

Nº do documento:	(S/N)	Tipo do documento:	PROJETO DE INDICAÇÃO
Descrição:	INSTITUI A POLÍTICA ESTADUAL DE APOIO À INDÚSTRIA DE JOGOS NO ESTADO DO CEARÁ E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS		
Autor:	32098 - DEPUTADO ACRISIO SENA		
Usuário assinator:	32098 - DEPUTADO ACRISIO SENA		
Data da criação:	02/12/2025 11:38:41	Data da assinatura:	02/12/2025 11:39:11



Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DO DEPUTADO ACRISIO SENA

PROJETO DE INDICAÇÃO
02/12/2025

Institui a Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos no Estado do Ceará e dá outras providências.

A Assembleia Legislativa do Estado do Ceará decreta:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Estado do Ceará, a Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos, destinada ao Incentivo ao ecossistema da Indústria de Jogos do Ceará.

Art. 2º Para fins desta Lei, aplicam-se primordialmente as definições estabelecidas na Lei Federal nº 14.852/2024, de 3 de maio de 2024, que institui o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos, especialmente quanto ao conceito de jogo eletrônico, desenvolvedora de jogos eletrônicos, profissionais da área de jogos eletrônicos e aos demais termos técnicos utilizados.

§1º Além do disposto no caput, aplicam-se as seguintes definições complementares, no que couber:

I - ecossistema da indústria de jogos do Ceará: conjunto de profissionais, empresas, instituições, políticas públicas, espaços e ações interligadas que promovem o desenvolvimento da cadeia produtiva da indústria de jogos no Ceará, abrangendo as propriedades intelectuais eletrônicas e analógicas, inclusão, letramento e formação para a indústria de jogos; ações culturais e de inovação que objetivam o fortalecimento deste setor.

II - gamecultura: conjunto de práticas, valores, significados, expressões simbólicas, memória e patrimônio, formas de sociabilidade e modos de produção cultural que emergem das relações entre indivíduos, comunidades e a linguagem dos jogos, definida no Sistema Nacional de Cultura (SNC) – Decreto nº 8.301/2014 e Lei 13. 811 - Sistema Estadual da Cultura.

III - hub criativo da indústria de jogos: espaço físico, digital ou híbrido estruturado para articular agentes, conhecimentos e recursos voltados à economia criativa, com foco no desenvolvimento da indústria de jogos. Esse ambiente funciona como um ecossistema colaborativo voltado à inovação, formação profissional, incubação de projetos, acesso, inclusão e letramento em tecnologias de jogos, preservação

histórica e expografia museológica, produção de conteúdo digital interativo e estímulo ao empreendedorismo criativo, promovendo a integração entre desenvolvedores, artistas, pesquisadores, investidores, instituições públicas e privadas, sociedade civil e o cidadão;

IV - indústria de jogos: setor econômico que se refere a fabricação, importação, comercialização e desenvolvimento de jogos eletrônicos e analógicos. Os produtos, métodos, tecnologias e inovações fabricados e desenvolvidos podem ser utilizados, entre outros fins, para o entretenimento, treinamento, comunicação, promoção cultural e inovação de processos, produtos e serviços do setor público e iniciativa privada nos diversos eixos de atuação que sugerem o uso das novas tecnologias. Assim, a indústria de jogos não compreende como parte dela as atividades e etapas de consumo e desporto das propriedades intelectuais após sua comercialização.

V - entidade representativa da indústria de jogos: associações, sindicatos e institutos legalmente constituídos, com sede no estado do Ceará, que possuam em seu estatuto ou contrato social como finalidade a promoção da indústria de jogos, com histórico reconhecido através de publicações, matérias jornalísticas, convênios e atividades com empresas, profissionais e outras entidades do setor, que possam atestar sua atuação e representatividade.

VI - Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará (PROGAMES-CE) - planejamento estratégico, operacional e financeiro elaborado para a Indústria de Jogos do Ceará, voltado para a promoção de sua competitividade, desenvolvimento e sustentabilidade. O Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará é um projeto da sociedade civil, em parceria com diversas instâncias do Poder Público, coordenado pela Câmara Setorial do Desenvolvimento Econômico da Cultura, da Agência de Desenvolvimento do Ceará.

