

	<p>Estado de Mato Grosso Assembleia Legislativa</p>	
<p>Despacho</p>	<p>NP: wxyj7nw6 SECRETARIA DE SERVIÇOS LEGISLATIVOS 18/12/2019 Projeto de lei nº 1285/2019 Protocolo nº 10966/2019 Processo nº 2484/2019</p>	
<p>Autor: Dep. Valdir Barranco</p>		

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

A **ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MATO GROSSO**, tendo em vista o que dispõe o Art. 42 da Constituição Estadual, aprova e o Governador do Estado sanciona a seguinte lei:

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

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;

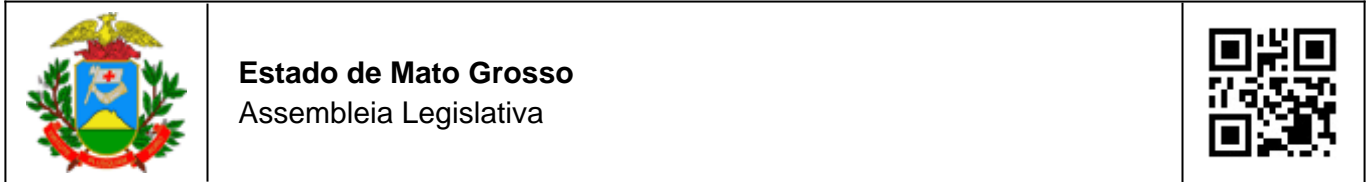
IV - estimular o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico do Estado de Mato Grosso, possibilitando a formação de um polo dedicado à prática de esportes eletrônicos.

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 Mato Grosso, 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.

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 Mato Grosso 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 Mato Grosso 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 Mato Grosso 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 mato-grossenses. 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.

Edifício Dante Martins de Oliveira
Plenário das Deliberações “Deputado Renê Barbour” em 17 de Dezembro de 2019

Valdir Barranco
Deputado Estadual