

Nº do documento:	(S/N)	Tipo do documento:	PROJETO DE INDICAÇÃO
Descrição:	PROJETO DE INDICAÇÃO		
Autor:	100025 - DEPUTADA LIA GOMES		
Usuário assinator:	100025 - DEPUTADA LIA GOMES		
Data da criação:	25/09/2026 16:09:05	Data da assinatura:	25/09/2026 16:09:26



Assembleia Legislativa do Estado do Ceará

GABINETE DA DEPUTADA LIA GOMES

PROJETO DE INDICAÇÃO
25/09/2026

PROJETO DE INDICAÇÃO Nº _____, DE 2026.

**INDICA AO PODER EXECUTIVO ESTADUAL A CRIAÇÃO DA
POLÍTICA ESTADUAL DE FOMENTO A CRIADORES DE
CONTEÚDO GAMER E A ATLETAS DE E-SPORTS DO CEARÁ E
DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

A ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO ESTADO DO CEARÁ INDICA:

Art. 1º Fica sugerida, no âmbito do Estado do Ceará, a criação da Política Estadual de Fomento a Criadores de Conteúdo Gamer e a Atletas de E-sports, destinada a apoiar financeiramente pessoas físicas, equipes, coletivos e iniciativas cearenses vinculadas à criação de conteúdo sobre jogos eletrônicos e à prática de esportes eletrônicos, com especial atenção àqueles que estejam em fase inicial de desenvolvimento e profissionalização.

Parágrafo único. A Política terá como finalidade ampliar oportunidades de ingresso e permanência profissional no setor, contribuindo para que talentos e iniciativas em desenvolvimento possam adquirir estrutura, qualificação, experiência e visibilidade necessárias à consolidação de sua atuação.

Art. 2º São objetivos da Política:

I – identificar, apoiar e dar oportunidade a novos talentos cearenses vinculados à criação de conteúdo gamer e aos esportes eletrônicos;

II – estimular a profissionalização de criadores de conteúdo, atletas e demais beneficiários, favorecendo a transformação de habilidades e iniciativas em atividade profissional e fonte de renda;

III – reduzir barreiras econômicas e estruturais enfrentadas por pessoas em início de trajetória no setor;

IV – fortalecer a economia criativa digital cearense e o ecossistema estadual de jogos eletrônicos;

V – ampliar a visibilidade estadual e nacional de criadores de conteúdo, atletas, equipes e iniciativas cearenses;

VI – estimular a permanência e o desenvolvimento desses talentos no Estado do Ceará;

VII – incentivar a realização e a participação em competições, eventos e ações de circulação relacionadas aos esportes eletrônicos e à cultura gamer;

VIII – promover oportunidades de formação, capacitação e desenvolvimento de carreira;

IX – estimular a participação de talentos e iniciativas oriundos do interior do Estado.

Art. 3º Para os fins desta Indicação, deverá ser lançado Edital de seleção, pelo qual poderão ser elegíveis:

I – criadores de conteúdo digital relacionado a jogos eletrônicos, incluindo transmissores ao vivo (streamers), produtores de vídeo, comentaristas, narradores e apresentadores (casters), inclusive em fase inicial de desenvolvimento de audiência ou profissionalização;

II – atletas e equipes de esportes eletrônicos residentes no Estado do Ceará, inclusive aqueles em fase de formação, atuação amadora ou início de trajetória competitiva;

III – técnicos, treinadores (coaches), analistas e demais profissionais diretamente vinculados ao desenvolvimento de atletas ou equipes de esportes eletrônicos;

IV – organizadores e produtores de competições, eventos e iniciativas destinadas à divulgação, circulação e fortalecimento dos esportes eletrônicos e da cultura gamer.

§ 1º A participação no Edital não dependerá da comprovação de renda previamente obtida com atividade gamer, nem de vínculo formal com federação, liga, equipe profissional ou empresa do setor.

§ 2º O Edital deverá assegurar modalidades ou categorias específicas destinadas a novos talentos e a iniciativas em estágio inicial de desenvolvimento, de forma a reduzir barreiras de entrada e estimular a profissionalização.

Art. 4º O Edital terá periodicidade preferencialmente anual e poderá destinar recursos financeiros, na modalidade admitida pela legislação aplicável, aos projetos e beneficiários selecionados.

§ 1º O Edital poderá prever faixas ou categorias de apoio diferenciadas de acordo com o estágio de desenvolvimento do proponente, contemplando iniciativas em fase inicial, em desenvolvimento e em processo de profissionalização.

§ 2º Os recursos poderão ser destinados, conforme regulamentação e regras do instrumento convocatório, a despesas diretamente relacionadas ao desenvolvimento da atividade apoiada, inclusive aquisição ou locação de equipamentos, produção e transmissão de conteúdo, inscrições em competições, deslocamentos, participação em eventos, capacitação, divulgação e estruturação de projetos.

