

## **Programa Brasil de Todas as Telas vai investir R\$ 10 milhões no desenvolvimento de jogos eletrônicos**

*ANCINE lança primeira Chamada Pública voltada para a produção de jogos eletrônicos brasileiros*

A Agência Nacional do Cinema –ANCINE anunciou nesta segunda-feira, 5 de dezembro, o lançamento de seu primeiro edital voltado ao investimento na produção de obras audiovisuais brasileiras independentes de jogos eletrônicos. A Chamada Pública PRODAV 14/2016, com inscrições abertas a partir de amanhã, 6, vai disponibilizar R\$ 10 milhões em recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), que deverão resultar na produção de 24 jogos eletrônicos para a exploração comercial em consoles, computadores ou dispositivos móveis. O anúncio foi feito pelo diretor-presidente Manoel Rangel em evento na Cinemateca Brasileira, em São Paulo, que contou com a presença da diretora Rosana Alcântara, da chefe do Departamento de Cultura, Entretenimento e Turismo do BNDES, Luciane Gorgulho, e do co-diretor de Relações Institucionais da ABragames - Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Digitais, Ale McHaddo.

Os investimentos do FSA serão distribuídos entre três categorias. A categoria A vai contemplar até 2 projetos com R\$ 1 milhão, cada; a categoria B selecionará até 10 projetos, que receberão R\$ 500 mil; e a categoria C oferecerá R\$ 250 mil a até 12 projetos. Assim como nos demais editais do Programa Brasil de Todas as Telas, o regulamento prevê que ao menos 30% dos recursos sejam destinados para projetos de empresas sediadas nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste, e no mínimo 10% para produtoras da região Sul e dos estados de Minas Gerais e do Espírito Santo.

"O Brasil é um importante mercado consumidor de jogos eletrônicos, mas são poucos os jogos brasileiros existentes. Com esta ação estamos estimulando o desenvolvimento de mais jogos no Brasil e esperamos contribuir para o fortalecimento dos desenvolvedores brasileiros independentes. Os jogos eletrônicos trazem enorme impacto cultural, econômico e tecnológico. Além de entreter, eles influenciam hábitos, transmitem valores e podem contribuir para a difusão da cultura brasileira de uma forma lúdica", afirma o diretor-presidente da ANCINE, Manoel Rangel.

Representando a ABragames, Ale McHaddo, saudou a iniciativa: "Hoje é um dia histórico para quem produz jogos no Brasil. O edital é importante, mas o mais significativo é ver que os jogos foram inseridos na política pública de audiovisual do Brasil. Os jogos são um vetor importante na construção de identidade e temos muito a contribuir com a indústria criativa no Brasil". O sentimento foi compartilhado também por Luciane Gorgulho, do BNDES: "É fundamental essa entrada da ANCINE oficializando a existência do setor de games dentro do segmento audiovisual e inaugurando uma era de políticas públicas para o desenvolvimento do setor que eu tenho certeza que vai trazer muitos resultados", afirmou.

### **Análise de Impacto Regulatório em Consulta Pública**

A ANCINE colocou em consulta pública até o dia 6 de março, uma análise de impacto regulatório sobre o setor de jogos eletrônicos no país. O Estudo identificou um elevado faturamento deste setor no mercado brasileiro e uma pequena participação da produção nacional nele. O documento apresenta o detalhamento da cadeia de valor do mercado de jogos, avalia a oferta e demanda de jogos eletrônicos no mercado brasileiro, mapeia as iniciativas em políticas públicas voltadas ao setor no país, além de se debruçar sobre os

aspectos tributários aos quais estão submetidas as empresas do setor e sobre as questões de propriedade intelectual inerentes ao negócio.

A Análise de Impacto Regulatório traça um panorama do mercado mundial de jogos eletrônicos, focando em exemplos de oito países (Austrália, Canadá, Coreia do Sul, Espanha, Estados Unidos, França, Noruega e Reino Unido) e conclui apontando sugestões de intervenções públicas para o fomento ao mercado de games em quatro eixos: fomento à produção de projetos; fomento ao desenvolvimento empresarial, fomento ao elo de distribuição; e estímulo à formação de recursos humanos.

O objetivo da Consulta Pública é reunir sugestões e percepções dos diversos agentes econômicos sobre o cenário do mercado de jogos eletrônicos no Brasil, e testar hipóteses de ação para o poder público. Para contribuir com a consulta pública é preciso acessar o [Sistema de Consultas Públicas](#) e se cadastrar. Dúvidas sobre o funcionamento do sistema devem ser encaminhadas para [ouvidoria.responde@ancine.gov.br](mailto:ouvidoria.responde@ancine.gov.br).

