

PROJETO DE LEI Nº, DE 2020

Da Sra. Maria Helena Oliveira Soté

Dispõe sobre a inclusão do exercício de jogos eletrônicos na grade curricular dos estudantes do ensino fundamental das escolas públicas e privadas.

O Congresso Nacional decreta:

Artigo 1º - Fica obrigatória a inserção, por parte das instituições de ensino, do uso de jogos eletrônicos como forma de prática escolar.

Parágrafo único: Define-se eSports como todas as modalidades de competições de jogos eletrônicos feitas em equipe ou individualmente.

Artigo 2º - As escolas são encarregadas de escolher, no mínimo, 2 (dois) jogos eletrônicos, os quais devem fomentar, majoritariamente, o trabalho em equipe ou o desenvolvimento de habilidades que envolvam estratégias, lógica e planejamento.

§ 1º – Os equipamentos, como computadores, fones de ouvido, teclados e mouses, devem ser adquiridos por intermédio de parcerias entre o Governo e companhias privadas que visem descobrir potenciais atletas da categoria eSports e que incentivem o desenvolvimento da modalidade de jogos eletrônicos no país.

§ 2º – Está estritamente proibida a escolha de jogos que abordem, direta ou indiretamente, violência, drogas, sexo, mensagens de ódio e qualquer tipo de discriminação ou preconceito.

Artigo 3º - A prática dos jogos eletrônicos será incorporada às aulas de Educação Física.

§ 1º – A carga horária deve ser dividida igualmente entre a prática dos esportes eletrônicos e a prática dos esportes tradicionais.

§ 2º – A atividade será facultativa, ou seja, não é obrigatório que todos os alunos realizem tal tarefa.

Artigo 4º - Durante o semestre, devem ser realizadas competições interclasses e, ao fim do ano, torneios de cunho municipal e regional devem ser executados, com a participação de equipes que representem cada escola.

Artigo 5º - Esta lei entra em vigor decorridos 60 (sessenta) dias de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

Os jogos de videogame surgiram em meados de 1970, mas chegaram ao Brasil somente uma década mais tarde, tornando-se muito popular entre os jovens da época. A partir do novo milênio, novas tecnologias foram desenvolvidas e, por consequência, os jogos eletrônicos se aperfeiçoaram e se tornaram cada vez mais realistas e complexos. Concomitantemente a esse avanço, o preço desses jogos, assim como o valor dos consoles, aumentou de forma expressiva, o que excluiu a população carente do contato com essa forma de entretenimento.

Foi nesse momento que surgiu uma máquina que revolucionou o universo dos 'games': o computador. Jogos "onlines", gratuitos, de temas variados e com diversas modalidades foram criados para que a democratização do acesso aos jogos eletrônicos se tornasse uma realidade no Brasil. O resultado disso não foi diferente do esperado: milhares de jovens brasileiros se conectaram virtualmente e tiveram a oportunidade de trocar experiências, hábitos culturais e desenvolver amizades. E, atualmente, o Brasil é responsável por 0,16% do faturamento mundial de jogos eletrônicos, segundo dados divulgados pela Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos.

Devido a sua popularização intensa em todo o mundo, as empresas criadoras desses jogos organizam campeonatos, que dão oportunidade e visibilidade aos melhores jogadores, que se organizam em times. Esses torneios são acompanhados por jovens de diversas nações e possuem mais de 400.000 (quatrocentos mil) espectadores. Foi criada, então, uma nova profissão: atleta da modalidade eSports que, assim como os jogadores de esportes convencionais, precisam de treinamento diário e recebem patrocínio de grandes companhias, o que lhes permite mudar a qualidade de vida das suas famílias.

Ademais, indivíduos que jogam frequentemente mostram-se mais aptos a lidar com situações de estresse, possuem espírito de liderança, mais facilidade em se socializar com outras pessoas e melhores atividades motoras e cognitivas.

Logo, mediante os fatos expostos, é indubitável que o mercado de esportes eletrônicos é uma esfera propícia para investimentos governamentais. Fomentar o aprimoramento das habilidades de inteligência, lógica e comunicação dos indivíduos jovens, no âmbito escolar, significa dar-lhes esperanças para um futuro melhor e novas oportunidades de vida, tanto na

possibilidade de se descobrir como um jogador profissional de eSports quanto na preparação para o mercado de trabalho, que demanda cada vez mais capacitação do funcionário e exige conhecimentos na área tecnológica e aptidões comunicativas.

Esta é a proposta que submeto à apreciação dos Nobres Pares, para qual solicito precioso apoio à aprovação.

Sala das Sessões, 20 de junho de 2020

Deputada Jovem Maria Helena Oliveira Soté