

CÂMARA DOS DEPUTADOS
DEPARTAMENTO DE TAQUIGRAFIA, REVISÃO E REDAÇÃO
3ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA 56ª LEGISLATURA
Comissão do Esporte
(AUDIÊNCIA PÚBLICA EXTRAORDINÁRIA (SEMPRESENCIAL))

Em 17 de Junho de 2021
(Quinta-Feira)

Às 10 horas

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Bom dia a todos.

Declaro aberta a presente reunião de audiência pública, que está sendo realizada em atendimento aos Requerimentos de nºs 8, 17 e 29, de 2021, de autoria dos Deputados Helio Lopes, Felipe Carreras, Julio Cesar e Luiz Lima, todos com a intenção de debater os esportes eletrônicos no Brasil.

Tendo em vista o grande número de convidados, este debate foi dividido em dois encontros, sendo que o primeiro foi realizado na segunda-feira, dia 14 de junho, e, hoje, nós damos continuidade aos trabalhos. Eu queria anunciar os convidados de hoje.

Nós teremos aqui presentes conosco o Sr. Hélio Ferraz de Oliveira, Diretor do Departamento de Políticas Audiovisuais, da SECULT; Daniel Bonvini, Gerente de Marketing do Flamengo; Fred Tannure, Diretor da Simplicity One, Gestão de Participação do Flamengo nos Esportes Eletrônicos; Antônio Hamilton Rossell Mourão, Gerente Executivo da Diretoria de Marketing e Comunicação do Banco do Brasil; Marcelo Leandro Nonnenmacher, Gerente de Solução, da Diretoria de Marketing e Comunicação do Banco do Brasil; Leo de Biase, Diretor Executivo da empresa BBL e-Sports; David Leonardo Teixeira, professor de Educação Física; Maurício Fernandez, Presidente da ABRIESP e Moacyr Alves, Chief Business Officer 7Wplay. Sejam todos muito bem-vindos.

Queria deixar registrado que o Sr. Ronaldo Nazário, ex-atleta da Seleção Brasileira, e o Sr. Guilherme Agostini, atleta do Barcelona, e o Sr. Luigi Mataratzis, ex-atleta e fundador da Gaming Culture foram convidados, mas não confirmaram presença. O Sr. Rafael Luceki, Diretor Técnico da Ilia Tecnologia, não pôde atender a esse convite.

Nós vamos passar, então, agora, às exposições. O tempo será de 5 minutos para cada expositor, que não poderá ser interrompido. Os Deputados interessados em fazer perguntas poderão fazê-las depois, pelo tempo de 3 minutos. Os expositores terão 3 minutos para resposta. No final, nós teremos as considerações finais.

Eu peço desculpas pelo tempo tão resumido, mas são muitos convidados, e nós precisamos ter um tempo para o debate depois. É importante deixar registrado também que esta audiência está sendo transmitida pelo Portal da Câmara, e poderemos ter a participação da população através do portal e-Democracia. Essas interações que nós faremos serão disponibilizadas posteriormente.

Eu vou iniciar, então, os trabalhos. O tema é extremamente relevante.

Com a palavra do Diretor do Departamento de Políticas Audiovisuais da SECULT, Sr. Hélio Ferraz de Oliveira.

O SR. HÉLIO FERRAZ DE OLIVEIRA - Bom dia.

Primeiro, gostaria de agradecer a oportunidade, em nome da Secretaria Especial da Cultura. Eu, na terça-feira, deixei o posto de Diretor do Departamento de Políticas Audiovisuais e assumi a condição de Secretário Especial Adjunto da Cultura. Faço essa pequena correção.

Nós acompanhamos a questão dos *e-games*, os esportes eletrônicos, através da Secretaria Nacional do Audiovisual, tendo em vista a interligação direta entre a produção audiovisual e os *games*, *e-games*, esportes eletrônicos como um todo.

Nós temos algumas previsões de lançamento de editais, inclusive, utilizando-se de recursos do fundo do setor audiovisual, relacionados também à questão dos *e-games*, esportes eletrônicos. Esses editais devem ser lançados em breve, na próxima reunião, provavelmente, do fundo do setor audiovisual. Nós estamos acompanhando de perto esses lançamentos, tendo em vista a sua importância.

Há uma preocupação muito grande em destinar recursos e meios para que sejam desenvolvidos novos produtores desse tipo de conteúdo, e temos acompanhado isso de perto, dentro da Secretaria Especial de Cultura, através da Secretaria Nacional do Audiovisual.

No mais, coloco-me à disposição. Sei que o tempo é curto para apresentação, mas me coloco à disposição para algum esclarecimento. Caso não tenha a informação de imediato, comprometo-me a apresentar à Comissão alguma eventual resposta mais pontual.

Seria basicamente isso.

Bom dia a todos.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada pela presença, Hélio.

Passo a palavra para o Gerente de Marketing do Flamengo, Daniel Bonvini.

O SR. DANIEL BONVINI - Bom dia, pessoal. É um prazer estar aqui representando o Flamengo. Junto comigo está o Fred Tannure. Nós trabalhamos juntos nesse processo.

O Flamengo tem uma presença no *e-sport* já faz algum tempo. Nós acreditamos no *e-sport* como um fator de aproximação da torcida mais jovem e um fator também muito bom de renovação dela.

O Fred preparou algum material para expor para vocês. Então, eu vou passar a palavra para ele.

É um prazer e uma honra estar aqui junto com vocês debatendo este tema, que é superimportante para o Flamengo e é super-relevante dentro do cenário de geração de conteúdo, principalmente para o público mais jovem.

Posso passar a palavra para o Fred para ele fazer a apresentação?

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - É claro.

O SR. DANIEL BONVINI - Obrigado.

O SR. FRED TANNURE - Obrigado, Daniel, mais uma vez. É um prazer poder falar um pouco aqui sobre trabalho de *e-sport* e tudo que nós já construímos.

Minha trajetória no Flamengo é desde 2012. Eu era Coordenador de Marketing lá. No minuto que o projeto surgiu, eu vi a evolução gradual, eu vi o quanto o Flamengo foi pioneiro nesse projeto. Começamos todo esse trabalho realmente no final de 2017. Houve uma evolução muito grande. Inicialmente era apenas com League of Legends, e acabou que expandimos para outras modalidades. Eu acho que essa é a tendência para falar de um mercado que não para de crescer.

Em 2019, mais ou menos, o mercado global de *games* gerou mais ou menos 68 bilhões de dólares. Se você parar para pensar que em 2020 gerou 77, a tendência é não parar de crescer. Uma menção honrosa, principalmente para o aspecto *mobile*, que consegue trazer mais acessibilidade, até porque não é toda pessoa que tem acesso a um desktop, a um computador *gamer* de qualidade ou até a um console, como o PlayStation e o Xbox.

