



## PROJETO DE LEI ORDINÁRIA Nº 003345/2022

Institui, no âmbito do Estado de Pernambuco, diretrizes para instituição da Política Estadual de Jogos e Esportes Eletrônicos e dá outras providências.

### ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE PERNAMBUCO DECRETA:

Art. 1º Ficam instituídas as diretrizes a serem observadas quando da elaboração e da execução da Política Estadual de Jogos e Esportes Eletrônicos, no âmbito do Estado de Pernambuco.

Art. 2º A Política Estadual de que trata esta Lei será orientada pelas seguintes diretrizes:

I – valorização do comércio de hardwares e softwares, a prática profissional de esportes eletrônicos e atividades dela decorrentes;

II – fomento à cidadania, valorizando a boa convivência por meio da prática de jogos e esportes eletrônicos, na modalidade profissional ou amadora;

III – promoção à prática esportiva eletrônica cultural, a fim de combater discriminações de raça, credo, identidade de gênero, entre outras;

IV – estímulo ao empreendedorismo digital e o desenvolvimento econômico do Estado de Pernambuco no setor de jogos e esportes eletrônicos; e

V – promoção do uso de jogos eletrônicos para fins educativos ou terapêuticos.

Art. 3º São instrumentos possíveis da Política Estadual de Jogos e Esportes eletrônicos:

I – planejamento de ações, eventos, campanhas educativas;

II – organização ou regulamentação de competições e exposições de jogos e esportes eletrônicos; e

III – estabelecimento de convênios, parcerias ou ajustes com o Poder Público ou entidades privadas para consecução das finalidades desta Lei.

Art. 4º Caberá ao Poder Executivo regulamentar a presente Lei em todos os aspectos necessários para a sua efetiva aplicação.

Art. 5º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

### Justificativa

Nossa proposição institui diretrizes para instituição da Política Estadual de Jogos e Esportes Eletrônicos.

A plataforma de estatísticas de games denominada *Newzoo* apresenta dados que revelam o setor de jogos eletrônicos um dos segmentos da indústria de entretenimento que mais cresce no mundo, que já fatura mais que o dobro da indústria cinematográfica e de música juntas.

O volume de negócios gerados em decorrência da atividade profissional ou amadora é algo que não se esperava antigamente. A negligência do passado nos ensina que devemos estar atentos ao potencial que essas atividades demonstram.

É nesse sentido que o Estado de Pernambuco seja célere no estímulo à prática esportiva eletrônica. A indústria tem mais de 2,7 bilhões de consumidores que em 2020 gastou aproximadamente 160 bilhões de dólares e, durante o isolamento social decorrente da pandemia do COVID-19, viu um crescimento de vendas em 35% em relação ao mesmo período de 2019, segundo levantamento da empresa americana de pesquisa de mercado NPD group.

No Brasil, país líder no mercado de games na América Latina e 13º maior mercado de games do mundo, o faturamento do setor no país atingiu 1,5 bilhão de dólares em 2018, sendo previsto um crescimento de 5,3% no setor até 2022.

Assim, nossa proposição tem como objetivo favorecer e estimular o ambiente de negócios e prática esportiva relacionada a jogos eletrônicos em Pernambuco a fim de atrair empresas, profissionais e atletas do setor para nosso Estado.

Do ponto de vista constitucional, nossa proposição está plenamente adequada à competência dos Estados, uma vez que a Carta da República assim estabelece:

Art. 24. Compete à União, aos Estados e ao Distrito Federal legislar concorrentemente sobre: [...]

IX - educação, cultura, ensino, **desporto** , ciência, tecnologia, pesquisa, desenvolvimento e inovação;

Art. 217. É dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não-formais, como direito de cada um, observados: [...]

§ 3º O Poder Público incentivará o **lazer** , como forma de promoção social.

Em face do exposto, solicito a colaboração dos Nobres Pares da Casa Joaquim Nabuco para aprovação da presente proposição legislativa, dada a sua relevância e interesse público.

**Sala das Reuniões, em 03 de Maio de 2022.**

**Gustavo Gouveia  
Deputado**

**Às 1ª, 3ª, 5ª, 6ª, 10ª, 11ª, 12ª comissões.**