletrônico de lazer, cabe a promoção e a congregação de esforços da comunidade para a realização dessas atividades;

§ 2o Para o esporte eletrônico, as ações implementadas deverão atender os seguintes objetivos:
I - Criação e promoção de espaços para a prática de jogos eletrônicos nas escolas e demais entidades elencadas no caput;

Documento assinado digitalmente por Adriano Analdino Flor (932.***.***-53)
Para verificar sua autenticidade, acesse: https://www.cmf.sc.gov.br/cer e informe o código: 220412143225 5FD78

II - estimular a prática de atividades esportivas desta modalidade nas escolas do município;
III - estabelecer convênios com a iniciativa privada, clubes, ligas, instituições de ensino superior, associações e demais entidades e esferas governamentais para a manutenção e administração conjunta de espaços e desenvolvimento de programas esportivos e de lazer descentralizados nesta modalidade;
V - estimular as ações integradas do esporte eletrônico com a educação e saúde no fomento a projetos que contemplem a inclusão social e econômica através do esporte;
VI - investir na formação de profissionais e atletas no esporte eletrônico; e
VII - investir na divulgação dos projetos locais em âmbito regional e nacional através da mídia.
VIII - Incentivo à criação de novos jogos eletrônicos visando a promoção da indùstria e serviços neste segmento;

Art. 11° Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação

Adrianinho Flor (Republicanos)
Vereador

Documento assinado digitalmente por Adriano Analdino Flor (932.***.***-53)
Para verificar sua autenticidade, acesse: https://www.cmf.sc.gov.br/cer e informe o código: 22041214322 55FD78

Justificativa

Jogos eletrônicos são uma modalidade de diversão que inerentemente envolve competição em níveis mais ou menos definidos, pode-se competir em games contra amigos ou desconhecidos, online ou presencialmente, porém mesmo quando estamos sozinhos, pode-se competir contra a máquina, contra o tempo, contra nós mesmos e nosso recorde anterior… (definição da CBeS – Confederação Brasileira de eSports)

Cite-se artigo do site da Confederação :

Quando analisamos o futuro dos eSports fica claro o que está acontecendo em nossa sociedade: A era do entretenimento passivo acabou. As pessoas escolhem o que assistir, quando, onde, como (tudo de uma vez, várias vezes a mesma coisa ou de trás para frente) e o mesmo acontece com qualquer tipo de diversão, de ouvir músicas, a ler resumos de livros, de assistir séries, a acompanhar os torneios de eSports.
Os eSports possuem diversas semelhanças com o Esporte Tradicional. Na verdade, o mercado já chegou à conclusão cabal que o Esporte Eletrônico é um esporte no sentido estrito da palavra.
No eSports existem grandes torneios que rendem prêmios de grande importância ou altas somas de dinheiro como premiação. As equipes profissionais possuem sede própria e centros de treinamento para seus atletas, além de comissão técnica e profissionais de apoio.
Como já ilustrado acima, o jovem está cada vez mais conectado ao mundo digital e aos games e sua forma competitiva e cada vez mais distante dos modelos tradicionais de esporte. Por outro lado, apesar do Esporte Eletrônico exigir tecnologia e equipamentos propícios para sua utilização, ele atinge o público jovem desde as idades mais tenras, até as idades mais avançadas.
fonte : http://cbesports.com.br/esports/esports-o-que-sao/#porque-cresce

Sobre o mercado mundial desta atividade

Os Esportes Eletrônicos ou apenas eSports, vêm dominando o mundo gamer e tecnológico. Numa definição simples, os eSportes giram em torno de competições de jogos eletrônicos em que atletas profissionais disputam partidas, seja presencial ou on-line. Na maioria delas, os espectadores estão presentes no local do evento ou em plataformas de streaming.

Investimentos e Incentivos
No ano de 2019, antes da pandemia, o estudo da Newzoo mostrou que a indústria de eSports teve um faturamento de US $957,5 milhões. Em 2020, com o impacto das medidas sanitárias e da ausência de campeonatos, houve uma pequena queda de 1,1%. Em 2021, o faturamento cresceu em 14,5%, com mais de US $1 bilhão arrecadados. Seguindo a expectativa de crescimento, a consultoria de dados acredita que em 2024 a modalidade fature US $1,6 bilhões.
https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ght

Documento assinado digitalmente por Adriano Analdino Flor (932.***.***-53)
Para verificar sua autenticidade, acesse: https://www.cmf.sc.gov.br/cer e informe o código: 22041214322555FD78

ml

Sobre o impacto do eSporte na Comunidade mundial :

A audiência do eSports em 2025 deve chegar a mais de 1 bilhão de espectadores, com a marca de 800 milhões sendo batida até o final de 2021. Embora a região Ásia-Pacífico represente mais de 50% desse público, a América Latina é tida como uma região-chave para o crescimento da indústria nos próximos quatro anos.
https://olhardigital.com.br/2021/03/08/games-e-consoles/mercado-de-esports-crescera-70-em-quatro-anos/

E nossa cidade ?

Florianópolis, capital de Santa Catarina, inaugurará um espaço focado para games e esports de 10 mil m². O HubCG terá arena de esports, espaço para coworking, capacitação de profissionais e promete investimento nos setores de games. Ostentando um investimento de R $300 milhões ao longo de seus cinco primeiros anos, o local iniciará suas operações em janeiro de 2022.
O objetivo como um todo é colocar Florianópolis "no mapa dos games", isso viria ao meio de investimento no desenvolvimento de jogos: o HubCG terá toda a estrutura necessária para desenvolvedores, além de uma área específica para aceleração de empresas. Financeiramente, o plano é chegar ao valor de mercado de US$ 1 bilhão até 2026, recebendo o título de unicórnio.
https://ge.globo.com/esports/noticia/florianopolis-tera-espaco-para-games-e-esports-de-10-mil-m.ghtml

Desta forma, é necessário que nosso município realize esforços na promoção, divulgação e desenvolvimento deste segmento que atrai recursos econômicos, negócios e atividades à nossa juventude.

Adrianinho Flor (Republicanos)
Vereador

Documento assinado digitalmente por Adriano Analdino Flor (932.***.***-53)
Para verificar sua autenticidade, acesse: https://www.cmf.sc.gov.br/cer e informe o código: 22041214322555FD78