REQUERIMENTO Nº 115/16

Requer à Mesa, ouvido o Plenário, a realização de uma Sessão Especial, em data a ser oportunamente marcada, para aferir o impacto de uma etapa do mundial do *'League of Legends'* em Salvador.

Sala das Sessões, 2 de maio de 2016.

PAULO CÂMARA

JUSTIFICATIVA

Mercado de games fatura cerca de US$ 1 bilhão por ano no Brasil. No mundo ultrapassa a barreira dos US$ 91,5 bilhões por ano. Com um potencial gigantesco, o mercado de games no Brasil já ocupa o 11º lugar no mercado mundial, e o 4º de *gamers* ao redor do mundo com cerca de 40 milhões de jogadores. No momento de crise mundial, nós como gestores de nossa bela capital, devemos ficar atento as cifras do potencial desse mercado, inclusive turístico. Um evento desse porte pode proporcionar e divulgar nossa cidade ao redor do mundo de maneira ímpar, e movimentar o trade turístico soteropolitano no período de baixa estação.

Em *League of Legends,* os jogadores assumem o papel de invocadores, controlando campeões com habilidade únicas e que lutam com seu time contra outros invocadores ou campeões controlados pelo computador. No modo mais popular do jogo, o objetivo de cada time é destruir o nexus da equipe adversária, uma construção localizada na base e que é protegida por outros estruturas. Cada jogo de *League of Legends* é distinto, pois os campeões sempre começam fracos e progridem através da acumulação de ouro e da experiência ao longo da partida.

League of Legends foi bem recebido desde o seu lançamento e sua popularidade cresceu ao decorrer dos anos. Em julho de 2012, *League of Legends* foi o jogo para computador mais jogado na América do Norte e Europa em termos de número de horas jogadas. Até janeiro de 2014, mais de 67 milhões de pessoas jogavam *League of Legends* por mês, 27 milhões por dia e mais de 7.5 milhões durante o horário de pico.

League of Legends tem um cenário competitivo grande e ativo. Na América do Norte e Europa, a Riot Games organiza o *League of Legends Championship* Series (também conhecido como "LCS"), que consiste em 10 times profissionais de cada continente. Competições regionais semelhantes existem na China, Coreia, Taiwan e Sudeste da Ásia, Brasil, América Latina, Turquia, CEI (Comunidade dos Estados Independentes - antiga União Soviética) e Japão. Essas competições regionais levam os melhores times ao

League of Legends World *Championship*, um campeonato mundial que ocorre anualmente. Em 2013, o prêmio do torneio foi de $1 milhão e teve 32 milhões de espectadores online. O torneio de 2014 teve o quinto maior prêmio da história de eSports, dando ao time vencedor 2.3 milhões de dólares.

Exemplo, bem sucedido, de que esse evento é um sucesso, e atrai um grande público, foi o último realizado no estádio do Palmeiras em São Paulo-outubro de 2015. Cerca de 12 mil fãs do *League of Legends* compareceram no local, e mais dez capitais, incluindo Salvador, tiveram seus cinemas lotados, com seus ingressos esgotados, para assistir as quase 4 horas de disputa pelo torneio final. Esse ano São Paulo espera um público indoor de mais de 15 mil pessoas no Ginásio do Ibirapuera, um aumento de mais de 25% em relação ao ano passado.

Por tudo isso, proponho à Mesa desta Casa, após ouvido o Plenário, a realização de uma Sessão Especial, em data a ser oportunamente marcada, para aferir o impacto de uma etapa do mundial do *'League of Legends'* em Salvador.

Sala das Sessões, 2 de maio de 2016.

PAULO CÂMARA