



Câmara Municipal de Porto Alegre

MINUTA DE PROJETO DE LEI DO LEGISLATIVO 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. Da 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 13º lugar no ranking mundial.

Um estudo divulgado pelo Ministério da Cultura aponta que o mercado de games brasileiro está crescendo em todas as regiões e 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 esta 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 game 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 jogos eletrônicos, ou eSports, como são conhecidos, 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.

Nesse norte, sugiro o dia 19 de outubro, 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, e conto com o apoio dos nobres pares desta Casa para a aprovação do presente projeto de lei.

Inclui a efeméride Dia dos Esportes Eletrônicos (eSports) no Anexo da Lei nº 10.904, de 31 de maio de 2010 – Calendário de Datas Comemorativas e de Conscientização do Município de Porto Alegre –, e alterações posteriores, no dia 19 de outubro.

art. 1º. Fica instituído o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.

art. 2º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.



Documento assinado eletronicamente por **Márcio Ferreira Bins Ely, Vereador**, em 08/02/2023, às 17:24, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no Art. 10, § 2º da Medida Provisória nº 2200-2/2001 e nas Resoluções de Mesa nºs 491/15, 495/15 e 504/15 da Câmara Municipal de Porto Alegre.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.camarapoa.rs.gov.br>, informando o código verificador **0504143** e o código CRC **12F3C4BE**.