

Ministério da Cultura pode financiar jogos eletrônicos nacionais em 2016

A Secretaria do **Audiovisual** (SAV), do **Ministério da Cultura**, prepara uma linha de financiamento de jogos eletrônicos nacionais por meio do Fundo Setorial do **Audiovisual**, conforme adiantaram hoje (1º) o secretário Pola Ribeiro e o diretor-presidente da **Ancine**, **Manoel Rangel**. A ideia é estimular a produção de jogos por empresas nacionais e que tratem de temas relacionados à cultura nacional.

"É uma ação em construção. Parte da premissa de que há um importante mercado de jogos eletrônicos no Brasil, que é um grande usuário de jogos, um grande consumidor disso. Temos aqui poucos jogos brasileiros desenvolvidos com a cultura brasileira no interior deles", disse Rangel.

O edital será focado em empresas brasileiras e exigirá temas da cultura nacional e talentos brasileiros em seu desenvolvimento, mas, segundo o presidente da **Ancine**, haverá parceria com empresas estrangeiras que lançam jogos, chamadas de publishers de games. "Nessa indústria, os publishers são internacionais. Os buscaremos para ser parceiros", afirmou.

A elaboração dessa linha de financiamento é tema de discussão entre a **Ancine**, a SAV, a Empresa de Comunicação e **Audiovisual** de São Paulo (SPCine) e alguns produtores de jogos.

Segundo Pola Ribeiro, o objetivo é iniciar a linha de crédito já no ano que vem, com investimentos variando entre R\$ 8 milhões e R\$ 10 milhões. Nas metas da **Ancine** para o segundo ano do Programa **Brasil de todas as telas**, já constam a produção de 20 jogos eletrônicos.

"Não é uma supercontribuição, porque é um mercado pujante, mas estamos entrando pontualmente, dando força, potência a coisas que são menos valorizadas de alguma forma", informou Ribeiro. Ele adiantou que a ideia é valorizar jogos colaborativos, em vez de competitivos, e também produtos que estimulem diversas gerações.

"Queremos criar uma estratégia que não seja artesanal, que tenha potencial econômico, mas que tenha lógicas novas no mercado." Pola Ribeiro acrescentou que a ideia inicial é incluir todas as telas, como computadores, tablets e celulares.

Edição: Armando Cardoso