

## **Meeting A Força do Esporte.**

Na sexta-feira, 6 de outubro, a Assembleia Legislativa de São Paulo (ALESP) foi palco do 1º Meeting A Força do Esporte, um evento que reuniu renomados profissionais e entusiastas do mundo esportivo, como Ana Leal, CEO de eventos e sócia do Mr. Olympia Brasil; Leonardo Laporta, especializado em Direito Desportivo; Gustavo Araújo, multicampeão paralímpico; Polidoro, jogador de futebol profissional; Rafael Brandão, um dos principais fisiculturistas profissionais do Brasil, e Cerol, criador de conteúdo e vencedor do prêmio eSports Brasil.

O evento, promovido pelo Deputado Estadual Felipe Franco, teve como objetivo destacar a importância do esporte como ferramenta de transformação social, enfatizando a necessidade de promover políticas públicas que valorizem e reconheçam o impacto positivo dessas atividades no Brasil, e anunciar duas Frentes Parlamentares.

A Frente Parlamentar de Apoio ao E-sports e Profissionais do Setor, tem a missão de promover discussões sobre os esportes eletrônicos e suas competições virtuais no Brasil, propondo estratégias e ações para apoiar e contribuir com o desenvolvimento desse setor em constante expansão.

O Deputado Felipe Franco falou sobre a importância dessa área como parte da cultura brasileira, explicando que os jogos exigem habilidades como concentração, foco, agilidade, liderança e raciocínio rápido, essenciais para o desenvolvimento pessoal.

O convidado e jogador Cerol complementou: “Os jogos ligam tudo, e ligam todos, em sentidos, em esportes físicos e eletrônicos.” Como resultado de um trabalho colaborativo com Cerol, o Deputado também lançou o projeto de lei 1.474/2023, cuja meta é incluir as modalidades dos jogos eletrônicos no cronograma oficial dos jogos escolares do Estado de São Paulo.

E-Games, ou jogos eletrônicos, referem-se a jogos jogados em dispositivos eletrônicos, como computadores, consoles e smartphones. Eles abrangem uma variedade de gêneros, desde jogos de ação e aventura até simuladores de esportes e jogos de estratégia. Com o avanço da tecnologia e o acesso à internet de alta velocidade, os e-games tornaram-se uma forma de

entretenimento extremamente popular e acessível globalmente.

Hoje indústria de e-games é uma das que mais cresce no setor de entretenimento, gerando bilhões de dólares em receita anualmente. Grandes desenvolvedoras de jogos, plataformas de streaming e torneios de e-sports contribuem significativamente para a economia, criando empregos e estimulando a inovação tecnológica.

O futuro dos e-games parece promissor, com o contínuo desenvolvimento de tecnologias como realidade virtual e realidade aumentada expandindo as possibilidades do que os jogos podem oferecer. Além disso, a crescente aceitação dos e-sports como uma forma legítima de competição e entretenimento sugere que os e-games continuarão a desempenhar um papel significativo na cultura global.

Os e-games são uma forma dinâmica e em constante evolução de entretenimento, com um impacto profundo em várias áreas da sociedade.

Eles oferecem oportunidades para inovação, educação e conexão social, enquanto também apresentam desafios que precisam ser abordados de forma consciente e responsável.

O evento encerrou com um compromisso firme do Deputado em dedicar seu mandato com vigor e dedicação para fortalecer o E-sports e a inclusão social em São Paulo. Ao final do evento, todos os convidados receberam convites do Deputado para seguirem como parte de sua trajetória política por meio de seus novos projetos. “Se eu tiver que ir para a rua brigar, vocês vão estar lá comigo. Se a gente está aqui para fazer política, será do meu jeito, junto com vocês”, finalizou o Deputado Felipe Franco.