Então, acredito que, com acessibilidade, principalmente com essa ressalva do mercado *mobile*, o Brasil tem demonstrado ser muito forte. O Brasil é hoje o terceiro maior no mundo em audiência. Ele só perde para a China e para os Estados Unidos. O nosso nível de engajamento talvez seja o maior do mundo, até porque há uma organização chamada LOUD, por exemplo, cujo impacto no Twitter, no mundo, em relação a outras organizações gigantescas, é muito grande.

Mais uma vez, acredito que o Flamengo funciona como um doutrinador, até porque é uma marca gigante, em torno de 20% da população brasileira. Temos uma escala em abrangência nacional diferenciada de qualquer outro, com todo o respeito às outras organizações. Mas acredito que o Flamengo foi um dos responsáveis no Brasil, e ainda o é, como doutrinador de esportes eletrônicos.

Observamos o engajamento, os números, até em comparativos com o número de esportes olímpicos e com o número de futebol, e vemos a forma como realmente o torcedor, como pessoa fidedigna a esportes eletrônicos, interage de forma *on-line*. Esta é uma ótima forma de inclusão social. O jogo Free Fire é a prova viva disso. Hoje há muita gente que tem vontade de ser jogador profissional ou influenciador de Free Fire, até mais do que um jogador de futebol. E acredito que o Flamengo tenha sua influência nisso, por ser o responsável por isso cada vez mais.

Vida longa e próspera para o Flamengo neste segmento e para as outras modalidades!

É um prazer poder conversar com vocês, participar e entender um pouco mais sobre o tema.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada, Fred.

Eu queria passar a palavra agora para o Sr. Antônio Hamilton Rossell Mourão, Gerente Executivo da Diretoria de Marketing e Comunicação do Banco do Brasil.

O SR. ANTÔNIO HAMILTON ROSSELL MOURÃO - Bom dia, senhoras e senhores.

O Banco do Brasil, nas últimas 3 décadas, vem investindo nos esportes, notadamente no voleibol, esporte que se transformou na modalidade mais vencedora do esporte brasileiro.

Desde 2018, o banco passou a acompanhar os esportes buscando o rejuvenescimento da marca. Esse público é muito associado a um público jovem e com potencial grande.

Como eu estava dizendo, o banco vem investindo no esporte nas 3 décadas e de 2018 para cá vem investindo forte nos *e-sports*, não só buscando o fomento a essa modalidade, como estamos chamando, como também aproximando o banco da população mais jovem, para buscar o rejuvenescimento da marca.

Nos últimos anos, o banco tem estado presente em inúmeros campeonatos de jogos eletrônicos, de *e-sports*, como também em diversas feiras que acontecem pelo País, notadamente a BGS e a Game XP, no Rio de Janeiro, buscando nos aproximar mais dessa população.

Para nós tem havido um resultado muito gratificante. Já conversamos com alguns dos senhores que estão aqui presentes hoje, com parceria. E tem havido um retorno muito grande para nós. O banco pretende, cada vez mais, daqui para frente, investir nisso como uma nova porta para o *marketing* esportivo.

Era isso. Estamos à disposição para sanar dúvidas.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Muito obrigada.

Passo agora a palavra para o Sr. Marcelo Leandro Nonnenmacher, Gerente de Solução, ambos da Diretora de Marketing e Comunicação do Banco do Brasil.

Está aí o Marcelo?

O SR. ANTÔNIO HAMILTON ROSSELL MOURÃO - Sim, ele está comigo aqui.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Vamos falar um pouquinho também, Marcelo. Vamos compartilhar?

O SR. MARCELO LEANDRO NONNENMACHER - Vamos. Estou junto com o Mourão aqui, que é o nosso executivo na parte de patrocínio. Eu trabalho diretamente com *marketing* esportivo e com *e-sports*.

Em 2018, começamos nessa atuação dos *e-sports* com a BGS; em 2019, fizemos a BGS e a Game XP, no Rio de Janeiro; também fizemos a POA Geek Week, em Porto Alegre, tudo com patrocínio. Em 2019 e 2020, fizemos o patrocínio do Campeonato Brasileiro de Counter-Strike 2020, que tinha transmissão em canais de TV. Fizemos também, em 2019, a Expo CIEE.

Temos alguns projetos nossos, proprietários, que acho interessante desenvolvermos, muito mais voltados para a nossa base de clientes e para essa questão que o Mourão falou, de rejuvenescimento dessa base.

Então, criamos uma Game Box, que está pronto para sair para a rua, mas, em razão da pandemia, ainda não saiu. Desenvolvemos internamente uma plataforma *gamer* e estamos trabalhando em campeonatos proprietários, na intenção de fomentar o *e-sport* em âmbito nacional e mais de base, para sair um pouquinho da questão do profissional e tentar pegar participantes do Brasil todo nessa parte de fomento de base.

Também fizemos projetos dentro dos nossos centros culturais — o Mourão está lembrando bem aqui —, que foi a Casa Gamer aqui em Brasília e montamos outra no Rio de Janeiro. Fazemos isso vinculados aos centros culturais para trazer esse *cross* de cultura e esportes, que para nós é muito importante na indução da marca e na visibilidade em relação aos projetos que fazemos dentro dos CCBBs também voltados para esse segmento.

Acho que resumidamente é isso. Estamos abertos aqui para responder qualquer dúvida que tiverem. Eu e o Mourão estamos na mesma sala. Então, possivelmente, quando questionarem, vamos trocar aqui algumas figurinhas nas respostas. Está bom?

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - O.k. Obrigada por isso.

Vamos, então, continuar com a nossa exposição.

Passo a palavra agora ao Sr. Leo de Biase, Diretor-Executivo da BBL e-Sports.

O SR. LEO DE BIASE - Bom dia a todos.

Inicialmente, queria agradecer ao Deputado Hélio, ao Deputado Filipe, pelo convite para falar em apoio à indústria neste rico debate sobre os esportes eletrônicos. Agradeço, desde já, aos participantes interessados neste assunto, que é do interesse de mais de 90 milhões de brasileiros.

Eu me chamo Leo de Biase. Por um quarto de século, venho trabalhando, investindo e dedicando a minha carreira ao segmento de esportes eletrônicos. Comecei, como muitos, como um entusiasta, um jogador, mas rapidamente passei a ser empreendedor e fomentador da indústria.

Acho legal pontuarmos onde estamos hoje com relação à legislação e à regulamentação. É errado afirmar que os esportes eletrônicos no Brasil não são regulamentados. Hoje já operamos sobre diversas leis do esporte livre e tradicional, de eventos de desportos, CLT e de atividade econômica e empresarial privada.

