



CÂMARA DOS DEPUTADOS

**COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E
INFORMÁTICA**

**REQUERIMENTO Nº _____ DE 2019
(Do Sr. Coronel Chrisóstomo)**

Requer a realização de Audiência Pública para debater a atual situação e regulamentação dos Jogos Eletrônicos no País, em especial, o e-sports – Esporte Eletrônico.

Senhor Presidente,

Requeiro, nos termos regimentais, ouvido o Plenário desta Comissão, a realização de Audiência Pública para debater a atual situação e regulamentação dos Jogos Eletrônicos no País, em especial, o e-sports – Esporte Eletrônico, com os seguintes convidados:

1. Ministro da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações;
2. Ministro do Esporte;
3. Presidente da Confederação Brasileira de Games e e-Sports (CBGE), Senhor Paulo Roberto Ribas;
4. Ministro do TST Sr. Guilherme Caputo Bastos, Presidente da Academia Nacional de Direito Desportivo
5. Presidente da OAB/DF – Sr. Délio Lins e Silva Jr;
6. CEO da WIDE Educação – Sr. Daniel Orlean. Fundador da Biz Capital, da Affero Lab e do Gla eSports.
7. Moacir Alves Júnior - Diretor da Talent Experts.

JUSTIFICAÇÃO

Algumas propostas legislativas tramitam no Congresso Nacional sobre o referido o tema – a Regulamentação do Esporte Eletrônico. O presente requerimento visa trazer o debate desta relevante e inovadora matéria.

A prática esportiva eletrônica é fruto da rápida evolução cultural inserida no espaço da rede mundial de computadores e nos mundos virtuais dos jogos



CÂMARA DOS DEPUTADOS

eletrônicos. Ação essa que acontece cada vez mais rápido, fazendo com que as interações entre o que é atual/real e o que é virtual extrapolem as barreiras de tempo e espaço, e se configuram na virtualização esportiva.

O esporte virtual se revela como mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem, seguindo o mesmo caminho dos esportes tradicionais. O Brasil possui vários adeptos, porém ainda não dispomos de uma regulamentação dessa modalidade esportiva.

Com a regulamentação do esporte, pode-se dar oportunidade para que os atletas tenham uma legislação, conforme outras modalidades esportivas, estimulando a cidadania, levando os jogadores e se entenderem como adversários e não como inimigos, na origem do jogo justo (fair play), para a construção de identidades, baseada no respeito.

Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público, com capacidade para contribuir significativamente para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

O debate sobre a regulamentação se faz necessário para que não ocorram desvirtuamentos do tema.

Considerando a situação apresentada, solicito o apoio dos nobres pares para aprovarmos o presente requerimento para realização da referida audiência pública.

Sala da Comissão, ____ de dezembro de 2019.

CORONEL CHRISÓSTOMO
Deputado Federal
PSL/RO