

**PROJETO DE LEI Nº , DE 2023**  
(Do Deputado **Mario Frias**)

*Institui o Dia Nacional do segmento Gamer e do eSports no Brasil.*

**O Congresso Nacional** decreta:

Art. 1º Fica instituído o Dia Nacional do segmento Gamer e do eSports no Brasil, a ser comemorado a cada dia 02 de julho.

Art. 2º Esta lei entra em vigor na data da sua publicação.

**JUSTIFICAÇÃO**

O dia 2 de julho de 2006 é uma data especial para todos os brasileiros fãs de eSports, isso por que nesta data a Made in brazil conquistava o Electronic Sports World Cup 2006, carinhosamente chamado de ESWC, ficando marcado com o primeiro torneio mundial do Brasil no Counter-Strike.

Foi o primeiro e maior campeonato ganho por uma equipe brasileira MUNDIALMENTE, marcando toda uma nova geração e incentivando novos atletas a jogarem.

O mercado de games não para de crescer no Brasil e no mundo, mas a mais recente Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da PwC Brasil, revelou a dimensão desse crescimento: o mercado brasileiro irá dobrar em menos de cinco anos!

A estimativa é que a receita total de videogames e esportes eletrônicos no país chegue a US\$ 2,8 bilhões (cerca de R\$ 13 bilhões) em 2026. Segundo o relatório, em 2021, ela foi de aproximadamente US\$ 1,4 bilhão.



Até o momento, o crescimento ano a ano é de 27,4%. Em 2021, o Brasil superou o México como o maior mercado da América Latina e, em 2026, representará 47,4% da receita total na região.

Pois bem, tão vultoso mercado e com crescimento exponencial precisa de um olhar atencioso deste Parlamento, pois é uma indústria com capacidade de geração de emprego e renda, além de ser importante para tantas outras frentes, como por exemplo, o bem estar social, a saúde psicológica, a educação, dentre outras.

E o Brasil já é o TERCEIRO MAIOR MERCADO DE GAMES do mundo.

A Newzoo divulgou seu relatório 2021 Global Games Market, que destaca como a indústria de jogos está mais saudável do que nunca, com o número total de jogadores atingindo 3 bilhões em 2021. Destes gamers, 2,8 bilhões jogam em dispositivos móveis, um grande número de jogadores asiáticos, 1,4 bilhão em PC e 0,9 bilhão em consoles. O número total de jogadores deverá ultrapassar 3,30 bilhões em 2024.

O engajamento do público brasileiro com jogos eletrônicos aparece ainda mais forte quando se observa que, para 76,5% dos gamers, os jogos eletrônicos são a principal forma de entretenimento.

Um crescimento de 2,5 pontos percentuais em relação ao ano anterior, alcançando sua maior marca histórica com 74,5% da população do Brasil afirmando jogar games em 2022.

A PGB 2022 mostra que as mulheres são maioria entre o público de jogos eletrônicos no Brasil. Nesta 9ª edição, elas representam 51% dos brasileiros que jogam games.

Atualmente a população brasileira é de quase 217 Milhões, sendo assim 164 Milhões jogam vídeo games tanto em consoles, computadores e o mais jogado que é o celular.



LexEdit  
\* C D 2 3 1 8 2 5 5 7 5 2 0 \*

Esses números elevam o país para a terceira colocação no consumo de jogos eletrônicos, perdendo apenas para a China e Estados Unidos, países com números maiores de habitantes e de renda.

Na esteira do protocolo do presente Projeto de Lei, que visa criar o dia nacional Gamer e do eSports, queremos realizar um grande evento de homenagem ao segmento, uma Sessão Solene a ocorrer não no dia 02/06/2023 por ser um domingo, mas logo no dia útil seguinte, dia 03/06/2023, para que todos conheçam um pouco da história de competições de vídeo games, de como ela começou no Brasil. Além de inspirar, e contar a história de como foi ser pela primeira vez campeão mundial em um jogo que já faz parte das "raízes gamers" da população brasileira.

Certo de que os parlamentares desta Egrégia Casa bem aquilatarão a conveniência e oportunidade da medida legislativa ora proposta, solicitamos o apoio para aprovação deste projeto de lei, inclusive em defesa de um segmento tão rico e promissor para geração de emprego e renda.

Sala das Sessões, 28 de fevereiro de 2022.

**DEPUTADO FEDERAL MARIO FRIAS  
(PL-PR)**



\* C D 2 3 1 8 2 5 5 7 5 2 0 0 \*