Diversos empregos são gerados, impostos são devidamente pagos e aos jogadores de todo o Brasil é apresentada, cada vez mais, a oportunidade de participar do cenário, seja como amadores, profissionais, seja como espaço na produção, organização e fomento do segmento.

É equivocada — e isso mostra muita falta de conhecimento — a narrativa das confederações e federações com relação a uma preocupação com as crianças e com a educação delas.

Precisamos parar de misturar a indústria de jogos com esportes eletrônicos. Isso deveria ser separado em diferentes discussões. A discussão aqui é sobre esportes eletrônicos, que, em sua grande maioria, são praticados por maiores de idade e adolescentes que estão numa fase próxima da maioridade. Todos os grandes torneios, tirando os de cunho escolar e universitário, têm como público-alvo maiores de 18 anos. Já existe, em nosso País, inclusive, uma classificação indicativa para jogos que são praticados por todas as empresas e pelo ecossistema.

A proposta de projetos de lei e regulamentações, em sua maioria enviada por órgãos que têm como objetivo instituir o modelo federativo, e, com isso, ganhar relevância e subsídios do Governo, não tem suporte da indústria, pois ela já preenche todos os aspectos do fomento, da inclusão e profissionalização, sem a necessidade de que esses órgãos regulamentem, cerceiem ou burocratizem o segmento.

Por se tratar de um ecossistema que ocorre majoritariamente no ambiente *on-line*, a indústria não tem fronteiras ou barreiras de inclusão. Com o advento dos jogos para celular, o acesso ao cenário competitivo se tornou quase uma unanimidade, pois quase todo cidadão possui um aparelho. Uma pessoa não poder jogar um torneio, por não ter um computador, um console, ou uma Internet de alta velocidade, passa por questões econômicas e de infraestrutura, mas, como mencionado, nada impede a sua participação, por meio de plataforma móvel e 4G.

Diferente dos esportes tradicionais, os esportes eletrônicos têm diversos donos, que são protegidos por suas propriedades intelectuais. Qualquer tentativa de controle excessivo ou obrigatoriedade de chancelas, além das praticadas pelas leis determinadas por operação empresarial das mesmas, poderia fazer com que o nosso País não fosse mais atrativo para investimentos e fomentos desse pujante cenário e empresas poderiam decidir sair daqui para investir em países vizinhos.

Alguns desses órgãos estão por aí, há anos, e nunca em sua existência obtiveram quaisquer resultados relevantes ou que fossem de benefício para a indústria e comunidade, por meio de seus planos e estratégias. Não possuem apoio das donas dos jogos, das *publishers*, dos atletas, das marcas, enfim, de nenhuma parte da cadeia.

Estariam todos errados e somente eles certos? Isso se dá pelo histórico formato antigo e questionável que acontece em outros esportes e na pura falta de necessidade de existência deles, pois, como eu disse, todo o ecossistema já funciona e tem seu calendário de atividades preenchidos pela iniciativa privada. Isso não é uma tendência somente do nosso País, mas também do mundo.

Os poucos países onde o formato federativo foi implantado ou houve a tentativa de ser implantado foram cercados de polêmicas e danos à indústria. A própria IESF, cujo representante falou, aqui, na segunda-feira, teve o seu antigo Presidente afastado por corrupção. Vemos, dentro do nosso País, uma briga entre diversas confederações e federações que buscam essa chancela e controle do ecossistema. Quando se fala de movimento olímpico, isso fica mais incipiente. O próprio COI não conseguiu chegar a um acordo com as donas dos jogos e, por conta disso, está tendo de utilizar títulos de pouca expressão e representatividade em suas atividades. Isso reforça mais e mais que os esportes eletrônicos vieram como ferramentas disruptivas para a nossa sociedade, mostrando que trabalho e iniciativa privada, somado aos milhões de entusiastas e jogadores, são mais do que suficientes para gerir todo o ecossistema.

A cada nova abertura dada por esses debates, vemos que as confederações vão afinando as suas narrativas para ficarem cada vez mais dentro de temas que agradam ao Governo, como educação, inclusão, oportunidades aos jovens, mas todos sabem que isso não é algo que ocorre na prática e elas continuarão sem relevância.

O futuro da indústria e do segmento já é uma realidade. O Brasil, cada vez mais, se torna relevante mundialmente, com grandes jogadores, equipes, eventos que vêm para o Brasil fazer os seus mundiais e tudo o mais e que movimentam a economia por causa dessa comunidade engajada e de empresas e empresários do setor que impulsionam o crescimento com seus investimentos.

Que venham incentivos e apoios e que fiquem de fora a burocracia e os formatos ultrapassados!
Muito obrigado.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Eu é que agradeço, Leo.

Convido para fazer uso da palavra o Sr. David Leonardo Teixeira, professor de educação física.

O SR. DAVID LEONARDO TEIXEIRA - A apresentação está aí?

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Está.

O SR. DAVID LEONARDO TEIXEIRA - Bom dia a todos!

Cumprimento todos que falaram antes de mim e aos que vão falar a seguir. Agradeço ao Deputado Julio Cesar Ribeiro o convite para participar desta reunião, para falar um pouco sobre educação, esportes eletrônicos e sobretudo *games*. Agradeço ainda ao Secretário Leandro Cruz, que tem aberto as portas para fazermos esses projetos de *games* e esportes eletrônicos, na Secretaria de Educação, e ao Diretor Marcelo, da Diretoria de Educação Física, a toda a equipe, para somarmos e podermos fazer esses eventos acontecerem.

Eu venho me somar às palavras do Deputado Helio Lopes. No final da última audiência, ele utilizou as palavras integração, respeito ao ser humano, educação. Falarei sobretudo do trabalho que eu tenho desenvolvido na Secretaria de Educação. Eu trabalho com esportes eletrônicos e *games* na escola pública, desde 2016, no CEF 34.

(Segue-se exibição de imagens.)

Trabalho com cultura *geek, pop, nerd, gamer*, sempre democratizando os esportes eletrônicos, inclusive com meus equipamentos. Levei estudantes a diversos eventos.

Eu sempre trabalhei com esporte eletrônico e *games*, enquanto uma atividade-fim, seja para desenvolver o potencial de atleta do estudante, seja como uma intenção de desenvolver jogos. Houve a Mostra Brasília Indie Games, que ocorreu no Distrito Federal.

A partir desse trabalho, sempre pude aproximar os estudantes desse universo de empreendedorismo jovem, de tecnologia, do contexto profissional que permeia o universo inclusive da produção dos jogos eletrônicos. Atendi a diversas entrevistas, junto aos estudantes, sempre com essa pauta positiva dos *games* e dos esportes eletrônicos, na Secretaria de Educação.

