



ASSEMBLEIA LEGISLATIVA do Estado de São Paulo

PODER LEGISLATIVO

Projeto de Lei nº 81/2024

Processo Número: **3663/2024** | Data do Protocolo: 28/02/2024 18:58:48



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 3100320037003000380035003A004300, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



Projeto de Lei

Institui a "Semana Estadual do e-Sports"

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE SÃO PAULO DECRETA:

Artigo 1º - Fica instituída a "*Semana Estadual do e-Sports*", a ser celebrada, anualmente, na primeira semana do mês de outubro, no Estado de São Paulo.

Artigo 2º - A "*Semana Estadual do e-Sports*" passa a integrar o Calendário Oficial do Estado de São Paulo.

Artigo 3º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

O termo e-Sports é derivado do inglês (*eletronic sports*) ou esportes eletrônicos e é utilizado para definir a modalidade competitiva de jogos virtuais.

De acordo com reportagem da CNN Brasil (<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/e-sports/#:~:text=E%2Dsports%20%C3%A9%20um%20termo,modalidade%20competitiva%20de%20jogos%20virtuais>), a origem, das competições de jogos eletrônicos, tem raízes há mais de 50 anos, em outubro de 1972. A data marca a primeira disputa oficial de games, chamada de Olimpíadas Intergaláticas de Spacewar, realizada na Universidade de Stanford com o jogo Spacewar e teve como prêmio um ano de assinatura da revista Rolling Stones. A matéria, também retrata que no Brasil foi apenas em 1980 que os games começaram a ter caráter competitivo, especialmente, nos ambientes dos fliperamas e nos anos 90 com a acessibilidade à internet o cenário dos esportes eletrônicos sofreu um impulso com a popularização de games para computadores.

Nesse caminho, os esportes eletrônicos alcançaram, ano a ano, cada vez mais adeptos. De acordo com a pesquisa Game Brasil, estima-se que três a cada quatro brasileiros praticam a modalidade. Vários torneios e eventos são realizados para a prática do e-Sports, que desperta grande interesse do público e conta com a participação de jogadores profissionais e amadores. Em constante crescimento, estima-se que, atualmente, a prática de e-Sports movimentaria bilhões de dólares.

Com relação as competições, a estrutura do e-Sports envolve jogadores, organizadores, membros das ligas das modalidades e o público em geral. Dentre as categorias destacam-se os jogos de: esportes, battle royale, lutas ou fighting games, FPS (First Person Shooters, ou Atiradores em Primeira Pessoa) e estratégia, também chamados de MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, ou Arena de Batalha Multiplayer Online).

Por fim, estudos demonstram que o potencial da modalidade de e-Sports está em franca expansão, atraindo muita popularidade e grande número de fãs. Com isso, a prática tem despertado o olhar de patrocinadores e empresas, fortalecendo a modalidade, bem como formando um importante nicho de desenvolvimento econômico.

Diante do exposto, considerando a relevância do tema e tendo em vista que a matéria aqui proposta atende os preceitos constitucionais e regimentais, trago à apreciação dos Nobres Pares a presente proposição, pedindo o indispensável apoio e aprovação.

Sala das Sessões, em / /2024.





Carla Morando - PSDB



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 3100380031003800390038003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

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 3100380031003800390038003A005000

Assinado eletronicamente por **Carla Morando** em 28/02/2024 18:52

Checksum: **F2B03D0B89480865BD9EF19D320E836901A20633BE018BB45017260B7377CDF0**



Autenticar documento em <http://sempapel.al.sp.gov.br/autenticidade>
com o identificador 3100380031003800390038003A005000, Documento assinado digitalmente
conforme art. 4º, II da Lei 14.063/2020.