



PROJETO DE LEI ORDINÁRIA N° ____ /2022

DISPÕE SOBRE DIRETRIZES DA ORGANIZAÇÃO DA CULTURA NERD NO ESTADO DE ALAGOAS E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

A ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE ALAGOAS decreta:

Art. 1º Fica o Poder Executivo Estadual, nos termos desta Lei, bem como em consonância com demais disposições legais, autorizado a promover as diretrizes da organização da Cultura Nerd no Estado de Alagoas, em conformidade com o órgão competente.

**Capítulo I
DA DENOMINAÇÃO**

Art. 2º Entende-se por Cultura Nerd o conjunto de bens simbólicos, traços distintivos, materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam os grupos que compõem a sociedade Nerd, Pop e Geek, com foco nos espaços, processos de manejo e construção dessa identidade em sua diversidade, através da criatividade em prol das artes, das letras, do conhecimento, da invenção, da expressão, em todas as suas modalidades, méritos e destino.

Art. 3º Entende-se por artista Cultural Nerd todo indivíduo envolvido na produção de arte ou no fazer artístico-cultural, desde que sua finalidade engloba as esferas da Cultura Nerd.

Art. 4º Entende-se por grupo Cultural Nerd, o conjunto de 10 (dez) ou mais artistas da Cultura Nerd reunidos por um propósito comum e que possuam atividades artísticas periódicas.

Art. 5º Entende-se como segmento Cultural Nerd a identidade cultural formada por 3 ou mais grupos da Cultural Nerd, que possuam o mesmo propósito cultural, ou ainda por 10 ou mais artistas culturais, quando exclusivamente couber atividade artística individual.

**Capítulo II
DOS SEGMENTOS**

Art. 6º Considera-se segmento da Cultura Nerd:

- I – Role-playing Game;
- II – Kpop;
- III – Cosplay;
- IV – Produção de Conteúdo;
- V – Swordplay;
- VI – Arte visual;
- VII – Otaku;
- VIII – Clube social;
- IX – Gamer;
- X – Jogadores de tabuleiro;
- XI – Literatura;
- XII – Música;
- XIII – Empresas Nerd;

Art. 7º Entende-se por Role-Playing Game, a arte de contar ficção, de forma coletiva, interpretando papéis em um teatro de mesa imaginário, onde o roteiro é desenvolvido à medida que os jogadores desenvolvem a trama, com base em experiências culturais, adquiridas por meio de livros, filmes, documentários, fatos reais ou inventados pelos participantes do jogo.

Art. 8º Entende-se como Role-Playing Gamers:

- I – Jogadores de RPG, adeptos de um ou mais sistemas e que participem de ao menos um grupo de RPG ativo.
- II – Mestres de RPG, com domínio em um ou mais sistemas, que tenha mestrado ao menos uma aventura ou que faça parte de um grupo ativo.
- III – grupos de RPG, quer seja composto de jogadores e/ou mestres e que possuam atividades periódicas.
- IV – Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação do role-playing game e a representatividade de grupos, jogadores e mestres de RPG, através de oferta de serviços e acessibilidade a ferramentas do jogo.

Art. 9º Entende-se por Kpop a mistura do gênero musical Korean Pop com estilos de dança como popping, street dance e hip-hop, resultando em coreografias ritmadas pela música coreana.

Art. 10º Entende-se como K-popers:

- I – Dançarinos, cantores e coreógrafos de K-pop.
- II – Grupos de dança kpop, com atividades periódicas.

III– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação do estilo Kpop, quer seja pelo incentivo à prática por hobby, pela realização de eventos, pela profissionalização ou pela oferta de serviços e materiais suplementares ao kpop.

Art. 11º Entende-se por Cosplay a atividade lúdica a qual consiste em atuar como personagem real ou ficcional, visando a representação do personagem a caráter, através de fantasia, acessórios e trejeitos que auxiliem na similaridade entre o artista e o personagem.

Art. 12º Entende-se como Cosplayers:

I– Artistas profissionais, praticantes do hobby e intérpretes, cuja interpretação de personagem seja feita por figurino atrelado a traços de personalidade e que seja inspirada em personagens da cultura nerd.

II– Cosmakers, produtores de figurino, instrutores e profissionais que auxiliam na produção e acabamento da transfiguração do artista para o personagem incorporado.

III– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação da prática de fazer cosplay, quer seja profissionalmente ou por hobby.

Art. 13º Fica autorizado ao órgão competente regulamentar o Cosplay como modalidade de Arte Cênica, nos termos desta Lei, em observância às disposições legais.

