



CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
VEREADOR PEDRO GOMES DE MATOS
PROS

PROJETO DE INDICAÇÃO Nº. **0158/2021**
/2021

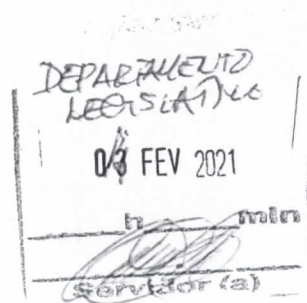
Dispõe sobre a criação das Areninhas Eletrônicas, destinadas a promover a democratização do acesso às práticas esportivas eletrônicas (E-Sports) e fomentar seu desenvolvimento no Município de Fortaleza, na forma que indica.

EXMO. SR. PRESIDENTE DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA:

O vereador abaixo signatário, no uso de suas atribuições legais e na forma regimental, com fundamento na Constituição Federal, na Constituição do Estado do Ceará e, especialmente, na Lei Orgânica do Município de Fortaleza e no Regimento Interno da Câmara Municipal, vem respeitosamente à presença de Vossa Excelência apresentar o incluso projeto de Indicação para a apreciação desta Augusta Casa Legislativa que, aprovado, deverá ser enviado para a apreciação do Poder Executivo, observadas as prescrições do artigo 83, inciso XLII da Lei Orgânica c/c art. 138 da Resolução nº 1.670, de 21 de dezembro de 2020, que institui o Regimento Interno desta Augusta Casa Legislativa.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA, EM 04 DE FEV DE 2021.

Pedro Gomes de Matos
Vereador de Fortaleza/CE





CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
VEREADOR PEDRO GOMES DE MATOS
PROS

INDICAÇÃO Nº.

0158/2021 -
/ 2021

PROJETO DE LEI

Dispõe sobre a criação das Areninhas Eletrônicas, destinadas a promover a democratização do acesso às práticas esportivas eletrônicas (E-Sports) e fomentar seu desenvolvimento no Município de Fortaleza, na forma que indica.

A CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA APROVA:

Art. 1º Ficam criadas nos termos desta Lei as Areninhas Eletrônicas, espaços públicos dotados de infraestrutura, instalações e equipamentos, de uso coletivo e compartilhado, destinados a promover a democratização do acesso às práticas esportivas eletrônicas (E-Sports) e fomentar o seu desenvolvimento no âmbito do Município de Fortaleza.

Parágrafo Único – Define-se por esporte eletrônico ou “E-Sport” as atividades que ocorrem por meio de plataformas digitais, envolvendo dois ou mais competidores (sejam indivíduos ou equipes), em partidas online ou presenciais síncronas de forma a permitir o acompanhamento de uma audiência.

Art. 2º As Areninhas Eletrônicas serão criadas no âmbito das políticas públicas municipais integradas de desporto, cidadania, lazer e juventude, com base nos princípios de equidade, cooperação e inclusão social, constituindo-se como espaços seguros de convivência e formação cidadã voltados para a juventude, com vistas a:

I - Fomentar práticas esportivas não formais que despertem o interesse e a participação do público jovem, promovendo sua inclusão social;

II – Permitir o acesso aos E-Sports de forma equitativa, priorizando grupos com alta vulnerabilidade social;

III – Propiciar um ambiente saudável, pacífico, inovador e convidativo, que estimule o jovem a conhecer e se engajar no universo digital, contribuindo para impulsionar iniciativas inovadoras que resgatem o protagonismo juvenil e tenham impacto positivo na sua qualidade de vida;



CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
VEREADOR PEDRO GOMES DE MATOS
PROS

IV - Desenvolver as competências cognitivas e socioemocionais dos participantes, facilitando o processo de aprendizagem, estimulando a criatividade, a autonomia e a capacidade de resiliência ante aos desafios que se apresentam;

V - Promover a socialização entre os jogadores da comunidade gamer através da criação de torneios, campeonatos, ligas ou quaisquer outras modalidades de competição visando potencializar os benefícios sociais gerados pela prática de *E-Sports* nas comunidades.

Art. 3º É de competência do Poder Público viabilizar toda a infraestrutura física, digital e de recursos humanos bem como os equipamentos necessários para a construção e a manutenção das Areninhas Eletrônicas, que deverão contar, a depender de seu porte, com:

I) *Lan House*, espaço com conexão em LAN (*Local Area Network*) e com dispositivos que deem suporte à prática livre de esportes eletrônicos;

II) *Gaming House*, centro de treinamento mais robusto, com equipamentos de alta performance, destinados à profissionalização do atleta de E-Sports em determinado jogo;

III) Salas de aula e estúdios para criação de conteúdo de programação e desenvolvimento de jogos, com vistas ao fomento da inovação tecnológica;

IV) Arena para disputa de jogos eletrônicos, contendo auditório para competições com, no mínimo, 10 (dez) máquinas e telão que propicie o acompanhamento da competição pelo público.

Art. 4º Os territórios com indicadores sociais, de violência e de evasão escolar mais críticos na cidade deverão ser priorizados na implantação do equipamento de que trata esta Lei.

Art. 5º Fica autorizado a utilização por parceiros privados, dos espaços públicos das Areninhas Eletrônicas, para uso comercial publicitário.

§1º A publicidade poderá ser feita através de faixas, placas móveis, painéis, pinturas ou placar eletrônico, de forma que o espaço seja usado racionalmente, sem poluição visual e sem atrapalhar o desempenho dos jogadores e a visão do público.

§2º A permissão de uso de que trata este artigo será realizada mediante chamamento público, respeitando as regras contidas nos normativos legais vigentes que tratam da matéria.

§3º A arrecadação originária da concessão do espaço para publicidade por parceiros privados será destinada à construção e manutenção das Areninhas Eletrônicas.

0150/2021



CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA
VEREADOR PEDRO GOMES DE MATOS
PROS

Art 6º Compete à Secretaria Municipal de Esporte e Lazer (SECEL), em articulação com a Coordenadoria Especial de Políticas Públicas de Juventude, definir a regulamentação do disposto nesta Lei.

Art. 7º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

DEPARTAMENTO LEGISLATIVO DA CÂMARA MUNICIPAL DE FORTALEZA, EM ____ DE FEVEREIRO DE 2021.

Pedro Gomes de Matos
Vereador de Fortaleza/CE

JUSTIFICATIVA

A Lei Orgânica do Município de Fortaleza, em seu artigo 289 dispõe que “é dever do Município fomentar e incentivar práticas esportivas formais e não formais, como direito de cada um”.

Em simetria com este dispositivo, o presente projeto visa proporcionar gratuitamente às comunidades, especialmente para adolescentes e jovens, espaços adequados para a prática dos jogos eletrônicos, promovendo a inclusão desse público com uma política pública transversal de desporto, lazer e cidadania.

É inegável o avanço do universo dos games nas últimas décadas, tornando-se relevante não somente pelo alto valor monetário que alcança ao longo da sua cadeia produtiva, valor esse maior que a indústria do cinema e da música juntas, mas também por ser criativo e inovador, o que desperta o interesse de crianças, adolescentes e jovens.

A implantação das Areninhas Eletrônicas serve ao intuito de estimular o contato desse público-alvo com a prática de jogos eletrônicos, num espaço onde eles possam se reunir para se divertir, para treinar, para competir, para socializar, trocar ideias e criar produtos e conteúdo em regime de colaboração, promovendo benefícios que vão além do simples entretenimento, com impactos positivos no desenvolvimento humano, na família, na comunidade e na vida profissional desses jovens.

0158/2021