Fiz diversas interclasses, como o Leo acabou de falar, trazendo muito, por exemplo, também o componente *mobile* para dentro das escolas, como o Clash Royale, dando espaço para que esses estudantes que gostavam muito desse universo pudessem fruir os seus potenciais de atividades e toda a sua gama de potencial de desenvolvimento, enquanto ser humano, por meio do esporte, no caso o esporte eletrônico.

Nós temos aqui a visita à Campus Party. Sempre levei estudantes a esses eventos inclusive para conhecer atletas, narradores, comentaristas e pessoas que participam ativamente desse universo.

Aqui nós temos um vídeo com Gordox e Nyvi Estephan, que são pessoas de grande renome no universo dos esportes eletrônicos. Esse é um narrador superfamoso também. Isso sempre foi muito bom para estimular esses sonhos dos estudantes. Levei estudantes, por exemplo, na GameCon também para poder vivenciar um pouco disso. Houve palestras sobre influenciadores também e tivemos eventos como o Brazilian International Games Show.

Em grande maioria, nesses eventos, em geral eu sempre estive meio que sozinho, como o Leo também trouxe, eu sempre fui um entusiasta, mas eu vi sobretudo o potencial pedagógico de utilizar o esporte eletrônico e os *games* não só como meio para trazer os saberes escolares e a inserção dessa juventude no mundo do trabalho, mas também para poder potencializar a fruição desses potenciais dos estudantes, o *fair play*, a competição, enfim, inclusive para que eles pudessem se sentir cada vez mais abraçados pelo ambiente da escola, tentando, principalmente, como o Leo acabou de comentar, trazer uma visão disruptiva para o ensino, para a escola, quebrar um pouco aquele padrão mais tradicional de ensino.

Então, levei estudantes ao Vídeo Game Show, e tivemos estudantes medalhistas de *fighting games*, sobretudo.

Aqui é um pouco das interclasses que eu elaborei com Free Fire, essa questão do esporte eletrônico e essa questão da classificação etária, que o Leo também trouxe, isso é muito importante. Sempre fiz questão de colocar a classificação etária para que os estudantes pudessem jogar os jogos que eu levava. Então, isso é extremamente importante também.

Aqui é uma transmissão, eu sempre fiz o que era possível dentro da escola pública. Eu acho que o tempo já está acabando, mas eu também já estou acabando.

Aqui eu incentivei, instiguei a Câmara Legislativa, onde há uma Frente Parlamentar que foi constituída em prol dos jogos eletrônicos e dos esportes eletrônicos do Distrito Federal. Depois nós podemos conversar um pouco sobre isso, as interfrentes e tudo o mais. Nós já temos essa frente com participantes do DF.

Em 2018, eu criei um projeto de esportes eletrônicos na escola pública. Ele foi analisado, avaliado pela Secretaria de Educação e aprovado no ano de 2019. Trabalhei com 5 modalidades de esportes eletrônicos, *mobile*, levava o meu PlayStation 4, o *notebook gamer* para dentro da escola. Ao todo, eram 15 mil reais que eu levava dentro da mochila, para que os estudantes pudessem ter acesso. Como o Leo acabou de comentar, não é todo o mundo que tem acesso a essas tecnologias. Como eu tinha esse acesso, levava para dentro da escola para que os estudantes pudessem às vezes ter o contato com algo que não era da realidade dele.

Aqui eu já entro na atribuição que hoje me é dada. Eu trabalho com *games* e esportes eletrônicos, representando essa pauta dentro da Secretaria de Educação, com alguns projetos, como campeonatos para toda a rede de ensino do Distrito Federal. E novamente agradeço a toda a equipe da DFID, ao Secretário por viabilizar isso, colocando vários estudantes dentro do cenário competitivo, do cenário de ensino dos *e-sports*, e dando relevância ao trabalho deles, como mostra aqui uma reportagem do *Correio Braziliense*.

Temos alguns *feedbacks*, não vou trazer todos, *feedbacks* sempre positivos, demonstrando a inclusão e a interação desses estudantes, que se conhecem muitas vezes, estudantes sendo parabenizados por suas famílias também. Então, um pouco do efeito positivo dos esportes eletrônicos.

Já finalizando, falo da Mãe Pixel, que é a Thereza, mãe do Micão, que também é uma parceira nossa, temos uma parceria, e eu a trouxe para ela conversar um pouco com a Secretaria de Educação sobre o seu livro, esse que se encontra aí disponível. Desculpem pelo tempo, desculpem pela correria, eu tinha bastante coisa para apresentar, mas 5 minutos é bem pouco tempo mesmo.

Eu me coloco à disposição não só da Comissão, mas também para manter contato com o MEC para podermos dialogar sobre a questão dos esportes eletrônicos dentro das escolas, inclusive algo que já existe, como o Leo também comentou, na Base Nacional Comum Curricular. Então, os jogos eletrônicos já eram para estar na disciplina Educação Física e no conteúdo curricular de Artes, desde 2015. Essa é uma necessidade. Eu, sendo professor de Educação Física, que trabalho com isso desde 2016, me coloco à disposição não só da Comissão, como de todos os Deputados e de todos que queiram somar para que nós possamos fazer, cada vez mais, a pauta dos *games* e esportes eletrônicos estar em todas as escolas do Brasil.

Obrigado a todos.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Eu que o agradeço, David Leonardo. Sou uma das Parlamentares desta Comissão e sou professora de Educação Física também.

O SR. DAVID LEONARDO TEIXEIRA - Um grande prazer.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Quero, desde já, me colocar à disposição para que possamos avançar nesse tema, para que possamos especificamente dar andamento a essa questão, que eu considero extremamente relevante. Concordo com você.

O SR. DAVID LEONARDO TEIXEIRA - Meus contatos estão aqui e são públicos. Fique à vontade para entrar em contato; para isso que eu os deixei aqui.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Passo a palavra agora ao Sr. Maurício Fernandez, Presidente da ABRIESP.

O SR. MAURÍCIO FERNANDEZ - Bom dia a todos.

Vejo o rosto de muitos amigos, familiares, pessoas com que trabalhamos no passado.

A minha posição na Associação Brasileira da Indústria do Esporte é muito ampla. Nós trabalhamos a indústria com todos os setores de construção de material esportivo, de serviços para o esporte, que são muitos. Então, as aspirações da ABRIESP são muito amplas e temos feito trabalhos muito específicos na parte de inovação, de *startups*, no segmento de normalização de produtos. Tive oportunidade de estar com o Leo e com várias pessoas que compõem esta Mesa, com o Moacyr, que acabou assumindo a direção da ABRIESP no segmento de esporte, mas a nossa proposta é esporte indústria, de maneira geral.

