



## CÂMARA DOS DEPUTADOS

DEPARTAMENTO DE TAQUIGRAFIA, REVISÃO E REDAÇÃO

1ª SESSÃO LEGISLATIVA ORDINÁRIA DA 57ª LEGISLATURA

**Comissão do Esporte**

**( 1º FÓRUM LEGISLATIVO DO ESPORTE - MESA REDONDA ESPECIAL )**

Em 30 de novembro de 2023

( quinta-feira )

Às 9 horas e 30 minutos

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Bom dia a todos e a todas.

Declaro aberta a presente mesa-redonda do 1º Fórum Legislativo do Esporte, que está sendo realizado em atenção ao Requerimento nº 62, de 2023, de autoria dos nobres Deputados Luiz Lima, Nely Aquino, Mauricio do Vôlei e Bandeira de Mello.

Informo que esta mesa-redonda está sob a coordenação do Deputado Luiz Lima, Presidente da Comissão do Esporte; do Deputado Icaro de Valmir, Presidente da Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos; e do Deputado Prof. Paulo Fernando. Nela iremos debater o tema *Como associar esportes eletrônicos e atividade física?*

Comunico que esta mesa-redonda está sendo transmitida ao vivo pelo portal e pelo canal no Youtube da Câmara dos Deputados.

Agradeço a todos os convidados a presença e também a quem nos acompanha pela transmissão ao vivo.

Antes de iniciar o debate, esclareço que os debatedores terão 5 minutos para responder à pergunta tema desta mesa-redonda: como associar esportes eletrônicos e atividade física?

Os presentes aqui no plenário também poderão participar e responder a essa mesma pergunta, acessando o QRCode disponível no telão ao lado. Quem nos acompanha pela Internet também pode participar por meio do formulário disponível na descrição do evento, abaixo do vídeo. As principais respostas serão lidas no decorrer deste debate.

A ordem das falas será feita por sorteio no decorrer do debate. O primeiro sorteado é o Sr. Irã Cândido Teles da Silva, Presidente da Federação Alagoana de Esportes Colegiais — FAEC.

Sr. Irã, o senhor tem 5 minutos para a sua manifestação.

**O SR. IRÃ CANDIDO TELES DA SILVA** - Bom dia a todas e a todos.

Para mim, é uma grande honra fazer parte deste momento ímpar do esporte brasileiro. Meu nome é Irã Cândido. Sou um homem de 47 anos, cabelos grisalhos e curtos, pele parda. Estou vestindo um terno preto, gravata vermelha e uma camisa branca.

Hoje, estou como Presidente da Federação Alagoana de Esportes Colegiais. Fui atleta de judô minha vida inteira. Tive a grande sorte de galgar minha carreira, diferentemente de outros atletas, dentro do ambiente educacional. Então, fui atleta no ambiente escolar e, depois, no ambiente universitário, do qual faço parte. Hoje, coordeno inclusive o judô tanto na CBDE quanto na CBDU.

Então, estar aqui hoje é uma grande honra. Quero agradecer a todos aqui e parabenizar o nosso ídolo e Deputado Luiz Lima pela forma como vem conduzindo os trabalhos na Casa. Este é um momento ímpar, um momento único. Para quem está participando dele é realmente uma grande honra.

Falar sobre tecnologias e sobre pessoas nos remete ao ambiente educacional. Remontamos até ao que conversamos um pouquinho ontem, em uma das mesas-redondas do fórum.

Nós acreditamos que o ambiente educacional seja o melhor local para a semente do esporte germinar, porque a escola é, por excelência, um local preparado e que tem compromisso com o desenvolvimento do ser humano. Ela já tem esse condão. Por isso, se o esporte é desenvolvido no ambiente educacional, encontra esse compromisso natural da escola e da faculdade com essa questão.

Ontem, até se disse: “*Mas os clubes vão ficar de fora?*” Não. Eu acredito que, pensando em políticas públicas, nós podemos pensar que, para cada escola que exista ou que venha a ser criada, um dos requisitos seja o de que ela tenha um equipamento esportivo ou um convênio ou uma parceria com algum clube, para que venha suprir essa lacuna, caso ela exista.

Nós sabemos que, hoje, a tecnologia está em todos os lugares. Hoje, existe a educação "gamificada", em que se aprende inglês, francês, espanhol, por aplicativos, utilizando jogos. Isso é uma realidade.

Temos inclusive a visão de que os jogos, os esportes eletrônicos, são mais inclusivos, por exemplo, para a pessoa com deficiência, do que os esportes convencionais. Percebemos neles muito mais a questão da inclusão. Há estudos sobre esse tema, inclusive, da Universidade Federal de Goiás, e eu me debrucei sobre alguns desses estudos esta semana. Os esportes eletrônicos são muito mais inclusivos porque derrubam algumas barreiras.

Quando falamos em inclusão, falamos em dois pontos importantes: independência e autonomia. Nos jogos eletrônicos, consegue-se aduzir isso, derrubando barreiras atitudinais e barreiras de edificações. E, às vezes, no esporte convencional, ficamos mais distantes de conseguir atingir o que nós chamamos de desenho universal. Nos jogos, conseguimos fazer isso.

Hoje, na educação física escolar, por exemplo, nós temos esportes, jogos e brincadeiras que são apresentadas, em que o aluno vai precisar desenvolver habilidades motoras, bem como vai desenvolver a parte psíquica. Ele vai ter que ter atenção, tomar de decisão, montar estratégias e ter raciocínio lógico e rápido.

Quando se vai para o mundo dos esportes eletrônicos, observam-se as mesmas qualidades. Você tem que ter raciocínio lógico, rápido e tem que montar estratégias. E observamos, às vezes, uma visão muito preconceituosa acerca dos jogos eletrônicos, porque existe a questão de estar ligado ou não aos exercícios físicos. Quem está praticando esportes eletrônicos também pode ser comparado nessa discussão, por exemplo, a quem joga xadrez. Por que só quem está participando dos jogos eletrônicos vai ser colocado nesta pauta?

Há outras coisas também, como já vínhamos conversando antes aqui, como a própria leitura. Às vezes, você lê bastante e não está praticando nenhum exercício físico. Então, primeiro, temos que quebrar esse paradigma entre o esporte eletrônico e a questão dos exercícios físicos, porque acreditamos que, entre o veneno e o remédio, a dose é que vai dizer o que é um ou que é outro.

Eu fico à disposição para explicar qualquer fala.

Muito obrigado pela oportunidade. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado pela contribuição, Sr. Irã.

Vamos sortear o próximo nome. (*Pausa.*)

Muito bem, Deputado Prof. Paulo Fernando. Anuncie o próximo orador agora.

**O SR. PROF. PAULO FERNANDO** (Bloco/REPUBLICANOS - DF) - O próximo orador é o Sr. David Leonardo da Silva de Andrade Teixeira, representante da Secretaria de Esporte do DF. Vão dizer que é combinado.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - O Deputado Prof. Paulo Fernando é do DF.

**O SR. PROF. PAULO FERNANDO** (Bloco/REPUBLICANOS - DF) - O Secretário de Esporte do Distrito Federal é o Deputado Júlio Cesar Ribeiro, titular nesta Casa e do qual eu sou suplente. Então estamos em casa.

**O SR. DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA** - Primeiro, bom dia a todos.

Agradeço à Comissão o convite feito à Secretaria de Esporte, em nome do Deputado e Secretário Júlio Cesar Ribeiro.

Eu me chamo David, sou professor de educação física, servidor de carreira da Secretaria de Educação, tive uma passagem pela Secretaria de Ciência e Tecnologia e hoje estou nomeado como Diretor de Games e Esportes na Secretaria de Esporte e Lazer.

Na fala de hoje, trarei pouco do que eu tenho feito, mas muito do que eu acredito que pode ser feito nessa associação entre a atividade física e o esporte eletrônico, ou entre o exercício físico e o esporte eletrônico.

Assim como o Irã, que acabou de falar, eu sou um professor de educação física de escola pública. Comecei o meu trabalho com esporte eletrônico lá. E lá eu já via a necessidade dessa associação. Eu sempre vi essa necessidade, porque eu sempre tive uma luta contra o peso, muito ansioso, e sempre gostei dos esportes eletrônicos. Gostava dos esportes, mas muito mais dos esportes individuais: artes marciais, natação.

A verdade mesmo é a seguinte: eu acho que a melhor forma de trazeremos essa questão associada dentro das escolas se dá a partir dos professores, das professoras e dos profissionais de educação física. Por quê? Porque, quando falamos de jogo eletrônico, sabemos que ele tem uma predisposição, é evidente, assim como outras modalidades esportivas, a lesão por esforço repetitivo. Então, se em modalidades como vôlei, futebol e basquete há preparo físico para dirimir ou para reduzir esse impacto negativo da atividade que leva a lesão por aquele esforço e para melhorar aquela habilidade técnica, no esporte eletrônico isso também ocorre. É claro que, quando se olha para o esporte eletrônico, é muito mais fácil se trazer o olhar de um paradigma que estigmatiza o esporte eletrônico ou o jogo eletrônico, trazendo-se o olhar sobre o sedentarismo: "*Nossa! Você vai ficar viciado*". Isso, muitas vezes, ocorre por falta de conhecimento acerca do mundo dos *games* e dos *e-sports*.

Quando estamos praticando esporte eletrônico, principalmente no alto rendimento, há necessidade de tempo de reação extremamente refinado, tal qual um atleta de natação precisa para dar o salto e mergulhar no momento do tiro, por exemplo, da largada, assim como em outras modalidades. No esporte eletrônico, da mesma forma, é preciso ter esse tempo de reação refinado e é preciso serem trabalhadas também questões relacionadas, por exemplo, à coordenação visomotora e à coordenação motora fina também.

Então, é necessário principalmente que olhemos para o esporte eletrônico sem essa carga e esse estigma do preconceito, que olhemos para ele como uma possibilidade de inclusão, como uma possibilidade de socialização. Foi esse o trabalho em escola pública que comecei a fazer, verificando alunos que não tinham potencial desenvolvido ou que, porventura, democraticamente não queriam desenvolver determinado potencial, para que pudessem fruir a sua potencialidade e a sua personalidade e ser agraciados com a possibilidade de interagir com seus colegas de sala e de escola a partir dos jogos eletrônicos.

Para além disso, eu trago o seguinte: os jogos eletrônicos hoje são conteúdo curricular nacional de educação física, segundo a Base Nacional Comum Curricular, conteúdo do sexto e do sétimo anos do ensino fundamental, os anos finais do ensino fundamental. Aqui no Distrito Federal e na maior parte do Brasil há uma adaptação dos currículos para ficarem em harmonia com está estipulado nacionalmente.

Aqui, o Currículo em Movimento do Distrito Federal, em 2018, foi revisitado, e colocaram também os jogos eletrônicos dentro do conteúdo curricular de educação física, neste momento, no sétimo ano. Lá também há a questão da relação do mundo digital com o sedentarismo.

É necessário que o professor, a professora e os profissionais de educação física, cada vez mais, tomem parte desse universo para que eles possam agir, não no sentido de apenas combater o que é negativo, mas também no sentido de promover o que é positivo para os estudantes.

Nesse sentido, aqui no Distrito Federal temos, por exemplo, os Centros de Iniciação Desportiva. E já estamos trilhando o caminho para criar o primeiro Centro de Iniciação Desportiva de Esportes Eletrônicos.

No momento em que eu fiz a solicitação para organizarmos isso no contexto da política pública, coloquei lá que seria necessário que isso fosse conduzido por profissionais de educação física. Por quê? Porque parte do conteúdo curricular de educação física também é a saúde do estudante, não a saúde física, mas a saúde tal qual a OMS preconiza: o estado de equilíbrio dinâmico do completo bem-estar físico, mental e social. Nesse sentido, o profissional da educação física trata de questões fisiológicas, de coordenação motora e de posturas dentro do universo do esporte eletrônico.

Assim termino a minha fala.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Sr. David Leonardo, da Secretaria de Esporte do Distrito Federal.

Já sorteamos o próximo nome, que está nas mãos do nosso querido Presidente da Comissão do Esporte, o Deputado Luiz Lima.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Sra. Cacilda do Amaral, Vice-Presidente da Associação Brasileira de Gestão do Esporte — ABRAGESP. Por favor, Cacilda, fique à vontade.

**A SRA. CACILDA MENDES DOS SANTOS AMARAL** - Bom dia.

Primeiramente, irei me apresentar. Eu sou uma mulher branca de cabelos e olhos castanhos, com cabelos na altura do pescoço, e estou vestindo um vestido cinza.

É uma satisfação estar nesta Casa representando a Associação Brasileira de Gestão do Esporte — ABRAGESP. Sou, hoje, docente em dedicação exclusiva da Universidade Estadual de Campinas, na Faculdade de Ciências Aplicadas, no curso de Ciência do Esporte.

Nós da ABRAGESP já temos como certo essa indústria do esporte, pois ela está dada, ela existe. Nós nos debruçamos sobre isso e questionamos como a área acadêmica — e aí trazemos a academia para pensar os esportes eletrônicos — vai responder a esse fenômeno, que, como o esporte, também é um fenômeno sociocultural.

Os primeiros estudos na área surgiram a partir de 2006. E, a partir de 2016, vimos que houve um impulsionamento da área acadêmica para o tema, e ela passou a se debruçar sobre essa temática, especialmente a área de comunicação, mas também a área de ciência do esporte. Por isso, a educação física e a ciência do esporte têm que estar atentos a essa área.

Respondendo à pergunta da mesa-redonda, quero dizer que, inicialmente, os jogos eletrônicos, obviamente, são passíveis de emular o ato de determinada prática corporal ou prática esportiva. Estamos falando de uma sociedade ainda, infelizmente, majoritariamente sedentária. Por isso, a associação a quaisquer fenômenos que possam vir a nos auxiliar nessa briga contra o sedentarismo será sempre bem-vinda.

Além disso, o esporte tradicional, *a priori*, também é um jogo.

A partir, então, desse entendimento, o fenômeno jogo é passível de gestão didática, metodológica e pedagógica, com intermediação de professores de educação física, como o próprio Prof. David aqui já salientou. Entendemos que ele pode ser um ambiente muito importante de aprendizagem e de espaço formativo, mas com essa ênfase dada pelo Prof. David, com a mediação de um professor ou de uma professora da área de educação física.

Algumas pesquisas que nós vimos desenvolvendo na UNICAMP trazem evidências concretas de que os esportes eletrônicos são dignos de tratamento pedagógico, consonante com as tendências da pedagogia do esporte. O entendimento, por exemplo, de tática, estratégia e invasão é passível de se emular num jogo eletrônico. Então, também se coloca como um espaço de aprendizagem e didática metodológica na área de pedagogia do esporte.

É também uma ferramenta para integração e socialização. E aí trago até uma experiência pessoal em sala de aula. Nas aulas de lazer, trabalhando conteúdo virtual, que é um conteúdo do lazer também, os *e-sports* podem ser trazidos para a sala de aula, e pode-se verificar como eles funcionam nesse sentido de integração e de socialização.

Eles podem ser ainda ferramenta de democratização do esporte, como se dá o acesso até o esporte. Acho que nós entendemos os esportes eletrônicos como um espaço para proporcionarmos isso tanto internacionalmente quanto nacionalmente. Já há estudos que se debruçam, por exemplo, sobre a participação feminina nos *e-sports*, como essa participação se dá, a inclusão de pessoas com deficiência. Então, nós entendemos que os *e-sports* vêm para nos auxiliar nesse sentido também.

