

Nº do documento:	(S/N)	Tipo do documento:	PROJETO DE INDICAÇÃO
Descrição:	INSTITUI A POLÍTICA ESTADUAL DE INCENTIVO À PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.		
Autor:	32098 - DEPUTADO ACRISIO SENA		
Usuário assinator:	32098 - DEPUTADO ACRISIO SENA		
Data da criação:	01/12/2025 21:38:34	Data da assinatura:	01/12/2025 21:39:00



Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DO DEPUTADO ACRISIO SENA

PROJETO DE INDICAÇÃO
01/12/2025

INSTITUI A POLÍTICA ESTADUAL DE INCENTIVO À PRÁTICA ESPORTIVA ELETRÔNICA E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ DECRETA:

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Estado do Ceará, a Política Estadual de Incentivo à Prática Esportiva Eletrônica, destinada ao fomento das atividades de esportes eletrônicos (e-sports).

Art. 2º Para fins desta Lei, considera-se esporte eletrônico toda atividade competitiva que demande exercício intelectual e destreza em que pessoas ou equipes disputam jogo virtual com regras predefinidas, podendo fazer uso da internet ou de conexão de rede de computadores, com suporte de artefatos eletrônicos, jogos digitais, dispositivos interativos ou plataformas tecnológicas que permitam a disputa entre dois ou mais participantes.

Art. 3º Constituem objetivos da Política:

- I – promover o desenvolvimento intelectual, cognitivo e social dos praticantes de esportes eletrônicos;
- II – fomentar o uso pedagógico do esporte eletrônico nas instituições de ensino públicas;
- III – apoiar a participação de jovens cearenses em feiras, festivais, premiações e competições de games e e-sports;
- IV – combater discriminação, discursos de ódio e práticas nocivas no ambiente digital, promovendo cidadania digital e cultura de respeito.

Art. 4º A Política será orientada pelas seguintes diretrizes:

- I – inclusão digital e acesso democrático às tecnologias;
- II – estímulo ao uso de práticas de esporte eletrônico como ferramenta educacional;
- III – reconhecimento de Confederações, Federações, Ligas e entidades associativas como fomentadoras do esporte eletrônico;

Art. 5º. O poder público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos de recursos humanos especializados para o setor de e-sports. As ações decorrentes da Política poderão compreender:

I – concessão de bolsas, prêmios, auxílios e editais de incentivo para jovens talentos do e-sports;

II – criação de laboratórios, arenas digitais, festivais e feiras especializadas de esporte eletrônico;

III – realização de parcerias com municípios, instituições públicas e privadas, coletivos culturais e comunidades urbanas, rurais e indígenas;

IV – desenvolvimento de materiais educativos, plataformas de aprendizagem e campanhas de cidadania digital.

Parágrafo único. Para fins de desenvolver a referida política pública, a Secretaria do Esporte firmará convênio com vistas ao alcance dos seguintes objetivos:

a) Formar jovens para atuação profissional em áreas técnicas estratégicas do esporte eletrônico;

b) Utilizar a prática do esporte eletrônico como ferramenta de aprendizagem;

c) Realizar eventos, festivais e competições relacionados ao esporte eletrônico;

d) Ampliar a inclusão digital e redução de desigualdades;

e) Combater práticas nocivas no ambiente virtual, promovendo cidadania digital e respeito;

f) Reconhecer e apoiar as organizações que atuam no fomento aos e-sports;

g) Incentivar a competição saudável entre os alunos da rede pública estadual de ensino e entre estes e outros de outras unidades do país.

Art. 6º O Poder Executivo regulamentará esta Lei para assegurar sua execução.

Art. 7º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

ACRÍSIO SENA

DEPUTADO ESTADUAL

JUSTIFICATIVA

A presente Indicação tem por finalidade propor ao Poder Executivo Estadual a instituição da Política Estadual de Incentivo à Prática Esportiva Eletrônica, Educação Gamer e Cultura Digital, alinhando o Estado do Ceará às mais modernas iniciativas legislativas e educacionais já implementadas em outras unidades da Federação.

A prática esportiva eletrônica – ou e-sports – deixou há muito de ser apenas um entretenimento recreativo para se tornar um importante instrumento de inclusão social, desenvolvimento cognitivo, formação educacional, integração comunitária e dinamização econômica, movimentando mundialmente bilhões de reais e envolvendo milhões de jovens, adultos, profissionais e amadores. Além disso, constitui-se como vertente de grande relevância para a formação tecnológica e criativa da juventude, sendo reconhecida como indústria estratégica no âmbito da economia digital.

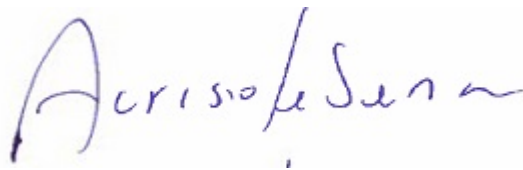
Nesse contexto, diversos Estados brasileiros já avançaram na regulamentação da atividade. Essas iniciativas demonstram que os jogos digitais e os e-sports são hoje reconhecidos nacionalmente como ferramentas de aprendizagem, inovação e desenvolvimento social, além de constituírem uma cadeia produtiva com enorme potencial de geração de empregos, renda e oportunidades.

No âmbito educacional, os jogos eletrônicos apresentam comprovada capacidade de estimular habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, atenção, resolução de problemas, criatividade, estratégias de cooperação, disciplina e interação social. A aplicação de jogos como instrumentos pedagógicos tem se mostrado eficaz no combate à evasão escolar, no fortalecimento do vínculo entre estudantes e professores e no incremento do desempenho escolar, conforme demonstrado no projeto adotado em Mato Grosso do Sul.

No campo econômico, a indústria de jogos e tecnologias digitais é um dos setores que mais crescem no mundo, impulsionando startups, empreendimentos criativos, laboratórios de inovação, competições, feiras e eventos de grande impacto. O Ceará possui ambiente altamente propício ao desenvolvimento desse setor, com universidades, institutos tecnológicos, polos de inovação, coletivos culturais e ampla rede de jovens criadores que necessitam de apoio institucional para expandir sua atuação.

Trata-se de iniciativa oportuna, atual e necessária, que coloca o Ceará em sintonia com os avanços tecnológicos, culturais e educacionais contemporâneos, garantindo aos jovens e à população em geral acesso a políticas públicas modernas, inclusivas e capazes de gerar desenvolvimento humano e econômico.

Diante do exposto, e considerando a relevância social, educacional e econômica da matéria, solicita-se o apoio dos nobres Parlamentares para aprovação desta Indicação.



DEPUTADO ACRÍSIO SENA

DEPUTADO (A)