A ABRIESP é uma entidade já de 20 anos. Quero agradecer o prestígio que o Deputado Julio Cesar nos concedeu, e está ainda de pé a Subcomissão Especial da Indústria do Esporte, que é um corte transversal no procedimento esportivo. Nós

tratamos exclusivamente do segmento de interesse da indústria, fizemos várias agendas com o Ministério da Ciência e Tecnologia, com o SEBRAE, com várias entidades, membros do Ministério do Turismo, por causa do turismo esportivo. *E-sports* particularmente sempre nos chamaram a atenção. Há alguns colegas aí que participaram de alguns congressos nossos, realizados há quase 5 anos. E nós vimos pontuando e trabalhando juntamente com o setor, com muito interesse e bastante atenção.

Uma oportunidade que vai surgir agora, por exemplo, é a Expo Dubai 2020/2021, e nós estamos trabalhando a questão de inovação e tecnologia. Estivemos com o Presidente Carlos Melles, estivemos conversando com várias autoridades para fazermos no Brasil um fórum de investimentos e oportunidades. Estamos montando um painel com várias ações e que se chamará Sportech, em Dubai. Pela ABRIESP também, onde eu sou diretor, estamos tratando do assunto de arregimentação de *startups* e efetivamente trabalhando com o segmento *fintechs*. Mas na temática *sportech* há três temas muito importantes. O primeiro é a segmentação de estádios inteligentes; o segundo são os *funny engagements*. E a E-Sports também não poderia estar deixando de participar desse congresso em Dubai, que vai acontecer de 17 a 20 de outubro, onde haverá a IMPEX simultaneamente à Expo Dubai.

Nós vamos ficar muito atentos a essas oportunidades. Volto a repetir: a ABRIESP não tem como foco principal o esporte, mas nós tentamos colaborar e contribuir no processo todo, além de trazer outras faces da indústria esportiva para acomodarmos e, de certa forma, para que o *e-sports* se beneficie no que já foi construído em termos de normalização, exportação, oportunidades no exterior, que acabam surgindo com a ABRIESP. Nós sempre queremos interagir com o *e-sports*.

Coloco-me à disposição com relação a esse evento em particular. Teremos um evento grande, enorme também em janeiro, em Munique, eles vão investir muito em *e-sports*. Estamos à disposição aqui para trabalhar em conjunto com a indústria nacional do *e-sport*, do serviço.

Também me foi concedido, dentro da CNS — Confederação Nacional de Serviços, um cargo de diretoria esportiva. E me disponibilizo no que forem pautas importantes para o *e-sports*, a fim de poder também ajudar e somar.

Muito obrigado novamente ao Deputado Julio Cesar Ribeiro, aos Deputados Helio Lopes e Felipe Carreras, que nos deram essa oportunidade de participar.

Aguardamos com ansiedade a próxima reunião na Subcomissão da Indústria, Comércio e Serviço do Esporte, que nós já temos estruturada juntos com a Comissão do Esporte.

Muito obrigado a todos.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - O.k., Sr. Maurício. Muito obrigada.

Como o senhor falou sobre vários eventos, se fosse possível, eu gostaria que pudesse passá-los depois por escrito para a Comissão, para que nós possamos mobilizar até os Parlamentares, a fim de que possam estar controlando, com um radar antenado, todos que estão acompanhando este tema.

Vou passar agora a palavra ao Sr. Moacyr Alves, da Chief Business Officer 7Wplay.

O senhor está aí?

O SR. MOACYR ALVES - Estou aqui, sim.

Bom dia, pessoal. Tudo bem? Estão me ouvindo bem?

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Sim.

O SR. MOACYR ALVES - Então, vamos lá.

Primeiramente, eu gostaria de agradecer muito ao Deputado Julio Cesar, ao meu grande amigo Maurício Fernandez e ao Deputado Hélio pelo convite de participar aqui desta plenária.

Eu já sou conhecido há um bom tempo no mercado de entretenimento e de *e-sports*. No mercado de *e-sports*, eu estou atuando há mais ou menos 7 anos. E vou direto ao assunto agora nesse sentido.

O Fred, do Flamengo, disse que nós somos a terceira maior audiência de *e-sports* no mundo, e eu concordo com ele. Mas é tão engraçado nós sermos a terceira maior audiência de *e-sports* no mundo e ainda estarmos falando sobre regulamentação numa plenária, ainda estarmos falando, por exemplo, de violência, vícios em jogos e *e-sports*.

Eu já fui praticamente a 27 países, e o Brasil é um dos poucos que ainda continua com o tipo de conversa sobre se jogos são bons, se são ruins, se viciam, se deixam a pessoa violenta etc. Eu acho que nós temos que virar a página finalmente e prosseguir para o que realmente o *e-sport* é, que é a melhor maneira de inclusão social, rápida e prática que nós temos hoje no mundo.

Países como Singapura, China, Alemanha, entre outros vários, já colocaram o *e-sport* como prioridade, já colocaram isso com inclusão não só social, como também educativa e tudo mais.

Eu coordeno também a CIEX — College Exports Expo, que é o evento que vem dos Estados Unidos. Hoje já há quatro países, praticamente passando para oito este ano, onde os *e-sports* universitários são o foco do evento.

Nos Estados Unidos, se você entrar no *e-sport*, você pode ganhar uma bolsa muito prática e muito robusta para estudar. Então, isso tem que realmente ser visto com atenção.

Quanto à questão das confederações e federações, o Leo já falou muito bem e faço minhas as palavras dele. Nós estamos falando de uma propriedade intelectual privada, são empresas, e esse tipo de questão prejudica muito o nosso mercado e as empresas, que não veem também as confederações com bons olhos. Eu também não as vejo com bons olhos.

Nós já somos um país burocrático e perdemos muitas empresas por conta dessa burocratização que nós temos. Como várias pessoas já disseram, nós somos um manicômio tributável etc. Se isso já impede que as empresas entrem no Brasil, imaginem isso nas mãos de mais terceiros ainda, ou seja, de confederações, de federações etc.

Eu acredito plenamente que nós temos que levar esse mercado a sério. Ele é um mercado que traz novos empregos hoje. Eu comecei a minha equipe com duas pessoas. Hoje, nós já temos 26 pessoas, em menos de um ano e em meio a uma pandemia. Recebemos um investimento de 10 milhões de dólares agora, no mês retrasado, de uma empresa de fora, porque as empresas do Brasil ainda estão olhando esse mercado e pensando o que nós vamos fazer com esse mercado.

Enquanto ficamos discutindo se *game* é violento ou não, lá fora isso já é tido como algo muito sério. Eu estive com o Maurício Fernandez na China, na Alemanha, em vários países, e eu sei o quanto é forte esse mercado, o quanto podemos tirar proveito dele e o quanto podemos ajudar o País a crescer não só economicamente, mas também educacionalmente.

