



PROJETO DE LEI PL./0501.6/2019

Dispõe sobre a regulamentação da prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado de Santa Catarina e dá outras providências.

Artigo 1º – É livre a prática do esporte eletrônico no Estado, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:

- I – acessibilidade de todos os interessados por essa modalidade esportiva;
- II – desenvolvimento intelectual e cultural dos competidores;
- III – assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC;
- IV – socialização, diversão e aprendizagem para crianças, adolescentes e adultos que praticam a modalidade.

§ 1º – Entende-se por esporte eletrônico, para os fins desta lei, toda atividade lúdica que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, permite a competição entre dois ou mais participantes, enquadrando-se nessa definição os “videogames”, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, “games online” via internet, fliperamas e “arcades”, aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, e outros assemelhados.

§ 2º – Os praticantes do esporte eletrônico passam a ser denominados atletas.

Artigo 2º – São objetivos do esporte eletrônico:

- I – promoção, desenvolvimento e estímulo da cidadania e das relações sociais, valorizando a boa convivência humana por meio da prática esportiva;
- II – adoção e difusão das acepções educativa e social do esporte, de modo que os jogadores se reconheçam e atuem como competidores e não como inimigos, criando um ambiente de “fair play”, para a construção de uma identidade distintiva dessa modalidade de esporte, sempre baseada no respeito mútuo;
- III – ampliação da prática desportiva sob prisma cultural, aproximando, por meio de jogadores virtuais, povos diversos em torno de um ideal, independentemente de credo, raça e posição política, histórica ou social;
- IV – combate ao ódio e à discriminação de gênero, etnia ou credo que possam eventualmente ser transmitidos, subliminarmente ou não, aos jogadores em alguns jogos.
- V – contribuição para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes.

Lido no expediente	
11 P.º	Sessão de 11/12/19
Às Comissões de:	
5) Juris	
10) Economia	
10) Educação	
()	
()	
Secretário	

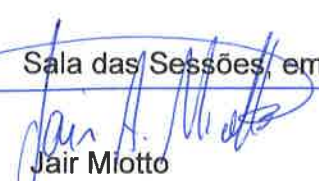


Artigo 3º – O Poder Público reconhecerá como apoiadores do esporte eletrônico a Confederação, Federação ligada a confederação nacional, federações particulares amadoras, Ligas amadoras e outras entidades associativas dessa modalidade desportiva ligadas a federação estadual, que a normatizam e difundem sua prática com finalidade esportiva e sem fins lucrativos.

Artigo 4º – Fica instituído o “Dia do Esporte Eletrônico”, a ser comemorado, anualmente, em 27 de junho.

Artigo 5º – Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, em 22/11/2019.


Jair Miotto

Deputado Estadual



JUSTIFICATIVA

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

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 intensificando as sensações numa vivência esportiva jamais vista, as vivências virtuais, que se configuram na virtualização esportiva.

Além do mais, deve-se levar em consideração que o esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. Possui vários adeptos e não temos ainda a regulamentação dessa modalidade esportiva no Estado de Santa Catarina.

Com a regulamentação do esporte no Estado de Santa Catarina 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 a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do fair play, para a construção de identidades, baseada no respeito.

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

A regulamentação se faz necessária para que não ocorra de maneira errônea e seja praticada independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social, combatendo a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos games.

A data alusiva em comemoração ao "Dia Estadual do Esporte Eletrônico", marca a fundação da empresa Atari, uma das principais responsáveis pela popularização dos Vídeo games, fundada em 27 de junho, do ano de 1972 por Nolan Bushnell e Ted Tabney.



Por estes motivos, requer o apoio dos nobres Colegas na sua aprovação.

Sala das Sessões, em 22 de novembro de 2019.


Jair Miotto

Deputado Estadual