Art. 3º São objetivos dessa política pública:

I – desenvolver a indústria de jogos do Ceará por meio de instrumentos criados por esta lei;

II – valorizar a atuação dos agentes criadores de jogos e suas naturezas físicas e jurídicas;

III – estimular a inovação com as tecnologias de jogos para diversos setores da sociedade;

IV - promover, proteger e difundir a propriedade intelectual cearense de jogos;

V - preservar a história, a memória e o patrimônio dos jogos pelas suas manifestações culturais;

VI - incentivar a inclusão, o letramento e a transformação de crianças, jovens, adultos e idosos através da gamecultura, da formação, da inovação e das soluções em tecnologias de jogos;

VII - construir percursos formativos que consolidam a jornada profissional dos agentes do ecossistema da indústria de jogos do Ceará;

VIII - garantir um ambiente favorável para o desenvolvimento dos negócios e geração de riqueza no setor de jogos para o Ceará.

CAPÍTULO II DA GOVERNANÇA E EXECUÇÃO DA POLÍTICA PÚBLICA

Art. 4º A coordenação da Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos do Ceará caberá à Secretaria da Cultura do Estado do Ceará e suas entidades vinculadas, sem prejuízo da atuação conjunta e articulada das seguintes pastas e órgãos, com suas respectivas entidades vinculadas, que farão parte de estrutura colegiada da governança do setor de jogos do Ceará:

I - Secretaria do Desenvolvimento Econômico do Ceará;

II - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Educação Superior do Ceará;

III - Secretaria da Educação do Ceará;

IV - Secretaria do Trabalho do Ceará;

V - Agência de Desenvolvimento do Ceará;

VI - Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Ceará;

VII - Instituto de Pesquisa e Estratégia Econômica do Ceará.

Art. 5º Fica o Poder Executivo autorizado a instituir, por meio de decreto, o Comitê Gestor da Indústria de Jogos do Ceará, de caráter intersetorial e consultivo, composto por representantes das secretarias estaduais, órgãos do Poder Público e membros da sociedade civil organizada qualificados como agentes representativos da indústria de jogos, com as seguintes atribuições:

I - gerenciar e atualizar o Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará;

II - propor diretrizes e ações integradas para a política pública;

III - acompanhar a execução dos programas e projetos;

IV - avaliar os resultados e emitir recomendações;

V - garantir a participação social e o diálogo com o setor produtivo;

VI - definir seu modelo de gestão, regimento e governança.

Art. 6º O Poder Público criará mecanismos para monitorar, produzir, analisar e difundir dados e informações sobre o setor, gerando conhecimento qualificado para apoiar a formulação de políticas públicas, orientar decisões de gestores, empreendedores e pesquisadores, e fortalecer o desenvolvimento da economia criativa no território cearense.

§1º Serão realizados estudos de forma periódica ou mediante demanda do Comitê Gestor da Indústria de Jogos do Ceará, através de ferramentas e metodologias como mapeamentos, diagnósticos de capacidade produtiva, estudos de evolução econômica e perfil territorial, atualizando diretrizes estratégicas e planejamentos já existentes da indústria de jogos do Ceará.

§2º O Poder Público poderá firmar parcerias com instituições de ensino, centros de pesquisa, ICTs, Institutos, entidades representativas da indústria de jogos, organizações da sociedade civil e empresas para a realização dos estudos mencionados no caput.

§3º Os resultados dos mapeamentos e estudos deverão ser publicados em meio oficial e disponibilizados em formato acessível à sociedade civil e aos agentes do setor.

Art. 7º A implementação desta Lei observará, no que couber, as diretrizes, objetivos e estratégias estabelecidas no Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará.

CAPÍTULO III DOS INSTRUMENTOS DE FOMENTO E APOIO

Art. 8º O Poder Público deverá instituir programas, linhas de financiamento, editais e mecanismos de incentivo ao desenvolvimento da indústria de jogos do Ceará, observando as diretrizes da legislação orçamentária vigente.

Parágrafo único. Terão prioridade os projetos que:

I - incentivem a inovação tecnológica e cultural por meio da criação de jogos;

II - promovam o desenvolvimento econômico da cadeia da indústria de jogos do Ceará;

III - contribuam para a formação de mão de obra qualificada para o desenvolvimento de jogos;

IV - fortaleçam os agentes do setor de jogos, sua capacidade produtiva e de competitividade no mercado local, nacional e internacional;

V - atraiam investimentos externos por meio do capital privado ou de parcerias para a criação de produtos por desenvolvedoras de jogos do Ceará;

VI - promovam a preservação da memória, do patrimônio e da produção tecnológica e cultural referente à indústria de jogos do Ceará;

VII - facilitem o acesso da sociedade civil às obras produzidas pela indústria de jogos do Ceará;

VIII - incentivem a intersectorialidade cultural, a promoção e a exploração de propriedades intelectuais produzidas no Ceará.