A minha retórica nesse sentido é simples. Nós temos que incentivar o mercado de *e-sports*, ajudando as empresas a terem mais incentivos e ajudando as pessoas e a comunidade a terem mais acesso a isso. Só assim conseguiremos fazer com que esse mercado que hoje é o terceiro maior em audiência também seja o primeiro, o segundo ou o terceiro mercado maior em captação de empresas e em captação de investimentos para o nosso País.

Obrigado a todos.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada, Moacyr.

Concluimos a participação de todos os expositores.

Eu queria passar algumas perguntas feitas por participantes da sociedade. O Gustavo Henrique fez um comentário que eu acho importante compartilhar com os nossos expositores: "*Temos que reduzir drasticamente os impostos, tanto para videogames montados aqui quanto para os importados. No momento em que se melhorar o nosso acesso aos videogames e PCs, o Brasil explode na indústria*".

Após eu ler essas mensagens, eu vou passar a palavras a todos os expositores, para que façam suas considerações finais, e aqueles que quiserem comentar sobre essas sugestões poderão fazê-lo.

Mais um comentário do Gustavo Henrique: "*A maneira mais fácil de apoiar o e-sport é facilitar o acesso a ele. Esses e-sports são por meio de videogames e PC gamers. Os videogames são taxados como jogos de azar no Brasil, na contramão do mundo. Temos que mudar esse cenário*".

Depois vem o comentário do Fernando Lobo: "*Tendo em vista a crise econômica que todos os times de futebol passam há tempos, inclusive o Flamengo, como é feita a captação de recursos? Há um real retorno do investimento? Como substituir o pagamento das dívidas diversas e investir para pagar entrada em competições como LoL?*"

Mais uma do Mateus: "*Bom dia. Como é possível entrar em contato com o Banco do Brasil para buscar um apoio a times menores? Vocês teriam algum plano para buscar parceiros?*" Esta pergunta é bem direcionada ao pessoal que está representando o Banco do Brasil.

São essas quatro participações: duas perguntas e dois comentários.

Eu vou retornar a palavra a cada um dos nossos expositores, a quem eu agradeço muito a participação. Esta audiência pública, apesar de não contar com a presença de outros Parlamentares, é gravada. Com certeza, eles terão conhecimento do que foi dito aqui e devem ter a iniciativa de fazer algumas alterações, discussões e debates sobre esse tema.

Quero dizer que, da minha parte, nós estaremos em contato com professores de educação física para discutir e traçar um direcionamento para a inclusão desse tipo de esporte na grade curricular, para que a educação absorva esse tipo de esporte. Nós vamos deixar o debate aberto, para que outros Deputados também trabalhem com outros expositores em relação a outras questões desse tema.

Passo a palavra ao Hélio Ferraz, Diretor do Departamento de Políticas Audiovisuais da Secretaria de Cultura, para que faça suas considerações finais.

O SR. HÉLIO FERRAZ DE OLIVEIRA - Eu acho que foi muito boa a apresentação de todos os expositores. Eu acredito que temos uma noção um pouco maior da importância dos esportes virtuais, de sua real consolidação no mercado brasileiro e da importância econômica em relação ao seu desenvolvimento e às suas proposições, de forma a viabilizar o desenvolvimento dos esportes eletrônicos.

Na Secretaria de Cultura, estamos à disposição para prestar todos os esclarecimentos necessários e para fazer a interlocução com todos os *players*, justamente tentando compreender como conseguiremos desenvolver ainda mais o mercado e torná-lo cada vez mais algo viável para todos os envolvidos.

Eu acredito que, da nossa parte, seja isso.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Muito obrigada, Hélio.

Concedo a palavra ao Daniel Bonvini, Gerente de Marketing do Flamengo.

O SR. DANIEL BONVINI - Muito obrigado.

Quero agradecer a oportunidade de estar participando da audiência com vocês.

Quero reforçar as palavras de alguns aqui sobre a criação de federações e de confederações. Eu acho que já temos um mercado que funciona muito bem com a estrutura que ele possui. Acreditamos que manter essa mesma estrutura pode ser positivo para o desenvolvimento futuro do e-Sports no Brasil. Eu queria só reforçar esse ponto já levantado por outras pessoas.

Muito obrigado pela oportunidade de participar da audiência.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Obrigada, Daniel.

Concedo a palavra ao Fred Tannure.

O SR. FRED TANNURE - Deputada Flávia Morais, mais uma vez, muito obrigado.

Eu acho que o Moacyr ressaltou muito bem alguns detalhes. Eu acredito que as *publishers*, as donas dos jogos, estão financeiramente blindadas, estão muito bem. Eu acho que, ao invés de pensarmos em confederações e federações, faz muito mais sentido observarmos quem realmente está fomentando esse mercado, que são as organizações. Eu vejo muitas empresas patrocinando e criando eventos, mas as pessoas têm que ficar de olho mais nos investimentos para as organizações.

Hoje nós temos times de base de *League of Legends*, times de base de *Free Fire*, estamos trabalhando também com o PUBG. Temos o *Pro Evolution Soccer* e, recentemente, entramos no *League of Legends Mobile*, que é o Wild Rift.

Acredito muito — muito! — que hoje as empresas, principalmente no debate desse aspecto estatal, deveriam observar mais as organizações. Deveria haver mais investimentos específicos para as organizações. Participar de eventos e frequentar lugares que estão fomentando o esporte é muito legal. Eu acho que faz parte e é uma ótima forma de inclusão social. Eu acho que as pessoas precisam observar muito bem as organizações. São elas que realmente fomentam o mercado, que dão oportunidade de a pessoa entrar e performar em nível competitivo. É um ponto que eu acho muito importante ressaltar, Deputada Flávia.

As pessoas precisam investir mais nas organizações. Eu vejo todo o mundo querendo participar de e-Sports: "*Vamos criar uma peneira! Vamos criar um evento! Vamos patrocinar uma publisher*". Eles já estão muito bem financeiramente. Eu acredito fortemente que as pessoas precisam observar os investimentos para as organizações.

Muito obrigado a todos. Vai ser sempre um prazer debater sobre o Flamengo, principalmente sobre esportes eletrônicos. É um negócio que, para mim, faz muita diferença. Eu larguei a parte de esportes tradicionais para me dedicar a isso. Eu sei que esse é o futuro, e o futuro é agora. Eu acredito que, daqui a 5 anos, 10 anos, não teremos mais debates sobre isso, pois tudo já vai ficar na cara.

Obrigado mais uma vez.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Morais. PDT - GO) - Muito obrigada, Fred.

Eu peço à assessoria da Comissão que registre esse comentário — tudo está sendo registrado — do Fred, para que possamos compartilhá-lo especificamente com os nossos colegas Deputados que hoje não puderam estar presentes.

