



Câmara Municipal de Itabirito

PROJETO DE LEI Nº 21, 09 DE FEVEREIRO DE 2026.

"Institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos – e-sports, no Município de Itabirito."

Art. 1º. Fica instituída, no âmbito do Município de Itabirito, a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos – e-sports, com o objetivo de promover o desenvolvimento do setor e fomentar a inclusão social e a inovação na população itabiricense.

Art. 2º. Para os fins do disposto nesta Lei, consideram-se:

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

II – esportes eletrônicos – e-sports: modalidades competitivas baseadas 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 e-sports: atividades públicas ou privadas, tais como campeonatos, feiras, exposições, workshops, hackathons, oficinas e outras ações voltadas à promoção, à capacitação ou à difusão do setor.

Art. 3º. Constituem diretrizes da Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos – e-sports, no Município de Itabirito:

I – o reconhecimento do setor de jogos eletrônicos e de e-sports 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;



Câmara Municipal de Itabirito

IV – o enquadramento dos jogos eletrônicos e dos e-sports 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 e-sports;

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;

VIII – a garantia de acessibilidade e inclusão plena de pessoas com deficiência nas atividades relacionadas aos jogos eletrônicos e e-sports;

IX – o estímulo à cooperação entre o Poder Público Municipal, a iniciativa privada, as instituições de ensino, o setor produtivo e a sociedade civil organizada, visando ao fortalecimento do ecossistema de jogos eletrônicos em Itabirito.

Art. 4º. Para a implementação da política de que trata esta Lei, o Poder Público Municipal 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 de Itabirito, observada a legislação vigente;

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

III – apoio técnico, logístico e financeiro à realização de eventos e competições de jogos eletrônicos e e-sports no Município;

IV – celebração de convênios e parcerias com instituições de ensino e pesquisa para a oferta de cursos, oficinas e trilhas formativas na área;

V – fomento à formação de polos de excelência em desenvolvimento de jogos eletrônicos, integrando universidades, escolas técnicas e empresas locais.

Art. 5º. O Poder Público Municipal poderá desenvolver programas educacionais que utilizem jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, com vistas a:

I – estimular habilidades cognitivas, raciocínio lógico, criatividade e trabalho colaborativo;



Câmara Municipal de Itabirito

II – integrar conteúdos curriculares de forma lúdica e interativa;

III – promover o uso responsável e consciente da tecnologia por crianças e adolescentes.

Art. 6º. O Poder Público Municipal poderá implementar ações de inclusão digital mediante a disponibilização de jogos eletrônicos e equipamentos compatíveis em espaços públicos de Itabirito, tais como bibliotecas, centros culturais, centros da juventude e unidades de inclusão digital.

Art. 7º. O Poder Executivo Municipal poderá regulamentar esta Lei no que couber.

Art. 8º. As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias do Município, suplementadas se necessário.

Art. 9º. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Itabirito, 09 de fevereiro de 2026.

Anderson Martins da Conceição
Conceição:05815667692

Assinado de forma digital por Anderson Martins da Conceição:05815667692

Anderson Martins da Conceição
Vereador



Câmara Municipal de Itabirito

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei tem por finalidade instituir, no âmbito do Município de Itabirito, a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos – e-sports, reconhecendo este setor como uma importante ferramenta de desenvolvimento econômico, social, educacional e cultural.

Itabirito possui uma grande população jovem e conectada às tecnologias digitais. Nesse contexto, os jogos eletrônicos e os e-sports deixaram de ser apenas entretenimento para se consolidarem como um segmento estratégico da economia criativa, gerando oportunidades de trabalho, inovação tecnológica, empreendedorismo e formação profissional, especialmente para jovens e estudantes.

A implementação de uma política pública municipal voltada ao fomento desse setor contribui para diversificar a matriz econômica local, historicamente vinculada a atividades tradicionais, como a mineração, estimulando novas cadeias produtivas baseadas no conhecimento, na tecnologia e na criatividade. Além disso, cria um ambiente favorável ao surgimento de startups, estúdios de desenvolvimento de jogos, eventos especializados e iniciativas de inovação que podem posicionar Itabirito como referência regional no segmento.

No campo educacional, os jogos eletrônicos apresentam significativo potencial pedagógico, podendo ser utilizados como instrumentos de apoio ao processo de ensino-aprendizagem, ao desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, da cooperação e de habilidades socioemocionais. O uso responsável e orientado dessas tecnologias pode contribuir para tornar o ambiente escolar mais atrativo e alinhado às novas metodologias de ensino.

Ressalta-se, ainda, que o Projeto de Lei não cria obrigações imediatas ou despesas automáticas, conferindo ao Poder Executivo Municipal a faculdade de regulamentar e implementar as ações previstas conforme a disponibilidade orçamentária e as prioridades administrativas, em consonância com a legislação vigente.

Diante do exposto, entende-se que a proposição representa um avanço importante para o Município de Itabirito, ao alinhar-se às transformações tecnológicas contemporâneas, promover oportunidades para a juventude, fortalecer a economia criativa e contribuir para o desenvolvimento sustentável e inclusivo do município, razão pela qual se espera o apoio dos nobres Vereadores para sua aprovação.

Itabirito, 09 de fevereiro de 2026.

Anderson Martins da Conceição
Assinado de forma digital
por Anderson Martins da
Conceição:05815667692
692

Anderson Martins da Conceição
Vereador