



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

PROJETO DE LEI Nº ____/2026.

Institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (e-sports) no âmbito do Município de Sorocaba e dá outras providências.

A CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA decreta:

CAPÍTULO I

DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º Fica instituída a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (e-sports) no âmbito do Município de Sorocaba, com o objetivo de promover o desenvolvimento do setor e fomentar a inclusão social, a educação, a cultura, a inovação, a saúde e o bem-estar da população.

Art. 2º Para os efeitos desta Lei, considera-se:

I - Jogos Eletrônicos: o software, a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface, desenvolvidos para diferentes plataformas como consoles, computadores, dispositivos móveis, realidade virtual e jogos em nuvem, com finalidades de entretenimento, educação, cultura ou outras aplicações;

II - Esportes Eletrônicos (e-sports): as modalidades competitivas baseadas em jogos eletrônicos, praticadas de forma profissional ou amadora, individualmente ou em equipe, que exijam habilidades cognitivas, motoras, estratégicas e de cooperação.



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

Art. 3º São princípios e diretrizes desta Política:

I – Reconhecimento do empreendedorismo inovador em jogos eletrônicos como vetor de desenvolvimento econômico, social, ambiental e cultural;

II – Fomento ao empreendedorismo inovador como meio de promoção da produtividade e da competitividade da economia local e de geração de postos de trabalho qualificados;

III – promoção da diversidade cultural e das fontes de informação, produção e programação;

IV – Respeito aos direitos fundamentais e aos valores democráticos;

V – Defesa do consumidor e educação e informação de fornecedores e consumidores quanto aos seus direitos e deveres;

VI – Proteção integral da criança e do adolescente, nos termos da Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990 (Estatuto da Criança e do Adolescente);

VII – Preservação da privacidade e proteção de dados pessoais, nos termos da Lei Federal nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais).

CAPÍTULO II

DOS EIXOS DE ATUAÇÃO

Art. 4º A Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (e-sports) atuará nos seguintes eixos:

I – Desenvolvimento Econômico e Inovação;

II – Educação e Formação Profissional;



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

III – Inclusão Social e Digital;

IV – Saúde e Bem-Estar.

Seção I

Do Desenvolvimento Econômico e Inovação

Art. 5º O Poder Executivo Municipal poderá apoiar a criação e consolidação de ecossistemas de inovação, como incubadoras, aceleradoras, hubs e parques tecnológicos, visando o fortalecimento da cadeia produtiva dos jogos eletrônicos em Sorocaba.

Art. 6º O Poder Executivo Municipal poderá incentivar a realização de eventos, feiras e competições de e-sports no Município, por meio de apoio técnico, logístico e financeiro.

Parágrafo único. O apoio de que trata o caput deste artigo será definido em regulamento, que especificará as condições, os limites e as contrapartidas para sua concessão.

Seção II

Da Educação e Formação Profissional

Art. 7º Os jogos eletrônicos poderão ser utilizados como ferramentas pedagógicas em programas educacionais da rede municipal de ensino, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade, do trabalho colaborativo e da aprendizagem de forma lúdica e interativa, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o currículo municipal.



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

Art. 8º O Poder Executivo Municipal poderá apoiar a realização de cursos, oficinas e trilhas formativas em parceria com instituições de ensino e pesquisa, visando a formação de profissionais para a indústria de jogos eletrônicos.

Seção III

Da Inclusão Social e Digital

Art. 9. O Poder Executivo Municipal poderá disponibilizar jogos digitais e equipamentos compatíveis em espaços públicos como bibliotecas, centros culturais, centros da juventude e unidades de inclusão digital, visando a democratização do acesso.

Art. 10. Será incentivada a adaptação de jogos, equipamentos e espaços físicos ou digitais para garantir a acessibilidade de pessoas com deficiência.

Seção IV

Da Saúde e Bem-Estar

Art. 11. O Poder Executivo Municipal poderá realizar campanhas de conscientização sobre o uso equilibrado dos jogos eletrônicos, a prevenção de distúrbios associados ao uso excessivo de telas, a valorização da atividade física e da convivência social.

Art. 12. As políticas públicas de saúde poderão considerar as especificidades dos praticantes de e-sports, observando aspectos físicos, mentais e emocionais, bem como a prevenção e o acompanhamento de situações de risco.

Art. 13. Serão incentivadas ações de enfrentamento a práticas nocivas nos ambientes virtuais, como cyberbullying, assédio e discurso de ódio.



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

CAPÍTULO III

DISPOSIÇÕES FINAIS

Art. 14. O Poder Executivo regulamentará a presente.

Art. 15. As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão por conta de dotações orçamentárias próprias.

Art. 16. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

SS. 22 de Janeiro de 2026.

