

PROJETO DE LEI Nº 1125, DE 03 ^{DEZEMBRO} ~~DE NOVEMBRO~~ DE 2019

APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E, POSTERIORMENTE
À COMISSÃO DE CONST., JUSTIÇA
E REDAÇÃO
Em 11 / 12 / 2019
1º Secretário

Institui a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos e dá outras providências

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do artigo 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º - Fica instituída a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos no âmbito do Estado de Goiás.

Art. 2º - A Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos possui os seguintes objetivos:

I - valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades decorrentes desta, como o comércio de *hardwares* e *softwares* e a realização de eventos competitivos;

II - fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, atingindo tanto os atletas profissionais quanto o público e atletas amadores, propiciando uma prática esportiva educativa, com foco na juventude;

III - promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, povos de diversos credos, raças e identidades, combatendo formas de discriminação;

IV - estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Estado de Goiás, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática de esportes eletrônicos.

Art. 3º - São instrumentos da Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos:

I - o planejamento das ações;

II – a organização e estruturação de circuitos de competição e de exposição de tecnologias pertinentes aos esportes eletrônicos;

III – a concessão de créditos e benefícios tributários para os atletas profissionais de esportes eletrônicos e empresas incentivadoras;

IV – os convênios e parcerias com o Poder Público e a iniciativa privada;

V – a ampla divulgação dos eventos.

Art. 4º - A Administração Pública Estadual fica autorizada a celebrar convênios com municípios e parcerias com instituições privadas para fins de apoio aos eventos de competição e exposição referidos na presente Lei.

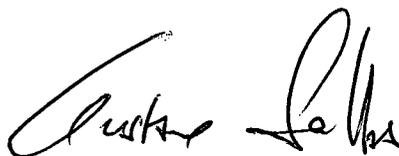
Art. 5º - Para todos os fins, os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações, bem como ao investimento, financiamento e patrocínio.

Art. 6º - São reconhecidas, no âmbito do Estado de Goiás, como fomentadoras da atividade esportiva as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 7º - Fica instituído o Dia Estadual dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.

Art. 8º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES, ___ de novembro de 2019.



GUSTAVO SEBBA
Deputado Estadual
PSDB/GO

JUSTIFICATIVA

A primeira competição de jogos eletrônicos de que se tem notícia ocorreu no dia 19 de outubro de 1972, na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos da América. O jogo em disputa era o clássico Space Invaders e o vencedor teria direito a um ano de assinatura da revista Rolling Stone.

Décadas depois, as competições de esportes eletrônicos mudaram de patamar. Hoje elas são mais populares e oferecem premiações bem mais estimadas. Os eSports, como agora são conhecidos os antigos videogames, representam uma parcela de grande destaque na indústria do entretenimento. Da venda de jogos e equipamentos eletrônicos até o comércio de acessos para competições, circulam bilhões de dólares. O volume de negócios gerados em decorrência da atividade profissional ou amadora é algo que não se esperava antigamente.

A negligência do passado nos ensina que devemos estar atentos ao potencial que essas atividades demonstram. É nesse sentido que proponho que Goiás seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica. Alguns estados já têm promovido políticas locais de incentivo à prática profissional de eSports, atraindo profissionais da área e empresas dispostas a consolidar eventos de competição e exposição.

Segundo o Governo Federal, 75,7 milhões de pessoas podem ser consideradas usuárias de jogos eletrônicos no Brasil, número que coloca o país em primeiro lugar na América Latina e em 13º lugar no ranking mundial. Um estudo divulgado ano passado pelo Ministério da Cultura aponta que o mercado de games brasileiro está crescendo em todas as regiões e as empresas informais faturam, em média, R\$ 81 mil por ano, enquanto as formalizadas têm faturamento médio anual superior a R\$ 300 mil no ano.

Vale destacar ainda que o Brasil já é o terceiro maior em audiência mundial de torneios de eSports, com estimativa de 11,4 milhões de espectadores em 2017. Percebe-se, portanto, que há uma grande expectativa em relação ao que o mercado reserva para esta indústria por aqui. As premiações de competições também são um termômetro para estimar o que esse mercado representa atualmente. Por exemplo, a premiação paga no mundial do game DOTA 2 foi maior que o do Campeonato Brasileiro de Futebol em 2018. No torneio de eSports foram distribuídos quase R\$ 106 milhões, muito acima dos R\$ 63,7 milhões que o Brasileirão repartiu entre seus vencedores.

