EXPOSIÇÃO DE MOTIVOS

A primeira competição de jogos eletrônicos de que se tem notícia ocorreu no dia 19 de outubro de 1972, na Universidade de *Stanford*, nos Estados Unidos da América.

O jogo em disputa era o clássico *Space Invaders,* e o vencedor teria direito a um ano de assinatura da revista *Rolling Stone*. Décadas depois, as competições de esportes eletrônicos mudaram de patamar.

Hoje elas são mais populares e oferecem premiações bem mais estimadas. Os *eSports*, como agora são conhecidos os antigos videogames, representam uma parcela de grande destaque na indústria do entretenimento. Desde a venda de jogos e equipamentos eletrônicos até o comércio de acessos para competições, circulam bilhões de dólares. O volume de negócios gerados em decorrência da atividade profissional ou amadora é algo que não se esperava antigamente.

A negligência do passado nos ensina que devemos estar atentos ao potencial que essas atividades demonstram. É nesse sentido que proponho que o Município de Porto Alegre seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica.

Alguns estados já têm promovido políticas locais de incentivo à prática profissional de *eSports*, atraindo profissionais da área e empresas dispostas a consolidar eventos de competição e exposição.

Segundo o Governo Federal, 75,7 milhões de pessoas podem ser consideradas usuárias de jogos eletrônicos no Brasil, número que coloca o país em primeiro lugar na América Latina e em 13° lugar no ranking mundial.

Um estudo divulgado pelo Ministério da Cultura aponta que o mercado de jogos eletrônicos brasileiro está crescendo em todas as regiões e que as empresas informais faturam, em média, R$ 81 mil por ano, enquanto as formalizadas têm faturamento médio anual superior a R$ 300 mil no ano. Vale destacar ainda que o Brasil já é o terceiro maior em audiência mundial de torneios de *eSports*, com estimativa de 11,4 milhões de espectadores em 2017.

Percebe-se, portanto, que há uma grande expectativa em relação ao que o mercado reserva para essa indústria por aqui. As premiações de competições também são um termômetro para estimar o que esse mercado representa atualmente. Por exemplo, a premiação paga no mundial do jogo DOTA 2 foi maior que o do Campeonato Brasileiro de Futebol em 2018. No torneio de *eSports,* foram distribuídos quase R$ 106 milhões, muito acima dos R$ 63,7 milhões que o Brasileirão repartiu entre seus vencedores.

Os *eSports* têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre os jovens. Em todo o mundo, o número de entusiastas de *eSports* subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

Demonstrado o potencial dessa indústria, é preciso reforçar a ideia de que esse mercado pode facilmente se construir sozinho, mas o Estado é capaz de construir pontes para facilitar a atração de investimentos e a consolidação de um polo de *eSports* e uma agenda de eventos no Município.

E o primeiro passo em direção a esse objetivo é igualar os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais, bem como os atletas profissionais de *eSports* aos atletas de modalidades convencionais. Também é de fundamental importância estabelecer uma data no calendário oficial no Município de Porto Alegre para a celebração do atleta e dos esportes eletrônicos.

O dia 19 de outubro é citado alhures como a data da primeira competição de jogos eletrônicos de que se tem registro. O reconhecimento de uma data é ato simbólico, mas muito expressivo no sentido de consolidar Porto Alegre como uma cidade que valoriza a cultura *gamer*.

Todas as disposições propostas convergem no sentido de fortalecer os esportes eletrônicos e valorizar a prática profissional. Tal incentivo produzirá inúmeros benefícios sociais, culturais e econômicos aos porto-alegrenses.

Diante do exposto, considerando a relevância da matéria, conto com o apoio dos nobres pares desta Casa para a aprovação do presente Projeto de Lei.

Sala das Sessões, 8 de fevereiro de 2023.

VEREADOR MÁRCIO BINS ELY

**PROJETO DE LEI**

**Institui a Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos no Município de Porto Alegre.**

**Art. 1º** Fica instituída a Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos no Município de Porto Alegre.

**Art. 2º**  A Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos possui os seguintes objetivos:

I – valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos e suas atividades decorrentes, como o comércio de *hardwares* e de *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 e os atletas amadores quanto o público e propiciando uma prática esportiva educativa com foco na juventude;

III – promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, povos de diversos credos, raças e identidades e combatendo todas as formas de discriminação; e

IV – estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Município de Porto Alegre, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática de esportes eletrônicos.

**Art. 3º**  São instrumentos da Política Municipal de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos:

I – o planejamento das ações de que trata a Política instituída por esta Lei;

II – a organização e estruturação de circuitos de competição e de exposição de tecnologias pertinentes aos esportes eletrônicos;

III – a concessão de créditos e benefícios tributários para os atletas profissionais de esportes eletrônicos e empresas incentivadoras;

IV – os convênios e as parcerias com o Poder Público e a iniciativa privada; e

V – a ampla divulgação dos eventos de competição e exposição referidos nesta Lei.

**Art. 4º**  Fica a Administração Pública Municipal autorizada a celebrar convênios com outros entes da federação e a firmar parcerias com instituições privadas para fins de apoio aos eventos de competição e exposição referidos nesta Lei.

**Art. 5º** Para os fins desta Lei, os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações, bem como ao investimento, financiamento e patrocínio.

**Art. 6º**  Serão reconhecidas, no âmbito do Município de Porto Alegre, como fomentadoras da atividade esportiva, as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

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

/JO