



PROJETO DE LEI DO SENADO N° , DE 2017

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica.

O Congresso Nacional decreta:

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:



SF/17841.31693-22

- 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;
- 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 Fica reconhecida como fomentadora da atividade esportiva a Confederação, Federação, Liga e entidades associativas, que dentro das suas competências normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 5º fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Art. 6º Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

A proposta visa a fomentar a prática desportiva, como direito de cada um, conforme preconizado no ordenamento jurídico, com a promulgação da Constituição Cidadã em 1988, mais especificamente no art. 217, da CF.



SF/17841.31693-22

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 extrapolem 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. O Brasil possui vários adeptos, porém ainda não dispomos de uma regulamentação dessa modalidade esportiva.

Com a regulamentação do esporte, estaremos dando oportunidade para que os atletas possam ter uma legislação, conforme outras modalidades esportivas.

A iniciativa enseja a possibilidade de estimular a cidadania, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (*fair play*), para a construção de identidades, baseada no respeito.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público, com capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra desvirtuamentos letais e para que a prática ocorra de forma independente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos.

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.



SENADO FEDERAL
Gabinete do Senador **ROBERTO ROCHA** – PSDB/MA

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

Sala das Sessões, em _____ de _____ de 2017.

Senador ROBERTO ROCHA
(PSDB/MA)

SF/17841.31693-22