



PROJETO DE LEI Nº 117/2025

Institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports) no Município de Carmo do Paranaíba/MG e dá outras providências.

A Câmara Municipal de Carmo do Paranaíba, Estado de Minas Gerais, decreta:

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Município de Carmo do Paranaíba, a Política o Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports), o com o objetivo de promover o desenvolvimento do setor, fomentar a inclusão social, a educação, a cultura, a inovação, a saúde e o bem-estar da população.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se:

I — Jogos eletrônicos: programas de computador e suas interfaces gráficas e sonoras, com finalidades de entretenimento, educativas, culturais ou outras, incluindo aqueles desenvolvidos para consoles, computadores pessoais, dispositivos móveis, realidade virtual, jogos em nuvem e demais tecnologias correlatas;

II - Esportes eletrônicos (eSports): modalidades competitivas em jogos eletrônicos, praticadas de forma profissional ou amadora, em categorias individuais ou coletivas, que demandam habilidades cognitivas, motoras, estratégicas e colaborativas;

III — Desenvolvedor de jogos eletrônicos: pessoa física ou jurídica que cria, desenvolve, adapta ou publica jogos eletrônicos;

IV- Eventos de jogos eletrônicos e eSports: atividades públicas ou privadas tais como campeonatos, feiras, exposições, workshops, hackathons, oficinas e outras voltadas à promoção, capacitação ou difusão do setor.

Art. 3º - Constituem diretrizes da Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports):

I — o reconhecimento do setor de jogos eletrônicos e eSports como vetor estratégico para o desenvolvimento econômico e social do Município;

II — a valorização da inovação, da pesquisa científica e do desenvolvimento tecnológico aplicados ao setor;

III — a promoção da inclusão digital e social por meio do acesso equitativo às tecnologias e práticas associadas aos jogos eletrônicos;

IV - o enquadramento dos jogos eletrônicos e dos eSports como expressões legítimas da cultura, do esporte e do lazer contemporâneo;

V — a valorização da formação técnica e profissional em áreas correlatas ao desenvolvimento e à prática de jogos eletrônicos e eSports;





VI — a adoção de práticas que assegurem a saúde, o bem-estar e o uso equilibrado das tecnologias por seus usuários;

VII - o compromisso com a ética, o respeito à diversidade e o enfrentamento de todas as formas de preconceito, discriminação e violência nos ambientes virtuais e presenciais do setor;

VIII — a garantia de acessibilidade e inclusão plena de pessoas com deficiência nas atividades relacionadas aos jogos eletrônicos e eSports;

IX - o estímulo à cooperação entre poder público, iniciativa privada, instituições de ensino, setor produtivo e sociedade civil para o fortalecimento do ecossistema de jogos eletrônicos no Município.

Art. 4º - Para a implementação desta Política, o Poder Público poderá instituir programas, projetos e ações específicas, tais como:

I — Concessão de incentivos econômicos, fiscais ou financeiros a empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos estabelecidas no Município;

II - Apoio à criação e consolidação de ecossistemas de inovação voltados à cadeia produtiva dos jogos, como incubadoras, aceleradoras, hubs e parques tecnológicos;

III — Apoio técnico, logístico e financeiro à realização de eventos e competições de jogos eletrônicos e eSports;

IV — Celebração de convênios com instituições de ensino e pesquisa para a oferta de cursos, oficinas e trilhas formativas na área;

V — Fomento à formação de apoios de excelência em desenvolvimento de jogos eletrônicos, integrando universidades, escolas técnicas e empresas.

Art. 5º - O Poder Público poderá desenvolver programas educacionais que utilizem jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, com os seguintes objetivos:

I — Estimular habilidades cognitivas, raciocínio lógico, criatividade e trabalho colaborativo;

II — Integrar conteúdos curriculares de forma lúdica e interativa;

III — Promover o uso responsável e consciente da tecnologia entre crianças e adolescentes.

Art. 6º — O Poder Público poderá implementar ações de inclusão digital mediante a disponibilização de jogos eletrônicos e equipamentos compatíveis em espaços públicos, como bibliotecas, centros culturais, centros de juventude e unidades de inclusão digital, com prioridade para territórios de alta vulnerabilidade social.

Parágrafo único — Serão incentivadas iniciativas que assegurem a acessibilidade de pessoas com deficiência às atividades de jogos eletrônicos e eSports, inclusive por meio da adaptação dos jogos e dos espaços físicos ou virtuais em que essas práticas ocorram.

Art. 7º — O Poder Público poderá promover campanhas de conscientização sobre o uso saudável e equilibrado dos jogos eletrônicos, abordando temas como:





- I — Prevenção de distúrbios associados ao uso excessivo;
- II — Importância da atividade física e da sociabilidade offline;
- III — Enfrentamento ao cyberbullying, assédio e discursos de ódio em ambientes virtuais.