O impacto social do esporte eletrônico é algo que talvez ainda levemos um tempo para compreender. Por conta de o fenômeno ser recente, no tempo de ciência, como falamos, a academia pode levar um tempo para entender como será esse impacto, para entender como vai se dar esse impacto. Contudo, nós da associação brasileira já sentimos esse impacto. Nos nossos congressos, essa temática já vem sendo debatida, já vem sendo estudada. Então, vemos que essa área vai, cada vez mais, se consolidar também na área acadêmica.

Assim eu encerro a minha fala.

Muito obrigada. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Dra. Cacilda.

Passamos agora a palavra para a Sra. Lyana Virgínia Thédiga de Miranda, professora doutora associada do Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte — CBCE.

**A SRA. LYANA VIRGÍNIA THÉDIGA DE MIRANDA** - Bom dia.

Eu estou bem feliz de estar participando desta Mesa e mais feliz ainda de estar trazendo o Colégio Brasileiro Ciências do Esporte — CBCE para este debate, trazendo a academia. Fiquei muito feliz também por falar logo após a Cacilda, porque a nossa fala acaba sendo bem alinhada, em relação à presença da academia.

O Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte é essa entidade científica bem representativa no Brasil em relação a esporte, atividade física, cultura de movimento. E com a sua função de sistematizar o conhecimento, eu acho que nós temos muito a agregar a este debate neste primeiro fórum, que é bem importante, e que eu espero que se perpetue muito, com essa relação.

Assim como a Cacilda também disse, e até o próprio Irã trouxe, já temos alguma pesquisa, sim. Apesar de esse tempo da universidade ser diferente, já temos pesquisas que se debruçam principalmente sobre os jogos eletrônicos.

E como a Profa. Cassia Damiani disse ontem, aqui nós vamos falar sempre por outras pessoas, e eu falo como nós também, porque estou falando em nome de um grupo de trabalho que existe há 25 anos lá no CBCE, que é o Grupo de Trabalho, Esporte e Mídia. Então, há 25 anos já vimos debatendo essa relação, que é muito fecunda, que é muito importante, do esporte com mídias, tecnologias e agora esportes eletrônicos, que é mais emergente, mais nova.

Então, principalmente, esta fala é construída com outros dois pesquisadores, o Prof. Alan da Costa, da Universidade de Pernambuco, e o Prof. Gilson Cruz, da Universidade Federal do Oeste do Pará, que são especialistas no nosso grupo, que me ajudaram muito nessa construção.

Para trazer esta fala e para tentar pensar, mais do que responder a essa pergunta, acho que podemos pensar que, claro, a relação entre a atividade física e os esportes eletrônicos não é óbvia, por isso é muito importante nós debatermos aqui. E também não é fácil trazer essa relação ainda tão instável ali.

Mas a pergunta traz em si um pressuposto que eu acho bem interessante, que eu acho que compartilhamos aqui, de que o esporte eletrônico é um esporte. E ele traz em si muitas dimensões do esporte. Por exemplo: a dimensão da educação está aí, e meus colegas falaram muito bem sobre isso; a dimensão do rendimento, do alto rendimento, também está presente; a dimensão do lazer e a dimensão do espetáculo. E essa aí é muito maior, a dimensão do espetáculo. São dimensões do esporte.

Então, se entendemos o esporte eletrônico como um esporte, estamos entendendo a sua prática como uma prática esportiva. E aí é bem interessante, porque essa prática esportiva está situada e atravessa os três níveis, que a Lei Geral do Esporte, a Lei nº 14.597, de 2023, tem que trazer. São os níveis da formação esportiva, da excelência esportiva e do esporte para toda a vida. O esporte eletrônico atravessa os três níveis.

Para pensarmos como é que podemos responder, eu não vou trazer respostas, mas eu quero trazer algumas perguntas para pensarmos juntos. E eu até coloquei aqui, também em linha com o que o David e a Cacilda falaram, que a primeira tem a ver com a construção do conhecimento. Estamos falando de esporte — o *e-sport* é o esporte. E as pesquisas já mostram que existe ali, nessa relação com mídias, tecnologias, uma experiência que é sensorial, que é motriz, que é expressiva, e que precisa ser considerada na construção do conhecimento. Estamos falando, então, de educação. E aí a pergunta: como se dá, ou como pode se dar a construção de conhecimento de crianças e jovens nessa relação com os esportes eletrônicos? Eu também trago como é que essa é uma construção que tem que ser interinstitucional, múltipla. Eu estou falando de esportes e estou falando de educação. Então, como é que acontece isso? Precisamos investigar melhor, e precisamos de pesquisa para isso.

E aí também, como é que podemos — o Prof. David e a Profa. Cacilda falaram da formação de professores — pensar junto com a indústria nacional de *games* a produção de material didático, por exemplo, para colocar e para pensar o *e-sport* na escola, o esporte eletrônico na escola? Isso é importante.

Bom, eu tenho duas perguntas mais, que eu queria trazer para pensar com vocês.

Nós falamos da educação, falamos da constituição de conhecimento e, num outro ponto, temos como é que podemos enfrentar as desigualdades de acesso. Estamos falando de um esporte que precisa de muitos equipamentos e que também traz em si muitas desigualdades. Estamos falando não só de uma Internet muito boa, mas de um teclado muito bom. Então, precisamos de equipamentos bons de ponta a ponta.

E aí, mais uma vez, temos que pensar junto com a indústria, a academia e a indústria. É bem importante pensar pesquisas juntas. Aí estamos falando de infraestrutura, estamos falando de comunicação, e também estamos falando de educação, então olha como elas se integram.

E mais um caminho que a pesquisa pode ajudar a pensar, nessa relação atividade física e esportes eletrônicos, é a própria definição de atividade física que estamos entendendo aí. Que tipo de atividade física é essa? Qual é essa atividade física? Talvez tenhamos que construir um conceito para isso. E aí, mais uma vez, a pesquisa é bem importante.

Então, estamos falando de uma atividade física e de uma saúde que está embutida nisso, que não é só corporal, não é só relacionada à saúde física, mas também à saúde mental. E aí estamos incluindo nesse pacote que envolve comunicação, infraestrutura e educação, o campo da saúde. Então, toda essa relação, todo esse entrelaçamento pode ser debatido e deve ser debatido em uma comunhão, um esforço coletivo de várias instituições, entre elas, a academia.

O Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, não só pelo GTT Esporte e Mídia, mas por todos os outros GTTs que existem, coloca-se à disposição. E eu gostaria muito, eu conversava com os colegas que eu gostaria muito de sair daqui, quem sabe, com um grupo de trabalho formado, interinstitucional, bem interessante, para pensarmos essa resposta.

*(Intervenção fora do microfone.) (Risos.)*

**A SRA. LYANA VIRGÍNIA THÉDIGA DE MIRANDA** - É. Pensar juntos essa resposta.

Bom, eu acho que é isso. Já passei muito do tempo. Para uma acadêmica, falar 5 minutos é bem difícil.

Mas fico bem feliz, mais uma vez, de estar aqui, e espero estar nas próximas vezes, não só eu, como qualquer representante do CBCE, para pensar, então, mais perguntas e mais respostas.

Obrigada. *(Palmas.)*

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Profa. Lyana, muito obrigado pela sua participação e de todos aqui.

Primeiro, eu gostaria de parabenizar o Deputado Icaro de Valmir. Se vocês não sabem, é o Deputado mais novo desta legislatura, entre os 513. Foi eleito com 21 anos de idade. É de Sergipe. E ninguém melhor do que ele, que é amante do esporte eletrônico, para presidir a Subcomissão. Ele é muito comunicativo, tem uma habilidade que deve ter herdado do seu pai, que foi Prefeito de Itabaiana, em Sergipe, e tem um relacionamento muito bom nesta Casa. Então, é uma pessoa ótima para ajudar nos esportes eletrônicos.

O Deputado Prof. Paulo Fernando...

*(Intervenção fora do microfone.)*

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Não, o que é isso? Não é, não! A Deputada Benedita está presidindo agora. A Deputada Benedita está com 82 anos.

Apesar de não convergirmos politicamente, eu gosto muito da Deputada Benedita, e ela também gosta muito de mim. Nós nos damos muito bem. Mas é um exemplo, sabia? Está firme, muito bem.

E o professor, Deputado Federal Roberto Monteiro, do Rio de Janeiro, aqui do meu lado, em primeiro mandato, é muito participante.

Lyana, eu ouvi todos aqui, mas me chamou muito a atenção uma observação que você fez, e essa observação foi muito feliz, é muito assertiva, uma comunicação muito fácil com o cidadão, para fazer com que definitivamente se entenda o esporte eletrônico como esporte. Você falou que o esporte eletrônico é educação, que todos os esportes devem ser tratados como pilares da educação.

Você falou, professora...Não vou chamá-la de senhora, não, porque você é muito nova. Pode ser, Profa. Lyana? *(Risos.)*

Você falou, Profa. Lyana, de alto rendimento, que o esporte eletrônico é de alto rendimento. E o alto rendimento envolve a preparação física, a psicologia, a nutrição, a tecnologia, a fisioterapia, todas as avaliações que um atleta, diria, de esporte convencional deve fazer. É lazer. A natação, o futebol, o basquete também são lazer e devem ser encarados como lazer perante até a sua própria ludicidade, desde o ensinamento até o alto rendimento. E é um espetáculo.

É claro que a sociedade tem dificuldade em assimilar novidades, mas os mais jovens, como o Deputado Icaro, por exemplo, têm uma assimilação mais fácil do que a que está ocorrendo na sociedade. E também temos que respeitar essas pessoas que têm dificuldade em enxergar isso, porque cada um tem o seu tempo, tem a sua história. Até no futebol, para mudar o lateral, que hoje é cobrado com a mão, há um lado, uma vertente para que seja cobrado com o pé, para dar mais dinamismo, para haver um lançamento, mas até hoje não conseguiram essa mudança.

Essa sua observação de educação, alto rendimento, lazer e espetáculo eu anotei aqui porque, para mim, foi muito oportuna na facilidade de se comunicar com a sociedade, para não haver mais dúvida de que realmente o esporte eletrônico é esporte e é atividade física.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Meus parabéns, Deputado Luiz Lima e também Dra. Lyana!

Para continuar com o nosso fórum, tem a palavra agora o Sr. Rafael Marcondes, Presidente da Associação Brasileira de Fantasy Sports.

**O SR. RAFAEL MARCONDES** - Bom dia a todos.

Queria, inicialmente, agradecer o convite feito por esta Casa para eu retornar aqui mais uma vez e poder contribuir com o debate, e o faço nas pessoas dos Deputados aqui presentes, Deputado Icaro, Deputado Luiz Lima e Deputado Prof. Paulo. Acho que o tema e o momento são muito oportunos.

Eu gosto muito de dados. Acho que eles enriquecem as pesquisas e sempre têm muito a contribuir para o debate, até para podermos fundamentar melhor as posições. Tenho dois dados que quando recebi o convite me chamaram a atenção e acho que vale a pena trazê-los aqui para a Casa.

O primeiro deles é de uma pesquisa realizada aqui no Brasil para ver quem se identifica como *gamer*, o público. O que se apurou com relação a isso, basicamente, foi o seguinte: das pessoas que se identificam como *gamer* — e o critério utilizado foi ter uma atividade de 7 horas ou mais por semana, ou seja, não necessariamente num nível profissional —, 64% praticam atividade física, e praticam quatro vezes ou mais por semana. Então, esse é um primeiro indicativo para mostrarmos que já existe um vínculo entre a atividade física e o esporte eletrônico. Por quê? Falamos: "*É um percentual muito alto*". E aí pensamos: "*O que talvez leve a ser tão grande esse percentual de pessoas que praticam jogo eletrônico e buscam atividade física?*" Isso vai muito na linha do que o David e do que os meus colegas que me antecederam trouxeram no sentido de que isso gera um aprimoramento para o profissional, para a pessoa.

Outro dado que eu tenho, bastante interessante, é da King's College, de Londres. Eles pegaram um grupo de 77 profissionais ou, vamos dizer assim, praticantes de atividades eminentemente mentais. Pegaram jogadores de xadrez, de *mahjong*, que é uma atividade muito disseminada no Oriente, e de *e-sports*. A conclusão desse estudo bastante interessante foi a de que, depois de 4 meses, essas pessoas, que eram sedentárias e depois foram submetidas a uma rotina constante de preparação física, tiveram uma evolução em algumas habilidades. E aqui eu vou compartilhar com vocês os resultados. Houve, em média, um aumento de 10% na função cognitiva; 9% na resolução de problemas; 12% na memória de curto prazo; e 33% na capacidade de foco e concentração. Então, quando vemos esses resultados, fica muito evidente que o mundo digital não busca uma segregação do mundo físico, da atividade física. Esses são dois mundos que trabalham de forma intensa e são altamente conectados.

Então eu trouxe esses dados aqui para gerar uma reflexão para nós, uma reflexão inicial.

Na linha do que disse a Profa. Lyana, que me antecedeu aqui, acho que valem algumas provocações quando pensamos em termos do esporte. Qual é o propósito do esporte? Se formos olhar a Carta Olímpica, ela fala em quê? Em reunir pessoas. Muito mais do que, é óbvio, a competitividade, que é relevante, o propósito por detrás do esporte é a inclusão. E aí, quando olhamos para o mundo digital, ele oferece uma possibilidade muito ampla de inclusão, seja para pessoas que têm algum tipo de deficiência, seja para que homens e mulheres compitam muitas vezes em pé de igualdade, seja para superar a questão etária, que por vezes se torna menos relevante ou até não relevante, porque a habilidade vai distinguir os profissionais que estão ali. Então, o que buscamos com o esporte? É incluir? Se esse é o papel, por que deixar o esporte eletrônico de lado?

E trago um último ponto de reflexão aqui. Quando pensamos no esporte, obviamente o atleta é o protagonista, mas o esporte é algo mais amplo. Ele envolve uma série de pessoas nesse contexto. O treinador, por exemplo, tem um papel super-relevante. Então, como trazer para dentro desse ecossistema não só o profissional que atua no dia a dia, mas também toda essa estrutura que está em volta e viabiliza a atividade esportiva, seja ela eletrônica ou virtual?

Essas são as minhas considerações iniciais.

Eu agradeço pelo tempo concedido. Muito obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Dr. Rafael Marcondes.

Pedimos agora ao nosso querido Deputado Roberto Monteiro que sorteie o próximo nome.

**O SR. ROBERTO MONTEIRO PAI** (PL - RJ) - Antes de citar, eu quero, de antemão, parabenizar cada um de vocês. Estar aqui não é uma missão fácil. Por mais do lado que se possa estar, não é fácil chegar. Para nós que somos Parlamentares e saímos dos nossos anexos, chegar aqui não é fácil; imagino para vocês. Há investimento, precisa-se acordar de madrugada, preparar a roupa, ir ao espelho para ver se a roupa vai-lhe cair bem, para estar ao lado desta celebridade e dos demais. Então, parabéns!

Sempre digo que primeiramente a honra é para Deus, a glória e o louvor.

Apresento-me: eu sou o pai de Gabriel Monteiro.

Parabéns a esta Mesa. Parabéns ao Deputado Luiz Lima, que é meu colega de Estado.

Há uma coisa que é muito comum na política nacional, municipal, estadual ou federal. Em grande parte, eles se olham como concorrentes, como se fosse uma competição. Não, o povo é o nosso patrão. Nós estamos aqui para servir vocês, e o que vocês fazem é trazer massa de milhões de pessoas. Há um ditado que diz: "*Cabeça vazia, oficina do diabo*". Aqui é preenchimento de vazios de cabeça eletronicamente, com desenvolvimento da inteligência.

