



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
Casa Napoleão Laureano
Gabinete do Vereador Thiago Lucena – PRTB

PROJETO DE LEI ORDINÁRIA

AUTOR (A): Vereador THIAGO LUCENA

PROJETO Nº ____/2021

INSTITUI O CAMPEONATO ANUAL DE JOGOS ESCOLARES ELETRÔNICOS PARA ALUNOS MATRICULADOS NA ESCOLA PÚBLICA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

A CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA decreta:

Art. 1º Fica instituído no âmbito do Município de João Pessoa a realização do Campeonato Anual de Jogos Escolares Eletrônicos a serem realizados exclusivamente pelos alunos matriculados na rede pública municipal de ensino de João Pessoa, podendo as finais das competições serem realizadas no dia do aniversário da Cidade, ou seja, no dia 05 de agosto de cada ano.

Parágrafo único. Para fins de cumprimento e execução desta Lei, pode o Poder Executivo Municipal celebrar parcerias com a iniciativa privada (parcerias público-privadas) para fins regulamentar o Campeonato Anual de Jogos Escolares Eletrônicos e as suas modalidades, bem como as suas premiações.

Art. 2º O Campeonato Anual de Jogos Escolares Eletrônicos deve ser acessível a todos os alunos que estejam devidamente matriculados na Escola Pública Municipal, de modo que possa promover o desenvolvimento intelectual, cultural esportivo contemporâneo, levando, juntamente a outras influências das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, à formação cultural e propiciando a socialização, a diversão e a aprendizagem de crianças e



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
Casa Napoleão Laureano
Gabinete do Vereador Thiago Lucena – PRTB

adolescentes.

Art. 3º As Competições devem ocorrer em uma plataforma digital, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas e montadas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.

Art. 4º As competições do Campeonato Anual de Jogos Escolares Eletrônicos com os alunos matriculados nas Escolas Pública Municipal de João Pessoa poderá ocorrer, sem limitar a estes, nos seguintes formatos:

I - Knock-out ou Torneio: São disputas de Esportes Eletrônicos em chave com eliminação simples ou dupla;

II - Suíço: É um formato de competição de eSports em que as equipes são divididas em chaves e precisam jogar e vencer uma certa quantidade de partidas, sendo que a cada configuração de vitórias e derrotas os grupos se reorganizam até que apenas equipes com uma configuração específica de vitórias permanece para disputar as fases finais;

III - Round Robin ou Liga: As equipes se agrupam em chaves ou todas juntas e jogam todos contra todos, acumulando pontos ao longo do torneio, sendo que as equipes com maior pontuação passam às fases finais eliminatórias.

IV - Escalada: É um formato que a ênfase é colocada nas equipes que em fases anteriores conseguiram as melhores colocações, sendo que o primeiro colocado das fases anteriores segue direto para a final e os demais competem entre si e, quem vencer, disputa a final com o primeiro colocado.

Art. 5º São objetivos desta Lei:

I - Promover, fomentar, estimular a cidadania e a prática da modalidade esportiva denominada de eSports pelos alunos matriculados nas Escolas Municipais;

II - Propiciar aos alunos da Escola Municipal de João Pessoa a prática esportiva educativa, levando os jogadores se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (*fair play*), para a construção de identidades, com base no respeito;

III - Desenvolver a prática esportiva cultura, unindo, por meio de seus jogadores virtuais,



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
Casa Napoleão Laureano
Gabinete do Vereador Thiago Lucena – PRTB

alunos de diversos bairros, independentemente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou cultural e social;

IV - Combater a discriminação de gênero, etnias, credos e o ódio, que podem ser passados subliminarmente aos sujeitos-jogadores nos jogos;

V - Contribuir para a melhoria da capacidade intelectual dos alunos da rede pública municipal de ensino de João Pessoa, fortalecendo o raciocínio e a habilidade motora de seus praticantes;

VI - Garantir o acesso à prática esportiva eletrônica sem quaisquer distinções ou formas de discriminação.

Art. 6º O Campeonato Anual de Jogos Escolares Eletrônicos não pode conter jogos eletrônicos que incite ou tenha conteúdo violento, de cunho sexual, que propague mensagem de ódio, preconceito ou discriminação ou que faça apologia ao uso de drogas e ao terrorismo, devendo ser respeitados a faixa etária e classificação de cada jogo.

Art. 7º No que couber, o Poder Executivo Municipal regulamentará esta Lei.

Art. 8º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de João Pessoa, 09 de abril de 2021.