Parágrafo único — As políticas públicas de saúde poderão considerar as particularidades da prática dos eSports, incluindo os aspectos relacionados à saúde física, mental e emocional dos praticantes, bem como a prevenção e o acompanhamento de situações de risco.

Art. 8º — O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei no que couber.

Art. 9º — As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 10 — Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Sala das Sessões, 03 de dezembro de 2025.


JULIO CESAR MORAES GONTIJO
- Vereador/MDB -





MENSAGEM DE JUSTIFICATIVA AO PROJETO DE LEI Nº 117/2025.

Prezados Vereadores,

O presente Projeto de Lei tem como finalidade instituir, no âmbito do Município de Carmo do Paranaíba, a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports), reconhecendo oficialmente a relevância crescente desse setor para a economia, a educação, a cultura, o esporte e a inclusão social.

Nas últimas décadas, os jogos eletrônicos deixaram de ser simples ferramentas de entretenimento para se tornarem um dos segmentos mais dinâmicos da economia criativa, movimentando bilhões de dólares globalmente e gerando oportunidades profissionais nas áreas de tecnologia, design, programação, produção audiovisual, criação de conteúdo, comunicação, marketing e gestão de eventos. Paralelamente, o cenário dos esportes eletrônicos (eSports) expandiu-se de forma exponencial, mobilizando espectadores, incentivando competições organizadas e projetando talentos no cenário nacional e internacional.

Ao instituir esta Política Municipal, Carmo do Paranaíba busca inserir-se de maneira estratégica nesse contexto contemporâneo. O incentivo aos jogos eletrônicos e aos eSports contribui para o desenvolvimento econômico local, estimula o empreendedorismo jovem e fortalece o ecossistema de inovação, ao mesmo tempo em que promove educação, cultura, inclusão digital, diversidade e participação cidadã.

O Projeto de Lei também reconhece que os jogos eletrônicos possuem grande potencial pedagógico. A aprendizagem baseada em jogos — tema amplamente estudado em instituições de ensino e pesquisa — favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, raciocínio lógico, resolução de problemas, criatividade, cooperação e pensamento estratégico. Assim, a proposta autoriza o Poder Público a implementar programas educacionais que utilizem jogos como ferramenta didática complementar, contribuindo para métodos de ensino mais atrativos e alinhados às realidades tecnológicas da juventude.

Outro eixo central da proposta é a inclusão digital, especialmente em comunidades de maior vulnerabilidade social. A disponibilização de equipamentos, jogos e ambientes adequados em espaços públicos democratiza o acesso à tecnologia, reduz desigualdades e fortalece políticas públicas voltadas à juventude. Além disso, o texto assegura atenção especial à acessibilidade, garantindo participação plena de pessoas com deficiência em todas as atividades relacionadas ao setor.

A Política Municipal também orienta ações relacionadas ao bem-estar e à saúde dos usuários, incentivando práticas equilibradas e responsáveis, prevenindo distúrbios associados ao uso excessivo de tecnologias e enfrentando problemas como cyberbullying, assédio e discursos de ódio nos ambientes virtuais. Dessa forma, a proposta adota uma perspectiva moderna e preventiva, alinhada às diretrizes de saúde física, mental e emocional.

Do ponto de vista econômico, o Projeto de Lei abre caminho para incentivos públicos que estimulem o surgimento de empresas de desenvolvimento de jogos, a criação de polos de inovação, a realização de eventos, feiras, competições e cursos de capacitação.





Câmara Municipal de Carmo do Paranaíba

Tais ações contribuem para a geração de empregos qualificados, para a circulação de renda e para o fortalecimento da economia local, aproximando Carmo do Paranaíba das tendências tecnológicas que impulsionam o desenvolvimento de inúmeras cidades pelo mundo.

Por fim, a presente iniciativa alinha-se aos princípios de valorização da juventude, do esporte, da cultura, da inovação e do desenvolvimento social sustentável. Instituir essa política pública significa reconhecer o potencial transformador dos jogos eletrônicos e dos eSports, garantindo que o Município acompanhe as mudanças do século XXI, aproveitando suas oportunidades para beneficiar a população.

Diante do exposto, considerando o caráter social, cultural, educacional, tecnológico e econômico desta Política Municipal, solicita-se aos nobres Vereadores e Vereadoras a aprovação do presente Projeto de Lei, em benefício do desenvolvimento e da modernização de Carmo do Paranaíba.

Cordialmente,


JULIO CESAR MORAES GONTIJO
- Vereador/MDB -



(34) 3851-2150



carmodoparanaiba.mg.leg.br



Rua Prefeito Ismael Furtado, 335
Carmo do Paranaíba - MG
CEP 38840-022