



PARECER N° DA COMISSÃO DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES SOBRE O PROJETO DE LEI N° 1/2023.

O presente projeto, de autoria dos nobres Vereadores Rubinho Nunes, Marcelo Messias e Thammy Miranda, reconhece a prática esportiva eletrônica denominada e-Sports como esporte profissional e institui a Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport no âmbito do Município de São Paulo e dá outras providências.

A Comissão de Constituição, Justiça e Legislação Participativa exarou parecer pela **legalidade**.

A Comissão de Administração Pública emitiu parecer **favorável**.

O presente projeto de lei propõe o reconhecimento oficial dos e-Sports (esportes eletrônicos) como modalidade esportiva profissional e oficial no município de São Paulo. Considera-se e-Sport a prática de competições organizadas por meio de plataformas digitais, envolvendo jogadores individuais ou equipes, realizadas de forma presencial ou online, com acompanhamento simultâneo por meio de plataformas de streaming e utilização de recursos tecnológicos de informação e comunicação. Os praticantes dessa modalidade passam a ser reconhecidos como atletas profissionais, com os mesmos direitos, obrigações e possibilidades de acesso a investimentos, financiamentos e patrocínios públicos e privados concedidos aos demais esportistas profissionais. Além do reconhecimento, o projeto institui a Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport, com objetivos diversos, entre os quais se destacam: valorizar e estimular a prática profissional dos esportes eletrônicos e suas atividades associadas, como o comércio de hardwares, softwares e a realização de eventos competitivos; fomentar o exercício da cidadania e promover a boa convivência, por meio da prática esportiva eletrônica, tanto entre atletas profissionais quanto entre amadores e o público em geral; contribuir para a construção de um ambiente de respeito e inclusão social, combatendo discriminações de qualquer natureza; e incentivar o empreendedorismo e o desenvolvimento econômico local, favorecendo a consolidação de um polo voltado à inovação e à economia criativa relacionada aos e-Sports. A proposta ainda prevê que os incentivos públicos seguirão os critérios da Lei Municipal nº 15.928/2013 e do Decreto nº 58.832/2014, sendo autorizada a celebração de convênios com instituições privadas para suporte técnico, logístico e institucional às ações previstas. Também são reconhecidas como fomentadoras da prática esportiva eletrônica as entidades representativas do setor, como confederações, federações, ligas, associações e demais organizações que normatizam e promovem os e-Sports. Por fim, institui-se o Dia Municipal dos Esportes Eletrônicos e do Atleta de e-Sports, a ser comemorado anualmente em 19 de outubro, como forma de homenagear os profissionais da área, estimular a participação popular e fortalecer a presença da modalidade no calendário esportivo e cultural da cidade.

O projeto apresenta a justificativa para o reconhecimento dos e-Sports (esportes eletrônicos) como modalidade esportiva, destacando sua origem, evolução e impacto social e econômico. Desde os primeiros campeonatos da Nintendo na década de 1990, os e-Sports cresceram exponencialmente, impulsionados pela tecnologia, pelo interesse global e pela profissionalização do setor. Atualmente, movimentam bilhões de dólares, com previsão de faturamento global de até US\$ 1,65 bilhão até 2024, sendo o Brasil o terceiro maior mercado do mundo e o principal da América Latina. Além do aspecto econômico, os e-Sports promovem inclusão social, criatividade, raciocínio lógico e emocional, e possibilitam a participação de jovens de diferentes realidades, inclusive com deficiências



ou em áreas periféricas. Plataformas como a Twitch permitem a monetização e profissionalização da prática, que também favorece o convívio familiar e cultural entre os praticantes. Assim, o projeto visa reconhecer oficialmente os e-Sports como prática esportiva no município de São Paulo, garantindo apoio institucional e incentivando sua expansão como ferramenta de integração, desenvolvimento social e prevenção a práticas nocivas entre os jovens.

Em face do exposto, a Comissão de Educação, Cultura e Esportes, no âmbito de sua competência, entende que o presente projeto é meritório e merece prosperar, eis que reconhece os e-Sports como modalidade esportiva profissional e institui a Política Municipal de Incentivo e Fomento ao e-Sport diante da consolidação dos esportes eletrônicos como prática competitiva global, com crescente relevância econômica, social e cultural. Com milhões de praticantes e espectadores em todo o mundo, os e-Sports configuram-se não apenas como uma forma legítima de entretenimento, mas como atividade profissional estruturada, com regras, premiações, federações e um mercado robusto de patrocínios e investimentos. No Brasil, que figura como o terceiro maior mercado mundial de jogos eletrônicos, e especialmente na cidade de São Paulo — importante polo tecnológico, educacional e esportivo — é essencial que haja reconhecimento institucional e apoio à expansão da modalidade. A regulamentação e o incentivo municipal permitirão fortalecer a atuação de atletas profissionais e amadores, fomentar o empreendedorismo no setor, ampliar a oferta de eventos, capacitações e inclusão digital, além de incentivar ações educativas e de socialização voltadas principalmente aos jovens. Ao integrar essa prática esportiva às políticas públicas municipais, o projeto contribui para a diversificação das formas de acesso ao esporte, promove a cidadania digital, valoriza a inovação tecnológica e posiciona São Paulo como cidade promotora da economia criativa e da juventude conectada. Trata-se de um avanço necessário para garantir que os e-Sports recebam o reconhecimento, o apoio e a estrutura compatíveis com sua importância crescente na sociedade contemporânea, sendo, portanto, o parecer **favorável**.

Sala da Comissão de Educação, Cultura e Esportes, em