Passo a palavra ao Antônio Hamilton Mourão.

O SR. ANTÔNIO HAMILTON ROSSELL MOURÃO - Estamos aqui, Deputada. Continuamos aqui, Marcelo e eu, acompanhando a reunião.

Mais uma vez, agradeço a todos pela presença e pelo nosso convite.

O Banco do Brasil ressalta a importância do e-Sports. O Banco do Brasil quer ser o grande parceiro do e-Sports no País. Temos investido bastante nessa relação com todos os *players* de e-Sports.

Alguém perguntou como se faz para conseguir patrocínio do Banco do Brasil. Nós estudamos todos os pedidos de patrocínio e agimos de acordo com as estratégias negociais do banco.

Se a senhora puder, peço que deixe registrado o *e-mail dimark.esporte@bb.com.br*. É por meio dele que estudamos os pedidos de patrocínio nessa área de esporte e e-Sports.

Então, o Banco do Brasil tem investido bastante nisso. Como o Fred falou anteriormente, acreditamos muito que isso é o futuro e está muito ligado à marca Banco do Brasil para os próximos 200 anos.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - O.k.

Você vai responder ao Mateus?

O SR. ANTÔNIO HAMILTON ROSSELL MOURÃO - Isso.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - O Mateus pediu o contato. Se ele não conseguiu, a Alessandra deve ter anotado. Depois é só procurar na Comissão.

Passo a palavra ao Marcelo Leandro, para que faça suas considerações finais.

O SR. MARCELO LEANDRO NONNENMACHER - Eu quero agradecer convite para participarmos da audiência.

Estamos à disposição, se precisarem de nós. O *e-mail* que foi colocado para pedido de patrocínio também serve para qualquer outro contato de todos os que estão participando desta Comissão, caso seja necessário.

Obrigado.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada, Banco do Brasil, pela atenção de sempre.

Passo a palavra ao Leo de Biase, Diretor Executivo da BBL e-Sports.

O SR. LEO DE BIASE - Obrigado, Deputada.

Realmente, essas discussões e esses debates são super-ricos e vêm acontecendo justamente em razão de as confederações e as federações estarem tentando, com todos os esforços, implantar esse sistema federativo, que é um sistema nativo dos esportes tradicionais livres. Até por isso há essa grande diferença: nos esportes, não existe dono, é livre realmente. Esse formato das confederações foi utilizado como uma maneira de tentar regulamentar, mas sabemos — basta digitar em qualquer campo de pesquisa — que há inúmeras questões polêmicas e corrupção que seguem esse tipo de organização e formato, que se baseia numa inclusão que não é real.

Os e-Sports vêm numa pegada completamente diferente. Essas conversas, como eu disse, estão acontecendo. Foram iniciadas no Senado Federal, onde houve discussões também para barrar projetos de lei de pessoas que não fazem parte dessa indústria, mas estavam tentando se aproveitar e conseguir a chave do cofre, vamos dizer assim, uma abertura para ter acesso a subsídios e a verbas governamentais, que sabemos muito bem que não serão muito bem investidos. Conseguimos! Isso foi tirado de uma Comissão e vai ser levado agora para a Comissão de Economia. Foi uma grande vitória de toda a comunidade. Naquela época, todo o mundo foi às mídias sociais e se mostrou contra essa tentativa de tomar o poder das confederações e das federações.

Estamos sempre vigilantes. Como eu disse, estariam as confederações e federações tão certas assim, com milhares de pessoas contrárias ao que elas pregam, ao que elas pensam? Se elas querem fazer eventos, se elas querem fazer outro tipo de atividades, não há problema nenhum, mas não com uma chancela de controladoras e de líderes, como um órgão que iria regulamentar esse segmento, que já anda muito bem, obrigado.

Então, eu gostei de ver que também os meus colegas e parceiros compartilham das mesmas ideias. Seguimos na luta. Estamos sempre atendendo a convites e tentando explicar para o maior número possível de pessoas quão danoso seria para o nosso segmento, que hoje anda tão bem, se deixássemos passar esse projeto de lei que trata de federações e confederações.

Muito obrigado.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada, Leo.

Passo a palavra ao David Leonardo Teixeira.

O SR. DAVID LEONARDO TEIXEIRA - Restou bastante coisa para eu falar. Na verdade, eu tinha muitas coisas ainda para apresentar sobre o projeto. Eu tenho um projeto em elaboração, que estou levando ao MEC. Então, já deixo o convite à Deputada Flávia Moraes para podermos somar e implementar isso. Na verdade, não é nem para inserir na grade curricular. Já era para estar inserido, segundo a Base Nacional Comum Curricular, desde 2015. Inclusive, houve outras revisões que reforçaram a importância dos jogos eletrônicos como conteúdo curricular de educação física e artes.

Para quem não sabe, a Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que indica os conhecimentos e saberes escolares de todo o Brasil. E aqui, no Currículo em Movimento do Distrito Federal, também temos essa harmonia com a Base Nacional Comum Curricular, que nos aponta o jogo eletrônico como um conteúdo de educação física e de artes.

Coloco-me novamente à disposição para somar e fazer com que esse trabalho saia do papel. E lanço uma provocação. Eu ouvi o Deputado Luiz Lima comentar um pouco sobre o cenário confederativo, sobre o Paulo Ribas, sobre o Daniel Cossi. Agora tivemos a fala do Leo e do pessoal do Flamengo. O que há, na verdade, é uma cisão e, talvez, também uma confusão de espaços. Eu, na condição de professor de educação física, entendo um sentido para as federações. Não estou dizendo que todas são de total idoneidade e transparência, mas as federações são associações de direito privado sem fins lucrativos. Eu, que sou uma pessoa do esporte, sempre enxerguei ser esse o caminho para entrar no mundo olímpico. Eu, como defensor do esporte e da sua implementação na escola, sempre vi a relevância e a necessidade de dialogarmos, nem que seja pelo aspecto institucional.

Concordo com esse aspecto e participei da outra audiência pública com a Senadora Leila. Auxiliamos a Senadora com a lista de convidados. Convidamos várias pessoas da iniciativa privada que lá estavam conversando sobre esse assunto. E, sobretudo, acho que precisamos debater um pouco mais sobre isso.

Faço minhas as palavras do Deputado Luiz Lima, que inclusive comentou que precisamos dar as mãos. Nesse sentido, trago a frase do Milton Santos: *"A força da alienação vem dessa fragilidade dos indivíduos, quando apenas conseguem identificar o que os separa, e não o que os une"*.

Nós precisamos entender que há, sim, alguns distanciamentos político-econômicos e interesses de agendas e de ideologias, mas, sobretudo, temos que pensar no principal: o esporte eletrônico e sua democratização cada vez maior.

