



Câmara Municipal de Ipatinga

TRAMITA - tramita.camaraipatinga.mg.gov.br / Ipatinga, 06/04/2026

Projeto de Lei Nº: 039/2026

Ementa: PROJETO DE LEI Nº /2026 Institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports) no Município de Ipatinga e dá outras providências.

Entrada na Câmara: 06/04/2026

Autoria:

Hermínio Bernardo da Silva

Comissões: Prazo: 13-04-2026

Comissão de Educação, Cultura, Turismo, Esporte e Lazer

Comissão de Legislação, Justiça e Redação

Comissão de Saúde Pública, Trabalho e Bem-Estar Social



CÂMARA MUNICIPAL DE IPATINGA

Praça Três Poderes, s/nº - Centro Postal 685 – Fone: (31) 3829-1200
Ipatinga – Minas Gerais – CEP: 35160-011

PROJETO DE LEI Nº /2026

“Institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports) no Município de Ipatinga e dá outras providências.”

A CÂMARA MUNICIPAL DE IPATINGA aprova:

Art. 1º

Fica instituída, no âmbito do Município de **Ipatinga**, a **Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports)**, 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, dispositivos móveis, realidade virtual, jogos em nuvem e tecnologias correlatas;

II — Esportes eletrônicos (eSports): 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 eSports: atividades públicas ou privadas, como campeonatos, feiras, exposições, workshops, hackathons, oficinas e outras ações voltadas à promoção, capacitação ou difusão do setor.

Art. 3º

Constituem diretrizes da Política Municipal:

I — reconhecimento do setor como vetor estratégico para o desenvolvimento econômico e social de Ipatinga;

II — valorização da inovação, pesquisa científica e desenvolvimento tecnológico;

III — promoção da inclusão digital e social com acesso equitativo às tecnologias;

IV — reconhecimento dos jogos eletrônicos e eSports como manifestações culturais, esportivas e de lazer;

V — incentivo à formação técnica e profissional no setor;

VI — promoção da saúde, bem-estar e uso equilibrado das tecnologias;

VII — combate à discriminação, preconceito, violência e estímulo à ética nos ambientes digitais;

VIII — garantia de acessibilidade para pessoas com deficiência;

IX — incentivo à cooperação entre poder público, iniciativa privada, instituições de ensino e sociedade civil.

Art. 4º

Para implementação da Política, o Poder Público poderá desenvolver ações como:

I — concessão de incentivos econômicos, fiscais ou financeiros a empresas do setor estabelecidas no Município;

II — apoio à criação de ecossistemas de inovação, como incubadoras, hubs tecnológicos e aceleradoras;

III — apoio técnico, logístico e financeiro a eventos e competições;

IV — parcerias com instituições de ensino para cursos, oficinas e capacitação;



CÂMARA MUNICIPAL DE IPATINGA

Praça Três Poderes, s/nº - Centro Postal 685 – Fone: (31) 3829-1200
Ipatinga – Minas Gerais – CEP: 35160-011

V — criação de polos de desenvolvimento de jogos eletrônicos em integração com universidades e escolas técnicas.

Art. 5º

O Poder Público poderá desenvolver programas educacionais utilizando jogos eletrônicos como ferramenta pedagógica, com os seguintes objetivos:

- I — estímulo ao raciocínio lógico, criatividade e trabalho em equipe;
- II — integração de conteúdos escolares de forma interativa;
- III — promoção do uso responsável da tecnologia entre crianças e adolescentes.

Art. 6º

O Poder Público poderá implementar ações de inclusão digital por meio da disponibilização de jogos eletrônicos e equipamentos em espaços públicos, como:

- Ⓛ bibliotecas;
- Ⓛ centros culturais;
- Ⓛ centros de juventude;
- Ⓛ espaços públicos de tecnologia.

Parágrafo único: Serão incentivadas iniciativas que garantam acessibilidade às pessoas com deficiência, inclusive com adaptações tecnológicas e estruturais.

Art. 7º

O Poder Público poderá promover campanhas de conscientização sobre o uso saudável dos jogos eletrônicos, abordando:

- I — prevenção ao uso excessivo;
- II — incentivo à atividade física e convivência social;
- III — combate ao cyberbullying, assédio e discursos de ódio.

Parágrafo único: As políticas públicas de saúde poderão considerar aspectos físicos, mentais e emocionais dos praticantes de eSports.

Art. 8º

O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei no que couber.

Art. 9º

As despesas decorrentes desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Art. 10

Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Plenário Elísio Felipe Reyder, 06 de abril de 2026.

Hermínio Bernardo da Silva

VEREADOR



CÂMARA MUNICIPAL DE IPATINGA

Praça Três Poderes, s/nº - Centro Postal 685 – Fone: (31) 3829-1200
Ipatinga – Minas Gerais – CEP: 35160-011

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei tem por objetivo instituir, no âmbito do Município de Ipatinga, a **Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (eSports)**, reconhecendo este setor como importante vetor de desenvolvimento econômico, social, cultural e tecnológico.