Nobre Pedro Pontes, Gerente de Marketing e Comunicação da Confederação Brasileira do Desporto Universitário — CBDU, é com você agora. Passei-lhe a bola.

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Obrigado. Bom dia a todos.

Para me apresentar para quem não pode me ver, eu sou um homem branco, de cabelos curtos e de barba curta e uso óculos.

É legal ver que todo mundo aqui que já falou, de certa forma, tem um pouco do meu discurso do esporte universitário. Não há como falar sobre esporte universitário e não falar sobre esportes eletrônicos, primeiro, porque há um público ali de 18 a 25 anos. Então, é aquela pessoa que, de um tempo para cá, facilitou e ajudou a dar o *boom* nos esportes eletrônicos. A CBDU já tem isso no nosso programa esportivo desde 2016. Começou de forma mais discreta com o futebol eletrônico. No ano seguinte, já conseguimos colocar o LOL, e agora há seis franquias como modalidades esportivas no nosso programa. O esporte eletrônico, de certa forma, para nós, é também algo que pode quebrar barreiras geográficas. Apesar de haver eventos físicos nos esportes eletrônicos, fazemos uma fase *on-line*, que dura em torno de 30 dias preparatórios. Então, conseguimos atingir um público muito grande nacional. A pessoa não precisa se deslocar e investir em passagem aérea e em hospedagem. Sabemos que isso é um problema, é uma limitação, às vezes, para as instituições de ensino superior. Conseguimos atingir muitas pessoas na fase *on-line* e depois levamos os campeões para fase presencial, porque também é importante que eles estejam conosco, assim como em qualquer outra modalidade.

É aquilo que eu falo: quanto mais modalidades há no programa esportivo, mais opções e mais bolsas de estudos são geradas. Então, o crescimento do esporte eletrônico nos traz muito isso. Um exemplo que eu gosto de dar é o da pentacampeã no feminino de Clash Royale, que é do Amazonas. Se pararmos para ver os esportes de quadra, dificilmente, o Amazonas vai ser campeão ou vai estar no pódio da primeira divisão. Os JUBs têm três divisões, mas na primeira divisão dificilmente ele está, porque não há investimento de estrutura. Para o esporte eletrônico, sabemos que precisa haver alguns equipamentos um pouco mais caros, só que, para uma faculdade — que já tem uma estrutura de Internet e de computador —, é mais fácil colocar no seu programa esportivo e incentivar que os alunos participem e pratiquem.

O *boom* que a CBDU teve de esporte eletrônico foi com a pandemia. Se pegarmos os números de rede social da CBDU, há 1,2 milhão de seguidores. Desse número, 1 milhão está no TikTok, que é exatamente a galera que veio do esporte eletrônico, que é esse público jovem. Pegamos uma fatia que tem entre 15 e 17 anos, mas que já conhece a CBDU e é quem nós queremos que esteja na faculdade daqui a 2 anos ou 3 anos. Então, é um investimento contínuo nosso.

Temos procurado, cada vez mais, trazer a ideia de espetáculo, que a Lyana trouxe, porque é muito visual. Então, montamos a arena, o que é muito bom para associar e agregar marcas para investir e para estar próximo. Na nossa divisão de programas, há os esportes coletivos e individuais e há os esportes da mente. Então, o esporte eletrônico está dentro do esporte da mente, assim como o xadrez, assim como a modalidade do acadêmico. São disputas de pesquisas científicas. Essa modalidade é tão grande como qualquer outra modalidade coletiva ou individual tradicional.

Para nós, é muito legal isso, porque movimenta muito o nosso evento. Há muitos atletas, e nós conseguimos sempre fazer com que as faculdades possam participar mais vezes de mais competições. Assim, não dependemos de a faculdade ter uma quadra, uma estrutura de um ginásio muito grande. Ela pode só ali na sala de informática, digamos, colocar uma aula ou um treinamento.

É treinamento mental. É muito foco. Então, o atleta treina tanto quanto em qualquer outra modalidade. O treinamento é tempo. É você dedicar o seu tempo para alguma coisa, é você conciliar com o seu estudo. Os atletas dos *e-sports* são sempre muito bons na faculdade. Eles têm desempenhos acadêmicos sempre muito bons, porque são pessoas que estudam muito. Não é só: "*Consegui a bolsa porque eu jogo bem*". São pessoas que já vêm de uma base um pouco mais acadêmica.

Para nós, então, é incrível. É óbvio que há coisas a se melhorar, a acertar, a aproximar mais de quem tem mais *expertise* do que nós. Contudo, é algo que a CBDU já colocou no programa esportivo e de que não abre mão. Foi, basicamente, a modalidade que nos segurou na pandemia e no pós-pandemia, para fazer com que o esporte universitário não parasse. Agora é algo em que nós não voltamos atrás. É cada vez investindo mais, trazendo mais franquias, fazendo parcerias, para que haja mais modalidades, mais atletas e mais bolsas de estudo.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Dr. Pedro Pontes.

Por favor, Deputado Luiz Lima, veja quem é o próximo sorteado.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Pedro, deixe-me só fazer uma pergunta.

Hoje a Confederação Brasileira do Desporto Universitário tem o esporte eletrônico dentro do seu escopo...

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Dentro dos JUBs.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - ...dos JUBs?

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Exatamente.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Há quanto tempo, Pedro?



**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Desde 2016. Só que, em 2016, era uma modalidade só: o futebol eletrônico. No ano seguinte, incluímos o LOL. Agora, depois deste pós-pandemia, são seis modalidades, que são nessas franquias: LOL, Clash Royale, Valorant, Free Fire, CS, GO e futebol eletrônico. Então, isso conta como uma modalidade. A pontuação do *ranking* para a instituição de ensino é a mesma.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - E eles têm as suas inscrições pelos Estados que estão representando, mas eles têm uma filiação universitária?

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Exatamente.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Aquelas 18 mil a 19 mil bolsas de que você falou...

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Estão incluídas.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Existem hoje atletas do esporte eletrônico com bolsas em faculdade privada?

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Sim.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Que bom!

**O SR. PEDRO GUILHERME PONTES DE MOURA** - Inclusive, é até o que o Rafael comentou. Há atletas que eram de modalidades já tradicionais, como futebol, futsal, futebol 7, que saíram e migraram para o futebol eletrônico. Vemos muitas meninas do futsal indo jogar o futebol eletrônico. Isso é bem legal, porque a pessoa vê que ela tem um desempenho melhor ali, por alguma questão individual, mas não se perde aquele atleta e aquela bolsa de estudo, ela consegue garantir seu estudo por meio de outra modalidade que seja do esporte eletrônico.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Foi sorteado o nome de Thiago Lima (Takeshi). Como ele não está presente, vamos passar para o próximo sorteado.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Sr. Roberto Jerônimo dos Santos Silva, Conselheiro Federal do Conselho Federal de Educação Física — CONFEEF.

Por favor, Sr. Roberto.

**O SR. ROBERTO JERÔNIMO DOS SANTOS SILVA** - Bom dia a todos.

Quero iniciar parabenizando a Mesa pelo fórum.

Eu sou professor do DEF da Universidade Federal de Sergipe, então somos conterrâneos.

Esta discussão já vem há algum tempo, em alguns fóruns de profissionais da educação física, justamente a partir de dois vieses. O primeiro é a situação que há no mundo, hoje, de pandemia de obesidade e sedentarismo, principalmente pós-pandemia da COVID. E o segundo, a possibilidade de inclusão, participação e inserção da população no esporte. Há várias pesquisas mostrando que, a partir da relação inicial do sujeito com o *e-sport*, ele tem migrado também para a prática esportiva.

No que se refere às pesquisas, há muitas pesquisas feitas em todo o mundo, no Brasil também, mostrando não só os malefícios do excesso de trabalho — isso vai acontecer sempre —, como também a importância da presença profissional e da prática regular de exercício físico e atividade física para esses grupos. Aqui o Rafael colocou uma série de elementos, mas há vários estudos mostrando isso, ao redor do mundo. A China tem lá um caminhão de estudos porque eles estão à frente da prática esportiva de *games*. Em seguida, vêm os Estados Unidos. E o Brasil é o terceiro país que mais pratica os *games* eletrônicos, os *e-sports* no mundo.

Considerando o que já foi dito, percebemos o seguinte: há uma relação com a saúde, tanto a necessidade de melhorar o quadro de saúde desse pessoal, dos atletas, como também a preocupação com a sua condição de saúde; nós temos a questão da educação, a inserção do adolescente e da criança nesse meio que vai acontecer, porque, segundo a pesquisa brasileira de *games*, toda inserção se inicia pelo *smartphone* hoje, inclusive equiparando a questão dos gêneros; a questão do rendimento, aqui a Profa. Lyana colocou isso, que é muito forte — a partir do momento em que há uma competição vai haver o rendimento, e aí, todas as suas relações a partir disso —; a questão do lazer, que, de certa forma, é a porta de entrada; a questão do espetáculo, por ser competição, e o Pedro colocou isso há pouco; e uma questão interessante também, em que não tocamos ainda, a questão da gestão.

Esses elementos que o David colocou, até por estar vivenciando isso também, a questão da gestão, vão permear e permeiam atualmente o *e-sport*. Mas aí a Profa. Lyana traz o seguinte: e o acesso? Nós não temos um levantamento, pelo menos eu não encontrei, que mostre qual a comparação socioeconômica entre os praticantes de *e-sports* e os de outras modalidades. Eu não encontrei esse tipo de levantamento. Considerando política pública para uma escola pública — eu estive nesse

espaço por mais de 13 anos —, vemos que, se não houver uma política adequada de suporte, renovação de equipamentos e acompanhamento dos adolescentes, não vamos avançar muito.

Eu vejo que é possível a prática de atividades físicas, exercício físico, para o grupo de *e-sports*. É possível. Os benefícios estão relatados na literatura há 50 anos. O levantamento das lesões causadas pela prática excessiva não dos *e-sports*, mas do trabalho sentado, à frente do computador, do *smartphone*, também é bem relatado. Vários estudos mostram quais são os problemas associados a isso. Por outro lado, esses mesmos estudos que mostram os problemas sempre recomendam a prática regular de exercício para os profissionais dos *e-sports*.

Nós do Conselho Federal de Educação Física reforçamos o seguinte: que essa prática seja orientada por profissionais habilitados e registrados.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Sr. Roberto Jerônimo. É com muita honra que digo que o senhor é sergipano, mais um, o que significa que há uma coisa boa aí.

Tem a palavra o próximo orador, o Sr. Matheus Botelho da Paixão Brazão, *head coach* da Organização Dragon Forge E-sports.

**O SR. MATHEUS BOTELHO DA PAIXÃO BRAZÃO** - Presidente, obrigado pelo espaço. Agradeço a oportunidade e parabeno-o pelo debate.

É uma honra estar falando, depois de cabeças tão geniais. Estava conversando com a professora, aqui, que talvez venha algo legal por aí. É bom saber que há esse contato, esse *networking*.

Eu iria iniciar, sendo bem sucinto, mas foram levantados alguns questionamentos, e quero tentar minimamente embasar uma resposta ou quem sabe até mesmo respondê-los. Foi levantada a questão da associação dosportes eletrônicos à atividade física. Falaram que talvez seja difícil associar, acredito que não seja. Para mim, pelo menos, é muito simples e pelo fato que foi citado por alguns membros: existem vários estudos que mostram não só a associação dos esportes eletrônicos com a atividade física, mas, mais do que isso, mostram que sem a atividade física não é possível ser um ciberatleta.

Existe um filósofo, estudioso britânico, Jim Parry, que tem um estudo, de 2018, salvo engano, no qual ele diz que para o esporte eletrônico ser considerado esporte são necessários alguns fatores, mais precisamente seis. Eu acho interessante trazer essa teoria, que é oposta à ideia que estamos trabalhando aqui hoje, porque a partir dela conseguimos construir um conhecimento mais embasado em relação a esse questionamento.

Quais são os seis fatores? Eu peço licença, porque eu os listei aqui. Ele disse que, para ser considerado esporte, o esporte eletrônico precisa ser humano, físico, envolver habilidade, competição, ter regras e, mais do que isso, ser institucionalizado, ou seja, ter uma organização, um instituto, que o regularize e seus campeonatos.

Ao trazer esses três fatores e argumentar sobre eles, já tiramos vários deles. O próprio filósofo deixa em aberto os itens 5 e 6, que são relacionados à criação de regras e à institucionalização do esporte para que seja considerado um esporte de fato.

Temos a questão humana, que é evidente nos jogos eletrônicos; a questão física — como já foi citado aqui, existe esse relacionamento entre a atividade física e os esportes eletrônicos, que, mais do que isso, é essencial —; a questão da habilidade — já foi também citado aqui que os jogadores passam muito tempo estudando o jogo, praticando táticas e se envolvendo com a nova metodologia, porque a cada 6 meses ou ano o Meta, como chamamos, é renovado, ou seja, é necessário um novo estudo do jogo para que se consiga chegar a ser o primeiro em alguns campeonatos. Existe a questão das regras e também a institucionalização. Existem organizações, confederações e federações só de esportes eletrônicos.

Falaram também da questão da acessibilidade. Não acharam pesquisas que falam da questão socioeconômica, se é possível pessoas de renda mais baixa terem acesso aos jogos. É possível, porque eu consegui ter acesso. Hoje eu moro em Brasília, mas sou natural de Macapá, no Amapá. Lá eu conseguia jogar alguns jogos. Foram citados aqui jogos como LOL, mas também há jogos que são jogados em aplicativos de celular, como Free Fire, PUBG, entre outros. E eles geram essa acessibilidade, exatamente porque eles são jogáveis em um Android ou em um celular da Apple. Então, é acessível. É possível que haja competição de pessoas de rendas menores e que elas entrem nesse universo de *games* com um simples celular. Existem campeonatos que premiam valores altíssimos, em nível internacional, de jogos no celular. Então, acredito que esses questionamentos caem por terra, já foram batidos. A discussão vai além.

Qual seria a discussão hoje aqui dos jogos eletrônicos? Existe esse estudo que fala da necessidade de bater esses seis critérios. Eles foram batidos. Esse estudo é de 2018. Vou trazer estudos mais recentes. Em 2020, temos estudos que falam da legitimidade dos jogos eletrônicos e de como eles podem ser associados aos esportes olímpicos, por exemplo.

Falamos da atividade física. Mais a fundo nisso, corroboramos a necessidade de exercícios porque algumas das lesões mais frequentes em jogadores ciberatletas são relacionadas a dores no pulso, na nuca, na lombar, exatamente pelo tempo excessivo na frente do computador, treinando e jogando.

Há um estudo que fala que o índice é alto dessas lesões. Mas, quando o jogador, o atleta, é acompanhado por um preparador físico, um psicólogo, um fisioterapeuta, esse índice diminui drasticamente, ou seja, não há mais lesões. Isso reforça, mais uma vez, que precisamos, sim, associar os jogos eletrônicos à atividade física.

Para finalizar, eu quero dizer para os senhores, além de parabenizá-los pela oportunidade, que aqui não estamos debatendo apenas — e eu acho que já é vencido isso — se os jogos eletrônicos têm associação com a atividade física. Estamos debatendo aqui os esportes do futuro, porque já foi corroborado que os jogos eletrônicos são, sim, esportes, conforme estudos que os questionavam. Então, estamos debatendo o esporte do futuro.

