	Estado de Mato Grosso Assembleia Legislativa	
Despacho	NP: lyejfwgx **SECRETARIA DE SERVIÇOS LEGISLATIVOS** 26/08/2026 Projeto de lei nº 1101/2026 Protocolo nº 7790/2026 Processo nº 2562/2026	
Autor: Dep. Beto Dois a Um		

Institui a Política Estadual de Valorização, Promoção e Desenvolvimento da Cultura Geek no Estado de Mato Grosso e dá outras providências.

A **ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DO ESTADO DE MATO GROSSO**, tendo em vista o que dispõe o Art. 42 da Constituição Estadual, aprova e o Governador do Estado sanciona a seguinte lei:

Art. 1º Fica instituída, no âmbito do Estado de Mato Grosso, a Política Estadual de Valorização, Promoção e Desenvolvimento da Cultura Geek, destinada a reconhecer, fomentar, preservar e promover as manifestações culturais, artísticas, tecnológicas, educacionais, sociais e econômicas relacionadas à Cultura Geek.

Art. 2º Para os fins desta Lei, considera-se Cultura Geek o conjunto de expressões e manifestações culturais relacionadas, entre outras, a:

I – jogos eletrônicos e jogos de tabuleiro;

II – RPG – Role Playing Game e demais jogos de interpretação;

III – quadrinhos, mangás, graphic novels e literatura fantástica;

IV – cinema, televisão, séries, animações e demais produções audiovisuais;

V – cosplay e demais manifestações performáticas relacionadas à cultura pop;

VI – ficção científica, fantasia, horror e demais gêneros correlatos;

VII – tecnologia, programação, cultura digital, robótica e inovação;

VIII – cultura maker, fabricação digital e atividades de criação tecnológica;

IX – música, artes visuais, design e demais expressões artísticas relacionadas à cultura Geek;

X – outras manifestações culturais contemporâneas vinculadas à cultura pop, digital e tecnológica.

Estado de Mato Grosso
Assembleia Legislativa

Art. 3º São objetivos da Política Estadual de Valorização, Promoção e Desenvolvimento da Cultura Geek:

I – reconhecer a Cultura Geek como manifestação cultural relevante para o Estado de Mato Grosso;

II – incentivar a produção, circulação, difusão e preservação de bens e manifestações culturais Geek;

III – estimular a realização de eventos, encontros, festivais, feiras, exposições, competições e demais atividades relacionadas ao segmento;

IV – fomentar a participação de crianças, adolescentes, jovens e adultos em atividades culturais, artísticas, educacionais e tecnológicas;

V – incentivar a utilização da Cultura Geek como instrumento de educação, formação, inclusão social e desenvolvimento da criatividade;

VI – estimular a economia criativa e a geração de trabalho e renda relacionada ao setor;

VII – incentivar o empreendedorismo, a inovação tecnológica e o desenvolvimento de produtos e serviços relacionados à Cultura Geek;

VIII – ampliar a participação de artistas, produtores culturais, desenvolvedores, cosplayers, escritores, ilustradores, artesãos, designers, profissionais de tecnologia e demais trabalhadores do setor;

IX – promover a interiorização das ações relacionadas à Cultura Geek, assegurando sua presença nos municípios mato-grossenses;

X – estimular a participação de instituições de ensino, organizações da sociedade civil, coletivos culturais, empresas e demais agentes envolvidos com o segmento;

XI – incentivar a inclusão e a acessibilidade nas atividades relacionadas à Cultura Geek.

Art. 4º A Política Estadual de que trata esta Lei poderá ser implementada por meio de:

I – realização e apoio a eventos, festivais, convenções, feiras, mostras, exposições e encontros Geek;

II – realização de oficinas, cursos, palestras, seminários e atividades formativas;

III – incentivo a projetos culturais, artísticos, educacionais e tecnológicos;

IV – criação e apoio a espaços públicos e comunitários destinados à realização de atividades Geek;

V – desenvolvimento de programas de cultura digital, programação, robótica, tecnologia e cultura maker;

VI – incentivo à produção audiovisual, literária, artística e digital;

VII – promoção de concursos, campeonatos e competições de jogos, cosplay, desenvolvimento de jogos e outras atividades relacionadas;

VIII – ações de formação e capacitação profissional;

IX – parcerias com instituições públicas e privadas, universidades, escolas, organizações da sociedade civil, coletivos culturais e agentes da economia criativa;

X – divulgação e promoção de artistas, produtores e empreendedores mato-grossenses vinculados à Cultura Geek;

XI – outras ações compatíveis com os objetivos desta Lei.