Art. 9º O Poder Público apoiará a promoção e a difusão de produtos, serviços e desenvolvedoras de jogos do Ceará por meio de:

I - apoio para participação em rodadas de negócios nacionais e internacionais;

II - conexão entre os setores produtivos e as desenvolvedoras de jogos do Ceará;

III - realização de eventos, festivais e mostras de jogos cearenses;

IV - construção de espaços expográficos, museológicos e de pesquisa em jogos;

V - atração de iniciativas de intercâmbio comercial, apresentação de produtos, rodadas de negócios e ações de mercado voltadas ao desenvolvimento econômico da indústria de jogos;

VI - atração de novos empreendimentos e parceiros nacionais e internacionais para se instalarem no Ceará, com ênfase no fortalecimento e geração de valor para a cadeia produtiva da indústria de jogos setorial;

VII - concessão de bolsas de criação para pesquisadores e criadores de jogos no desenvolvimento de propriedades intelectuais, experimentação artística, comercialização, impacto social, preservação história, memória, catalogação, publicação e popularização de ciência, tecnologia e inovação vinculada à Indústria de Jogos;

VIII - publicização da produção cearense de jogos por meio de plataformas dedicadas, canais de comunicação, mídias sociais e ferramentas de conexão entre desenvolvedoras, investidores, clientes e parceiros.

Art. 10. Os programas, projetos e ações que tenham qualquer vínculo ou fonte de financiamento por meio de recursos oriundos de empresas ou entidades vinculadas à exploração de apostas de quota fixa, conforme definido na Lei Federal nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, não serão objeto de apoio financeiro, institucional ou logístico por parte do Poder Público no âmbito da Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos do Ceará.

§1º A restrição prevista neste caput aplica-se, especialmente, a iniciativas voltadas ao público infantojuvenil, cuja programação envolve difusão cultural em eventos, mostras de jogos, festivais de jogos, desenvolvimento de jogos e iniciativas de comercialização ou exploração de produtos e serviços custeadas por entidades vinculadas ou financiadas através da exploração ou promoção de apostas de quota fixa.

§2º A vedação não impede a realização autônoma das iniciativas citadas anteriormente por seus proponentes, desde que respeitada a legislação vigente.

CAPÍTULO IV DA INFRAESTRUTURA E AMBIENTE DE INOVAÇÃO E CULTURA

Art. 11. O Poder Público fomentará a criação e fortalecimento de hubs criativos da indústria de jogos, como espaços que podem fazer parte de laboratórios, parques tecnológicos, distritos criativos, equipamentos culturais e afins. Parágrafo único. Terão prioridade a criação e fortalecimento de espaços que:

- I - promovam a integração entre profissionais e empresas desenvolvedoras de jogos do Ceará;
- II - facilitem a instalação de empreendimentos e investidores nacionais e internacionais no ecossistema da indústria de jogos do Ceará;
- III - ofertem estrutura tecnológica e operacional para a instalação e desenvolvimento de jogos no Ceará;
- IV - ofereçam espaços para preservação, memória, patrimônio e expografia de jogos;
- V - incentivem a inclusão, o letramento e a construção da gamecultura do Estado do Ceará;
- VI - estejam circunscritos em polígonos incentivados por meio de mecanismos de apoio a empresas de base tecnológica e economia criativa no estado do Ceará;
- VII - promovam a integração da indústria de jogos do Ceará com territórios além da Região Metropolitana de Fortaleza, em especial nos municípios com Índice de Desenvolvimento Humano abaixo de 0,700.

Art. 12. A indústria de jogos será considerada atividade estratégica nos instrumentos de planejamento setorial do Estado do Ceará, devendo constar expressamente como área prioritária no Plano Estadual de Cultura, Programa Ceará Filmes, Sistema de Inovação do Ceará e Fundo de Desenvolvimento Industrial do Ceará, bem como outras políticas de estado relacionadas ao setor.