Quero dizer da importância disso aqui. Não se trata de regulamentar apenas uma atividade recreativa. Os senhores não estão fazendo isso aqui, estão abrindo portas e permitindo que jovens sejam pioneiros, como os jovens empreendedores, por conta das organizações que existem em Brasília — inclusive, eu sou envolvido com uma, que é a Dragon Forge —, que precisam dessa regulamentação para terem mais oportunidades e investimento. Vocês estão permitindo que jovens psicólogos, preparadores físicos e fisioterapeutas sejam pioneiros nessa área, porque, sem essa regulamentação e sem esse investimento, eles têm dificuldade. Então, vocês estão sendo pioneiros nisso e permitindo que jovens sejam pioneiros também, em estudos científicos, em áreas da ciência como psicologia, fisioterapia, entre outras. E, mais do que isso, vocês estão permitindo que um novo mercado seja aberto e que o Brasil seja pioneiro nele.

Por isso, parabeno os senhores pelo debate e pela abertura. O mercado de *drones* — sim, eu falo em mercado, de forma financeira — moveu mais de 150 bilhões de dólares no último ano. Então, ele está, sim, envolvido com tudo, ele está, sim, envolvido com saúde, atividade física e mercado financeiro.

Muito obrigado. Eu sou o Matheus e agradeço o espaço. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Meus parabéns, Matheus.

Quero falar apenas uma coisa para quem estiver aí atrás ou nos ouvindo e quiser participar: do seu lado esquerdo, há um QR Code por meio do qual podem participar deste fórum. Também podem levantar a mão para participar, que anotamos o nome.

Continuando, vou sortear o próximo nome. O Dr. Daniel está tão ansioso que acho que ele vai ser último. (*Pausa.*)

Não vai ser, não. Foi sorteado o nome dele agora. (*Risos.*)

Tem a palavra o Sr. Daniel Cossi, Presidente da Confederação Brasileira de Desportos Eletrônicos.

**O SR. DANIEL COSSI** - Obrigado.

Início agradecendo à Comissão do Esporte, à Subcomissão Especial dos Esportes Eletrônicos, ao Deputado Luiz Lima, ao Deputado Icaro, ao Lindberg e a toda a equipe da Câmara. Obrigado pela oportunidade.

Já de pronto, quero dizer que vou fornecer dados para a Lyana, para o David e para o nosso amigo Roberto.

Na China, nós iniciamos, em 2019 — inclusive, o eterno Capitão Cafu estava conosco lá para promover —, o primeiro centro de inovação, educação e inclusão social com desporto digital, por meio do qual alcançamos de crianças de 5 anos a adolescentes e jovens adultos de até 21 anos. Lá eles aprendem história, geografia, matemática, línguas, engenharia, programação, além de conteúdos das áreas do desporto eletrônico, como *coaching*, *referring* e a própria prática.

E o David vai gostar do seguinte: nós iniciamos em 2020, em plena pandemia, junto com a Universidade de Madri e a Escola de Negócios EU, na Catalunha, o primeiro mestrado em esporte eletrônico validado pela União Europeia como curso formador de profissionais. Então, conseguimos fornecer para vocês esses dados também, assim como os dados socioeconômicos de comparação, através da Newzoo.

Parabéns pelas falas. Estou feliz que todo mundo aqui está positivo, abraçando o esporte eletrônico, graças a Deus. Há 8 anos aqui eu estaria recebendo pedra, pancada, chute e por aí vai. Obrigado a todos.

No esporte eletrônico, há uma divisão grande. Jogo eletrônico é uma coisa, é a prática do entretenimento casual na residência, independentemente da franquia. E há o esporte eletrônico, que hoje é entendido de modo ampliado como sendo desporto digital. O desporto digital hoje é o esporte virtualizado, o esporte simulado, o (*ininteligível*) e o metaverso. Isso é o que nós fazemos, vindo da China, através do Consórcio Mundial, da Federação Internacional e da CBDEL. Então, esse entendimento abrange praticamente todo o leque de prática do desporto digital, ou desporto eletrônico.

Vou falar uma coisa também para o nosso amigo da CBDU.

Pedro, em 2016, como você citou, a CBDU começou a tratar com a CBDEL. Isso aconteceu nos JUBs de Cuiabá, não foi? Nós fomos até 2019 lá. Foi uma satisfação. Foi uma luta, inclusive, porque se tratava de um evento pequenininho. E hoje a CBDU promove espetáculos gigantesco. Parabéns!

Então, eu acho que o esporte eletrônico, pela sua capilaridade, pelo seu alcance, pelo engajamento que ele propõe e que ele verte com relação aos praticantes e aos entusiastas, deve ser usado para a promoção da atividade física. E aqui eu faço uma menção honrosa de Lamartine da Costa, que foi um desbravador da educação física no Brasil e que está conosco desde 2015. Pela capilaridade do esporte eletrônico, a atividade física pode ser promovida como bem salutar para promover a saúde física e a saúde mental do praticante de esporte eletrônico. E consegue-se fazer isso de maneira a atingir milhões de pessoas, promovendo a positividade, o abraço, a adoção da atividade física pelo praticante e, inclusive, pelos times. Hoje o nosso Centro de Excelência em Saúde e Performance estuda exatamente isso. Quais são os impactos biofísicos no atleta? Quais são as sinapses mentais? Quais são as atividades e também os estímulos multissensoriais e cognitivos no atleta? Isso tudo nós estudamos, ainda que de maneira muito sucinta e, por ser sem verba, muito discreta.

Vou falar de outro lado do esporte eletrônico que deve ser muito explorado, respondendo à pergunta levantada pelo próprio fórum. Hoje em dia, no esporte virtual — eu estou falando de esporte virtual dentro do desporto digital —, há a atividade mista, como o ciclismo virtual, feito aqui no Brasil através da CBDEL e do Schubert, proposto para o COI. Eu faço parte da Comissão de Esports do COI desde 2018, e a primeira proposta nossa foi exatamente a utilização do ciclismo virtual para isso. E hoje nós temos esqui virtual, *taekwondo* virtual e por aí vai. Há o esporte simulado, em que você transporta para o meio digital algo da prática física, como é o caso do *e-football*. Há também simulação de vôlei, de basquete, com a NBA. E há agora o metaverso, que vai ser o desafio nosso no futuro. Daqui a pouco, nós já não estaremos mais discutindo a atividade física para o desporto eletrônico e o desporto eletrônico com atividade física. Chegará um momento em que, colocando um *chip* ou um estimulador mental na cabeça, você poderá praticar o esporte sentado ou deitado, sem nem precisar se mexer. Você vai estar no meio virtualizado.

Então, eu acho que a atividade física e o esporte eletrônico, no meio educacional, devem ser geridos pela educação física. Sempre defendi isso. Acima de tudo, defendo que a atividade física, como meio de saúde física e mental, através do desporto e pelo desporto, deve ser também obrigatória em cada entidade institucional do esporte eletrônico.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Luiz Lima. PL - RJ) - Têm a palavra o Sr. Nelson Leme da Silva Junior, Presidente do Conselho Regional de Educação Física da 4ª Região, de São Paulo, e o Sr. Paulo Roberto Ribas, Presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports — CBGE.

Eles estão um do lado do outro.

(*Intervenção fora do microfone.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Luiz Lima. PL - RJ) - Então, está ótimo, Sr. Nelson. Fique à vontade.

**O SR. NELSON LEME DA SILVA JUNIOR** - Já está definido aqui, Deputado.

Primeiro, eu queria parabenizar a Comissão do Esporte por este evento, este primeiro fórum. Na pessoa do Lindberg, cumprimento toda a equipe. Parabenizo o Deputado Luiz Lima pela iniciativa.

Parabenizo também o senhor, Deputado Icaro de Valmir, por trazer a esta Casa a jovialidade de que nós necessitamos no Parlamento. O senhor vem trazer renovação ao Parlamento, e é muito importante a juventude querer se engajar em uma política séria, em uma política que é, sim, voltada para todos. Parabéns!

Parabenizo ainda todos aqueles que falaram anteriormente, em especial o Roberto Jerônimo, nosso colega de conselho federal.

Quero dizer que eu me alinho com várias falas aqui. A nossa fala é muito alinhada no que se refere, primeiro, à pesquisa; segundo, à importância de o profissional de educação física estar inserido nesse meio; e, terceiro — e este é o principal ponto —, ao fato de o esporte eletrônico ser esporte. Esporte eletrônico é esporte. Nós não temos como descaracterizar isso. Nós precisamos, sim, talvez, convergir para uma nova definição da atividade física, como trouxe aqui a Profa. Lyana, porque a concepção atual de atividade física, segundo a qual é preciso haver um gasto calórico, um movimento involuntário, está ultrapassada, dentro dessa vertente de jogos eletrônicos, obviamente. Não estou aqui querendo reinventar a roda, no sentido de criar novas denominações, mas precisamos, sim, nos debruçar sobre esse fenômeno, e a academia precisa, sim, tentar entendê-lo.

O tema *Como associar esportes eletrônicos e atividade física?*, que foi trazido por esta Casa para esta reunião, é um tema convergente. E eu diria que, dentro da perspectiva educacional, não tenho dúvida, trata-se de uma ferramenta pedagógica

importantíssima, uma ferramenta que transforma e que, se bem usada pelo profissional de educação física dentro da escola, vai trazer muitos benefícios. Ela pode ajudar a desenvolver, obviamente, a língua portuguesa, pode ajudar — e ajuda — a desenvolver o inglês, pode ajudar, e muito, a desenvolver a habilidade motora fina. Então, eu estou falando aqui de outras habilidades escolares que podem ser desenvolvidas pelos jogos eletrônicos.

Eu procurei trazer alguns dados de São Paulo para mostrar àqueles que têm dúvida ainda de que o esporte eletrônico deve ser encarado como esporte e como ferramenta. Nós temos em São Paulo uma população de 44 milhões de pessoas e 40 milhões de celulares ativos. Isso corresponde a 0,91 celular por habitante. Eu não estou falando aqui de grandes equipamentos, mas de um equipamento básico que todo mundo tem, seja de um sistema, seja de outro. Então, os jogos eletrônicos, ou o meio pelo qual nós os estamos desenvolvendo, são acessíveis para todo mundo, guardadas as devidas proporções. É óbvio que é preciso haver uma boa Internet, um bom aparelho. Enfim, tudo isso nós já sabemos. Mas o que é mais relevante é que a população de jovens de 15 anos em São Paulo beira os 8 milhões de pessoas. Desses 8 milhões, os jovens que possuem celular são 7 milhões.

E aí eu quero trazer um dado para os profissionais de educação física e para aqueles que ainda não entenderam que, como o Matheus disse, os jogos eletrônicos são uma profissão do futuro, uma atividade do futuro. O profissional de educação física tem que entender que ele é esse profissional do futuro. O dado que eu quero trazer aqui é a respeito de quadras esportivas. Nós temos no Estado de São Paulo um total de 30.436 escolas, entre particulares e públicas, e um total de 14.741 quadras, o que significa que 48,43% das escolas possuem quadras. É ou não é um dado alarmante para a educação física? Imaginem como será se não conseguirmos estimular a curiosidade do jovem, através dos jogos eletrônicos, para que ele faça um movimento, uma atividade física.

Não vou me estender muito, porque, como eu disse, eu me alinho com muitas falas feitas aqui, mas eu queria trazer algumas afirmativas. Uma delas é que jogos eletrônicos são uma ferramenta didática. Eles incluem as pessoas, principalmente o público hoje tratado como especial — o idoso com Alzheimer, por exemplo. Os jogos eletrônicos se associam à atividade física em todas as suas vertentes. Isso foi colocado aqui pela Profa. Lyana. Nós não temos como fugir disso. Mais do que isso, os jogos eletrônicos são um meio excelente na ação social. Os nossos idosos, os nossos avós, antes, pegavam o seu joguinho de dama ou de dominó e iam se sentar numa praça jogar. Hoje eles não fazem mais isso, por diversos fatores. Um deles, o principal, é que não existe mais praça. Outro fator é a segurança. Então, por que não colocarmos, através da ação social, profissionais de educação física para tratar dessa população e mostrar a ela essa nova vertente de jogo? Isso é política pública.

Eu quis trazer essa vertente aqui para este debate porque é importante desenvolver políticas públicas de ação social para que possamos, através do profissional de educação física, levar as pessoas a praticar mais atividade física, seja de forma eletrônica, seja de outra forma.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PAULO ROBERTO RIBAS** - Bom dia a todos. Em nome do Deputado Luiz Lima, Presidente da Comissão do Esporte, e do Deputado Icaro de Valmir, Presidente da Subcomissão dos Esportes Eletrônicos, gostaria de cumprimentar a todos.

Eu fico muito à vontade para falar do tema que é a pauta deste fórum.

Vou me apresentar. Eu sou um jovem senhor. Alguns cabelos já me abandonaram, outros estão voltando. Tenho 60 anos, dos quais 48 anos foram vividos dentro do esporte. Eu comecei a minha carreira dentro do esporte com 12 anos, como atleta da base do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense. Para os gaúchos não ficarem sentidos, registro que depois eu fui dirigente do Sport Club Internacional e sou colorado de carteirinha.

Vou resumir minha exposição, porque 5 minutos, na verdade, é muito pouco tempo para falar.

Eu me sinto à vontade para falar do tema porque sou professor de educação física, fiz curso de psicologia do esporte em 1993 e, depois, fiz mestrado na área de comportamento humano e ciências do esporte, além de ter iniciado um doutorado na Espanha na área de detecção de talentos. Então, este é o tema de que eu mais amo falar, mas eu não vou ter tempo de entrar em detalhes.

Eu corroboro as ideias da Profa. Lyana, do CBCE, e tenho alguns artigos escritos sobre o assunto. Parei quando eu vim para o mercado de *games*, em 2016. Em 2019, iniciamos a Confederação Brasileira de Games e Esports.

Quero dizer para o meu amigo Pedro que eu apresentei o esporte eletrônico ao Luciano Cabral em 2016. Eu havia trabalhado com ele na Uniersia, na China, em 2011. Nós tentamos trazer esse projeto para o Brasil, e aí iniciou uma fase dentro da CBDU.

Nós temos muitos projetos fáticos. Não estamos falando em teoria fora do Brasil. A CBGE tem vários projetos sociais em andamento, competições. Eu fico muito à vontade para dizer, já que falaram do movimento olímpico, que nós acabamos de voltar dos Jogos Pan-Americanos e trouxemos duas medalhas para o Brasil, sendo uma de ouro. Eu estava junto com o Presidente Paulo Wanderley e com todos os Presidentes de confederação lá em Santiago do Chile. A nossa atleta Monik foi campeã no Sul-Americano no ano passado, em 2022. Eu não vou dar *spoiler*, mas vocês vão saber que, no dia 9 de dezembro, ela irá para Miami, para a sede da Panam Sports, pela CBGE.

E eu queria falar um pouco do tema. Mencionaram as pesquisas. Hoje eu sou membro também da Global Sports Academy, e a CBGE tem a CBGE Academy. Nós estudamos isso lá fora. Esses artigos que foram citados lá de Londres são nossos. Nós temos uma parceria com a Bridge School. Estamos entre as dez cidades do mundo que estudam isso, como Istambul, Londres, Singapura, Los Angeles. Para conhecimento de todos, o Rio de Janeiro também está — podem olhar no *site* da Global Sports Federation — nesse circuito de estudo desse tema tão abrangente.

