

PROJETO DE LEI Nº , DE 2015
(Do Sr. JHC)

Acrescenta o inciso V ao artigo 3º da Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Essa lei altera a Lei 9.615/1998, que “Institui normas gerais sobre desporto”, para reconhecer o desporto virtual como prática esportiva.

Art. 2º O artigo 3º da Lei Federal nº 9.615/1998 fica acrescido do seguinte inciso V:

“Art. 3º

V – Desporto virtual, assim entendido jogos eletrônicos transcorridos individual ou coletivamente, contra a máquina ou em rede, como também a competição entre profissionais e amadores do gênero. (AC)”

Art. 3º Esta Lei entra em vigor na data da sua publicação.

JUSTIFICAÇÃO

Como manifestação social, os jogos eletrônicos já são – há muito – uma realidade na sociedade brasileira e mundial.

Sobre os benefícios dessa prática, alguns já são conhecidos, a exemplo de uma melhora nas capacidades cognitivas – inclusive memória -, já que os jogadores desenvolvem sua capacidade de raciocínio e motor à medida em que as dificuldades aumentam.

Além disso, muitos jogos eletrônicos possuem status de verdadeiras obras de arte, com investimentos – e retorno – bilionários, guiando a indústria de filmes e de livros em muitos casos.

Universidades de grande renome internacional, como a Universidade Robert Morris, de Chicago (EUA), já tem, em conjunto com seus programas de bolsas para atletas, fornecido bolsas acadêmicas para jogadores profissionais de games eletrônicos.

Campeonatos mundiais de games eletrônicos tem se tornado cada vez mais populares, com premiações milionárias, contratos com emissoras de televisão para transmissão desses eventos, patrocínios de diversas empresas e uma atração cada vez maior para a população envolvida com jogos eletrônicos, especialmente a juventude.

O Brasil, no entanto, não tem acompanhado esse movimento social. A Legislação – e atuação estatal – em terras brasileiras tem ignorado esse fenômeno, deixando escapar a possibilidade de geração de receitas, alimentar práticas sociais benéficas e – importante – prevenir a utilização em excesso, e perniciosa, desse tipo de tecnologia.

O campo tem ganhado tamanho destaque que levou o brasileiro Pedro Afonso Rezende, de 19 anos, a entrar no seleto grupo de canais com mais de 1 bilhão de visualizações no Youtube, alcançando uma renda anual de mais de 1 milhão de reais, tudo através do canal “RezendeEvil” onde faz postagens sobre games.

Por fim, há que se ressaltar que “desporto” não necessariamente implica em “atividade física”, como se vê no que se refere ao Xadrez.

A proposição em tela, portanto, é o início dessa discussão em torno da relevância das práticas do desporto virtual em nossa sociedade.

Sala da Comissão, em de de

Deputado JHC