CAPÍTULO V DA EDUCAÇÃO E QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL

Art. 13. O Poder Público poderá estabelecer convênios e parcerias com instituições de ensino, pesquisa e extensão para promover iniciativas voltadas à Indústria de Jogos do Ceará, nos termos da Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, em seu Artigo 13º e 14º, assim como:

- I - cursos de curta duração para formação prática, crítica, experimental e de sensibilização;
- II - cursos técnicos e superiores em desenvolvimento de jogos;
- III - formação continuada para profissionais e pesquisadores da indústria de jogos;
- IV - inclusão dos jogos aplicados no ensino médio e superior, quando cabível;
- V - pesquisas voltadas ao desenvolvimento, aperfeiçoamento e memória de jogos, seus processos, métodos, tecnologias e conhecimentos científicos associados;
- VI - realização de intercâmbio, programas de estágio e bolsas de estudo em instituições locais, nacionais e internacionais;
- VII - formação para professores e facilitadores na implementação de tecnologias de jogos em suas metodologias de ensino;
- VIII - ações de incentivo à produção da Indústria de Jogos por meio de atividades práticas;

IX - formações empresariais para elevação da maturidade de atuação, atualização de práticas e métodos em consonância com as tendências globais do setor.

Art. 14. O Poder Público poderá estabelecer incentivos para a criação de espaços formativos e de recursos humanos especializados para a indústria de jogos do Ceará.

CAPÍTULO VI DA UTILIZAÇÃO DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

Art. 15. Para fins desta Lei, aplicam-se os usos dos jogos eletrônicos como estabelecido na Lei Federal nº 14.852, de 3 de maio de 2024, especialmente quanto às aplicações para fins didáticos, terapêuticos, treinamento e impacto social e econômico.

§1º Considera-se parte das aplicações referidas no caput, a elaboração de metodologias, processos, interações lúdicas, produtos físicos, protótipos, experimentações, catalogações, entre outras abordagens derivadas do desenvolvimento de produtos pela Indústria de Jogos do Ceará.

Art. 16. O Poder Público se compromete, quando couber, em adquirir, contratar, licenciar ou desenvolver jogos como recurso tecnológico e metodológico para finalidades educacionais, culturais, de saúde, formação, mobilidade urbana, mobilização social, comunicação institucional, capacitação profissional e inovação em serviços públicos.

§1º As soluções de jogos integrarão processos para compras públicas, chamadas públicas, concursos, premiações, editais, termos de fomento ou licitações, observada a legislação vigente sobre contratação pública e contratação de soluções inovadoras.

§2º A utilização de jogos pelo Poder Público observará critérios de acessibilidade, inclusão, pertinência temática, qualidade técnica e compatibilidade com as diretrizes da presente Lei.

§3º O Poder Público, sempre que possível, deverá priorizar a aquisição, contratação, licenciamento ou desenvolvimento de jogos por empresas ou coletivos cearenses, em conformidade com os objetivos de fomento à indústria de jogos estadual.

Art. 17 O Poder Público poderá apoiar iniciativas de preservação, manutenção de acesso e difusão das propriedades intelectuais desenvolvidas pela Indústria de Jogos do Ceará.

CAPÍTULO VII DA INCLUSÃO E LETRAMENTO EM JOGOS

Art. 18. O Poder Público poderá promover ações de inclusão e letramento em jogos como parte das políticas de educação midiática, digital e cultural, conforme expresso na Política Nacional de Educação Digital - Lei 14.533, no Marco Civil da Internet - Lei 12. 965, no Plano Nacional de Cultura - lei 12.343, bem como outras regulações estaduais que promovem o acesso, inclusão, letramento e transformação digital com vistas ao desenvolvimento do pensamento crítico, do consumo consciente, da valorização da produção local e da compreensão dos jogos como linguagem expressiva e campo da inovação.

§1º A inclusão e o letramento em jogos poderão ocorrer por meio de ações intersetoriais envolvendo as áreas de educação, cultura, juventude, inovação, ciência e tecnologia, comunicação pública, saúde, proteção social e direitos humanos, sem prejuízo às demais áreas.

