



CÂMARA MUNICIPAL DE IBATIBA

JUSTIFICATIVA:

O cenário dos esportes eletrônicos tem ganhado cada vez mais destaque globalmente, demonstrando um crescimento significativo e um grande potencial para as futuras gerações.

Tal destaque resta evidenciado pelos grandes eventos ao redor do mundo, em que o nosso país vem protagonizado lugares de destaques em diversas vertentes desta modalidade esportiva.

Apenas para destacar, hoje o Brasil é o atual campeão mundial de Free Fire, Clash of Clans (link da reportagem: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/274333-resumao-esports-brasil-campeao-mundial-free-fire.htm>) e bicampeão mundial de EA FC, vencido pelo atleta Paulo Henrique, vulgo "PHzim" (link da reportagem: <https://ge.globo.com/esports/noticia/2023/12/28/brasil-conquistou-bi-mundial-no-fifa-e-ca-fc-24-foi-lancado-em-2023.ghtml>).

E o nosso Município não fica de fora deste movimento que ganha mais propulsão a cada ano que passa. No ano de 2021, tais méritos foram formalmente reconhecidos por esta casa de Leis, conforme Moção de Aplausos apresentada pelo Vereador João Pedro Carvalho Rocha, aprovada por todos os Vereadores, às personalidades que são destaque no mundo dos "eSports" no município de Ibatiba/ES.

Outrossim, não podemos olvidar das benesses sociais promovidas por tal movimento, que podem estimular, ainda que indiretamente, o acesso às novas tecnologias, o que impulsionará o aprendizado para as novas gerações, além de se apresentar como grande aliado na promoção de um ambiente de interação entre pessoas de contextos sociais diversos, formando uma grande comunidade.

Sendo assim, destacamos os efeitos que o reconhecimento desta prática esportiva pode ensejar na nossa sociedade:

1. Estimulo à aprendizagem: Os eSports oferecem uma oportunidade única de aprendizado, estimulando habilidades cognitivas, estratégicas e de trabalho em equipe. Os jogos eletrônicos demandam raciocínio lógico, tomada de decisões rápidas e coordenação motora, contribuindo para o desenvolvimento acadêmico e intelectual dos estudantes.
2. Instrumento de transformação social: Ao promover o debate em torno eSports de maneira séria e responsável, é inegável a possibilidade de criarmos um ambiente inclusivo e integrador, proporcionando igualdade de oportunidades para todos as pessoas, independentemente de suas habilidades físicas ou características pessoais. Dessa forma, estaremos enfatizando a importância da diversidade e a quebra de estereótipos associados aos jogos eletrônicos.



(28) 3543-1806

www.ibatiba.es.leg.br

Rua Luiz Crispim, 29, nº 29, Centro, Ibatiba/ES



CÂMARA MUNICIPAL DE IBATIBA

3. Instrumento de inclusão em novas tecnologias: Os eSports permitem que os praticantes estejam envolvidos com as novas tecnologias de maneira produtiva e responsável. Reconhecer esta prática como uma modalidade esportiva poderá promover o acesso a dispositivos e softwares de alta qualidade, incentivando a familiarização e domínio de ferramentas digitais, habilidades cada vez mais relevantes no mundo moderno.

4. Criação de oportunidades em carreiras profissionais: Os jogos eletrônicos têm um mercado próspero e uma indústria em expansão. O estímulo a tal prática poderá proporcionar aos praticantes a oportunidade de explorar suas habilidades em um contexto competitivo, despertando interesse em áreas profissionais relacionadas, como o desenvolvimento de jogos, a gestão de equipes e eventos, o streaming e a criação de conteúdo.

Reconhecendo tais diretrizes, não há como negar que o Brasil vem apresentando interessantes inovações legislativas acerca do tema. Nesse sentido, podemos destacar Legislações que foram aprovadas pelo Estado do Rio de Janeiro, Municípios de Macaé e Campos dos Goytacazes.

Merece destaque, ainda, o Projeto de Lei 205/23, em trâmite na Câmara dos Deputados, que define o “eSports” como modalidade esportiva para os efeitos Legais (Veja o link: <https://www.camara.leg.br/noticias/938596-projeto-define-esports-como-modalidade-esportiva/>)

Outra propositura legislativa na Câmara dos Deputados, já com relatório favorável da Comissão do Esporte da Casa visa incluir o “eSports” na Lei Geral do Esporte, de modo que seus praticantes poderão gozar das mesmas benesses legais que os atletas brasileiros.

Sendo assim, a presente propositura tem por objetivo estimular as boas relações sociais e a boa convivência humana no Município de Ibatiba, também por meio dos esportes eletrônicos.

Por meio do “eSports” podemos educar os praticantes, de modo que eles se reconheçam como adversários no âmbito esportivo e não como inimigos, buscando sempre a promoção de um respeito mútuo e a promoção da cidadania.

Ibatiba/ES, 29 de fevereiro de 2024


JOÃO PEDRO CARVALHO ROCHA
Vereador

(28) 3543-1806 

www.ibatiba.es.leg.br 

Rua Luiz Crispim, 29, nº 29, Centro, Ibatiba/ES 

ABAIXO-ASSINADO PELA APROVAÇÃO DA LEI DE INCENTIVO AOS ESPORTS EM IBATIBA-ES

Nós, cidadãos de Ibatiba, conscientes do potencial transformador dos *esports* em nossa comunidade, solicitamos a aprovação de uma Lei que permita o uso de recursos públicos para apoiar eventos, torneios e outras iniciativas relacionadas aos *esports* em nosso município.

Os *esports* não apenas proporcionam entretenimento, mas também têm o poder de promover a inclusão digital, estimular a formação de talentos locais e criar oportunidades econômicas. Ao incentivar a realização de eventos e torneios, podemos fortalecer a identidade cultural e esportiva de Ibatiba, além de oferecer novas perspectivas educacionais para os jovens.

Assim, pedimos aos representantes de nossa comunidade que considerem esta proposta com a seriedade que ela merece. Ao assinar este abaixo-assinado, expressamos nosso compromisso com o crescimento dos *esports* em Ibatiba e acreditamos que a aprovação desta Lei será um passo fundamental para o desenvolvimento e a inovação em nossa região.

Agradecemos pelo seu apoio!

NOME DO PRATICANTE	JOGO PRATICADO
Amorim da Silva	VALORANT
Luís GUSTAVO R.T. MENDES	VALORANT
Allysson Amor da Silva Amorim	VALORANT
Arthur da Silva Amorim	VALORANT
Samuel Augusto	VALORANT
Antonio Carlos Pereira	VALORANT
Kawau da Silva Souza	VALORANT, Fortnite
Guilherme Almeida	GTA RP, FIFA
KADU CARVALHO MARTINS	DEKOUR, FIFA
Moisés Lucas Trindade L.P.	VALORANT
Victória Victória	Free Fire
Therese de Oliveira	Free Fire
Henrique de Oliveira Loria	Minecraft
Thomaz Henrique de Souza	FIFA
Carlos Eduardo Ca. dos Santos	VALORANT
Fernanda Paula da Silva	STREET FIGHT
Ana Paula dos Santos	STREET FIGHT
João Victor Herzog	VALORANT
Ricardo Gabriel Herzog	Roblox
Gabriel Humberto D. M.S. Ribeiro	FORTNITE
ALISSON SILVA HUGUER DE FIGUEIREDO	RAINBOW SIX
ABNER SILVA HUGUER DE FIGUEIREDO	RAINBOW SIX
MATEUS VINICIUS S. H. DE FIGUEIREDO	RAINBOW SIX
Kayky Carvalho Gomes	VALORANT