THIAGO LUCENA
Vereador – PRTB



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
Casa Napoleão Laureano
Gabinete do Vereador Thiago Lucena – PRTB

JUSTIFICATIVA:

O presente projeto de lei objetiva a criação do Campeonato Anual de Jogos Escolares Eletrônicos para alunos matriculados na Escola Pública Municipal de João Pessoa com o intuito de promover, fomentar, estimular a cidadania e a prática da modalidade esportiva denominada de eSports pelos alunos matriculados nas Escolas Municipais

Esportes Eletrônicos ou eSports (o termo mais usado atualmente no mundo) são uma nova modalidade surgida há poucos anos e que vêm dominando o mercado de games e atraindo legiões de jovens no mundo. Com o advento da internet e da expansão da conectividade doméstica (banda larga), os jogos eletrônicos assumiram novos patamares de disputas.

As competições disputadas em games eletrônicos em que os jogadores atuam como atletas profissionais de esportes tradicionais e são assistidos por uma audiência presencial e/ou online, através de diversas plataformas de stream online ou TV. Em 2019, a Rede Globo de Televisão organizou o I Campeonato de Jogos Escolares Eletrônicos onde os primeiros campeões foram conhecidos (link: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/jee/noticia/primeiros-campeoes-dos-jogos-escolares-eletronicos-serao-conhecidos-neste-domingo.ghtml>>).

O campeonato acima mencionado contou com mais de dois mil inscritos e reuniu alunos de escolas de todo o país, sendo uma iniciativa do Esporte da Globo, em parceria com a Octagon Brasil, agência líder nacional em marketing esportivo, entretenimento e experiência, e teve patrocínio da empresa Oi.

Com a realização do campeonato citado, surgiu a ideia de propor o presente Projeto de Lei para fomentar a prática esportiva de Esportes Eletrônicos (eSports) nas Escolas Públicas Municipais de João Pessoa e, quem sabe, ver nossos alunos representando nossa cidade nesse campeonato nos próximos anos.

Os eSports atualmente só são considerados como modalidade de competição esportiva quando envolvem a disputa entre duas ou mais pessoas, sejam em disputas



ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
Casa Napoleão Laureano
Gabinete do Vereador Thiago Lucena – PRTB

individuais ou equipe contra equipe, em partidas que podem tanto acontecer presencialmente, com os atletas em um mesmo local físico ou online (com cada equipe em um local geográfico diferente ou até mesmo cada competidor de uma equipe em um local).

É inegável o potencial de inclusão social que o eSports permite, posto que as crianças e adolescentes estão cada vez mais conectado ao mundo digital e aos games e sua forma competitiva e cada vez mais distante dos modelos tradicionais de esporte.

Por outro lado, apesar do Esporte Eletrônico exigir tecnologia e equipamentos propícios para sua utilização, ele atinge o público jovem desde as idades mais tenras, até as idades mais avançadas.

Além disso, ao contrário do esporte tradicional em que a decisão de tentar se profissionalizar passa pela procura por escolinhas ou peneiras de equipes amadoras e profissionais, no eSports o jogador só precisa jogar o game. Em sua maioria, os games possuem modos casuais e modos competitivos, mais sérios e exigentes.

Quando um jogador chega a um determinado nível e se sente confiante para começar a disputar partidas competitivas nos chamados “Modos Ranqueados”, ele começa medir sua capacidade contra diversos outros jogadores e se posicionar no ranking geral do game.

Quando atinge níveis mais elevados nessas partidas já está naturalmente mais próximo de equipes profissionais que acompanham jogadores nesses modos de jogo, procurando seus próximos integrantes.

Isso cria automaticamente uma possibilidade de inclusão que antes não existia em esportes tradicionais. Com o mercado se estruturando para permitir uma base com alicerces sólidos que deem apoio a esses jogadores, o caminho para a profissionalização se torna mais claro e democrático.

Registre-se que o eSports, talvez, seja a única modalidade esportiva que permite a montagem e disputa de torneios por equipes que integrem a diversidade em sua base. Uma equipe de eSports pode conter em sua escalação pessoas de todos os gêneros e também pessoas com deficiência. A habilidade no eSports não possui relação com o desenvolvimento




ESTADO DA PARAÍBA
CÂMARA MUNICIPAL DE JOÃO PESSOA
Casa Napoleão Laureano
Gabinete do Vereador Thiago Lucena – PRTB

e capacidade corporal e física dos atletas.

Com isso é claro que o Esporte Eletrônico apresenta uma oportunidade única de inclusão social e de profunda transformação da sociedade.

Assim, ante os motivos acima declinados, justificamos plenamente a apresentação desta proposição.

Sala das Sessões da Câmara Municipal de João Pessoa, 09 de abril de 2021.


THIAGO LUCENA
Vereador – PRTB