ÍTALO MOREIRA

Vereador



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

Justificativa

O presente Projeto de Lei, que institui a Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e aos Esportes Eletrônicos (e-sports) em Sorocaba, representa uma iniciativa estratégica para posicionar nosso Município na vanguarda de um dos setores mais promissores e dinâmicos da economia global. A proposição está em plena consonância com as competências municipais e com a legislação federal vigente, notadamente o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), e se inspira em políticas públicas bem-sucedidas já implementadas em outras capitais brasileiras, como Belo Horizonte (Lei nº 11.955/2026).

A indústria de jogos eletrônicos não é mais uma promessa, mas uma realidade econômica consolidada. Globalmente, o setor projeta uma receita de US\$ 188,8 bilhões em 2025.

The screenshot shows a news article from a website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Recursos' and 'Empresa'. On the right side of the header, there are buttons for 'Entre em contato com vendas', 'Solicite uma demonstração', and 'Entrar'. Below the header, the main content starts with a bold heading: 'Um mercado de US\$ 189 bilhões em 2025'. The text discusses the projected growth of the global gaming market, mentioning an increase of +3,4% per year. It highlights the resilience and adaptability of the industry despite challenges like the pandemic. The text is divided into two sections: 'Móvel' (Mobile) and 'Console', each with its own paragraph. The entire article is presented in a clean, modern layout with a white background and black text.

O Brasil, como maior mercado da América Latina, reflete essa tendência de crescimento exponencial. Em 2024, a receita da indústria de games no país deve alcançar US\$ 2,47 bilhões, com projeções de atingir US\$ 3,18 bilhões até 2027. O faturamento dos e-sports no Brasil chegou a R\$ 18,9 bilhões em 2024, demonstrando a força e o potencial de um mercado que já atrai mais de 150 milhões de jogadores em nosso país.



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

shnews...

Dinheiro

ÚLTIMAS | REVISTA | CARREIRA | ECONOMIA | NEGÓCIOS | TEC
acaba neste domingo, 4, em São Paulo.

Indústria de games fatura 5 vezes mais que o cinema

A indústria de jogos eletrônicos já é a maior indústria de entretenimento do mundo, superando o cinema e a música. Em 2024, a expectativa é que a indústria de games tenha gerado uma receita total de US\$ 187 bilhões (R\$ 1 trilhão), mais de cinco vezes maior que a indústria cinematográfica, com US\$ 30,5 bilhões (R\$ 169 bilhões) e do mercado musical, com US\$ 29,6 bilhões (R\$ 163 bilhões)

Sorocaba, com sua vocação para a inovação e seu robusto ecossistema educacional e tecnológico, tem a oportunidade única de se tornar um polo de desenvolvimento de jogos eletrônicos na região. A criação de uma política municipal de fomento é o passo fundamental para atrair investimentos, estimular a criação de estúdios de desenvolvimento de games, gerar empregos qualificados e reter talentos locais. O número de estúdios de games no Brasil cresceu 683,4% em uma década, passando de 133 em 2014 para 1.042 em 2024, e a região Sudeste concentra 56% dessas empresas. Com o incentivo correto, Sorocaba pode e deve participar ativamente deste crescimento.

INKWOOD
RESEARCH

Search here...

1-(857)293-
vendas@inkv.com

24/7

SOBRE NÓS INDÚSTRIAS ▾ RELATÓRIOS REGIONAIS ▾ RELATÓRIOS DE PAÍS RELATÓRIOS DE NICHO MÍDIA ▾

PRÓXIMOS RELATÓRIOS DOCUMENTO

BRE ESTE RELATÓRIO VISÃO GERAL DO MERCADO SINOPSE DO RELATÓRIO DICE SOLICITE AMOSTRA GRATUITA

VISÃO GERAL DO MERCADO

O mercado brasileiro de jogos foi avaliado em US\$ 3,79 bilhões em 2024 e deverá aumentar com um CAGR de 4,68% nos anos previstos de 2025 a 2032. O ano base considerado para o mercado estudado é 2024 e os anos de previsão vão de 2025 a 2032.

A indústria de jogos do Brasil está passando por uma transformação significativa alimentada por mudanças regulatórias, inovações tecnológicas e uma base de jogadores em rápido crescimento. Historicamente, os elevados impostos sobre consolas de jogos e software impediram a expansão do mercado, levando a preços inflacionados e à pirataria generalizada.

Os recentes cortes fiscais revigoraram a indústria, encorajando grandes editoras como a Nintendo a reentrar

Além do viés econômico, este projeto de lei reconhece o imenso potencial dos jogos eletrônicos como ferramentas de transformação social. Os games são uma expressão cultural contemporânea, uma nova forma de arte e entretenimento que dialoga diretamente com as novas gerações. A utilização de jogos eletrônicos em programas educacionais, como previsto no Art. 7º da proposta, pode revolucionar a forma como ensinamos e aprendemos, tornando o processo mais lúdico, interativo e eficaz no desenvolvimento de habilidades essenciais como raciocínio lógico, criatividade, resolução de problemas e trabalho em equipe.



