



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL

COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS

PARECER Nº 001, DE 2019. - CAS

Da COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS, sobre o Projeto de Lei nº 578/2019, que "Reconhece a prática esportiva eletrônica, denominada "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva no âmbito do Distrito Federal."

AUTOR: Deputado EDUARDO PEDROSA

RELATOR: Deputado FÁBIO FELIX

I – RELATÓRIO

Submete-se a esta Comissão de Assuntos Sociais o Projeto de Lei nº 578/2019, de autoria do deputado Eduardo Pedrosa, que **"Reconhece a prática esportiva eletrônica, denominada "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva no âmbito do Distrito Federal."**

O artigo primeiro do Projeto de Lei em análise estabelece o enquadramento da prática esportiva eletrônica como esporte no âmbito do Distrito Federal, tratando ainda da conceituação do denominado "esports".

O artigo 2º do PL apresenta o praticante desta modalidade como atleta.

No artigo terceiro segue-se com a especificação dos objetivos da prática dos "esports" no âmbito do Distrito Federal, quais sejam: inclusão e acessibilidade dos praticantes dessa modalidade; propiciar que os jogadores se vejam como adversários, não inimigos; valorização da convivência e diversão entre os praticantes; assimilação das influências e benefícios tecnológicos.

O artigo 4º trata da vigência da norma, afirmando que esta passa a ser aplicável a partir de sua publicação.



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL

COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS

Finalmente, o artigo 5º revoga quaisquer disposições em contrário.

É o relatório.

II – VOTO DO RELATOR

Em consonância com o Art. 65, I, "c", do Regimento Interno da Câmara Legislativa do Distrito Federal, cumpre a esta Comissão de Assuntos Sociais analisar o mérito do Projeto de Lei 578/2019. O presente projeto **"Reconhece a prática esportiva eletrônica, denominada "esports" ou "eSports" como modalidade esportiva no âmbito do Distrito Federal."**, apresentando ainda os objetivos a serem alcançados com esta definição e especificando as denominações dos agentes praticantes desta atividade.

É sabido o impacto positivo que as práticas desportivas tem no intelecto e no físico de seus praticantes. O exercício desencadeia um processo de produção e liberação de Endorfina, neurotransmissor responsável por contribuir para a sensação de bem estar, conforto, diminuição de dores articulares e musculares, disposição, melhor estado de humor e alegria, etc. Ao longo dos anos, entretanto, as formas de prática esportiva foram se diversificando, adaptando-se às variações e evoluções da sociedade em si.

O desenvolvimento tecnológico promoveu o advento de atividades desportivas que vão além das tradicionais. Atualmente é possível jogar tênis através de jogos de videogame que utilizam-se de sensores de movimento para captar os deslocamentos do jogador, por exemplo, além de haver os jogos eletrônicos tradicionais, que apesar de não promoverem movimentos intensos durante sua execução colaboram com o desenvolvimento cognitivo e intelectual daqueles que os praticam.

Diversos estudos apontam que a prática dos chamados videogames pode contribuir para o desenvolvimento da criatividade de seus praticantes, aumento da capacidade de visão espacial destes, além de aprimorar a capacidade de decisão, de respostas a demandas e questionamentos e de promover melhoras nos reflexos.



CÂMARA LEGISLATIVA DO DISTRITO FEDERAL

COMISSÃO DE ASSUNTOS SOCIAIS

Há ainda o impacto financeiro que a prática, produção e comercialização destes jogos e produtos associados têm no âmbito econômico local. Segundo dados do Ministério da Cidadania houve na região Centro-Oeste, crescimento de 173% na formalização de empresas voltadas para a área de games. Há ainda um aumento consistente no que diz respeito às exportações do setor. De acordo com representante da Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), houve um aumento de US\$ 3 milhões no volume de exportação do setor só no ano de 2018, e a expectativa é que no fim deste ano o lucro do deste seja em torno de US\$ 28 milhões.

É evidente que a proposta de considerar os "eSports" como uma modalidade esportiva pode ser extremamente positiva para a economia, para o estímulo à prática e o conseqüente desenvolvimento intelectual dos brasilienses praticantes, bem como possibilidade de aqueles que trabalham ou joguem esta modalidade profissionalmente possam vir a ser inseridos nas eventuais políticas de Estado que envolvam desportos em geral.

O Estado precisa estar conectado às necessidades e evoluções que a sociedade lhe impõem. A utilização dos jogos eletrônicos de forma profissional já é uma realidade no Brasil e na nossa capital, fato que traz urgência para que os entes públicos regulamentem, incentivem e fiscalizem o processo de consumo, produção e venda destes materiais. O fato de considerar a atividade como modalidade esportiva promoverá um impacto positivo neste setor em ascensão em nosso meio.

De acordo com o posicionamento apresentado acima referente à necessidade de se regulamentar e estimular a prática esportiva eletrônica, somos pela APROVAÇÃO no mérito do PL-578/2019 no âmbito desta comissão de assuntos sociais.

Sala das Comissões, em de de 2019.

DEPUTADO FABIO FELIX

Relator