Tenho pouco tempo para falar, mas eu gostaria de citar projetos concretos. Nós temos os JEDIS. Acabamos de lançar, na segunda-feira, uma copa do mundo de Counter-Strike, que vai acontecer no Maracanãzinho, no ano que vem. E, para se acoplar a esse projeto, nós lutamos para trazer uma copa JEDIS de inclusão social, que é uma competição de Free Fire, anunciada pela Camilota, que todo mundo conhece. É um projeto social dentro de uma copa do mundo profissional, porque os alunos do projeto JEDIS... Eu vi alguns da Marinha aqui e fico tranquilo em falar isto. Em 2001, nós criamos o Programa Forças no Esporte e o Projeto João do Pulo, que é destinado a paratletas, dentro do Programa Segundo Tempo, do Ministério do Esporte. Na época, o projeto tinha em torno de 1 milhão de crianças, mas esse número foi caindo, e hoje o projeto tem em torno de 30 mil crianças. Nós vamos reerguê-lo pelo esporte eletrônico.

Falaram aqui, Pedro, que os atletas não vão mais abandonar o futsal, o vôlei, as atividades físicas, para fazer esporte eletrônico, porque nós estamos aqui com os jogos do futuro, os *phygital games*. O atleta híbrido vai fazer o jogo digital e depois vai para a quadra jogar. Nós fomos, este ano, cinco vezes para esse tipo de campeonato, na Rússia, mas a sede da federação internacional que está preocupada em juntar a atividade física com a digital é em Hong Kong. Nós fizemos, na semana passada, no Centro de Futebol Zico, em parceria com a PSG Academy, um projeto, o primeiro dentro do Brasil — isto está nas nossas redes sociais —, em que as nossas crianças jogaram o FIFA e depois foram para a quadra jogar o futebol 7. Então, já existe o atleta *phygital*, o atleta híbrido, que é atleta do futuro. O jovem vai ter que treinar o futebol digital e ir para a quadra fazer atividade física.

Como eu falei, 5 minutos é muito pouco tempo. Temos projetos concretos dentro do Brasil, não lá fora, como eu citei.

Então, é isso. Muito obrigado. Estamos à disposição. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado a todos os que participaram aqui. Agradeço aos debatedores: a Sra. Cacilda, o Sr. Daniel, o Sr. David, o Sr. Irã, a Sra. Lyana, o Sr. Matheus, o Sr. Nelson, o Sr. Paulo, o Sr. Pedro, o Sr. Rafael, o Sr. Roberto.

Agora vamos pular para a próxima fase do nosso fórum. Vamos começar com o pessoal que fez as perguntas pelo QR Code, dentro do próprio Plenário 4, na Comissão do Esporte.

Começo com a pergunta para o próprio Nelson, que acabou de falar: "*Bom dia. Por ser São Paulo a maior Capital do País, onde fica a maior concentração de profissionais da educação física registrados? Como você acha que pode correlacionar mais a educação física com os e-sports?*".

Se o senhor quiser falar, Nelson, estamos aqui à disposição para ouvi-lo.

**O SR. NELSON LEME DA SILVA JUNIOR** - Acho que, superada essa questão de haver mais ou menos, o que importa é sabermos que existem profissionais em todos os Estados e que é muito importante que estejamos antenados com as questões que envolvam o futuro. Não podemos mais viver só do passado. O nosso passado foi muito bom. Ele nos alicerçou para o presente que temos e tem que nos dar base para termos futuro. E os esportes eletrônicos são o futuro. Nós temos o esporte eletrônico como presente. O profissional de educação física necessita estar nesse contexto e nessa discussão. Eu acho que hoje demos uma demonstração disso aqui. A academia está hoje alicerçando-nos nisso. Não se trata só da prática pela prática, mas da prática pela base científica. Isso é muito importante.

Obrigado.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado.

Passemos para a próxima pergunta. Um internauta colocou: "*Promova exercícios complementares, como treinos aeróbicos, fortalecimento muscular e alongamentos, para equilibrar o estilo de vida sedentário dos esportes eletrônicos*". Se algum dos debatedores quiser, pode falar aqui sobre o assunto. (*Pausa.*)

Por favor, Sr. David Leonardo, fique à vontade.

**O SR. DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA** - Acho que é importante — não mencionamos isto aqui justamente por falta de tempo — destacar que existe um olhar paradigmático que traz um estigma para o esporte eletrônico.

Analisemos, por exemplo, o Just Dance. Ele é um esporte eletrônico? É um esporte eletrônico. Ele precisa ser associado a alguma atividade física? Eu digo que o Just Dance não é uma atividade física; ele é um exercício físico. Dentro do *Dicionário Crítico de Educação Física*, há uma separação em nível conceitual entre o que é a atividade física e o que é exercício físico. A atividade física é, por exemplo, uma caminhada que eu faço daqui até a rodoviária porque eu não quero pegar um ônibus, porque eu não tenho dinheiro para pagar uma corrida de Uber. É diferente quando eu promovo uma caminhada para melhorar as minhas capacidades motoras e cardiovasculares. No Just Dance, você dança para atingir uma determinada pontuação. Então, quanto melhor for o seu rendimento, maior é a sua pontuação.

Temos, então, que tomar certo cuidado quando colocamos tudo dentro de uma bolha. O Matheus trouxe, por exemplo, a questão do celular. O celular já democratizou muito o esporte eletrônico. Existem outras modalidades que são mais caras? Sim, mas o hipismo também é caro. Existem outras modalidades que também são caras. O que nós vamos fazer agora é uma política pública que reforce, por exemplo, o Marco Legal da Internet, que diz que é direito do cidadão o acesso à Internet. Então, quanto a essa questão, nós temos que tomar certo cuidado. O Rafael também trouxe esse dado.

Nós já temos muitos praticantes de esportes eletrônicos praticando atividade física. Agora, nós temos uma submodalidade dos *games* e dos *e-sports* que são os *exergames*, jogos eletrônicos que simulam exercícios físicos, como, por exemplo, o Just Dance. Os *exergames* já estão dentro do currículo do Novo Ensino Médio aqui no Distrito Federal, no contexto de cultura digital.

Nós já temos isso muito associado. É necessário que tenhamos uma visão um pouquinho mais pacífica, tentando muito mais agregar do que trazer esse lado do que é necessário para que não morramos obesos, senão nós paramos de ler.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Sr. David.

Saudamos o nosso querido Deputado Federal Coronel Chrisóstomo, do PL de Rondônia, um entusiasta do esporte, que criou, salvo engano, uma frente parlamentar sobre esportes eletrônicos. Sinto-me muito lisonjeado por ele estar participando do nosso fórum.

Abrimos a palavra ao Deputado Coronel Chrisóstomo.

**O SR. CORONEL CHRISÓSTOMO** (PL - RO) - Presidente Icaro de Valmir, estou grato por esta oportunidade.

Meu amigo Deputado Luiz Lima, grande guerreiro, V.Exa., sim, defende o verdadeiro esporte.

Senhores e senhoras, meus cumprimentos.

Ontem, vi que a movimentação foi grande o dia todo. O pessoal está bastante envolvido, bastante voltado à defesa desta causa. Foi pensando exatamente neste tópico de esportes eletrônicos e *games* que eu criei a Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games aqui na Câmara dos Deputados. Com assinatura de 210 Deputados, nós criamos, aqui no Congresso Nacional, essa frente, da qual sou Presidente. Todos vocês estão representados por essa frente, criada no final de 2019.

Quando eu criei essa frente, Presidente Ribas, V.Exa. inclusive veio a Brasília falar comigo, trazendo até uma autoridade de Singapura, que disse que veio aqui porque essa era a primeira frente do mundo voltada para *games* e esportes eletrônicos. Nós criamos a primeira frente do mundo voltada para *games* e esportes eletrônicos. Então, essa frente é do Brasil, é nossa. Eu vou lançar oficialmente essa frente em fevereiro — o lançamento não deverá ser aqui, deverá ser fora —, porque nós temos grandes desafios Brasil afora.

Uma das coisas que eu quero, focando o esporte, Deputado Icaro, é fazer com que todo aquele que abraça essa causa, que vive essa causa, que pratica essa causa entenda que a mente e o corpo são um só. Então, nós precisamos fazer o corpo também se movimentar, para que o movimento da mente e das mãos tenha uma interação. É isso que eu defendo, não somente aquela situação estática, usando só a mente e os movimentos da mão. Nós precisamos fazer com que todos entendam, todos.

O Deputado Luiz Lima está empolgado. Alguém disse aqui que o esporte eletrônico é uma atividade — eu não consigo ler sua letra aqui, é só para V.Exa. — de educação, lazer e espetáculo, uma atividade de alto rendimento. Eu não ia conseguir ler de jeito nenhum. Quem falou isso foi a Profa. Lyana. Eu até acrescento uma coisa que eu defendo muito aqui, perante

o Presidente da Confederação Brasileira: a inclusão. O esporte eletrônico é totalmente inclusivo, porque desde a criança de 5 anos a 10 anos de idade até o velhinho de 70 anos praticam os *games*, exercem essa atividade.

*(Intervenção fora do microfone.)*

**O SR. CORONEL CHRISÓSTOMO** (PL - RO) - Espere aí! Vamos devagar, Presidente. Daqui a algumas décadas, eu chego lá. *(Risos.)*

Então, esse mundo é totalmente inclusivo.

Eu vou concluir agora.

Quando criei a frente, eu não conhecia quase nada desse mundo. Depois que a criei, tive que estudar para entendê-lo melhor. Por isso, façam parte da Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games. E venham para o lançamento da frente, porque nós vamos trazer muita gente importante nesse dia. Vai ser em fevereiro. Vai haver gente de todos os lugares. Nós, eu e o Presidente da Confederação Brasileira de Games e Esports, que fica no Rio de Janeiro, o Ribas, pretendemos trazer gente do Brasil todo para mostrar que esse é o novo mundo.

Eu não vou falar o nome do ex, mas conversei com ele esses dias, e ele me disse: "*Chrisóstomo, você está tratando com a nova profissão do mundo, a nova carteira assinada*". É este mundo aqui. Várias profissões estão sendo agora entendidas, e nós precisamos preparar o povo para trabalhar nesse mundo de *games* e esportes eletrônicos.

Eu vi a inclusão — agora vou encerrar de vez — quando fui à China. Como criei a Frente, a China me convidou para ir lá. Cheguei, vi que havia um time. Entrou um moleque de 14 anos, e o último jogador era um de cabelo branquinho. E eu disse: "*Rapaz, como é que pode um de 14 e um velhinho fazerem parte do mesmo time?*" *(Risos.)*

Estou com vocês. Contem com a Frente Parlamentar. Se houver dúvidas ou se quiserem acrescentar algo, ajudem-nos. Nós precisamos de cada um de vocês. Venham ao lançamento da Frente. O meu gabinete está próximo aqui, no Anexo III. É o Gabinete 672. Ele é de vocês também.

Obrigado, Presidente Icaro de Valmir.

Obrigado, meu nobre amigo do meu partido, Deputado Luiz Lima.

Obrigado a todos. *(Palmas.)*

Ah, é. O Deputado Icaro de Valmir também é do meu partido.

Desculpe-me, Presidente Icaro de Valmir. É que o senhor falou uma coisa aqui, e eu fiquei p... *(Risos.)*

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - V.Exa. está cada dia mais novo aqui na Câmara, graças a Deus!

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - Eu gostaria muito de agradecer. Vou ter que me ausentar. Eu não imaginava que a sessão fosse durar 2 horas, mas fico muito feliz quando há uma sessão que tem tempo, e há pessoas empolgadas para participar. Isso é muito positivo, Profa. Lyana.

Gostaria, novamente, de fazer homenagem ao Lindberg por ter organizado o 1º Fórum Legislativo do Esporte. A Comissão do Esporte já existe há muito tempo, e, pela primeira vez, nós conseguimos organizar algo que atraísse o Poder Executivo. Foi uma pauta muito positiva para o Ministro André Fufuca, que ficou muito feliz em ver 150 pessoas inscritas participando ontem e hoje, de diversos segmentos do esporte. Cada um pôde participar. É importante criarmos essa oportunidade de as pessoas de várias entidades esportivas se comunicarem, fazendo com que se sintam à vontade aqui na Câmara.

Em relação ao movimento do esporte, está havendo agora a inclusão do Comitê Brasileiro do Esporte Master, Deputado Coronel Chrisóstomo, recebendo recurso público via tributação das apostas *on-line*, junto com as loterias convencionais, juntando-se COB, CPB, CBDE, CBDU, CBC, CBCP e agora o Comitê Master. Isso faz com que o cidadão participe mais do esporte. A cultura tem cinco vezes mais recursos que o esporte, e o esporte é tão importante quanto a cultura. Então, é importante que frequentemos mais esta Casa com assiduidade.

Lindberg, muito obrigado pela sua dedicação. Agradeço também a toda a equipe da Comissão do Esporte pelo fato de termos conseguido realizar um evento tão bacana.

Eu vou ler uma última mensagem aqui, do Jorge Steinhilber, que foi Presidente do CONFEF e é professor de educação física. Ele foi um dos responsáveis pela homologação da nossa profissão, em 1998.

O CREF1 está sendo representado aqui também, na pessoa da Helô, da Paula, da Natasha e de outras queridas professoras. Estão também a Patrícia, a Amanda e a Andreia. A Amanda é de Teresópolis; a Andreia, de Campo Grande; e a Profa. Paola, de Nova Iguaçu.

Obrigado, Profa. Paola.



O Jorge Steinhilber escreveu-nos: *"Pela definição de esporte, Lei nº 14.597, entende-se por esporte toda forma de atividade predominantemente física que, de modo informal ou organizado, tenha por objetivo a prática de atividades recreativas, a promoção da saúde, o alto rendimento esportivo ou o entretenimento."*

*Nesse sentido, não vejo como o esporte eletrônico não ser esporte, não há mais discussão. A questão da atividade física, o esporte eletrônico pode ser um incentivo à prática de atividade física, como xadrez, damas, bridge, que são esportes".*

O Prof. Jorge Steinhilber escreveu para nós.

Muito obrigado, Prof. Jorge Steinhilber, pela sua dedicação, sempre presente não só aqui na Câmara, mas em todo o País.

Quero agradecer ao Deputado Coronel Chrisóstomo por ter tido a iniciativa de criar a Frente Parlamentar dos Esportes Eletrônicos, com 210 assinaturas.

Informo que há um PL para "gamificar" a educação básica no País, já aprovado na Comissão de Educação pelo Deputado Coronel Chrisóstomo. *(Palmas.)*

Parabéns, Deputado Coronel Chrisóstomo!

Essas iniciativas vocês têm que apoiar. Faço a minha homenagem ao Deputado Coronel Chrisóstomo, que está no seu segundo mandato, como eu. Entramos juntos aqui, em fevereiro de 2019.

O Deputado Coronel Chrisóstomo só retornou justamente porque é um Deputado muito participativo. Fica até tarde no plenário, faz muitos discursos, tem um discurso particular, da maneira dele, ímpar, que cativa as pessoas. É oposição agora ao Governo Federal, mas é um Deputado muito querido também pela Situação, muito educado com todos os Deputados. É um Deputado de voto de opinião.

Então, eu tenho muito orgulho de ter a sua amizade, Deputado Coronel Chrisóstomo. Muito sucesso! Espero que tenhamos os próximos 3 anos maravilhosos pela frente!

Por favor!