Os jogos eletrônicos, ou eSports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre os jovens. Em todo o mundo, o número de entusiastas de eSports subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

Demonstrado o potencial dessa indústria, é preciso reforçar a ideia de que esse mercado pode facilmente se construir sozinho, mas o Estado é capaz de construir

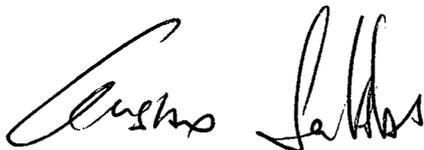
pontes para facilitar a atração de investimentos e a consolidação de um polo de eSports e uma agenda de eventos no Estado. E o primeiro passo em direção a esse objetivo é igualar os esportes eletrônicos aos esportes tradicionais, bem como os atletas profissionais de eSports aos atletas de modalidades convencionais.

Também é de fundamental importância estabelecer uma data no calendário oficial do Estado de Goiás para a celebração do atleta e dos esportes eletrônicos. Nesse norte, sugiro o dia 19 de outubro, citado alhures como a data da primeira competição de jogos eletrônicos de que se tem registro. O reconhecimento de uma data é ato simbólico, mas muito expressivo no sentido de consolidar Goiás como um Estado que valoriza a cultura gamer.

Todas as disposições propostas convergem no sentido de fortalecer os esportes eletrônicos e valorizar a prática profissional. Tal incentivo produzirá inúmeros benefícios sociais, culturais e econômicos aos goianos.

Diante do exposto, considerando a relevância da matéria, conto com o apoio dos nobres pares desta Casa para a aprovação do presente projeto de lei.

SALA DE SESSÕES, ___ DE NOVEMBRO DE 2019

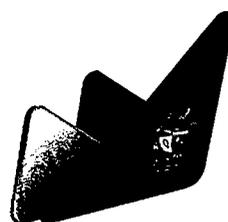


GUSTAVO SEBBA
Deputado Estadual
PSDB/GO



PROCESSO LEGISLATIVO
2019007613

Autuação: 11/12/2019
Projeto: 1126 - AL
Origem: ASSEMBLEIA LEGISLATIVA - GO
Autor: DEP. GUSTAVO SEBBA
Tipo: PROJETO
Subtipo: LEI ORDINÁRIA
Assunto: INSTITUI A POLÍTICA ESTADUAL DE INCENTIVO À PRÁTICA
PROFISSIONAL DE ESPORTES ELETRÔNICOS E DAS OUTRAS
PROVIDÊNCIAS.



ALEGO
ASSEMBLEIA LEGISLATIVA
DO ESTADO DE GOIÁS
A CASA É SUA

PROJETO DE LEI Nº 1125, DE 03 DE DEZEMBRO DE NOVEMBRO DE 2019

APROVADO PRELIMINARMENTE
À PUBLICAÇÃO E, POSTERIORMENTE
À COMISSÃO DE CONST., JUSTIÇA
E REDAÇÃO
Em 31 / 12 / 2019
1º Secretário

*Institui a Política Estadual de Incentivo à
Prática Profissional de Esportes
Eletrônicos e dá outras providências*

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE GOIÁS, nos termos do artigo 10 da Constituição Estadual, decreta e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º - Fica instituída a Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos no âmbito do Estado de Goiás.

Art. 2º - A Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos possui os seguintes objetivos:

I - valorizar e estimular a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades decorrentes desta, como o comércio de *hardwares* e *softwares* e a realização de eventos competitivos;

II - fomentar e estimular a cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de esportes eletrônicos, atingindo tanto os atletas profissionais quanto o público e atletas amadores, propiciando uma prática esportiva educativa, com foco na juventude;

III - promover a prática esportiva cultural, unindo, por meio do ambiente virtual, povos de diversos credos, raças e identidades, combatendo formas de discriminação;

IV - estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Estado de Goiás, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática de esportes eletrônicos.