§2º Serão objetivos das ações de letramento em jogos, entre outros:

I - desenvolver competências críticas sobre o uso, design e impacto dos jogos na sociedade;

II - estimular práticas de consumo consciente, ético e responsável dos jogos;

III - experienciar a história, memória e patrimônio cultural dos jogos, suas poéticas e amarrações estéticas, interativas e afetivas;

IV - promover o reconhecimento dos jogos como forma de expressão cultural e artística;

V - apoiar famílias, educadores e agentes públicos na mediação do uso dos jogos por crianças e adolescentes;

VI - valorizar e preservar a produção nacional, local e independente de jogos;

VII - estimular a diversidade de narrativas, sujeitos e experiências nos jogos;

VIII - promover a transformação e inclusão digital por meio da interação com os jogos, construindo um ambiente democrático e soberano;

IX - Enfrentar ações discriminatórias, discursos de ódio e práticas nocivas no ambiente dos jogos, oferecendo segurança, respeito e cidadania.

§3º As ações previstas neste artigo poderão ser realizadas em ambientes escolares, bibliotecas, espaços culturais, hubs criativos da indústria de jogos, centros de cultura e arte, instituições comunitárias, feiras, festivais e meios digitais, em articulação com programas já existentes.

§4º O Poder Público poderá firmar parcerias com universidades, coletivos, desenvolvedoras, educadores, organizações da sociedade civil e empresas para realização de ações de letramento em jogos.

Art. 19. Os programas, projetos e ações apoiados por meio da Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos do Ceará deverão adotar medidas adequadas e proporcionais para a proteção dos direitos da criança e do adolescente, aplicando-se as medidas como estabelecidas na Lei Federal nº 14.852, de 3 de maio de 2024.

CAPÍTULO VIII

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 20. A Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos do Ceará será objeto de monitoramento contínuo, com avaliações a cada dois anos, visando sua atualização e adequação às dinâmicas do setor e aos avanços regulatórios estaduais e federais.

Art. 21. Decreto do Poder Executivo regulamentará o disposto nesta Lei.

Art. 22. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A Indústria de Jogos segue, nas últimas duas décadas, uma trajetória de expansão acelerada em todo o mundo, consolidando-se como um dos setores mais dinâmicos da economia criativa, da inovação tecnológica e da produção cultural contemporânea.

No Brasil, tal crescimento ganhou novo marco jurídico com a promulgação da **Lei Federal nº 14.852/2024**, que instituiu o Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos e reconheceu, em âmbito nacional, a natureza estratégica dessa atividade no desenvolvimento científico, econômico, educacional e cultural do País.

O Ceará, historicamente reconhecido por sua forte vocação criativa, por seus investimentos em inovação e por uma juventude altamente conectada à economia digital, apresenta todas as condições para se destacar como um polo de produção de jogos no Brasil e na América Latina.

Exemplo dessa vocação, temos no Siará Tech Summit, que acontece de 8 a 10 de outubro, considerada uma vitrine para o ecossistema de inovação do Ceará e, neste ano, o setor de games ganha espaço privilegiado. O evento conta com uma área dedicada exclusivamente aos jogos eletrônicos, com estandes de empresas cearenses, mesas de jogos digitais e analógicos, espaço para networking e rodadas de conversa com desenvolvedores.

Aliado desse ecossistema, o Sebrae/CE tem sido uma das instituições mais relevantes no fortalecimento do setor. Desde a solicitação do Plano Setorial, a entidade se tornou peça-chave no apoio à formação empreendedora de desenvolvedores. Este ano, o ProGames Ceará, que já está em sua sexta edição, inova ao dividir a formação em trilhas inicial e avançada, atendendo desde iniciantes até profissionais experientes.

Segundo dados da pesquisa de impacto socioeconômico do audiovisual cearense, realizada pela FIPE a pedido da Secult, o Valor Bruto da Produção (VBP) do setor atingiu R\$ 1,69 bilhão em 2019. Deste total, cerca de 65% vieram da atividade de desenvolvimento de sistemas e serviços para o audiovisual, área fortemente ligada à produção de jogos. A IGDA já reúne 25 CNPJs cearenses ativos no desenvolvimento de jogos, muitos com contratos firmados com países como Japão, Estados Unidos e Alemanha. Ao todo, quase 900 profissionais estão conectados à comunidade de desenvolvimento local.

Pesquisas da economia criativa e do ecossistema tecnológico demonstram que o Estado abriga comunidades qualificadas de desenvolvedores, designers, programadores, artistas visuais, escritores, pesquisadores e empreendedores que, apesar de sua relevância, ainda carecem de políticas públicas estruturadas, permanentes e intersetoriais que garantam o fortalecimento de suas atividades.

