

## **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