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

The screenshot shows the Inkwood Research website with a search bar and navigation menu. The main content is about the 'BRAZIL GAMING MARKET 2025-2032'. It includes sections like 'SINOPSE DO RELATÓRIO' and 'IDICE' with a 'SOLICITE AMOSTRA GRATUITA' button. A call-to-action at the bottom right says 'Eu tenho uma pergunta'.

A democratização do acesso aos jogos e e-sports, por meio de sua disponibilização em espaços públicos como bibliotecas e centros comunitários, promove a inclusão digital e social, oferecendo oportunidades de lazer, aprendizado e socialização para todos os cidadãos, independentemente de sua condição socioeconômica. A proposta também se preocupa com a acessibilidade, garantindo que pessoas com deficiência possam participar plenamente deste universo.

A Pesquisa Game Brasil revela que 82,8% dos brasileiros têm o hábito de consumir jogos digitais, sendo que 58,3% dos gamers brasileiros enxergam potencial de formação e emprego na indústria de jogos. Esses números demonstram que os jogos eletrônicos já fazem parte do cotidiano da população e representam uma oportunidade concreta de inserção profissional para os jovens sorocabanos.

Entenda os hábitos de consumo da audiência de jogos digitais

A PGB Data Insights é a plataforma oficial da Pesquisa Game Brasil, consolidada no mercado como levantamento sobre o consumo de jogos eletrônicos no **Brasil e na América Latina**, chegando em 2025 na sua nova versão.
Últimos destaques da plataforma:

- **82,8% dos brasileiros tem o hábito de consumir jogos digitais**
- **49,4% que consome games são da geração Millenials**
- **44,4% dos jogadores representam a classe média brasileira**

SAIBA MAIS

O projeto de lei não ignora os desafios associados ao uso excessivo de tecnologia. Por isso, prevê expressamente a realização de campanhas de conscientização sobre o uso



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

equilibrado dos jogos eletrônicos, a prevenção de distúrbios associados ao uso excessivo de telas e o enfrentamento a práticas nocivas como cyberbullying e discurso de ódio.

Trata-se de uma abordagem equilibrada, que reconhece os benefícios do setor sem descuidar da proteção à saúde física e mental dos cidadãos.

A presente propositura encontra sólido amparo na Constituição Federal, que atribui aos Municípios a competência para legislar sobre assuntos de interesse local (Art. 30, I), suplementar a legislação federal (Art. 30, II), promover a cultura (Art. 215) e fomentar o desporto (Art. 217). A Lei Orgânica de Sorocaba, em seus artigos 4º, 152 e 157, reforça essa competência, conferindo ao Município o dever de apoiar práticas desportivas, promover a cultura e o empreendedorismo local.

Ademais, a iniciativa não padece de vício de iniciativa. Conforme a Tese 917 do Supremo Tribunal Federal (RE 878.911/RJ), não usurpa a competência do Chefe do Executivo a lei de iniciativa parlamentar, não trate da estrutura de seus órgãos ou do regime jurídico de servidores. O projeto foi cuidadosamente redigido para respeitar essa premissa, utilizando verbos no modo facultativo ("poderá").

Instituir uma Política Municipal de Fomento aos Jogos Eletrônicos e E-sports é mais do que uma medida de incentivo a um setor econômico. É um investimento no futuro de Sorocaba. É acreditar no potencial de nossos jovens, na força de nossa economia criativa e na capacidade de nossa cidade de se reinventar e prosperar em um mundo cada vez mais digital e tecnológico.

Diante do exposto, e considerando a relevância econômica, social, cultural e educacional da matéria, bem como sua plena conformidade com o ordenamento jurídico, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação deste importante Projeto de Lei. LDA

Sorocaba, 22 de janeiro de 2026.



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.



CÂMARA MUNICIPAL DE SOROCABA

ESTADO DE SÃO PAULO

ÍTALO MOREIRA

VEREADOR



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.

PROTOCOLO DE ASSINATURA(S)

O documento acima foi assinado eletronicamente e pode ser acessado no endereço <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade> utilizando o identificador 3300310039003100350039003A005000

Assinado eletronicamente por **Ítalo Gabriel Moreira** em **22/01/2026 09:54**

Checksum: **3C797BF64C9509C333329070A9CD31C4D7120EC73416871A2009CE5758AE115D**



Autenticar documento em <https://sorocaba.camarasempapel.com.br/autenticidade>
com o identificador 3300310039003100350039003A005000, Documento assinado digitalmente conforme
art. 4º, II da Lei 14.063/2020.