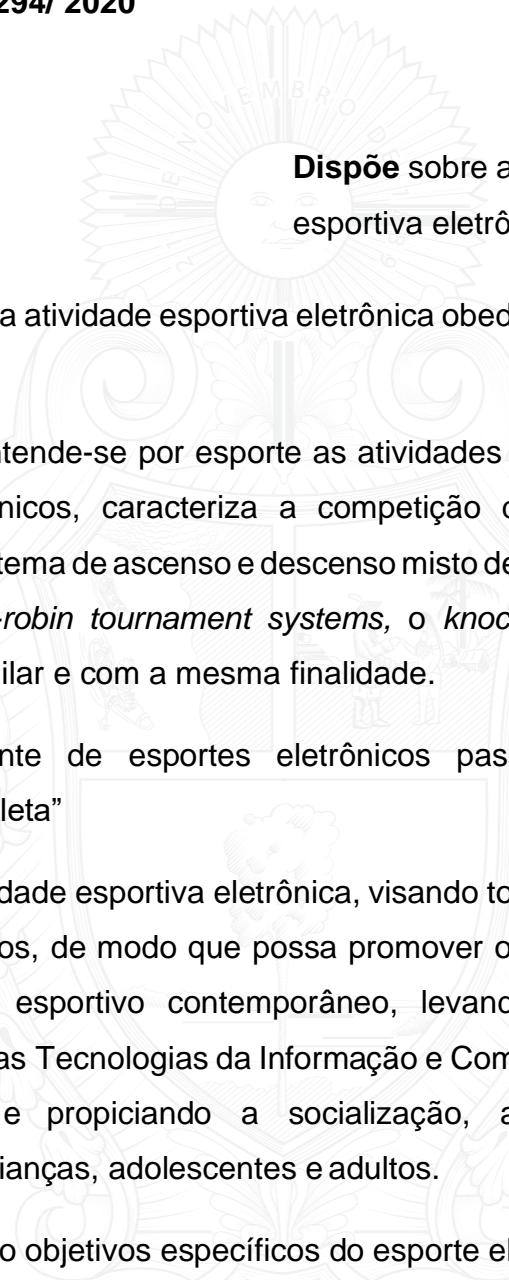


## GABINETE DO VEREADOR MARISSON ROGER

### PROJETO DE LEI N.294/ 2020



**Dispõe** sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica na cidade de Manaus.

**Art. 1º** O exercício da atividade esportiva eletrônica obedecerá ao disposto nesta lei.

*Parágrafo único.* Entende-se por esporte as atividades que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza a competição de dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems*, o *knockout systems*, ou outra tecnologia similar e com a mesma finalidade.

**Art. 2º** O praticante de esportes eletrônicos passa a receber a nomenclatura de “atleta”

**Art. 3º** É livre a atividade esportiva eletrônica, visando torna-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.

*Parágrafo único.* São objetivos específicos do esporte eletrônico:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência humanada, por meio dessa prática esportiva;

II – propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, com base no respeito;

## **GABINETE DO VEREADOR MARISSON ROGER**

III – desenvolver a prática esportiva cultura, 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.

**Art. 4º** O Poder Público reconhecerá como apoiadores do Esporte Eletrônico a Federação, Liga e outras entidades associativas dessa modalidade desportiva, que a normatizam e difundem sua prática sem fins lucrativos.

**Art. 5º** Fica instituído, no Calendário Oficial da Cidade de Manaus, o Dia Municipal do Esporte Eletrônico, a ser comemorado, anualmente no dia 27 de junho.

**Art. 6º** Ficam consideradas como atividades culturais as realizações de eventos acerca do objeto desta Lei, assim como a elaboração de todas as formas de jogos eletrônicos.

**Art. 7.º** As despesas com a execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário..

**Art. 8.º** Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

Plenário Adriano Jorge

Manaus, 10 de setembro de 2020.



**MARISSON ROGER**

Vereador / PROGRESSISTAS



## GABINETE DO VEREADOR MARISSON ROGER JUSTIFICATIVA

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural que se delineia no espaço da rede mundial de computadores e dos mundos virtuais dos jogos eletrônicos, que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolam as barreiras de tempo e espaço, intensificado as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva. O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais.

A data alusiva em comemoração ao “Dia do Esporte Eletrônico” marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos “vídeos games”, fundada em 27 de junho, no ano de 1972, por Norlan Bushnell e Ted Tabney. Esporte eletrônico, “ciberesporte” ou “Esports”, são alguns dos termos usados para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais. Os gêneros de jogos mais comuns associados com esportes eletrônicos são os de RTS, luta, FPS, e MOBA. Eventos como o Intel Extreme Masters e o WCG fornecem tanto transmissões ao vivo de competições, como prêmios em dinheiro para os concorrentes.

Embora os esportes eletrônicos tenham sido uma parte da cultura de jogos eletrônicos, as competições têm visto um grande aumento de popularidade nos últimos anos. Enquanto as competições antes do ano 2000 foram em grande parte entre amadores, a proliferação de competições profissionais e crescente audiência agora apoia um número significativo de jogadores profissionais e equipes, e muitos desenvolvedores de jogos agora implementam recursos em seus jogos projetados para facilitar modos competitivos. O termo “predominantemente” no conceito de esporte abre as portas para atividades muitas vezes marginalizadas pelo tema da atividade física, como o esporte eletrônico, xadrez, automobilismo, entre outros.

O presente projeto visa dar o devido reconhecimento aos praticantes das modalidades de esporte eletrônico, para que estes passem a ser considerados atletas, já que estes participam de competições na cidade de Manaus, assim como os demais atletas de outras modalidades desportivas.

Por todo exposto, espera-se pela aquiescência dos nobres pares para aprovamos a presente regulamentação.

**MARISSON ROGER**

Vereador / PROGRESSISTAS