**O SR. CORONEL CHRISÓSTOMO** (PL - RO) - V.Exa. só não está abrindo uma vaga na Comissão do Esporte. Não estão me deixando entrar.

**O SR. LUIZ LIMA** (PL - RJ) - É que o Deputado Coronel Chrisóstomo é do PL, e temos vários Deputados do PL. O Deputado Coronel Chrisóstomo quer entrar na Comissão, e ninguém do PL quis sair. É uma Comissão suprapartidária, de que todo mundo gosta de participar, onde tanto os Deputados do PT, que estão no Governo, como os do PL, nós nos damos superbem, graças a Deus.

Esta Comissão é uma dádiva! Eu era da Comissão de Cultura. A Comissão de Cultura é difícil, a de Segurança Pública também é bem difícil, mas a Comissão do Esporte é muito bacana. Por isso, eu falei ontem para o Ministro André Fufuca que é um presente ser Ministro do Esporte. É bom demais!

Pessoal, muito obrigado por tudo. O Deputado Icaro de Valmir vai continuar aqui junto com o Deputado Coronel Chrisóstomo, para encerrar esta nossa reunião.

Obrigado, Lindberg. *(Palmas.)*

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado ao nosso grande Presidente Deputado Luiz Lima. É uma satisfação imensa. Queria muito que S.Exa. participasse até o final, mas infelizmente precisa pegar um avião.

Nós vamos ler apenas algumas interações, tanto do Plenário quanto pelo *chat* do Youtube. Depois, no final, vou fazer uma última pergunta do plenário, vou abrir para todos os debatedores por 2 ou 3 minutos, para poderem também fazer as suas considerações finais. Depois, encerrarmos este fórum no dia de hoje, tudo bem?

Há uma interatividade do plenário: *"O profissional da educação física tem um grande desafio pela frente nessa nova realidade"*. Alguém aqui do plenário falou isso. Outra pessoa disse: *"Integre esportes eletrônicos e atividades físicas com jogos, competições virtuais, exercícios gamificados e recompensas para promover um estilo de vida saudável"*.

Há algumas participações do Youtube. Houve uma mulher chamada Ana Luísa Cordeiro, que é fisioterapeuta. Ela colocou: *"Gente, a frequência cardíaca aumenta, a frequência respiratória também. Lesões, como ele fala agora, há estudo recente, o pioneiro do Brasil, falando um pouco mais e explicando"*. Outra pessoa colocou: *"Lá fora já foi aceito como e-sports"*. Outra pessoa colocou: *"Teremos o Pan no Brasil de e-sports no futuro"*. Outra colocou: *"Já tivemos as olimpíadas cibernéticas em Cingapura este ano. Deu para ver o quanto é grande esse mercado"*.

É muito gratificante podermos ver que o pessoal está realmente observando que o mercado está crescendo e veio crescendo também nessa pandemia. Ele cresceu, salvo engano, mais de 300%, durante a pandemia, e vemos que foram investidos

mais de 200 bilhões de reais do mundo, só na questão dos *e-sports*. Então, é um mercado que vem crescendo, é um mundo novo, realmente, em que vêm adentrando várias pessoas, como estamos discutindo neste fórum.

O Sr. Antônio Bratefixe colocou: *"Há diversos estudos que equiparam os e-sports com um esporte tradicional. Há atividade física, frequência cardiorrespiratória similar ao esporte tradicional e impactos motores importantíssimos"*. Outra pessoa colocou: *"Isso porque há casos como recorrentes de lesões por atividade nos e-sports, não podendo ser considerado unicamente esporte na mente"*. Outra pessoa colocou: *"Quem participa de uma organização sabe o desgaste de uma partida. É muito comum você ver jogadores saírem cansados, exaustos de uma partida, necessitando de hidratação e alimentação adequada"*. Outra pessoa colocou: *"O pensamento de e-sports único da mente é ultrapassado"*.

E aqui nós abrimos a última pergunta para todos os debatedores e também para o pessoal que está aqui, ao fundo do plenário, que quiser falar. Estamos aqui à disposição. *"Nas instituições de cuidado às pessoas com dependências químicas, aumentou significativamente o número de pessoas dependentes de jogos tecnológicos, ciberdependência. Como cuidar dessa temática?"*

Eu abro para todos os que quiserem participar. O Dr. Paulo já acenou para nós e quer falar um pouquinho sobre isso.

**O SR. PAULO ROBERTO RIBAS** - Eu gostaria de falar sobre a semana olímpica em Cingapura, o movimento olímpico. Foi uma atividade que a Global E-Sports Federation, que é a nossa federação internacional, sede em Cingapura, junto com o Comitê Olímpico Internacional, desenvolveu, pela primeira vez, com o COI organizando. Temos várias competições nos continentes. Nos jogos asiáticos, já valeu medalha inclusive, ano passado, em 2022, que é o Pan-Asiático. Tivemos os Jogos Europeus, que aconteceram este ano na Polônia, em Katowice, que tiveram também os jogos eletrônicos. Tivemos jogos na África, que está se movimentando, e nós estamos apoiando isso.

Nas Américas, eu não preciso falar, porque já falei aqui agora há pouco. Pela primeira vez, houve os históricos jogos Pan-Americanos oficiais, que aconteceram em Santiago, no Chile. Já estamos trabalhando para 2027, na Colômbia, em Barranquilla, onde também já se vai dar continuidade ao esporte eletrônico, dentro do movimento olímpico.

Foram anunciados esta semana pela ODESUR — Organização Desportiva Sul-Americana, que é afiliada ao COI, os jogos sul-americanos de esporte eletrônico. Em parceria com a Global E-Sports Federation, mais uma vez, anualmente, esses jogos sul-americanos acontecerão a partir de 2024. Esta é uma informação importantíssima para os atletas e para as organizações. Alguns já nos questionaram, já estão conversando conosco, nós estamos organizando esses movimentos. Eu também sou Vice-Presidente da Panam Sports Eletrônicos, ligada à Panam Sports, mais uma vez, dentro do movimento olímpico.

Isso se iniciou e agora não tem fim daqui para a frente. Não se trata de jogos do futuro, são os jogos eletrônicos do presente. Os jogos do futuro, como eu disse aqui, são os *Phygital Games of the Future*, que vão acontecer pela primeira vez em fevereiro, em Kazan, uma cidade universitária, onde já ocorreram Universíade, Copa do Mundo e vários outros movimentos. Haverá o lançamento desses jogos do futuro, em que os atletas são híbridos, e nós já assinamos um acordo de cooperação e estamos trabalhando para trazer para o Brasil essa olimpíada *phygital*, vamos dizer assim.

Este é o panorama do que foi a semana olímpica em Cingapura, em junho. Já está em estudo e quase certo para acontecer em Paris 2024 essa mesma semana olímpica, uma atividade da Global Esports Federation e do Comitê Olímpico Internacional. Eu também quero dizer que, esta semana, foi assinado um acordo de cooperação com outra entidade, outra federação internacional, a ISF — International School Sport Federation, que hoje é presidida pelo Príncipe Faisal, da Arábia Saudita, que é o Vice-Presidente da Global Esports Federation desde 2019, na sua criação, um dos fundadores e mantenedores.

O príncipe assumiu a outra entidade para justamente ver se todo mundo agora trabalha na mesma direção, o que sempre foi o nosso foco. A CBGE sempre teve o foco de trabalhar para os atletas e para as organizações, fazendo atividades e desenvolvendo o *e-sport* no Brasil, e, desde lá, nós temos realizado várias atividades.

Com isso, eu já faço o encerramento — porque vai ser dada a palavra a todo mundo — e agradeço o tempo de todos. *(Palmas.)*

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Há um rapaz ali no fundo que gostaria de participar, outro rapaz também.

Fale o seu nome, por favor, para todos nós.

**O SR. RODRIGO ACIOLI MOURA** - Eu sou Rodrigo Acioli, sou Conselheiro do Conselho Federal de Psicologia e pedi a palavra porque — perdão, Sr. Paulo — eu imaginei que o senhor fosse responder à pergunta que foi feita, mas como o senhor não a respondeu, eu pedi a palavra para responder.

Eu fiz essa provocação sobre o cuidado com o que vem surgindo. De fato, nos últimos anos, o problema com a ciberdependência vem crescendo muito, e as clínicas de cuidado vêm aumentando o número de seus pacientes relacionados à temática.

É importante, sim, esse desenvolvimento da tecnologia, e nós sabemos que as equipes de grande porte hoje já contam até com profissionais da saúde mental no seu *staff*, e os seus atletas eletrônicos têm o cuidado e a atenção. Aqueles que necessitam desse cuidado básico têm acesso, mas esta atividade vem se popularizando de tal maneira que chega a cidades e a Municípios com pouca estrutura, onde há esse número de pessoas com a dependência. Eu chamo de dependência química, porque o esporte eletrônico também causa mudanças hormonais e orgânicas. As pessoas também se tornam dependentes e sofrem prejuízos no seu dia a dia em função dessa atividade e não sabem como lidar fora da atividade.

Então, eu pergunto como oferecer esse cuidado especial a partir de agora, quando esta temática vem crescendo e esse índice vem aumentando significativamente — esse cuidado com a saúde mental e a dependência junto às tecnologias —, porque, de fato, as grandes entidades, os grandes atletas e os ciberatletas têm acesso ao cuidado, mas boa parte da comunidade, da população, não o tem. Como propor o crescimento da tecnologia cuidando também dos seus usuários?

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - O Sr. Daniel queria também fazer suas considerações?

**O SR. DANIEL COSSI** - Sim, por favor.

Respondendo à pergunta dele, eu acho que esse cuidado começa em casa, começa com a família, fazendo aquela distinção muito tácita entre o jogo eletrônico e o esporte eletrônico.

O esporte eletrônico deve ser praticado sob a égide e também com o auxílio de uma instituição ou do seu próprio time — está aqui o representante do Dragon —, e esse pessoal cuida ou deve cuidar da saúde física e mental desse praticante, independentemente de ele praticar isso em casa ou não em horas vagas, o que também não é aconselhável, porque nós sabemos que há muito atleta que pratica, que treina durante 4 ou 5 horas, depois estende um *streaming*, uma *live*, e fica ali umas 18 horas em frente ao computador. E isso é perigoso. Nós tivemos até um caso de morte já de um atleta, não ligada diretamente a isso, mas que permeia isso.

Então, isso começa na residência, começa em casa, começa com a observação dos pais. Depois vai para o ambiente profissional. Aí já é outra história.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Sr. Daniel.

Primeiro as damas. (*Risos.*)

Dra. Lyana, gostaria de falar também?

**A SRA. LYANA VIRGÍNIA THÉDIGA DE MIRANDA** - Eu gostaria de aproveitar esse espaço também para me despedir. Mas que bom que foi feita essa pergunta! Nós falamos aqui que um dos temas ou uma das questões que trazemos é em relação a esse entendimento de saúde, que precisa ser talvez revisto. E, claro, nós estamos falando da relação entre educação, saúde, infraestrutura e comunicação, sempre pensando em políticas públicas.

Talvez algumas pesquisas já tenham sido feitas. E, claro, elas vão subsidiar, porque o tema é muito novo, mas talvez precisemos também pensar novas pesquisas, porque estamos falando de times específicos, de atletas. E aí eu falei que uma das dimensões é o alto rendimento, mas também estamos falando da inclusão, estamos falando da escola. Por isso, a perspectiva de pensar essa política pública para o grande público é muito importante.

E o Deputado Coronel Chrisóstomo falou uma coisa importantíssima, que eu acho que a academia vai ajudar muito e que é muito inovadora, apesar de já ser debatida há algum tempo, que é a inseparabilidade entre corpo e mente. Isso é fundamental pensarmos. Há algum tempo, na educação física, isso já vem sendo debatido, mas talvez agora seja o ponto de virada. Então, isso é fundamental para pensarmos e enfrentarmos todas essas questões também.

Eu quero deixar, mais uma vez, o agradecimento e parabenizar demais o Deputado Icaro de Valmir, claro, agora que eu fiquei sabendo que foi o pensador desse fórum, que é importantíssimo. Demorou, como disse o Deputado Luiz Lima, e eu espero que tenha vida longa e que possamos participar e trazer também mais questões.

Obrigada. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Obrigado, Dra. Lyana.

Deputado Coronel Chrisóstomo, por favor, fique à vontade.

**O SR. CORONEL CHRISÓSTOMO** (PL - RO) - A Profa. Lyana citou o meu nome, e com Deputado ocorre o seguinte: se falou o nome dele, ele já quer falar também.

Mas é muito oportuna a sua fala realmente, porque, na verdade, é assim que a Frente pensa. A Frente vai pensar dessa forma, a cabeça da Frente, da qual sou Presidente, o Deputado Mario Frias é o Vice-Presidente, e o Deputado Júlio Cesar, aqui do Distrito Federal, que foi Secretário de vocês, é o 2º Vice-Presidente. Então, vejam que a cabeça pensa isso, pensa esse mundo.

O psicólogo tratou de um assunto que é importante. Chamar a atenção é importante, para nós pegarmos o que foi dito, cursar isso e buscar a solução.

Agora vamos para a responsabilidade. Os senhores têm à disposição uma frente com 210 Deputados Federais. Todos nela são responsáveis, porque quem assina uma frente assina! O Parlamentar não só assina, a assinatura é verificada para ver se é real. Não é isso? Vejam a responsabilidade que é isso. Quando você assina, você também faz parte de tudo aquilo que está escrito, existe estatuto. E uma das nossas preocupações é com relação à área da psicologia dentro desse mundo.

A frente é uma coisa totalmente ampla, é uma frente mesmo. Então, todos esses assuntos os senhores podem trazer para ela, para nós discutirmos e, aí sim, criarmos legislação de proteção.

Uma das coisas de que a frente também saiu em defesa foi a criação de uma legislação para proteger não só a indústria, não só o comércio, mas os participantes como um todo. As leis passam por nós. Então, isso é importante.

Se o senhor, profissional da área de psicologia, vir algo que é importante — "*Puxa, eu acho que tinha que ser assim nesse mundo*" —, traga para nós uma proposta de lei. Nós vamos defendê-la aqui, para atender e ajudar as crianças, as famílias, todos essas mais de 70 milhões pessoas aqui no Brasil.

Então, vejam que agora vocês têm na mão uma frente. Rapaz! Não há a Frente Parlamentar Mista da Agropecuária, que faz tudo no Brasil pela agricultura? Todo mundo conhece a FPA. Agora há a FPG, a Frente Parlamentar em prol dos Jogos Eletrônicos e Games, que serve para atender vocês. "*Ah, vamos criar leis para proteger a indústria*". Vamos! "*Vamos proteger o comércio*." Sim!

Brigamos para baixar os impostos, e Bolsonaro foi lá e os baixou. Aí, o senhor aqui, esse senhor de quem eu não quero falar, que é barbudinho, esse senhor aumentou os impostos novamente. Eu, como Presidente da frente que ajuda esse mundo, estou brigando para baixá-los de novo.

Então, agora estou chamando todos para dentro da frente.

Daniel Cossi, o que você disse é importante e é uma preocupação nossa. Eu acho que isso é, sim, uma responsabilidade da família, mas nós, como pessoas públicas, como autoridades públicas, também somos responsáveis.

A frente não vai ficar longe de nenhum problema desse mundo de *games* e esportes eletrônicos, professora. Nós estaremos à frente de todas as demandas positivas ou negativas, para buscarmos a melhor solução possível.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, nobre Deputado Coronel Chrisóstomo.