Art. 3º - São instrumentos da Política Estadual de Incentivo à Prática Profissional de Esportes Eletrônicos:

I – o planejamento das ações;

II – a organização e estruturação de circuitos de competição e de exposição de tecnologias pertinentes aos esportes eletrônicos;

III – a concessão de créditos e benefícios tributários para os atletas profissionais de esportes eletrônicos e empresas incentivadoras;

IV – os convênios e parcerias com o Poder Público e a iniciativa privada;

V – a ampla divulgação dos eventos.

Art. 4º - A Administração Pública Estadual fica autorizada a celebrar convênios com municípios e parcerias com instituições privadas para fins de apoio aos eventos de competição e exposição referidos na presente Lei.

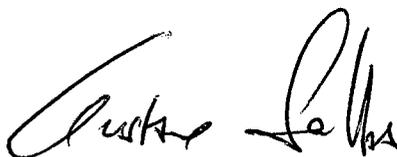
Art. 5º - Para todos os fins, os atletas profissionais de esportes eletrônicos serão equiparados aos demais atletas profissionais, inclusive no que tange aos direitos e às obrigações, bem como ao investimento, financiamento e patrocínio.

Art. 6º - São reconhecidas, no âmbito do Estado de Goiás, como fomentadoras da atividade esportiva as confederações, federações, ligas, associações e entidades que normatizam e difundem a prática do esporte eletrônico.

Art. 7º - Fica instituído o Dia Estadual dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de Esportes Eletrônicos, a ser comemorado, anualmente, em 19 de outubro.

Art. 8º - Esta lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES, ___ de novembro de 2019.



GUSTAVO SEBBA
Deputado Estadual
PSDB/GO

JUSTIFICATIVA

A primeira competição de jogos eletrônicos de que se tem notícia ocorreu no dia 19 de outubro de 1972, na Universidade de Stanford, nos Estados Unidos da América. O jogo em disputa era o clássico Space Invaders e o vencedor teria direito a um ano de assinatura da revista Rolling Stone.

Décadas depois, as competições de esportes eletrônicos mudaram de patamar. Hoje elas são mais populares e oferecem premiações bem mais estimadas. Os eSports, como agora são conhecidos os antigos videogames, representam uma parcela de grande destaque na indústria do entretenimento. Da venda de jogos e equipamentos eletrônicos até o comércio de acessos para competições, circulam bilhões de dólares. O volume de negócios gerados em decorrência da atividade profissional ou amadora é algo que não se esperava antigamente.

A negligência do passado nos ensina que devemos estar atentos ao potencial que essas atividades demonstram. É nesse sentido que proponho que Goiás seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica. Alguns estados já têm promovido políticas locais de incentivo à prática profissional de eSports, atraindo profissionais da área e empresas dispostas a consolidar eventos de competição e exposição.

Segundo o Governo Federal, 75,7 milhões de pessoas podem ser consideradas usuárias de jogos eletrônicos no Brasil, número que coloca o país em primeiro lugar na América Latina e em 13º lugar no ranking mundial. Um estudo divulgado ano passado pelo Ministério da Cultura aponta que o mercado de games brasileiro está crescendo em todas as regiões e as empresas informais faturam, em média, R\$ 81 mil por ano, enquanto as formalizadas têm faturamento médio anual superior a R\$ 300 mil no ano.

Vale destacar ainda que o Brasil já é o terceiro maior em audiência mundial de torneios de eSports, com estimativa de 11,4 milhões de espectadores em 2017. Percebe-se, portanto, que há uma grande expectativa em relação ao que o mercado reserva para esta indústria por aqui. As premiações de competições também são um termômetro para estimar o que esse mercado representa atualmente. Por exemplo, a premiação paga no mundial do game DOTA 2 foi maior que o do Campeonato Brasileiro de Futebol em 2018. No torneio de eSports foram distribuídos quase R\$ 106 milhões, muito acima dos R\$ 63,7 milhões que o Brasileirão repartiu entre seus vencedores.

Os jogos eletrônicos, ou eSports, como são conhecidos, têm se tornado cada vez mais populares em diversos países, principalmente entre os jovens. Em todo o mundo, o número de entusiastas de eSports subiu de 90 milhões, em 2014, para quase 150 milhões, em 2016.

Demonstrado o potencial dessa indústria, é preciso reforçar a ideia de que esse mercado pode facilmente se construir sozinho, mas o Estado é capaz de construir