### **Como participar do Edital de apoio ao desenvolvimento de jogos eletrônicos brasileiros**

Poderão participar do edital empresas produtoras audiovisuais e desenvolvedoras de jogos eletrônicos registradas e classificadas na ANCINE como agente econômico brasileiro independente.

As empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos deverão possuir atividade econômica classificada no CNAE - Classificação Nacional de Atividades Econômicas como desenvolvimento de programas de computador sob encomenda; desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis; ou desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis. Devem ainda respeitar as vedações de controle, coligação e veto comercial ou qualquer tipo de interferência comercial sobre os conteúdos produzidos aos agregadores de serviços de jogos eletrônicos, ou provedores deste serviço ao consumidor final.

As inscrições serão realizadas por meio do [Sistema de Inscrições do Fundo Setorial do Audiovisual](#), com o preenchimento de um formulário eletrônico e o envio da documentação prevista no ANEXO I da Chamada Pública, de 6 de dezembro a 23 de janeiro de 2017. Podem ser inscritos projetos que se encontrem em qualquer etapa de produção, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente. Cada proponente pode apresentar apenas um projeto.

### **Processo de seleção**

Os projetos passarão por três fases de análise e avaliação. Inicialmente as propostas passam por uma fase eliminatória de habilitação, onde serão julgadas pela compatibilidade e adequação formal às condições do edital. As propostas habilitadas seguem para a fase de seleção, de caráter eliminatório e classificatório, quando serão avaliadas por um analista da ANCINE e por um profissional independente, e receberão notas de 1 a 5 para os quesitos previstos no edital.

Após a divulgação das notas e da apresentação e julgamento dos recursos dos proponentes, as propostas classificadas para a fase de decisão de investimento seguem para a defesa oral, quando serão avaliados por uma comissão de sete membros, formada por dois representantes da ANCINE, um representante da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAv/MinC), um representante do BNDES, um representante da Agência Brasileira de

Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), e dois representantes da sociedade civil,.

Além dos recursos oferecidos pela Chamada Pública, as empresas proponentes classificadas para a fase de defesa oral poderão se candidatar aos recursos do PROCULT/BNDES, pleiteando o valor mínimo de R\$ 1 milhão, de acordo com as regras do Programa, no prazo de 10 dias contados da publicação da Ata de Resultado da 1ª fase de seleção. O resultado das candidaturas aos recursos do PROCULT/BNDES será divulgado pelo próprio órgão em um processo conduzido de forma independente à Chamada Pública PRODAV 14/2016.

O edital determina que a propriedade intelectual da marca e de softwares relativos ao jogo financiado pelo PRODAV 14/2016 devem permanecer com a produtora independente e que as licenças negociadas com empresas distribuidoras precisam prever o lançamento comercial do jogo em no máximo 12 meses após a conclusão da obra. Licenças de comercialização para lojas também deverão observar um período máximo de vigência de dois anos.

### **Saiba mais sobre o Programa Brasil de Todas as Telas**

O Programa Brasil de Todas as Telas, lançado em julho de 2014, foi moldado para atuar na expansão do mercado e na universalização do acesso às obras audiovisuais brasileiras. Trata-se de uma ampla ação governamental que visa transformar o País em um centro relevante de produção e programação de conteúdos audiovisuais. Foi formulado pela ANCINE em parceria com o MinC, e com a colaboração do setor audiovisual por meio de seus representantes no Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual - FSA.

Os resultados do Programa vêm superando as metas estabelecidas. Até junho deste ano, foram 437 longas-metragens e 453 séries ou telefilmes apoiados. A aposta no investimento em desenvolvimento de projetos também foi bem-sucedida, rendendo a estruturação de 69 núcleos criativos em todas as regiões do país, e garantindo o desenvolvimento de 700 novos projetos de obras audiovisuais.

Em seu terceiro ano, o Programa Brasil de Todas as Telas garante a continuidade de uma política pública vigorosa para o audiovisual brasileiro. Para dar previsibilidade às suas ações de investimento, a ANCINE disponibilizou o [Calendário de Financiamento para o biênio 2016/2017](#), que traz as datas previstas para a abertura e divulgação de resultados das chamadas públicas do Programa.

**Mais informações:**  
**(21) 3037-6003/6004**  
**comunicacao@ancine.gov.br**