# PROJETO DE LEI Nº \_\_\_\_, DE 2021

Autoria: **DR. YGLÉSIO**

**DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DA PRÁTICA DE E-SPORTS NO ÂMBITO DO ESTADO DO MARANHÃO, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO MARANHÃO DECRETA:

1. Fica instaurado que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Maranhão obedecerá ao disposto na presente Lei.

**Parágrafo Único** – Para fins desta lei, o esporte eletrônico ou “E-Sport” são atividades que, por intermédio do uso de meios eletrônicos, caracterizam a competição entre dois ou mais participantes no sistema de ascenso e descenso misto de competições, com utilização de *round-robin tournament systems* (sistema de todos contra todos) e o *knockout systems* (sistema de eliminação única).

1. Os praticantes de E-sports passam a receber a nomeclatura de “atleta”.
2. É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Maranhão, visando torná-la acessível a todos que se interessarem por ela.

**Parágrafo único** – São objetivos específicos dos E-Sports:

I – promover, fomentar e estimular a cidadania valorizando a boa convivência humana da prática esportiva eletrônica;

II – viabilizar a prática esportiva eletrônica educativa, levando os atletas a se entender como adversários e não inimigos como asseveram os princípios do *fair play* (jogo limpo);

III – desenvolver a prática esportiva eletrônica cultural, de modo a fomentar a integração de seus jogadores sem preconceitos de origem, raça, gênero, cor, idade e quaisquer outras formas de discriminação.

IV – proporcionar a interação entre os jogadores visando contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o desenvolvimento psicomotor e a capacidade motora complexa, bem como o sistema cognitivo e a inclusão social e digital de seus praticantes.

1. O Estado do Maranhão reconhece como fomentadora da atividade esportiva a confederação, federação, ligas e entidades associativas que normatizam e difundem a prática dos E-Sports.
2. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

**DR.YGLÉSIO**

**DEPUTADO ESTADUAL**

**JUSTIFICATIVA**

Na Seção III, mais especificamente no seio do art. 217, a Constituição Federal de 1988 preconiza que incumbe ao Estado o fomento de práticas desportivas formais e não-formais como direito de cada um. Em consonância com o texto magno, a Constituição Estadual prevê também:

Art. 232 – O Estado fomentará práticas desportivas formais e não formais, para assegurar:113 I – a autonomia das entidades dirigentes e associações, quanto a sua organização e funcionamento; II – o tratamento diferenciado para o desporto profissional e amador. Parágrafo único – Serão destinados recursos públicos para a promoção prioritária do desporto educacional e comunitário e, na forma da lei, do desporto de alto rendimento (MARANHÃO, 1989).[[1]](#footnote-2)

É sabido que a prática de atividades físicas não é recente e sua história funde-se com a própria história da humanidade posto que já na pré-história, ou idade da pedra, tinha-se essa atividade imposta por necessidades individuais de sobrevivência. Na Grécia Clássica, havia os jogos fúnebres e píticos que se assemelhavam bastante ao que temos hoje nos jogos olímpicos. Esses eventos contavam inclusive com regulamentações específicas que deixaram legado inestimável para o futuro desportivo[[2]](#footnote-3).

Os esportes adotavam e aperfeiçoavam a proeza realizada dentro de padrões precisos e mensuráveis, forneciam prova do progresso com recordes que sem cessa superavam recordes anteriores: desempenhos em que homens, mediam suas forças não só contra o outro, mas também contra a escala impessoal do tempo. Numa era de entretenimento, propunham diversões espetaculares, primeiro para uns poucos, depois para a maioria. (SILVA; BASTOS SEGUNDO, 2018)[[3]](#footnote-4).

Fica evidente, portanto, que o esporte influencia diretamente no psicológico e físico do indivíduo impulsionando a buscar pela evolução. Com o desenvolvimento da humanidade e o advento de novas tecnologias no final do século XX o esporte deixou de significar apenas movimento corporal e passou a abranger simulações de situações ideais projetadas em telas virtuais (PADILHA *et al*, 2011)[[4]](#footnote-5).

Assim, surgiram os “E-Sports” que são modalidades esportivas competitivas em meio virtual. Já nos anos 70, surgiram as primeiras competições mundiais como as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar e o evento de jogos eletrônicos promovido pela empresa Atari, o Space Invaders Championship que contou com cerca de dez mil competidores de todo o mundo em 1981. Com o aperfeiçoamento de equipamentos e maior difusão do acesso à internet, nos anos 90 os jogos eletrônicos ganharam força. No Brasil, a liga mais popular é a referente ao jogo League Of Legends criada em 2012.

Em 2016, o jogo se torna popular ao ponto de chamar a atenção de emissoras de televisão, como a Bandsports, Esporte Interativo e SporTV, transmitindo o Circuito Brasileiro de League of Legends (CBLOL) no qual times profissionais duelam entre si para ganhar o título de campeão. Em 2016, fora criada a Associação Brasileira de Clubes de Esports (ABCDE) com o intuito de organizar os jogos eletrônicos no Brasil, proteger e dar assistência os atletas eletrônicos do cenário brasileiro (LOLESPORTS, 2017[[5]](#footnote-6)).

Nesta senda, compreendendo os E-Sports como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, cuja conquista atingiu diversos adeptos, e seguindo as diretrizes dos esportes tradicionais, verifica-se que o país necessita de regulamentação dessa modalidade.

Por todo o exposto, a presente propositura conta com a aprovação pelos nobres pares desta Casa.

**DR.YGLÉSIO**

**DEPUTADO ESTADUAL**

1. MARANHÃO. **Constituição Estadual**. Portal da Legislação: Assembleia Legislativa do Maranhão. [online]. Disponível em: http://legislacao.al.ma.gov.br/ged/cestadual.html. Acesso em 16 abr, 2021. [↑](#footnote-ref-2)
2. TUBINO, G. **Esporte e Cultura Física**. São Paulo: Instituição de Difusão Cultural LTDA., 1992. [↑](#footnote-ref-3)
3. SILVA, S. A. E. S; BASTOS SEGUNDO, P. S. Jogos Eletrônicos: uma nova modalidade desportiva. **Revista de Direito Fibra Lex**. Ano 3, n. 4, 2018. Disponível em: http://periodicos.fibrapara.edu.br/index.php/fibralex/article/view/100/81. Acesso em 15 abr, 2021. [↑](#footnote-ref-4)
4. PADILHA, A.; NETO, Carlos.; MENEZES, Pedro. SOUSA, Stella. Significados. **Significado de eSports**, 2011, Disponível em: https://www.significados.com.br/esports/. Acesso em 10 abr, 2021. [↑](#footnote-ref-5)
5. LOLESPORTES. League of Legends. **Regulamento Oficial** – Temporada 2018, 2018. Disponível em: https://br.leagueoflegends.com/pt-br/news/esports/. Acesso em 12 abr, 2021. [↑](#footnote-ref-6)