Vou passar a palavra agora ao rapaz que está lá no fundo, que já pediu aproximadamente 50 vezes.

**O SR. DIEGO FERREIRA** - Primeiramente, bom dia a todos.

Quero agradecer a Deus pela presença, por estar aqui junco com vocês, e parabenizá-los por tudo o que estão fazendo nesses 2 dias do Fórum Legislativo do Esporte, hoje tratando de *e-sports*.

Eu me chamo Diego Ferreira, tenho 39 anos, sou gerente de comunidade *gamer* e também Presidente da Associação Games BR do Brasil. Estamos tentando fazer a inserção da atividade física no nosso esporte.

Sou ex-atleta, jogo há 25 anos e sou jogador de *fighting games*, que são jogos de luta. Nós realmente ficamos durante muito tempo sentados, sem conseguir praticar algum esporte ou algo do gênero. E isso se deve não só pelo jogo em si, porque, depois de alguns anos também, mesmo na ausência do jogo, nós não conseguimos dar continuidade à prática, devido ao trabalho, etc.

Estamos aqui também para entender como remanejar todo esse planejamento de cuidado do atleta, o que ele tem que fazer durante o seu preparo. Hoje, ele acorda, faz uma alimentação totalmente horrível e joga por 10 horas, 12 horas consecutivas. Ele precisaria acordar, fazer um exercício físico, conversar com um nutricionista, um psicólogo e, aí, sim, iniciar o preparo para ir para as competições, para o entretenimento, para as coisas que vão ser feitas.

Como o David bem salientou também, há a parte dos *exercises games*, que são jogos de exercícios, como Just Dance e Pump it Up, que é uma máquina de dança, em que se consegue ter esse manejo físico. Nós precisamos realmente de uma forma para "reculturar" isso. Há atletas hoje, dentro do meu cenário dos *fighting games*, que estão acima

do peso, obesidade nível 3, e não conseguimos repaginar isso. Não conseguimos pensar como vamos agora fazer um acompanhamento, fazer todo um manejo de educação alimentar para mudar isso.

Então, precisamos desenhar isso junto com vocês para construir algo que possa ter, vamos dizer, requisitos e manejos do que fazer desde o início da manhã: estudar o jogo, alimentar-se e jogar, mas sem ultrapassar o tempo que deve ser destinado ao *e-sport*. Assim como o trabalho pode provocar *burnout*, fazer outras coisas também podem causar problemas. Os *games* sempre foram muito massacrados por isso, pelas tantas horas que se joga. E também em relação à inserção nas escolas, precisamos saber desse manejo, para começarmos a fazer também essas partes sensoriais.

Eu trabalho junto com um grupo que faz também a parte sensorial de exercícios com movimentos, em que as crianças vão andando, simulando uma calçada, em que se consegue dar pulos, tirando um pouco essa parte de não fazer um exercício, trazendo, como o Paulo Roberto ressaltou, a parte do "figital", a união do físico e do digital. Esse grupo trabalha muito isso, para fazer essa mescla entre o mundo físico e o digital, para pararmos de só ficar sentados jogando, mas também ler um livro, estudar e começar a fazer alguma coisa. Precisamos começar a manejar mais essa parte física mesmo e entender como fazer isso não só com o LoL, mas com outros jogos também. Eu vi que os *fighting games*, no ano que vem, ainda não estarão nos Jogos Pan-Americanos. E eu peço uma atenção bem forte para isso, porque os *fighting games* também são cenários. Agora em fevereiro, vai ter um campeonato mundial de Street Fighter, em Las Vegas, com premiações altíssimas para os competidores. E teremos brasileiros lá nos representando também. Então, nós temos que dar essa força cada vez mais para criar delegações brasileiras de esportes eletrônicos e levantar outras bandeiras junto a isso.

Contem conosco para o que precisarem.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado pela participação.

Abrimos também a oportunidade para o Sr. Nelson Leme, que também pediu a palavra.

**O SR. NELSON LEME DA SILVA JUNIOR** - Eu queria só aproveitar a oportunidade também para poder me despedir, porque, daqui a pouco, eu tenho que pegar um voo.

Eu queria só responder ao colega do Conselho de Psicologia que todo o excesso gera uma consequência, e não é diferente também com os jogos eletrônicos ou com qualquer outra modalidade. Eu pratiquei judô, por exemplo, e tenho um ombro estourado hoje. Nunca ninguém vai me ajudar a melhorar.

Agora, eu gostaria de enfatizar que isso pode ser regulado, quando levamos essa prática para a escola, quando conscientizamos as nossas crianças da importância de se cuidarem, da importância da dosagem. Então, é trazer para esse mundo digital, para os jogos eletrônicos, a concepção educacional. Nós debatemos isso aqui vastamente hoje.

Então, todos os nossos excessos — e eu não estou dizendo agora só dos *games*, estou dizendo de tudo — podem ser resolvidos hoje, ou melhor, analisados por meio de programas educacionais. Volto a dizer, como eu disse na minha fala anterior: políticas públicas voltadas para o desenvolvimento de todos os setores e, nesse caso, os *games*.

Quero só frisar, Deputado Icaro, Deputado Coronel: parabéns pelo evento! Gostaríamos de fazer parte dessa frente parlamentar. O Conselho Regional de Educação Física do Estado de São Paulo se coloca à disposição para essa discussão.

Lindberg, mais uma vez, parabéns a você e a toda a sua equipe pelo evento! Essa coordenação foi sensacional.

Parabéns a todos vocês que aqui estiveram juntos nesta Mesa! Realmente foi uma manhã muito enriquecedora.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. CORONEL CHRISÓSTOMO** (PL - RO) - Com a permissão do Presidente Icaro, eu quero me dirigir ao Nelson Lemes. O meu projeto de lei para "gamificar" a educação básica — o projeto é meu — é exatamente visando isso, porque, desse modo, nós jogamos também parte da responsabilidade para as escolas do Brasil todo. E a educação básica fica abraçada, dentro da educação, ao mundo dos *games*. E quando o aluno sair desse patamar do básico, ele já vai estar muito mais em condições de fazer uma prática, mas respeitando a si próprio. Então, a minha intenção é essa mesmo. A frente parlamentar está aberta.

Um detalhe aqui: eu tenho envidado esforços para os 210 Parlamentares da frente destinarem recursos para seus Estados. Os senhores perceberam o que eu disse? Que vamos usar recursos de emendas parlamentares para criar eventos, algo para a educação desse mundo. Quem sabe não é o seu? Só tem que verificar quais são esses Parlamentares. Eu tenho a listagem de todos os Deputados. Solicitem aos Deputados os recursos para o seu Estado, para esse mundo. Eu estou levando milhões de reais lá para Rondônia só para esse mundo de *games*, porque eu quero mexer com a juventude, com as crianças, com os idosos, quero fazer um grande movimento dos esportes eletrônicos no Estado de Rondônia. Não posso fazer diferente. Tem que ser lá.

E os outros Estados podem solicitar recursos para tratar disso. Não é só para jogar, é para educar, para tratar da psicologia. Para tudo o que for voltado para esse mundo podem ser dispensados esses recursos. Estou incentivando os Deputados a fazerem isso, seja para São Paulo... O Deputado Mario Frias é de São Paulo — já apertem ele.

Obrigado.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Deputado Coronel Chrisóstomo.

Quero passar a palavra agora para o Sr. Júlio Godoy, que é atleta de parabadminton e trouxe duas medalhas, uma de ouro e uma de prata, do último Parapan-Americano, representando o Distrito Federal. (*Palmas.*)

Por favor, Sr. Júlio.

**O SR. JÚLIO CESAR GODOY** - Bom dia a todos.

Em relação aos jogos, eu concordo que eles têm que ser considerados um esporte.

A minha pergunta é relacionada ao longo prazo. Eu tenho filhos e acho que a grande maioria aqui tem filhos. Qual será o impacto disso nas nossas crianças a longo prazo? Hoje temos um cenário. E, no futuro, o que isso pode causar?

Para usar essa fala, acho que a base principal de como vai ser o futuro é a psicologia, porque tudo tem que começar na base. E o estudo pela psicologia seria o melhor caminho para sabermos o impacto dos jogos eletrônicos no futuro. Essa é a minha fala.

Eu, como atleta de alto rendimento, tenho outra visão. Passo por um processo totalmente diferente do processo de quem está à frente de jogos eletrônicos. Não que uma coisa é uma coisa e outra coisa é outra coisa. Não estou discriminando, não estou falando que sou contra, mas é que vivo outro cenário hoje.

Então, a minha preocupação é esta: a longo prazo, qual será o impacto disso nas nossas crianças?

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Obrigado, Sr. Júlio Godoy.

Eu vou passar a palavra para o Sr. Rafael Marcondes. Em seguida, terão a palavra o Sr. Roberto Jerônimo, o Sr. Matheus Botelho e o Sr. David Leonardo. Aqui temos essas inscrições.

Por favor, Sr. Rafael.

**O SR. RAFAEL MARCONDES** - Obrigado, Deputado.

Acho que a pergunta é muito alinhada até com a anterior na questão da psicologia. Isso tudo passa, no fundo, como colocaram aqui antes de mim, pelas políticas públicas. E aí é importante esta Casa regulamentar isso porque, de novo, o problema é que estamos sempre tentando mitigar os efeitos do excesso. Se praticada de forma moderada, parece-me que ninguém — pelo menos aqui — tem dúvidas dos benefícios que existem de aliar a atividade eletrônica ao dia a dia. Então, fica o desafio para esta Casa.

Eu tenho acompanhado o trabalho da Subcomissão dos Esportes Eletrônicos, que se estendeu ao longo de todo o ano. Talvez fique de lição de casa para os Srs. Parlamentares consolidar todas essas diferentes perspectivas que foram trazidas aqui e materializá-las numa legislação viável. E digo viável porque tive a oportunidade de fazer um levantamento, em nome da Associação Brasileira de Fantasy Sports, sobre a temática jogos eletrônicos e esportes eletrônicos no Congresso. Nas duas Casas, desde 2005, houve cerca de 47 projetos, e em nenhum deles chegou-se a uma conclusão. Foi aprovado numa Casa e acabou arquivado na outra. Então, ficamos num cenário de muitas incertezas, que geram essas dúvidas sobre uma perspectiva futura saudável, um futuro positivo.

Então, a frente parlamentar, Deputado, tem muito a contribuir para que nós consigamos, de fato, pegar todos esses debates que vêm sendo feitos e concretizar numa legislação que seja aprovada, porque senão só ficamos num cenário cinzento de incertezas, que geram toda essa insegurança fundamentada por parte da sociedade. Por outro lado, freia o crescimento de um setor com tanto potencial.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado, Sr. Rafael.

Vou passar um comentário da própria plateia, que o pessoal fez pelo QR Code. Alguém comentou o seguinte: *"Integrem esportes eletrônicos e atividade física, como jogos, competições virtuais, exercícios gamificados e recompensas para promover um estilo de vida saudável"*. Foi o comentário de alguém aqui.

Há uma pergunta de alguém daqui da plateia também: *"Há diferença entre mulher e homem nesse esporte? Há superioridade física que deixe a mulher em desvantagem, justificando criar categorias só para mulher?"*

Sigo a lista de inscrições, com o Sr. Roberto Jerônimo, que pediu a palavra.

**O SR. ROBERTO JERÔNIMO DOS SANTOS SILVA** - Eu quero começar falando o seguinte: com relação aos *exergames* que o David colocou, em Sergipe, nós temos um projeto de mais de 5 anos na universidade, atendendo criança, adolescente, adulto e idoso. Por questões operacionais, tivemos que parar. Tivemos chuva no espaço. Por toda uma questão logística, tivemos que parar o projeto.

Queríamos avançar para outros grupos e outras populações. Entramos nas escolas também. Fizemos algumas intervenções de escolas. O maior ponto positivo foi justamente a interação do adolescente, principalmente, e do idoso com os jogos eletrônicos, começando pelos *exergames*. Começando pelo Just Dance. Depois, vimos que havia outros jogos com melhor aceitação. E aí foi um negócio bem interessante.

Há uma coisa que eu percebi aqui na nossa conversa. Praticamente todos nós concordamos com a importância de primeiro se conhecer e se estudar o tema, as instituições de ensino universitárias e de pesquisa devem estar junto com esse grupo para trazer até as várias divergências teóricas com relação a isso também. Isso é importante.

Nós percebemos nas falas, também ficou claro que, quando vai parar o rendimento, para o esporte como competição, é crucial a presença de uma equipe multidisciplinar. Isso ficou claro em nossa conversa.

E há outro elemento que eu acho importante. Estamos aqui conversando, mas todos nós temos, de certa forma, um interesse em comum, seja como esporte, seja para conhecer e tal.

Por outro lado, quando essa discussão vai para a Internet, está no Youtube e outras pessoas também participam, estamos levando essa discussão que, em princípio, está aqui fechada para a população em geral. Talvez, isso possa — eu acredito que vai fazer — fortalecer as ações futuras para as políticas públicas. Como o Rafael falou aqui agora, há 47 propostas de lei que estão arquivadas ou estão tramitando. Ótimo. A população lá fora sabe disso? Tem visão do que é isso, tem uma opinião formada?

Eu penso que esse tipo de fórum, ampliando-se para a população em geral, vai trazer, sim, essa discussão principalmente para os profissionais que estão na escola. Eles vão trabalhar com esse elemento, que agora faz parte do currículo, e vão também discutir isso com seus alunos, crianças e adolescentes. Possivelmente, assim como o Deputado Icaro, que é um entusiasta, é até um atleta, outras crianças possam participar. O colega ali do *fighting* trouxe também essa discussão. Então, veja, ao passo em que vamos aumentando esse grupo de pessoas que estão discutindo esse tema e que têm interesse na proposta, vemos como ele pode ser mais efetivo.

Lembro que a questão da política pública é essencial. Concordo que isso deve começar pela escola, mas não é só aí. É também na ação social, nas associações, nos espaços de maior discussão. Assim, conseguiremos uma maior adesão e mais discussão. Não vou dizer que vamos conseguir fechar o tema, porque acho que não se vai fechar nunca esse tema, em razão da tecnologia. Contudo, há uma questão mais sistematizada e avançada nesse sentido.

Quero aproveitar para me despedir e, mais uma vez, parabenizar a Mesa pela maneira como direcionou a discussão. Com certeza, temos opiniões divergentes, mas conseguimos manter um bom nível de discussão.

Muito obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Obrigado, Sr. Roberto.

Um fórum, realmente, serve para isso; uma mesa-redonda serve para vermos várias pessoas, com opiniões diferentes, entrando em uma convergência. É para sairmos desta mesa-redonda com uma coisa boa hoje. É pensarmos com várias pessoas: a própria Lyana, o Irã, o Daniel, todos aqui que participaram e até o pessoal do fundo também que participou. O nosso grande atleta Godoy participou. Vemos aqui pessoas com perguntas diferentes e trazemos um senso comum para achar esse meio termo aqui de todo esse assunto.

Finalizando, concedemos a palavra ao Sr. Matheus Botelho e depois ao Sr. David Leonardo. Caso alguém ainda queira participar pode acionar, que colocamos o seu nome na lista. Caso ninguém queira, depois do Sr. David, nós vamos encerrar a reunião.

Tem a palavra o Sr. Matheus Botelho.

**O SR. MATHEUS BOTELHO DA PAIXÃO BRAZÃO** - Obrigado.

Eu queria falar dos três questionamentos que foram levantados.