Art. 14º Entende-se por produção de conteúdo Nerd, o processo de criar, publicar e promover conteúdo, através de mídias digitais e impressas, com foco em temas que englobam a Cultura Nerd.

Art. 15º Entende-se como E-Sport as competições de jogos virtuais, especialmente aquelas realizadas por profissionais, que podem ser assistidas pelo público pela televisão ou por plataformas de streaming.

Art. 16º Fica autorizado ao órgão competente regulamentar o E-sport como modalidade esportiva, nos termos desta Lei, em observância às disposições legais.

Art. 17º Entende-se como produtores de conteúdo:

I– streamers, instagramers, youtubers, facebookers, blogueiros. Vlogueiros, jornalistas, colunistas, apresentadores, radialistas e comentaristas de temas diretamente ligados a cultura nerd, quer seja profissionais ou produtores independentes, coletivos ou individuais.

II– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação da prática de produção de conteúdo, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 18º Entende-se por Swordplay, a modalidade cultural esportiva, que simula combates marciais medievais, utilizando armamentos da época, como espadas, arcos, sabres, lanças, machados, escudos e afins.

Art. 19º Entende-se como Swordplayers:

- I– Praticante de swordplay, quer seja para fins profissionais ou para manutenção do hobby, com participação ativa ou periódica.
- II– Instrutores, grupos, praticantes de LARP, de esgrima, de Boffering, de softcombat, de HEMA e de HMB.
- III– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação da prática de swordplay, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 20º Fica autorizado ao órgão competente regulamentar o Swordplay como modalidade esportiva, nos termos desta Lei, em observância às disposições legais.

Art. 21º Entende-se por arte visual Nerd, o conjunto de manifestações artísticas, cuja fruição ocorre por meio da visão e que tenham como referência exclusiva elementos do cenário Nerd.

Art. 22º Entende-se como artistas visuais:

- I– Quadrinistas ilustradores, designers, escultores, grafiteiros, desenhistas, artesãos, decoradores e tatuadores.
- II– Grupos, entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação da arte visual, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 23º Entende-se por Otaku, fãs de animações e desenhos japoneses (Animes), bem como quadrinhos da cultura japonesa (mangá).

Art. 24º Entende-se como Otakus:

- I– Fãs, desenhistas, colecionadores, apreciadores de Tokusatsu, animadores e dubladores de animações japonesas.
- II– Grupos, entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação do universo Otaku, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 25º Entende-se por Clube Social Nerd, grupos de pessoas que se reúnem em locais fixos ou diversos, formados em torno de um interesse comum, ocupação, tema ou atividade, que englobam a Cultura Nerd.

Parágrafo Único. Entende-se como clubes sociais, os clubes de livro, de filmes, de quadrinhos, gastronômico, de costumes, esportivo, educativo ou de qualquer outra ramificação da cultura nerd.

Art. 26º Entende-se por gamer, jogadores de videogame, profissionais ou não, de jogos eletrônicos em qualquer uma de suas esferas.

Art. 27º Entende-se como gamers:

I– Cyber Atletas, mobile gamers, pc gamers, vídeo gamers, retrogamers, hardcores e demais modalidades de jogadores eletrônicos.

II– Grupos, times, ligas e federações voltados aos jogos eletrônicos. III – Programadores, designers e criadores de jogos eletrônicos.

IV– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação de jogos eletrônicos, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 28º Entende-se por jogos de tabuleiro, como proposta de entretenimento e gamificação que utiliza geralmente um tabuleiro e algum tipo de complemento, como dados, cartas ou fichas, seguindo uma série de regras e instruções, onde os participantes precisam alcançar algum objetivo para obter a vitória, seja o jogo cooperativo, semi-cooperativo ou competitivo.

Art. 29º Entende-se como jogadores de tabuleiro:

I– Jogadores de jogos econômicos, temáticos, clássicos ou modernos, de cartas, familiares, abstratos, analógicos ou que não sejam eletrônicos.

II– Grupos, luderias, desenvolvedores de jogos e playtesters.

III– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação de jogos de tabuleiro, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 30º Entende-se por literatura Nerd, a técnica de compor e expor textos escritos baseados na Cultura Pop em geral, de acordo com princípios teóricos e práticos, representando comunicação, linguagem e criatividade, tendo elementos do cenário nerd como maior fonte de inspiração e público alvo.

Art. 31º Entende-se como artistas literários:

- I– Autores que escrevem literatura em prosa não biográficas, seja contos, cordéis, light novels ou romances que são inspirados na cultura pop em geral como fantasia, ficção científica ou contemporânea e heróis.
- II– Grupos literários, contadores de história, redatores, roteiristas e editoras.
- III– Entidades sem fins lucrativos e empresas privadas, cujo exercício seja a disseminação da literatura, quer seja por oferta de serviço, equipamentos ou produtos correlacionados.

