



Câmara Municipal de Cabo Frio

Av. Assunção, 760 - São Bento - CEP: 28906-200 - CABO FRIO/RJ

CNPJ: 29.880.739/0001-17 - Tel: (22) 2640-0700 - Site: cabofrio.legislativomunicipal.com

PROJETO DE LEI Nº 0030/2023

Em, 09 de fevereiro de 2023

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

A CÂMARA MUNICIPAL DE CABO FRIO NO USO DE SUAS ATRIBUIÇÕES LEGAIS,

RESOLVE:

Art. 1º - Fica reconhecida a prática esportiva eletrônica denominada "e-Sports" como modalidade esportiva profissional e oficial.

I - 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 síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento por uma audiência em plataformas de streaming, com recursos tecnológicos da informação e comunicação;

II - O praticante de esports ou e-Sports é denominado atleta profissional, considerado como tal para todos os fins.

Art. 2º - 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" no âmbito do Município de Cabo Frio, 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 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;

IV - Estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Município de Cabo Frio através da modalidade esportiva eletrônica, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática dos e-Sports.



Câmara Municipal de Cabo Frio

Av. Assunção, 760 - São Bento - CEP: 28906-200 - CABO FRIO/RJ

CNPJ: 29.880.739/0001-17 - Tel: (22) 2640-0700 - Site: cabofrio.legislativomunicipal.com

Art. 4º - 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. 5º - São reconhecidas, no âmbito do Município de Cabo Frio, como fomentadoras da atividade esportiva eletrônica as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 6º - Fica instituído o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.

Art. 7º - Esta Lei poderá ser regulamentada no que couber, baixando-se as normas que se fizerem necessárias.

Art. 8º - As despesas com a execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, podendo ser suplementadas se necessário.

Art. 9º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, em 09 de fevereiro de 2023.

JOSIAS ROCHA MEDEIROS

Vereador(a) - Autor(a)

JUSTIFICATIVA:

O "e-Sports" é a abreviação de Electronic Sports ou "esportes eletrônicos", que são competições profissionais de jogos de computadores e/ou videogames transmitidos via internet (streaming). A denominação e-Sports é relativamente nova, mas 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. Com o passar do tempo, os patrocinadores – públicos e privados de todo o mundo – levaram os torneios para grandes centros de convenções e passaram a ter os atletas têm nos esportes eletrônicos uma lucrativa escolha de carreira, atraindo a cada ano que passa mais simpatizantes para esta nova modalidade esportiva. No Brasil, mais de 12 milhões



Câmara Municipal de Cabo Frio

Av. Assunção, 760 - São Bento - CEP: 28906-200 - CABO FRIO/RJ

CNPJ: 29.880.739/0001-17 - Tel: (22) 2640-0700 - Site: cabofrio.legislativomunicipal.com

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. Segundo a revista Forbes, espera-se que o faturamento anual dos eSports alcance nada menos que US\$ 1,65 bilhão. De acordo com a NewZoo, no ano de 2019, antes da pandemia, o faturamento dos jogos eletrônicos teve um faturamento de US\$ 957,5 milhões, em 2020 com a pandemia este número caiu apenas 1,1%. Já em 2021 o faturamento chegou à ordem de US\$ 1 bilhão, um aumento de 14,5% no faturamento, e a expectativa é que em 2024 a modalidade venha a faturar cerca de US\$ 1,6 bilhão. 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". 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. Atualmente, há plataformas digitais que possibilitam que atletas de eSports monetizem a transmissão de suas disputadas partidas, como é o caso da "Twitch", auferindo assim renda pela prática desta nova modalidade esportiva, seja para os atletas, seja para os demais atores envolvidos no ramo. 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.