

Instituições públicas se unem para fortalecer setor de games

8.9.2015 - 10:12

O mercado consumidor de games do Brasil é o quarto maior do mundo, segundo estudo do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES). Porém, a maior parte dos jogos vendidos pertence ao catálogo das multinacionais. Mesmo a produção nacional acaba comprada pelas grandes companhias. Com isso, poucos royalties ficam no País.

Para reverter essa situação e estimular um dos setores mais importantes da economia da cultura, foi criado o Grupo de Trabalho (GT) de Games. O GT reúne representantes do **Ministério da Cultura** (MinC), por meio das Secretarias de Políticas Culturais (SPC) e do **Audiovisual** (SAv) e da **Agência Nacional do Cinema (Ancine)**; da Empresa de Cinema e **Audiovisual** de São Paulo (SP Cine); do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC); do Ministério da Educação (MEC), por intermédio da TV Escola; do BNDES; e da Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil). Todos atuam em parceria com a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames).

Para a diretora de Empreendedorismo, Gestão e Inovação da Secretaria de Políticas Culturais do MinC, Georgia Nicolau, a criação do GT representa um marco. "Reunimos os agentes públicos que realizam iniciativas para o segmento. Juntos, podemos pensar de forma mais estratégica e ampliar, articuladamente, o alcance dos nossos projetos para beneficiar esses empreendedores", opina.

Segundo Georgia, o setor de games já tem expressividade no cenário criativo brasileiro e

pode ser ainda mais estimulado por um conjunto de medidas do poder público. Georgia cita acesso ao crédito, participação em feiras de negócios, incentivo à exportação e capacitações em gestão empresarial como ferramentas capazes de impulsionar o mercado de games no Brasil. "Pretendemos ainda amadurecer instrumentos, como leis específicas, presença em compras públicas e incentivos a fundo perdido", informa.

Os games também são uma pauta importante para a Secretaria do **Audiovisual** do MinC. "Políticas de fomento estão sendo construídas para estimular o desenvolvimento do setor e os Núcleos de Produção Digital (NPDs), nessa retomada do programa, também vão construir um diálogo com esse segmento", afirmou o coordenador Geral de Articulação, Formulação e Difusão da SAv, Lula Oliveira.

A primeira reunião do GT foi realizada no dia 19 de agosto, em São Paulo, tendo a SP Cine como anfitriã. A próxima, prevista para novembro, também será na capital paulista e novamente promovida pela SP Cine.

Os membros do grupo de trabalho também querem estabelecer contato mais próximo com os empreendedores em eventos como o Festival Internacional de Games Brasileiro, o BIG Festival, realizado na cidade de São Paulo.

Estudo do BNDES mapeia setor

Em 2014, foi lançado o Levantamento de Informações sobre a Indústria de Games e Políticas Públicas para o Setor, produzido pela Fundação de Apoio à Universidade de São Paulo (Fusp) para o BNDES. Segundo o documento, as empresas se concentram nos

estados de São Paulo (mais de 35% do total), Rio de Janeiro (aproximadamente 8%) e Rio Grande do Sul (em torno de 10%).

No Nordeste, o destaque fica com Pernambuco (mais ou menos 7% do total), devido à presença do Porto Digital, que reúne um conjunto de empreendimentos na área tecnológica.

Já em relação ao faturamento, a maior parte das empresas de games (74%) são pequenos negócios, segundo o estudo. Ganham até R\$ 240 mil por ano.

Desde 2009, o segmento cresce por conta da facilidade em desenvolver jogos para aparelhos móveis, como tablets e celulares, e na web, o que se tornou tendência. Antes, o desenvolvimento era bastante focado em consoles e jogos para PCs, o que tornava o processo de produção mais caro e exigia equipamentos específicos.

Marcelo Araújo

Secretaria de Políticas Culturais

Ministério da Cultura