Art. 32º Entende-se por Música Nerd, a arte de produzir efeitos estéticos através de fenômenos acústicos, combinando ritmo, harmonia e melodia, com foco na cultura pop em geral.

Art. 33º Entende-se como artistas musicais Nerd:

- I– Cantores de gênero musical diverso, com letra baseada na Cultura Nerd.
- II– Compositores, cover artísticos, bandas, orquestras sinfônicas e filarmônicas.

Art. 34º Entende-se por Empresa Nerd, organização econômica, civil ou comercial, exercida profissionalmente por meio da articulação dos fatores produtivos para a produção ou circulação de bens ou de serviços específicos direcionados à Cultura Pop, Nerd e Geek.

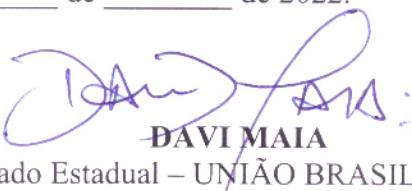
Capítulo III DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 35º Os eventuais segmentos suprimidos podem ser acrescentados por meio de aditivo, quando se fizer necessário, ou de forma definitiva ao se configurar legitimidade, em conferências futuras, representadas por mais de 50% dos segmentos da Cultura Nerd em primeira chamada e em qualquer número de presentes em segunda chamada.

Art. 36º É facultado ao Poder Público configurar a presente proposição legislativa à realidade de qualquer Município.

Art. 37º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

SALA DAS SESSÕES DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE ALAGOAS, em Maceió, _____ de _____ de 2022.



DAVI MAIA
Deputado Estadual – UNIÃO BRASIL - UB/AL

JUSTIFICATIVA

A referida proposição legislativa visa instituir diretrizes para a Cultura Nerd em âmbito estadual. Além disso, é importante salientar que o movimento Geek está cada vez mais inserido na sociedade, modificando e inserindo novos hábitos culturais em toda comunidade global.

Assim sendo, no que tange a este novo movimento, existem diversos movimentos culturais que fomentam a indústria da Cultura Nerd, havendo questões econômicas e sociais que envolvem esta comunidade. Para mais, atualmente, há um amplo mercado que demanda a confecção de elementos que fazem parte da Cultura Nerd, bem como elementos da Cultura Pop que o permeiam.

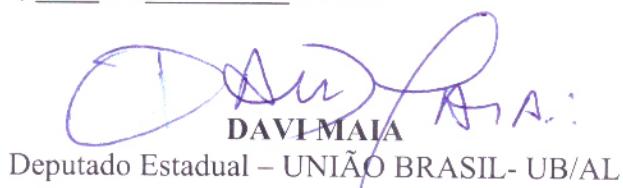
Por conseguinte, apenas para ilustrar o início da proliferação deste gênero, nas décadas de 1980 e 1990, as pessoas que eram apaixonadas por tecnologia, games, RPG, inteligência artificial, ficção científica, entre outros temas, eram consideradas “nerds”, um termo pejorativo, que contém uma associação implícita, comumente com indivíduos que possuem problemas de socialização.

Em contrapartida, a partir dos anos 2000, a difusão das tecnologias e a popularização de algumas franquias de filmes, em especial, as de super-heróis, como X-Men e Os Vingadores, sendo este a maior bilheteria da história com o filme Vingadores (O Ultimato), popularizando cada vez mais o estilo, trazendo cada vez mais adeptos, assim como fomentando um mercado milionário.

Ademais, no transcorrer de toda a minha atividade parlamentar, sempre apoiei a Cultura Nerd, tendo a proposição também de minha autoria a institucionalização do Dia Estadual da Cultura Nerd, sendo comemorado anualmente no segundo domingo do mês de julho. A partir da presente proposição será possível ampliar o número de adeptos no Estado de Alagoas, bem como a disseminação de valores que envolvem a Cultura Nerd no meio econômico e/ou social.

Por fim, apresentamos o presente Projeto de Lei Ordinária, convidando aos nobres deputados que compõem a Assembleia Legislativa de Alagoas que reflitam e analisem a presente proposição, considerando que a aprovação das referidas diretrizes que envolvem a Cultura Nerd, trará uma maior difusão e reconhecimento deste gênero no Estado de Alagoas.

SALA DAS SESSÕES DA ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE ALAGOAS, em Maceió, ____ de _____ de 2022.



DAVI MAIA
Deputado Estadual – UNIÃO BRASIL - UB/AL