Nesse contexto, o **Projeto de Indicação que ora se apresenta** propõe a instituição da **Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos do Ceará**, com o objetivo de reconhecer, fomentar e regular de forma integrada um conjunto de ações necessárias ao desenvolvimento deste setor estratégico. A proposição cria bases normativas claras para o incentivo à criação, produção, formação profissional, difusão cultural, inovação tecnológica e uso social dos jogos eletrônicos e analógicos, considerando a indústria de jogos como área prioritária de desenvolvimento econômico, cultural e educacional do Estado.

Ao adotar como referência conceitual e normativa o recém-instituído **Marco Legal da Indústria de Jogos Eletrônicos**, o presente projeto de indicação fortalece o alinhamento do Ceará às diretrizes federais, consolidando práticas de segurança jurídica, padronização técnica e incentivo ao investimento privado, sem perder de vista a realidade local e a necessidade de valorização da propriedade intelectual cearense.

A Política Estadual ora proposta reconhece a importância da **gamecultura**, da formação de percursos profissionais e da integração entre economia criativa, educação, ciência, tecnologia, cultura, direitos humanos, juventude e inclusão digital. A criação de **hubs criativos** e de mecanismos de apoio financeiro, institucional e técnico permitirá ao Estado ampliar significativamente sua capacidade de gerar empregos de alta qualificação, estimular o empreendedorismo inovador, atrair investidores nacionais e internacionais e potencializar a circulação de bens culturais produzidos no Ceará.

Importa destacar que o setor de jogos ultrapassa o entretenimento, irradiando impactos positivos para áreas como educação, saúde, mobilidade urbana, comunicação institucional, formação profissional, preservação da memória cultural, acessibilidade e participação social. A utilização de jogos como ferramenta pedagógica, metodológica e tecnológica alinha-se às diretrizes da Política Nacional de Educação Digital (Lei 14.533/2023), além de contribuir para o desenvolvimento de competências críticas e criativas indispensáveis à sociedade contemporânea.

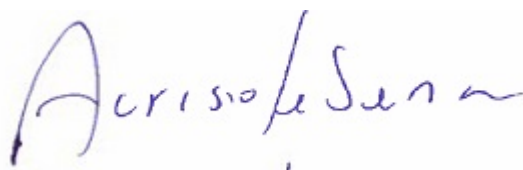
Outro ponto relevante é a previsão expressa de governança participativa, com a instituição de **Comitê Gestor Intersetorial**, responsável por orientar, monitorar e atualizar o Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará – PROGAMES-CE, elaborado em parceria entre a sociedade civil e o poder público. Trata-se de uma iniciativa que reforça a transparência, a eficiência e a segurança no acompanhamento das ações, garantindo a presença de especialistas, instituições de ensino, setores produtivos e agentes representativos da indústria.

A política proposta valoriza, ainda, a responsabilidade social, ao vedar o uso de recursos provenientes de atividades de apostas de quota fixa para ações vinculadas ao público infantojuvenil, seguindo o que dispõe a legislação federal sobre o tema. Tal medida assegura a proteção integral de crianças e adolescentes, respeitando os princípios constitucionais e reforçando a ética no incentivo à produção cultural e tecnológica.

Ao estabelecer diretrizes claras para fomento, inovação, formação profissional, preservação da memória, inclusão digital, letramento em jogos, fortalecimento institucional e uso da propriedade intelectual, o Estado do Ceará passa a reconhecer a indústria de jogos como verdadeiro vetor de desenvolvimento econômico e cultural. A convergência entre diferentes áreas do conhecimento e do poder público permite vislumbrar um ambiente propício à geração de renda, aumento do número de empregos qualificados, consolidação de novos arranjos produtivos e estímulo à criatividade, ao protagonismo juvenil e à soberania digital.

Por todas essas razões, a instituição da **Política Estadual de Apoio à Indústria de Jogos do Ceará** revela-se medida necessária, atual, estratégica e plenamente adequada ao cenário socioeconômico contemporâneo. A proposição honra a vocação criativa do povo cearense, fortalece cadeias produtivas emergentes, protege a produção intelectual local e contribui para que o Ceará avance como referência em inovação, cultura, tecnologia e economia do futuro.

Ante o exposto, **solicita-se a aprovação do presente Projeto de Indicação**, como instrumento essencial para consolidar a presença do Ceará no mapa global da indústria de jogos e para promover desenvolvimento sustentável, criativo e inclusivo para as atuais e futuras gerações.



DEPUTADO ACRÍSIO SENA

DEPUTADO (A)