Assim, eu deixo o convite a todos os que estavam aqui comentando sobre esse trabalho, que já está sendo feito. O trabalho que eu faço na escola foi único, foi meu, a duras penas. Não tive ajuda de nenhuma empresa, não recebi verba pública e tive que colocar recurso do meu bolso. Acho que talvez precisemos, sim, debater um pouquinho mais. Se é preciso que um professor tire do seu dinheiro e leve para dentro da escola pública para que isso ocorra dentro de um espaço pedagógico seguro, trazendo todas as nuances dessas modalidades e desse universo, creio que alguma coisa não está acertada. Nós temos documentos, sejam distritais, sejam nacionais, que apontam a necessidade de trabalhar isso enquanto professores de artes e de educação física.

Novamente, deixo o meu contato à disposição não só do Leo, de quem temos o contato, mas também do Banco do Brasil. Inclusive, faço menção ao banco, que eu também uso, um banco que tem fortalecido bastante os esportes eletrônicos.

Deixo esse espaço aberto sempre, para que possamos somar. É por isso que estou com esta blusa. Estamos juntos nesse *game!*

GG WP! Vamos nessa!

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Muito bem, David. Excelente!

Com a palavra o Maurício Fernandez, para suas considerações finais.

O SR. MAURÍCIO FERNANDEZ - Eu só tenho a agradecer esta oportunidade.

Estou colocando no *chat* um contato para que eu possa enviar essa agenda de Dubai. Muitos Ministros estarão lá, porque o mundo vai começar a rodar a partir da EXPO Dubai. Haverá um investimento muito grande do Brasil lá com um pavilhão. Nesse evento ITEX, de alta tecnologia, os e-Sports realmente estão em destaque. E nós vamos levar, pela FIESP e pelo SEBRAE, várias *startups*. Acho que é uma oportunidade para os e-Sports. Eu queria compartilhar isso com o universo do setor. Também haverá atração de investimento, pois irão mais de 400 investidores para lá. Depois isso ocorrerá na Alemanha, em janeiro. Inclusive, alguns Deputados irão voar para Dubai nessa oportunidade, visto que o Brasil está investindo muito.

Então, peço que me passem um *e-mail* para que eu possa compartilhar essa agenda. O Deputado Julio Cesar já está a par disso. Já falei com vários Deputados. Irá uma missão grande para lá.

Era só isso. Agradeço a todos a oportunidade de participar.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada, amigo.

Com a palavra o Moacyr Alves.

O SR. MOACYR ALVES - Vamos lá! Eu vou ser um pouquinho mais crítico e vou responder algumas perguntas que o pessoal do *chat* fez.

Esta aqui vai diretamente para o meu amigo Hélio Ferraz, da Secretaria de Cultura. Durante 6 anos, eu fui da Secretaria de Audiovisual, conselheiro na gestão Ana Paula Buarque de Hollanda para Marta Suplicy. Eu era um conselheiro que não dava conselhos. Era muito engraçado. Durante 6 anos, eu fiquei praticamente à frente dessa linha de *games*, e era superdifícil falar. Quando a questão chegava a imposto, era mais ridículo ainda, porque a única vez que foi feito algo definitivamente foi quando eu fui ao Ministério da Fazenda, uma vez, para falar com os diretores do Ministério, e a pergunta que eu fiz foi esta: "*Vocês são contra a pirataria?*" Eles disseram: "*Claro! Se tiver pirataria, é crime, é preso, e tal*". Eu falei: "*Parabéns! Vocês são os primeiros a incentivá-la*". Tudo aqui é tão caro, tudo aqui é tão difícil que acaba incentivando a pirataria.

Eu já participei praticamente de sete audiências públicas. Obviamente, tem que haver discussão, mas devemos começar a ter ação. Temos realmente que começar a pensar que isso é o futuro. Para quem já foi à China, como eu e o Maurício, é muito nítido que eles estão 100% focados em e-Sports, é muito nítido que eles estão 100% focados em tecnologia. Isso está transformando cada país que pensa nisso em primeira mão; está transformando o país de cabo a rabo. A China saiu de uma província de praticamente pescadores rurais e passou a ser uma potência mundial em tecnologia. Tudo lá é modificado, é diferente, é grande. É incrível! Nós temos que pensar muito nisso.

Faço um pouco de crítica aos amigos do Banco do Brasil. Acho até interessante vocês saberem que eu já fui seis vezes falar com vocês sobre investimento em e-Sports. Sempre fui bem recebido. Vocês estão de parabéns nisso, principalmente o Victor, que é um cara nota mil, que eu adoro. Mas vocês têm que pulverizar um pouquinho mais o investimento. Um conselho que eu acharia bacana seria colocar em várias questões valores menores para vários times e organizações. Eu acho que vocês iriam pulverizar muito mais. A mensagem de vocês seria muito melhor e alcançaria muito mais pessoas nesse sentido.

Por último, ao tratar da questão das confederações, em que batemos muito forte aqui também, hoje eu não estou muito preocupado com eles, porque realmente isso é mais politicagem do que ação. Ação, as empresas que estão aqui fazem. Nos aqui, BBL e Flamengo, somos as pessoas que fazem a diferença nesse mercado que está sempre vivendo e sobrevivendo disso.

As federações e confederações são muito políticas. Então, é só ficarmos sempre atentos e de olho e não deixar que eles queiram cancelar tudo, como eles sempre falam.

Outro ponto muito importante que eu quero registrar é: sempre apoiar empresas de esportes eletrônicos para feiras internacionais, como o Maurício mesmo falou. Bastou uma ida para a China com ele e trouxemos um campeonato internacional. Em 2019, levamos a Vivo Keyd para participar de um campeonato em Chizu, que foi muito bacana. Temos um campeonato com o pessoal na ISPO Munich, também graças ao Maurício, por conta dessa questão da interligação.

Então, é simples: quanto mais nós incentivarmos empresas a participarem desses eventos, fizermos a lição de casa mais crítica e partirmos para a ação, chegaremos ao nosso resultado de forma mais rápida.

Obrigado.

A SRA. PRESIDENTE (Flávia Moraes. PDT - GO) - Obrigada, Moacyr.

Mais uma vez, quero agradecer a todos pela presença. Este tema é extremamente relevante. Duas audiências públicas é muito pouco para os avanços que precisamos ter em relação ao tema aqui no Brasil, mas é muito importante que já exista essa iniciativa por parte desta Comissão. Há proposta tramitando no Senado e vários segmentos estão engajados. Eu fico feliz de poder acompanhar isso.

Agradeço muito a todos.

Declaro encerrada esta audiência pública.

Muito obrigada a todos. Um ótimo dia!