



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA do Estado de São Paulo

PODER LEGISLATIVO

Indicação Nº 4831/2022

Processo Número: 13128/2022 | Data do Protocolo: 10/10/2022 16:36:25

Autoria: Edmir Chedid

Co-autoria:

Ementa: Indica ao Senhor Governador do Estado que determine, à Secretaria de Educação, a adoção das providências necessárias pra inclusão do Município de Bragança Paulista no Programa Game SP, visando estimular jovens da rede pública estadual a criar interesse pelo e-sports.



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 340039003700300036003A004300, Documento assinado digitalmente
conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira -
ICP - Brasil.





INDICAÇÃO

Indico, nos termos no artigo 159 da XII Consolidação do Regimento Interno da Assembléia Legislativa, ao Excelentíssimo Senhor Governador do Estado, que determine, à Secretaria de Educação, a adoção das providências necessárias pra inclusão do Município de Bragança Paulista no Programa Game SP, visando estimular jovens da rede pública estadual a criar interesse pelo e-sports.

JUSTIFICATIVA

Os e-sports ou esporte eletrônico ou ciberesporte são alguns dos termos usados para as competições organizadas de jogos eletrônicos, especialmente entre os profissionais. É uma nova modalidade surgida há alguns anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo e no Brasil, através da promoção de competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial ou online, através de diversas plataformas digitais.

Os e-sports tem angariado cada vez mais adeptos no Brasil, isto em razão das transformações tecnológicas nas diversos setores, inclusive nas rotinas sociais e no fato dos jovens adotarem uma postura ativa na busca de seu entretenimento.

Assim, o mercado de games no mundo e no Brasil tem crescido e atraído cada vez mais empreendedores. Estima-se o setor em 2021, só no Brasil, movimentou mais de 2,3 bilhões de dólares, sendo que especialistas alertam que o Brasil tem capacidade de se tornar líder mundial no ramo, isto porque é o maior mercado da América Latina, mas consome muitos produtos de fora, necessitando de investimento público para reverter este cenário e isto acontecer.

Neste propósito, o Governo do Estado de São Paulo lançou em novembro de 2021 o Programa Game SP para fortalecer o segmento de jogos digitais no Estado, estimulando jovens da rede pública estadual a criar interesse pelo e-sports.

Totalizando investimentos na ordem de 20 milhões de reais, o Programa Game SP foi dividido em quatro pilares: 1) fomento de e-sports para jovens de São Paulo, com realização de campeonato voltado para alunos da rede pública estadual; 2) incentivo ao empreendedorismo, qualificação e renda na indústria de games, com aumento na oferta de recursos humanos qualificados, fortalecimento de cursos especializados em nível técnico, tecnológico, bacharelado e pós-graduação, de acordo com a demanda de profissionais, e acesso a financiamento em microcrédito pelo Banco do Povo para pequenos e médios empreendedores; 3) fortalecimento da indústria de games, com apoio no desenvolvimento de games e conteúdo AR/VR; e 4) mobilização e eventos de games e programação, com rodada de negócios para interlocução e crescimento no diálogo com setores de educação, treinamento, cinema e outros.

Como exemplo do potencial deste setor no Brasil e em São Paulo, acontece atualmente a Brasil Game Show – BGS 2022, maior feira da América Latina do setor de games, que reúne centenas de empresas e atrações.

Desta forma, considerando o potencial dos estudantes da rede pública do município de Bragança Paulista, apresentamos a presente indicação para que o município seja contemplado no Programa Game SP, fomentando na região um setor que gerá empregos, impostos, oportunidades, além de ser um instrumento de entretenimento.

Sala das Sessões, em

Deputado EDMIR CHEDID

Edmir Chedid



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 340030003100310034003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme MP nº 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira -
ICP - Brasil.



PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade> utilizando o identificador 340030003100310034003A005000

Assinado eletronicamente por **Edmir Chedid** em 10/10/2022 15:56

Checksum: **1E82D3B885842BE19A91A2757C3456953E5296CD69AE91CEF1BB3852CD69CCF3**



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade> com o identificador 340030003100310034003A005000, Documento assinado digitalmente conforme MP n° 2.200-2/2001, que institui a Infra-estrutura de Chaves Públicas Brasileira - ICP - Brasil.

