

GABINETE DO VEREADOR JOÃO LUIZ

PROJETO DE LEI Nº 221 / 2018

INSTITUI o Dia Municipal do Esporte Eletrônico e do Cyber-Atleta, a ser comemorado, anualmente, na última quinta-feira do mês de Junho, e dá outras providências.

Art. 1º Objetivando garantir a liberdade da prática dos e-sports, fica instituído o Dia Municipal do Esporte Eletrônico e do Cyber-Atleta, a ser comemorado, anualmente, na última quinta-feira do mês de Junho.

Parágrafo único. O Dia Municipal do Esporte Eletrônico e do Cyber-Atleta consiste na realização de atividades competitivas que envolvem jogos de videogame, computador e gadgets, estabelecendo como objetivo o estímulo à boa convivência, ao fair play, à construção de identidades, o combate aos discursos de ódio que podem ser passados "subliminarmente" pelos jogos e o desenvolvimento de habilidades nos praticantes.

Art. 2º Esta data fica incluída no Calendário Oficial de Eventos do Município de Manaus.

Art. 3º Os Cyber-Atletas terão direito a concorrer à aquisição de bolsa atleta, na forma da legislação vigente aplicada aos demais esportes.

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

Plenário Adriano Jorge, 17 de Julho de 2018

João Luiz
Vereador - PRB

GABINETE DO VEREADOR JOÃO LUIZ

JUSTIFICATIVA

A proposta quer estabelecer o Dia do Esporte Eletrônico e do Cyber-Atleta, a ser comemorado, anualmente, na última quinta-feira do mês de Junho.

O projeto contempla atividades competitivas que envolvem jogos de videogame, computador e gadgets e garante a liberdade da prática dos e-sports, estabelecendo como objetivo da modalidade o estímulo à boa convivência, ao fair play, à construção de identidades, o combate aos discursos de ódio que podem ser passados "subliminarmente" pelos jogos e o desenvolvimento de habilidades nos praticantes.

O esporte eletrônico se espalhou muito rapidamente pelos países asiáticos, principalmente na Coreia do Sul, após o grande investimento realizado pelo governo coreano para aumentar a acessibilidade da internet de alta velocidade. A grande reputação e autoridade dos coreanos dentro do esporte eletrônico que existe atualmente, foi fruto dos grandes investimentos que foram realizados e o profissionalismo implantado.

Os esportes eletrônicos passaram a ser considerados como um esporte na Coreia do Sul, assim como o futebol. Ou seja, um jogador de League of Legends na Coreia passou a ser considerado um atleta, assim como um jogador de futebol, e passou a se beneficiar dos mesmos direitos, como a bolsa-atleta, fornecida pelo governo Sul-Coreano. Atualmente, os cyber-atletas são reconhecidos como astros em muitos países asiáticos.

A partir de 2010, houve um "boom" no esporte eletrônico mundial. Uma das grandes razões para isso se deu por conta da popularização das streams, principalmente após a fundação da Twitch.tv em 2011. O número de espectadores que passaram a assistir aos campeonatos ou os jogos de seus ídolos, via streaming, aumentou drasticamente. As streams mudaram os hábitos dos jogadores, que passaram a acompanhar os jogos profissionais além de jogar.

Em 2013, o governo americano passou a reconhecer os cyber-atletas de League of Legends como atletas profissionais, como qualquer outro esporte tradicional. Assim, jogadores estrangeiros podem tirar vistos de trabalho americano, como jogadores profissionais. Inclusive, muitas universidades americanas já disponibilizam bolsas de estudos de atletas para esses jogadores que jogam League of Legends profissionalmente.

Tal posicionamento americano em relação ao League of Legends foi importante não apenas para o jogo, mas para toda história do esporte eletrônico, pois influenciou a decisão do Comitê Olímpico Internacional para aceitar a modalidade como um esporte olímpico, meses depois. É muito possível que possamos ver o jogo em olimpíadas futuras!

GABINETE DO VEREADOR JOÃO LUIZ

A Riot, produtora do jogo, acredita que esse sonho será possível já para as olimpíadas de 2020, no Japão. A Blizzard e a Valve também estão buscando o mesmo reconhecimento para os jogos Starcraft 2 e Counter Strike: Global Offensive, respectivamente.

Empresas como a Nintendo e a Bungie, desenvolvedora do Halo, estão voltando a investir no cenário competitivo do esporte eletrônico. A Nintendo promoveu um campeonato de Super Smashbros no Wii U, durante a E3 de 2014 e realizou uma nova edição da Nintendo World Championship, 25 anos após a primeira edição.

As estruturas dos campeonatos se superam a cada ano, com superproduções em palcos consagrados. O esporte eletrônico já promoveu campeonatos em grandes centros esportivos como o Staple Center, Maracanãzinho, Allianz Parque e Estádio de Seoul (que sediou jogos da copa do mundo de futebol de 2002). Da mesma forma, o número de espectadores e premiações mais do que triplicaram desde 2010.

As expectativas do esporte eletrônico para os próximos anos são muito positivas. O mercado ainda tem muito que crescer com as novas tecnologias sendo desenvolvidas e novas empresas passando a investir no mercado. O cenário competitivo está a cada dia mais profissionalizado e os atletas mais valorizados. Além disso, existe uma grande probabilidade de contarmos com o esporte eletrônico nas olimpíadas, o que poderá impulsionar ainda mais o mercado.

No Brasil, a adesão aos jogos cresce gradualmente em todo o País. Sessenta e um milhões jogam algum tipo de jogo, aponta a Pesquisa Game Pop Ibope, realizada em 2012, última pesquisa focada no público gamer. Desde então, os campeonatos multiplicaram, os jogadores se profissionalizaram e o mercado explodiu. De olho neste crescimento, clubes de futebol criaram departamentos exclusivos de esportes digitais, como Santos, Remo e mais recentemente, o Flamengo. E o Amazonas não fica de fora deste cenário. O maior exemplo do talento baré nos esportes eletrônicos é Alexandre Lima, o "Titan". Com apenas 17 anos, o amazonense é o jogador mais novo a atuar no Campeonato Brasileiro de League Of Legends (CBLLoL).

O cenário do futebol digital no Amazonas está muito competitivo, já existindo, para tanto, Federação de Futebol Digital e Virtual do Amazonas. Temos um dos públicos mais competitivos do Brasil. É um público que participa bastante, que questiona, opina e busca melhorias.

Plenário Adriano Jorge, 17 de Julho de 2018

João Luiz

Vereador - PRB