Art. 5º Os critérios de seleção, os valores destinados, as categorias de apoio, o cronograma e os demais procedimentos operacionais do Edital deverão ser definidos por ato do órgão responsável, observados, entre outros, os seguintes parâmetros:

I – potencial de desenvolvimento e profissionalização do proponente ou da iniciativa;

II – clareza, viabilidade e adequação da proposta apresentada;

III – potencial de geração de renda e de continuidade da atividade após o apoio recebido;

IV – contribuição para a divulgação e valorização dos esportes eletrônicos e da cultura gamer no Estado;

V – potencial de alcance, formação ou ampliação de público;

VI – trajetória, experiência, resultados ou produção já desenvolvida pelo proponente, quando existentes, sem que sua ausência constitua impedimento nas categorias destinadas a iniciantes;

VII – adequação dos recursos solicitados aos objetivos propostos;

VIII – equilíbrio entre a Capital e o interior do Estado na distribuição dos recursos.

Art. 6º O Edital poderá estabelecer mecanismos de incentivo à participação de proponentes em início de trajetória, inclusive reserva de categorias próprias, critérios de avaliação compatíveis com o estágio de desenvolvimento e valores de apoio adequados às necessidades de estruturação inicial.

Art. 7ºA Política poderá prever, de forma complementar ao apoio financeiro, ações destinadas à formação, profissionalização e ampliação da visibilidade dos beneficiários, incluindo:

I – oficinas, mentorias, cursos e outras atividades de capacitação em áreas relacionadas à produção de conteúdo, gestão de carreira, empreendedorismo, comunicação, transmissão digital e esportes eletrônicos;

II – divulgação dos projetos, atletas, equipes e criadores selecionados em canais institucionais e ações de comunicação do Estado;

III – participação ou apresentação dos beneficiários em eventos, campeonatos, mostras, encontros e demais ações relacionadas à cultura gamer;

IV – criação de vitrines, catálogos ou espaços digitais destinados à divulgação dos talentos e iniciativas apoiados;

V – articulação com instituições de ensino, empresas, organizações e demais agentes do setor para ampliar oportunidades de formação, circulação e inserção profissional.

Art. 8º Sugere-se ao Poder Executivo que avalie a vinculação da Política à Secretaria da Cultura, à Secretaria do Esporte ou a órgão correlato, podendo promover articulação com as áreas de juventude, educação, ciência, tecnologia, inovação e desenvolvimento econômico, observadas as competências administrativas e a disponibilidade orçamentária.

Art. 9º Esta Indicação entra em vigor na data de sua publicação, ficando sugerido ao Poder Executivo que regulamente a matéria no prazo de 90 (noventa) dias.

LIA GOMES

DEPUTADA ESTADUAL

JUSTIFICATIVA

A presente Indicação tem por finalidade propor ao Poder Executivo Estadual a criação da Política Estadual de Fomento a Criadores de Conteúdo Gamer e a Atletas de E-sports, como instrumento de apoio à profissionalização e à valorização de talentos cearenses ligados aos jogos eletrônicos.

O setor de jogos eletrônicos reúne diferentes atividades que já representam, para muitas pessoas, uma possibilidade de trabalho e geração de renda, como a criação de conteúdo, as transmissões ao vivo, a participação em competições, a narração de partidas, o treinamento de equipes e a organização de eventos.

Para quem está começando, no entanto, ainda existem dificuldades para adquirir equipamentos, participar de competições, produzir conteúdo e ampliar sua atuação. Por isso, a Política deverá contemplar também talentos em fase inicial, sem exigir renda previamente obtida com a atividade, audiência consolidada ou vínculo com equipes e empresas do setor.

A proposta busca, assim, não apenas apoiar quem já se destaca, mas também criar oportunidades para que novos talentos possam se desenvolver, profissionalizar sua atuação e encontrar caminhos para gerar renda com essa atividade.

Além do apoio financeiro por meio de Edital, a Política poderá estimular ações de capacitação, divulgação e participação em eventos e competições, ampliando a visibilidade dos profissionais e iniciativas apoiados. Também poderá contribuir para a descentralização das oportunidades, alcançando talentos do interior do Estado.

A medida está em consonância com o reconhecimento dado ao setor pela Lei Federal nº 14.852/2024, que instituiu o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e estabeleceu diretrizes para o seu desenvolvimento no País.

Dessa forma, a presente Indicação pretende fortalecer os jogos eletrônicos como atividade cultural, esportiva e econômica, criando melhores condições para que talentos cearenses possam iniciar, desenvolver e profissionalizar suas trajetórias no setor.

Diante do exposto, solicita-se o apoio dos nobres Parlamentares para a aprovação desta Indicação.

Fortaleza, 23 de setembro de 2026.

LIA GOMES

DEPUTADA ESTADUAL



DEPUTADA LIA GOMES

DEPUTADO (A)