



Estado do Pará
Assembleia Legislativa
GABINETE DO DEPUTADO MARTINHO CARMONA

ALEPA/DIDE
ESTADO DO PARÁ
Assembleia Legislativa Nº 08
RECEBIDO PELA MESA DIRETORA
ASS. e
Em 18 / 02 / 2025
Diego Grando
Assessor da Mesa

ESTADO DO PARÁ Assembleia Legislativa
1- ÀS SRC/SAM, para autuar e publicar;
2- ÀS comissões de:
a. CCJF
b. ESPORTE
c. _____
d. _____
EM. 18/02/25

PROJETO DE LEI Nº 65 /2025

Reconhece a prática esportiva eletrônica no âmbito do Estado do Pará, e dá outras providências.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO PARÁ estatui e eu sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º Fica reconhecido que o exercício da atividade esportiva eletrônica no Estado do Pará obedecerá ao disposto nesta Lei.

§ 1º Entende-se por esporte eletrônico, para os fins desta Lei, toda atividade lúdica que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, permite a competição entre dois ou mais participantes, enquadrando-se nessa definição os "videogames", jogos para computadores, jogos para telefones celulares, "games online" via internet, fliperamas e "arcades", aparelhos de ginástica, jogos envolvendo robôs, jogos de realidade virtual, e outros assemelhados.

§ 2º Os praticantes do esporte eletrônico passam a ser denominados de "atletas".

Art. 2º É livre a atividade esportiva eletrônica no Estado do Pará, sendo pautada pelas seguintes diretrizes:

- I – acessibilidade de todos os interessados;
- II – desenvolvimento intelectual, cultural e esportivo dos competidores;
- III – assimilação da influência e das inovações trazidas pela Tecnologia da Informação e Comunicação – TIC;
- IV – socialização, diversão e aprendizagem para crianças, adolescentes e adultos.

Art. 3º São objetivos do esporte eletrônico:

- I – promoção, desenvolvimento e estímulo da cidadania e das relações sociais, valorizando a boa convivência humana por meio da prática esportiva;



Estado do Pará
Assembleia Legislativa
GABINETE DO DEPUTADO MARTINHO CARMONA

II – adoção e difusão das acepções educativa e social do esporte, de modo que os jogadores se reconheçam e atuem como competidores e não como inimigos, criando um ambiente de “fair play”, para a construção de uma identidade distintiva dessa modalidade de esporte, sempre baseada no respeito mútuo;

III – desenvolvimento da prática esportiva cultural, unindo por meio de seus jogadores virtuais, povos diversos em torno de si, independente do credo, raça e divergência política, histórica e/ou social;


IV – combate ao ódio e à discriminação de gênero, etnia ou credo que possam eventualmente ser transmitidos, subliminarmente ou não, aos jogadores em alguns jogos;

V – proporcionar a interação entre crianças, jovens e adultos de todo o Estado, visando contribuir para a melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o desenvolvimento psicomotor e das capacidades motoras complexas, bem como o sistema cognitivo e a inclusão social e digital de seus participantes.

Art. 4º O estado do Pará reconhece como apoiadores e fomentadores do esporte eletrônico a Confederação, Federação, Liga e outras entidades associativas dessa modalidade desportiva, que a normatizam e difundem sua prática.

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

Palácio Cabanagem, Plenário Newton Miranda, em 18 de fevereiro de 2025.



MARTINHO CARMONA
Deputado Estadual



Estado do Pará
Assembleia Legislativa
GABINETE DO DEPUTADO MARTINHO CARMONA

ALEPA/DIDEX

Nº 04

ASS: e

JUSTIFICATIVA

A propositura que ora submeto à apreciação dos meus pares visa fomentar a prática desportiva no estado, conforme preconizado no art. 217 da Constituição Federal.

De início, ressalta-se que o esporte eletrônico é a prática competitiva que mais cresce mundialmente e no Brasil, tanto profissional como amador. O Brasil é o país líder da América Latina em games, conforme dados da Plataforma Newzoo que analisa o mercado mundial de jogos. E nesse sentido, em diversos estados brasileiros já estão em vigor leis estaduais que reconhecem e incentivam essa prática, a exemplo do estado do Rio de Janeiro que instituiu a Lei nº 9.696, de 27 de maio de 2022.

Com o crescimento do seguimento dos esportes eletrônicos, considerando a pandemia Covid-19, os maiores times de futebol do mundo e do Brasil aproveitaram a oportunidade para entrar no seguimento e investir na modalidade. No Brasil, os principais times já anunciaram suas participações nos campeonatos de eSports, com destaque, em especial, para os torneios de League of Legends e Free Fire.

No estado do Pará, atualmente ocorrem campeonatos e competições de esportes eletrônicos, mas de forma ainda amadora, sendo imprescindível, portanto, a profissionalização dessa prática, que trará inúmeros benefícios para o estado e para os praticantes. Por isso, a prática eletrônica precisa de reconhecimento e regulamentação, conforme outras modalidades esportivas. Alguns países como China, Japão e Coreia do Sul já reconhecem os eSports como modalidade esportiva.

Além disso, ao longo das décadas, o eSport se tornou profissão e o segmento de entretenimento que mais fatura economicamente, pois movimenta



Estado do Pará
Assembleia Legislativa
GABINETE DO DEPUTADO MARTINHO CARMONA

inúmeras indústrias e empresas no mundo inteiro. Diante deste cenário, a virtualização esportiva é de relevante interesse público e, ainda, contribui significativamente na melhoria da capacidade intelectual, fortalecendo o raciocínio e habilidade motora de seus praticantes.

Pelos motivos dissertados, conto com a aquiescência dos nobres pares para aprovação desta proposição.

Palácio Cabanagem, Plenário Newton Miranda, em 18 de fevereiro de 2025.

