



Câmara Municipal de Colatina
Palácio Justiniano de Mello e Silva Netto
Estado do Espírito Santo

PROJETO DE LEI Nº. 128 /2022

**RECONHECE E REGULAMENTA A PRÁTICA ESPORTIVA
ELETRÔNICA NO ÂMBITO DO MUNICÍPIO DE
COLATINA/ES, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

Art. 1º. Fica reconhecido que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Município de Colatina/ES obedecerá ao disposto nesta Lei.

PARÁGRAFO ÚNICO. Entende-se por esporte eletrônico ou "*E-Sport*" a atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, se caracteriza pela competição entre dois ou mais participantes, no sistema de ascenso e descenso misto de competição, com utilização do *round-robin tournament systems* e o *knockout systems*.

Art. 2º. Os participantes de esportes eletrônicos passam a receber a nomenclatura de "*atleta*".

Art. 3º. É livre a atividade esportiva eletrônica no Município de Colatina/ES, visando torná-la acessível a todos os interessados, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual e cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC à formação cultural, 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 humana por meio da prática esportiva;

II. propiciar a prática esportiva educativa, levando os jogadores a se entender como adversários e não como inimigos, na origem do *fair play* (Jogo Limpo), para a construção de identidades, baseada no respeito;





Câmara Municipal de Colatina
Palácio Justiniano de Mello e Silva Netto
Estado do Espírito Santo

III. desenvolver a prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais povos diversos em torno de si, independentemente do credo, da raça e da divergência política, histórica e/ou social;

IV. combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos jogadores nos games;

V. proporcionar a interação entre crianças, jovens e adultos de todo o Estado visando contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o desenvolvimento psicomotor e a capacidade motora complexa, bem como o sistema cognitivo e a inclusão social e digital de seus praticantes.

Art. 4º. O Município de Colatina/ES reconhece como fomentadoras da atividade esportiva a Confederação, a Federação, a Liga e as entidades associativas que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico (*E-Sport*), sendo garantida a estas, os mesmos direitos de acesso aos equipamentos públicos e editais que as demais entidades esportivas.

Art. 5º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Registre-se e publique-se.

Colatina/ES, 01 de agosto de 2022


JOÃO MARCOS CUNHA FILHO
Vereador Autor





Câmara Municipal de Colatina
Palácio Justiniano de Mello e Silva Netto
Estado do Espírito Santo

JUSTIFICATIVA

Senhor Presidente,

Preliminarmente manifestamos nossos cumprimentos a vossa senhoria e aos demais nobres vereadores.

O Projeto de Lei que encaminho a esta Egrégia Casa de Legislativa, visa o reconhecimento da prática do esporte eletrônico ou *E-Sport*.

E-Sport é o termo utilizado para classificar competições de jogos virtuais, especialmente aquelas realizadas por profissionais, que podem ser assistidas pelo público pela televisão ou por plataformas de *streaming*. Porém, a prática de tal esporte não se limita apenas a prática profissional, podendo ser considerado como atleta todo aquele que pratica a atividade de esporte eletrônico.

Embora seja recente o reconhecimento do *E-Sport*, é notório que a sua prática fortalece o desenvolvimento cognitivo do praticante, bem como pode ser inserido na rede de ensino como incentivo ao seu desenvolvimento por meio da avaliação por *gamificação* que é a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes. Ela se baseia no game *thinking*, conceito que abrange a integração da *gamificação* com outros saberes do meio corporativo, educativo e do *design*.

Por fim, tal projeto converge com os objetivos desta administração, uma vez que os mercados de desenvolvimento de *games* mobilizam uma grande quantidade de praticantes, bem como consagram o desenvolvimento e tecnologia da informação.

Assim sendo, solicitamos o apoio dos nobres Pares desta Casa de Leis para a pronta apreciação e aprovação deste Projeto de Lei, o qual necessita que seja discutido e votado na forma regimental.

Colatina/ES, 01 de agosto de 2022.


JOÃO MARCOS CUNHA FILHO
Vereador Autor