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos e os esportes eletrônicos consolidaram-se como uma das indústrias que mais crescem no mundo, movimentando bilhões de reais e gerando oportunidades nas áreas de tecnologia, educação, comunicação, entretenimento e inovação. Além disso, os eSports vêm ganhando reconhecimento como prática competitiva organizada, com impacto direto na economia criativa e na inclusão de jovens no mercado de trabalho.

No âmbito municipal, a instituição de uma política pública voltada ao setor possibilita a criação de um ambiente favorável ao desenvolvimento de talentos locais, à atração de investimentos e à geração de emprego e renda, especialmente para a juventude.

Do ponto de vista jurídico, a proposta encontra respaldo na **Constituição Federal**, especialmente em seus arts. 6º e 23, que tratam dos direitos sociais e da competência comum dos entes federativos para promover o desenvolvimento social, bem como no art. 30, inciso I, que assegura aos municípios a competência para legislar sobre assuntos de interesse local.

Ademais, o projeto está alinhado com a **Lei nº 12.965/2014 (Marco Civil da Internet)**, que estabelece princípios para o uso da internet no Brasil, e com a **Lei nº 10.973/2004 (Lei de Inovação)**, que incentiva o desenvolvimento tecnológico e a inovação no país.

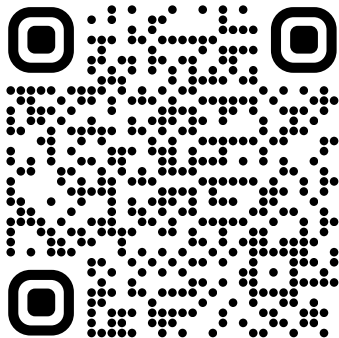
A proposta também dialoga com as diretrizes da **Política Nacional de Educação Digital** e com iniciativas voltadas à economia criativa, reconhecendo os jogos eletrônicos como ferramentas pedagógicas, capazes de estimular o raciocínio lógico, a criatividade, a cooperação e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Importante destacar, ainda, que o projeto contempla aspectos relacionados à **inclusão digital**, à **acessibilidade para pessoas com deficiência**, à **promoção da saúde e do uso responsável das tecnologias**, bem como ao **combate ao cyberbullying e outras formas de violência digital**, contribuindo para um ambiente virtual mais seguro e saudável.

Dessa forma, a criação da Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e eSports representa um avanço estratégico para o Município de Ipatinga, posicionando-o de forma moderna e inovadora diante das transformações tecnológicas e sociais contemporâneas.

Diante do exposto, conto com o apoio dos nobres pares para a aprovação do presente Projeto de Lei.

Relatório de auditoria e validação de assinaturas eletrônicas



URL pública de verificação de integridade e autenticidade
<https://valida.ae/e98be7433a44030b8022efbf8522020f3e2ce5ef2e4949825>

Assinaturas concluídas: 2 de 2

Assinaturas eletrônicas realizadas em conformidade com a Lei nº 14.063/2020 e Regulamento (UE) nº 910/2014 (eIDAS)

Como auditar e validar este documento

Você está visualizando uma via para impressão do documento, ela possui os dados de auditoria, porém ela pode ser alterada. Para conferir a integridade do documento e das assinaturas, **acesse a URL pública de validação ou escaneie o QRCode ao lado.**

363a092858d2801aeb851151fd0
4783e39e685c2d0d10431d42975
da5e6a8f8b Hash SHA256 do original

Assinaturas presentes no documento

Herminio Bernardo Da Silva
002.521.896-47
Signatário

RECEBEMOS

Secretaria Geral - CMI

Secretaria Geral
034.247.546-09
Recipiente

Trilha de auditoria

- 06/04/2026 12:58 **Herminio Bernardo Da Silva** (ver.herminio@camaraipatinga.mg.gov.br, CPF 002.521.896-47) criou o documento
Hash SHA256 do arquivo: 363a092858d2801aeb851151fd04783e39e685c2d0d10431d42975da5e6a8f8b
- 06/04/2026 12:58 **Herminio Bernardo Da Silva** (ver.herminio@camaraipatinga.mg.gov.br, CPF 002.521.896-47) assinou o documento
Endereço de IP: 191.243.213.42 Porta: 56726 Tipo de geolocalização: IP
Precisão: 5km+ Latitude e longitude: -19.047, -42.2161
- 06/04/2026 13:32 **Secretaria Geral** (secgeral@camaraipatinga.mg.gov.br, CPF 034.247.546-09) acusou recebimento o documento
Endereço de IP: 191.243.213.42 Porta: 6534 Tipo de geolocalização: IP
Precisão: 5km+ Latitude e longitude: -19.047, -42.2161