Art. 5º As ações previstas nesta Lei poderão priorizar regiões, comunidades e públicos em situação de vulnerabilidade social, observados os princípios da inclusão, diversidade, acessibilidade e democratização do acesso à cultura.

Art. 6º O Poder Público Estadual poderá estimular a inserção de atividades relacionadas à Cultura Geek em espaços culturais, bibliotecas, escolas, centros de juventude, museus, equipamentos públicos, instituições de ensino e demais espaços destinados à formação e à convivência social, respeitada a legislação aplicável.

Art. 7º O Poder Público poderá promover ações de incentivo à formação e qualificação de profissionais que atuem nas áreas abrangidas por esta Lei, especialmente nas áreas de:

I – desenvolvimento de jogos;

II – programação e tecnologia;

III – design e ilustração;

IV – produção audiovisual;

V – literatura e roteiro;

VI – cosplay e caracterização;

VII – cultura maker e fabricação digital;

VIII – produção e gestão de eventos;

IX – empreendedorismo e economia criativa.

Art. 8º Os eventos e projetos apoiados pelo Estado poderão estimular a participação de produtores e empreendedores locais, promovendo a circulação de bens, serviços e produtos culturais produzidos em Mato Grosso.

Art. 9º A implementação das ações decorrentes desta Lei observará a disponibilidade orçamentária e financeira do Estado, bem como a legislação aplicável.

Art. 10. O Poder Executivo poderá regulamentar esta Lei no que couber.

Art. 11. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

JUSTIFICATIVA

A presente proposição tem por objetivo instituir, no Estado de Mato Grosso, a Política Estadual de Valorização, Promoção e Desenvolvimento da Cultura Geek, reconhecendo a importância de um conjunto de manifestações culturais contemporâneas que reúne expressões artísticas, educacionais, tecnológicas,

sociais e econômicas.

A Cultura Geek ultrapassou os limites do entretenimento e consolidou-se como importante fenômeno cultural, abrangendo jogos eletrônicos e de tabuleiro, RPG, quadrinhos, literatura, cinema, séries, animações, cosplay, tecnologia, programação, cultura digital, robótica e cultura maker, entre diversas outras manifestações.

Em Mato Grosso, o fortalecimento desse segmento representa uma oportunidade de ampliar o acesso à cultura, especialmente entre crianças, adolescentes e jovens, além de estimular criatividade, inovação, formação profissional e participação social.

A proposta também busca reconhecer o potencial da Cultura Geek para o desenvolvimento da economia criativa, considerando a atuação de artistas, escritores, ilustradores, designers, desenvolvedores de jogos, profissionais de tecnologia, cosplayers, produtores culturais, artesãos, empreendedores e organizadores de eventos.

Outro aspecto relevante é a possibilidade de interiorização das ações, permitindo que eventos, oficinas, cursos, exposições e atividades relacionadas à Cultura Geek alcancem diferentes municípios de Mato Grosso, democratizando o acesso às novas linguagens culturais e tecnológicas.

A iniciativa também possui caráter educacional, uma vez que atividades relacionadas a jogos, programação, robótica, cultura maker, literatura, audiovisual e criação artística podem contribuir para o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico, da colaboração e de competências digitais.

Dessa forma, a criação de uma política estadual específica permite ao Estado reconhecer formalmente essas manifestações, estimular sua produção e circulação e criar condições para que artistas, coletivos, instituições de ensino, organizações da sociedade civil e empreendedores possam desenvolver iniciativas relacionadas ao segmento.

A proposta está alinhada à necessidade de atualização das políticas culturais diante das transformações promovidas pelas novas tecnologias e pelas formas contemporâneas de produção e consumo cultural.

Assim, a Política Estadual de Valorização, Promoção e Desenvolvimento da Cultura Geek pretende transformar o potencial cultural, educacional, tecnológico e econômico desse segmento em instrumento de inclusão, criatividade, inovação e desenvolvimento para Mato Grosso.

Diante da relevância da matéria, contamos com o apoio dos nobres pares para a aprovação da presente proposição.

Edifício Dante Martins de Oliveira
Plenário das Deliberações “Deputado Renê Barbour” em 26 de Agosto de 2026

Beto Dois a Um
Deputado Estadual