O primeiro é o da casa. A Comissão falou da questão dos vícios. Houve uma fala, se não me engano, do Nelson Leme, que disse da questão de que tudo, em excesso, acaba viciando e prejudicando de certa forma. Nesse caso, não é diferente. Até a água, se for tomada em excesso, também faz mal. Então, os jogos não são diferentes. Isso reforça a discussão de hoje em relação às atividades físicas.

Há educadores físicos presentes e o psicólogo que não vão me deixar mentir: a atividade física libera algumas substâncias no corpo. Com uma simples caminhada, liberamos serotonina, por exemplo, que é uma substância que está ligada à questão do bom humor, do bem-estar e de tudo mais. Isso reforça mais ainda que a atividade física está interligada com a prática de esportes eletrônicos. Temos que ter esse cuidado para não nos sentarmos e passarmos 18 horas, como foi bem dito, somente jogando. Não! É necessária fazer pausa. É necessária ter atividade física. É necessário que haja essa preocupação e esse preparo tanto pelas organizações quanto por quem não joga de forma profissional, por quem joga de forma recreativa em casa.

Há o segundo questionamento. Foi questionado pelo atleta Godoy em relação à saúde, ao preparo e a tudo mais. Existem alguns estudos. Um estudo de 2020 tratou da questão da saúde mental durante a pandemia de COVID-19. Os jogos eletrônicos entraram nessa pandemia como uma opção — ao contrário do que pensam — para lazer e para exatamente aliviar o estresse e a pressão daquela época pandêmica, em que ficávamos em isolamento completo. Esse estudo traz um parâmetro comparando ciberatletas com atletas de atividades olímpicas, hoje tidas nos esportes olímpicos. Os atletas de esportes olímpicos têm um índice menor de depressão. O estresse chega a ser o mesmo, mas o índice de depressão deles é menor; e nos ciberatletas é maior. Porém, esse estudo traz também um parâmetro muito interessante que eu queria trazer aqui.

Quando praticamos atividade física e somos ciberatletas, esse índice de depressão cai muito, drasticamente, a ponto de se igualar aos atletas de esportes olímpicos que não são ciberatletas. Isso mais uma vez reforça a necessidade, a importância e a interligação dos esportes eletrônicos com a atividade física.

O terceiro questionamento levantado foi em relação à equidade entre as pessoas de sexo diferente, homens e mulheres. Esse é um questionamento válido. Já o escutei outras vezes. Existe uma diferença entre mulheres e homens nos jogos eletrônicos? Não. Por isso, essa discussão é importante e também quebra esse paradigma que temos. Por que não?

Eu tive a oportunidade de ir ao prédio da Liquid, em São Paulo, uma grande organização internacionalmente conhecida. Tive a oportunidade de conversar com o *manager* regional brasileiro, o Rafael, e também com o psicólogo da Liquid. Eles me adiantaram que já existe um estudo dentro da organização que futuramente vai ser divulgado, quando for finalizado. Esse estudo trata exatamente de questões biológicas e também de questões químicas relacionadas a como os jogadores são influenciados pela prática de jogos eletrônicos.

Dentre os questionamentos desse estudo, eles chegaram ao ponto de comparar se existe um desempenho maior das mulheres ou dos homens. Os homens têm vantagem biológica? Ou são as mulheres que a têm? Por mais incrível que pareça, existe uma única diferença, e essa diferença dá uma vantagem para as mulheres. Elas se destacam mais exatamente pela capacidade de adaptabilidade em algumas partidas e de aprendizagem, bem como de absorção de conhecimento.

A Liquid está fazendo esse estudo. Futuramente ela irá divulgá-lo, pois não tem interesse em guardar isso para si. Por isso comento aqui. Isso mostra que, mais do que se equiparam as mulheres e os homens nos jogos eletrônicos, as mulheres ainda têm mais vantagem. Era isso.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Uma das vantagens das mulheres é que elas conseguem fazer mais de uma coisa ao mesmo tempo e os homens, não.

**O SR. MATHEUS BOTELHO DA PAIXÃO BRAZÃO** - Exatamente.

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Passamos a palavra ao Sr. Rhavier Fernandes, da CBDE — Confederação Brasileira do Desporto Escolar. Logo depois, encerraremos com o Sr. David.

**O SR. RHAVIER FERNANDES** - Minha fala será bem breve. Na verdade, eu vou aproveitar o momento, primeiro, para agradecer a oportunidade de estar aqui pela Comissão de Atletas da CBDE, juntamente com os meus colegas Irã, Marco Maia e Sofia.

Agradeço também à Câmara, à Comissão do Esporte, ao Deputado Luiz Lima, ao Deputado Icaro e também ao Deputado que se faz presente por todo esse apoio que o esporte precisa.

Eu venho de uma cidade do interior do Estado de Goiás. Lá eu também participo, com as políticas públicas do Estado de Goiás. Promovemos diálogos abertos como esse, falando também sobre a parte do desporto eletrônico, sobre esporte convencional ou o esporte paralímpico. O nosso País precisa desse fortalecimento.

Eu digo que fui atleta e hoje sou gestor. Vivi dos dois lados da balança. E o nosso País precisa ter políticas públicas efetivas para que o atleta lá da base não tenha o sofrimento, sinta a necessidade de ter que ir a um semáforo pedir recursos para ir a uma competição brasileira representar o País, representar o Estado. Precisamos de políticas públicas que fortaleçam



as confederações, as federações e as entidades esportivas de base para que o atleta tenha o melhor subsídio, a melhor infraestrutura e também a melhor forma de estar na competição e desenvolver o seu melhor talento, bem como se divertir com o esporte escolar.

Hoje nós temos os JEB's, que reúnem quase o mesmo número de atletas de uma Olimpíada. Isso faz uma diferença enorme na vida de cada uma das crianças participantes, porque elas vêm para uma competição escolar, vão para a competição da confederação e falam: *"Essa é a minha oportunidade de vida"*. Nós, gestores, membros, políticos ou não, dentro de um fórum como este, somos promotores de políticas que vão fazer com que aquela criança da base, lá do interior, lá do canto do Estado, que quase ninguém observa, possa ter a sua melhor oportunidade, independente do esporte.

Vejo os *e-sports* como uma forma de envolver ainda mais crianças e adolescentes com o esporte. Eu tenho colegas que hoje praticam *e-sports* e falam: *"Isso aqui, para mim, é a minha forma de ganhar a vida"*. Talvez *e-sports* também possam ser uma forma de desestressar ou de ter um estímulo esportivo futuro.

Eu participei dos JUBs e vi o quanto eles trazem fortalecimento para adolescentes da minha faixa etária. Isso é muito importante.

É preciso fazer com que o Brasil e os Estados tenham políticas públicas que fortaleçam ainda mais cada uma das modalidades e também façam com que jovens, como eu, como o senhor, Deputado, tenham na sua vivência e na sua experiência a oportunidade de falar assim: *"As futuras gerações terão melhores condições para praticarem suas modalidades e representarem seus Estados, seus Municípios e o nosso País"*. Estamos com trabalhos muito bacanas.

Espero que haja um segundo fórum e que eu esteja presente nele. Muito obrigado, mais uma vez, pela oportunidade.

Agradeço também ao Presidente Hora Filho, da CBDE, que confia em nós para estar aqui o representando; ao Robson; ao Braz. Para nós, esta também é uma oportunidade única. No que depender de mim, em especial, sempre vou estar trabalhando para que as políticas públicas do nosso País e do meu Estado sejam as melhores possíveis para a nossa geração.

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Muito obrigado pela participação, Sr. Javier.

Encerramos agora com o Sr. David Leonardo, da Secretaria de Esporte e Lazer do Distrito Federal.

Por favor.

**O SR. DAVID LEONARDO DA SILVA DE ANDRADE TEIXEIRA** - Gostaria de responder a alguns questionamentos que achei muito importantes. Uma vez ou outra recebemos questionamentos semelhantes vindos de pais preocupados, e isso é extremamente necessário, inclusive o questionamento sobre o aspecto da dependência do eletrônico, do digital, do virtual.

Parece meio redundante o que vou falar agora, mas, para mim, que sou professor de educação física, o esporte está extremamente associado com a educação. Quando trabalhamos o esporte, não trabalhamos só o alto rendimento, principalmente hoje, dentro da realidade escolar. O Deputado Chrisóstomo e a Lyana falaram da indissociabilidade entre corpo e mente. Nós professores de educação física fazemos, no geral, um trabalho voltado para o desenvolvimento integral da criança, do adolescente, do jovem que está na situação de estudante.

Nesse sentido, também nos cabe responsabilidade. O Daniel trouxe aqui a questão da família, e é evidente que ela tem um peso grande, mas as escolas também têm um peso gigantesco. Na escola, é trazido o conhecimento científico sistematizado. Então, até os conhecimentos relacionados a, por exemplo, depressão, suicídio, essas questões são levadas para dentro das escolas. Portanto, com certeza, também levaríamos conhecimentos sobre esse tipo de dependência, esse tipo de cuidado que precisam ter as crianças e os adolescentes, mas também a comunidade escolar. Como eu digo, é importante trazer para dentro da escola os jogos eletrônicos, os esportes eletrônicos, só que não de maneira apaixonada, ainda que se tenha essa paixão, mas trazer de maneira cada vez mais embasada, científica, trazer o ônus e o bônus.

Por exemplo, e até brincando um pouco, você se preocupa onde poderia estar o seu filho daqui a um tempo. Talvez, alguns pais muito apaixonados possam pensar: *"O meu filho pode se tornar um Nobru, o Nobru hoje emprega o pai dele"*. Então, é um futuro presente de qualificação para o mundo profissional, para inserção no mundo do trabalho, mas também para o desenvolvimento humano e integral desse estudante; agora, carece que a academia, o ensino superior e a formação continuada tragam esses elementos para serem refletidos no bojo da educação, para que possamos evitar, cada vez mais, esse tipo de problema.

Quero me despedir, já. Quero agradecer demais o convite. Agradeço em nome do Secretário, o Deputado Júlio Cesar, que teve essa confiança.

E já quero demonstrar que, na verdade, falamos muito aqui e estamos falando de política pública, mas parte da política pública também são os servidores públicos. Aqui no Distrito Federal, eu tive a oportunidade de criar os Jogos Escolares Eletrônicos do Distrito Federal, em meio à pandemia. E tive relatos de vários estudantes que, em situação de isolamento, puderam conhecer colegas da sua própria escola, da sua própria sala, por intermédio dos jogos eletrônicos.

Então, se por um lado, temos essa preocupação sobre se irá atrofiar — houve uma audiência pública em que um Senador comentou isso —, eu falo: gente, calma, há outro lado muito brilhante. Os alunos estão se conhecendo, interagindo, socializando, num momento de isolamento, em que eles tiveram roubada esta oportunidade, por causa da COVID, de interagir com os seus colegas.

Então, tive a oportunidade de criar isso aqui, no Distrito Federal. Também agora, a partir da Secretaria de Esporte e Lazer, criamos um curso de formação continuada de professores, que é fornecido na EAPE — Escola de Aperfeiçoamento de Profissionais da Educação, da Subsecretaria de Formação Continuada da Secretaria de Educação, no qual debatemos essa temática junto aos professores, para que, com mais base, mais reflexão e mais crítica, levemos esses conteúdos para dentro das escolas e possamos potencializar o desenvolvimento desse estudante e a inserção no mundo do trabalho.

Encerro falando, por exemplo, que tenho um aluno para o qual dei aula no 6º ano do ensino fundamental. Ele deu uma entrevista no ano passado, salvo melhor juízo, para a *Rádio Senado*, algo nesse sentido. Ele concedeu várias entrevistas. Quase todos os meus alunos concederam entrevista: *SBT*, *Record*, *Correio Braziliense*, *Portal Metrôpoles*. Ele deu uma entrevista falando sobre a importância e o impacto que teve na vida dele, na escolha da profissão dele. Hoje ele está cursando — ele vai me matar, se eu errar — engenharia de *software*, na UnB, a partir da vivência com os jogos eletrônicos.

Então, não podemos nos apaixonar e achar que todo aluno ou todo filho vai jogar e virar o Nobru, vai ficar milionário; e também não podemos, também apaixonadamente, falar que o filho vai jogar muito e ficará obeso. Temos que tomar cuidado.

Era o que tinha a dizer.

Quero agradecer o convite e a oportunidade. Espero outras oportunidades. Estou no mestrado, na UnB, morrendo com tanto trabalho, com essa pauta! Coloco-me à disposição para somarmos e fazermos os grupos de trabalho que forem necessários. Agradeço, em nome da Secretaria e em nome do Deputado.

Que venham as próximas!

Obrigado. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - O Deputado Coronel Chrisóstomo pediu a palavra.

**O SR. CORONEL CHRISÓSTOMO** (PL - RO) - Eu estive num evento lá no Rio de Janeiro, há 2 semanas. Fui a convite da Moriá. Lá, eles estavam fazendo um evento de esportes eletrônicos com alunos do PROFESP, junto à Marinha do Brasil, que leva para dentro dos quartéis da Marinha, lá no Rio de Janeiro, aqueles jovens que ficam nos morros, naquelas redondezas, os mais pobres ali do Rio. Estavam presentes representantes, parece-me, de 14 ou 15 quartéis da Marinha. Eles foram levados para um mesmo local, onde foi realizado esse grande evento de esportes eletrônicos lá no Rio de Janeiro.

Havia muitos jovens presentes. Eu acho que havia mais de 3 mil jovens, aqueles que precisam do nosso abraço. Isso foi feito através dos jogos eletrônicos. E a Marinha do Brasil fez esse trabalho maravilhoso e exemplar. Eu achei muito bacana!

E é isso que eu quero fazer também — não com a Marinha do Brasil — em Rondônia, levando para lá não só os jovens, mas todos aqueles que puderem participar.

A Frente Parlamentar terá uma página, estamos montando uma página, para que todos vocês possam estar tratando conosco.

Quero dizer que estou ao inteiro dispor, como Presidente da Frente, para atender os seus Estados. Convidem-me para algo que seja pertinente, inclusive aqui em Brasília, Sr. Secretário. Contem com a Frente Parlamentar! Ela pertence aos brasileiros, em especial a todos vocês, que são desse vetor. Peço que me chamem para comparecer também a outras Casas, caso entendam que lá eu possa estar presente.

Muito obrigado por esta oportunidade. (*Palmas.*)

**O SR. PRESIDENTE** (Icaro de Valmir. PL - SE) - Eu quero agradecer a todos que participaram.

Estamos, aqui, totalmente à disposição de vocês. Eu sou o Deputado Icaro de Valmir. Meu gabinete é o 573, aqui ao lado, no Anexo III. Estou à total disposição de vocês. Temos também o nosso Instagram, o do Deputado Icaro de Valmir. Podemos conversar por aqui.

Logo no início dos trabalhos da Comissão do Esporte, fizemos um requerimento junto ao nosso querido Secretário-Executivo, o Sr. Lindberg, que está há vários anos trabalhando nesta Comissão. Fizemos um requerimento para ser o

Presidente da Subcomissão de Esportes Eletrônicos, pois entendi que seria uma pauta muito interessante para o Brasil, neste futuro presente, como o Secretário David fala.

Então, agradecemos demais a vocês.

Declaro encerrada a mesa-redonda e declaro encerrado o 1º Fórum Legislativo do Esporte, em que recebemos o Ministro do Esporte e várias outras pessoas ilustres, que estão aqui, no dia de hoje.

Muito obrigado a todos.

Desejo-lhes um ótimo dia! (*Palmas.*)