

A IMPORTÂNCIA DOS GAMES PARA A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE BRASILEIRA

The importance of games for representation brazilian reality

La importancia de los juegos para la representación Realidad brasileña

Guilherme Resck¹

Aron Rodrigo Batista²

RESUMO

O presente estudo traz um olhar sobre a indústria de jogos digitais no Brasil, apresentando games de entretenimento que foram criados com base em temáticas brasileiras. O objetivo é destacar a importância de existirem jogos cujas narrativas contenham elementos histórico-culturais, as dificuldades enfrentadas pelo setor em território nacional, a diminuição de investimento do atual governo brasileiro em relação à indústria e a relevância das políticas públicas para o funcionamento e crescimento dos estúdios. Assim, procuramos apresentar referências e relatos de membros do setor para contextualizar a construção do arcabouço teórico, do presente estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos digitais; Games; Políticas Públicas; Indústria Brasileira de Jogos.

ABSTRACT

The present study takes a look at the digital games industry in Brazil, presenting entertainment games that were created based on Brazilian themes. The objective is to highlight the importance of having games whose narratives contain historical and cultural elements, the difficulties faced by the sector in the national territory, the decrease in investment by the current Brazilian government in relation to the industry and the relevance of public policies for the functioning and studios growth. Thus, we seek to present references and reports from members of the sector to contextualize the construction of the theoretical framework of this study.

¹Bacharel em Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo; e-mail: guilhermeresck@yahoo.com.br;

²Mestre em Comunicação e Sociedade pela UFT; e-mail: aronrodrigo@gmail.com.



KEYWORDS: Digital games; Games; Public policy; Brazilian games industry.

RESUMEN

El presente estudio analiza la industria de los juegos digitales en Brasil, presentando juegos de entretenimiento que fueron creados en base a temas brasileños. El objetivo es resaltar la importancia de contar con juegos cuyas narrativas contengan elementos históricos y culturales, las dificultades que enfrenta el sector en el territorio nacional, la disminución de la inversión por parte del actual gobierno brasileño en relación a la industria y la relevancia de las políticas públicas para el funcionamiento y crecimiento de los estudios. Por ello, buscamos presentar referencias e informes de integrantes del sector para contextualizar la construcción del marco teórico de este estudio.

PALABRAS CLAVE: Juegos digitales; Juegos; Políticas públicas; Industria brasileña de juegos.

Introdução

Dentre os vários motivos para que o Brasil passe a olhar para a indústria de jogos digitais com mais atenção, há um pouco debatido, mas que vem se consolidando de forma singular nos últimos anos: o próprio conteúdo dos games que os estúdios brasileiros criam, em muitos casos de forma independente. Como grandes exemplos de títulos, temos "Aritana e a Pena da Harpia" ([Duaik Entretenimento](#)), "Dandara" ([Long Hat House](#)), "Árida: Backland's Awakening" ([Aoca Game Lab](#)), "The King of Backwoods" ([Ignite Game Studio](#)) e "Araní" ([Diorama Digital](#)), que não proporcionam apenas diversão ao jogador. Todos possuem também uma dupla relevância social graças às narrativas que os compõem. Ao levar a cultura indígena, a luta contra a opressão, o sertão nordestino e o cangaço para dentro de games de entretenimento, suas desenvolvedoras contribuem tanto para desmistificar a cultura brasileira e romper estereótipos difundidos sobre o país no exterior como para impedir que as

pessoas, em especial os brasileiros, deixem de refletir sobre problemas para os quais precisam achar soluções se, de fato, almejam o bem comum.

Figura 1 - Controlando Araní, o jogador deverá combater monstros de diferentes tipos.



Fonte: *Teaser/Diorama Digital*

O Brasil jamais será uma democracia completa se o desmatamento ilegal, o racismo, a fome e a sede, e traços de oligarquias passadas não forem extintos de seu território. E hoje os games de entretenimento podem e devem ser utilizados como ferramentas para instigar a reflexão sobre essas temáticas. No quarto capítulo de "[Tempos Líquidos](#)", Zygmunt Bauman pontua:

"As atuais elites urbanas são despreocupadas em relação aos

assuntos de 'sua' cidade, que vem a ser apenas uma localidade entre outras, todas elas sendo pequenas e insignificantes do ponto de vista do ciberespaço – seu lar verdadeiro, ainda que virtual” (BAUMAN, 2006, p.74).

Já no segundo capítulo de “[Amor Líquido](#)” (2004, p.58), o sociólogo fala que “o advento da proximidade virtual torna as conexões humanas simultaneamente mais frequentes e mais banais, mais intensas e mais breves”. Dessa forma, no mundo contemporâneo, há um crescimento constante da falta de empatia, em decorrência da internet. O coletivo dá lugar ao indivíduo, mesmo que, no núcleo duro da realidade, não se vive isolado. Logo, produtos como os da Duaik Entretenimento, Long Hat House, Aoca Game Lab, Ignite Game Studio e Diorama Digital constituem uma das maneiras mais eficientes de interferir nesse processo e resgatar os valores para a pacífica e feliz convivência em sociedade, pois o game é uma das modalidades de divertimento mais características da era da informatização. Somente no Brasil, existiam 75,7 milhões

de jogadores em 2018, segundo levantamento da consultoria [Newzoo](#)³.

No sétimo capítulo de “[Cultura da Conexão](#)”, Henry Jenkins (2014, p.366) explica que “os cosmopolitas pop têm menos propensão a ficar expostos a produtos desconhecidos de outras culturas sem que imigrantes de primeira e segunda geração ajam como pregadores”. Assim, é possível pensar os jogos digitais ainda como um forte atrativo a ser utilizado por estudantes brasileiros no exterior, por exemplo, para levarem colegas de quarto ou de estudo a conhecerem mais sobre a nação sul-americana, superando o que o senso comum dita aos estrangeiros. Em 2018, os Estados Unidos tinham 178,7 milhões de jogadores, de acordo com a [Newzoo](#)⁴. Nesse grupo, dificilmente um número significativo de pessoas saberia o que são os [seres sobrenaturais](#) Yokai, do folclore

³ NEWZOO. Brazil Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

⁴ NEWZOO. U.S. Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/us-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

japonês⁵, se não fosse por “Yo-Kai Watch”, da [Level-5](#).

1 Narrativas brasileiras

Havendo conteúdo cultural e histórico nacional jogável, torna-se mais fácil imaginar que, no longo prazo, todas as áreas no exterior, incluindo os grandes estúdios de games, passem a representar o Brasil em suas obras com mais respeito. Em solo brasileiro, há mais títulos em desenvolvimento que prometem vir para entreter por meio de elementos nacionais, de forma similar à feita por “Aritana”, “Dandara”, “Árida”, “The King of Backwoods” e “Araní”. Alguns exemplos são “Senta a Pua – Atrás das Linhas Inimigas”, “Sertão Profundo – A Maldição da Botija” e “Angola Janga: Picada dos Sonhos”.

Sobre o primeiro, não há novidades divulgadas desde 2018, quando sua [página no Twitter](#)

compartilhou uma alteração feita na arte do protagonista. Por outro lado, informações e vídeos publicados pela desenvolvedora responsável, a paulista [Comics World Games](#) (que surgira em 2013), deixam claro que será uma aventura no estilo plataforma 2D, retratando a ação de militares brasileiros durante a Segunda Guerra Mundial. O lançamento está previsto para os sistemas iOS, Android, Windows e Macintosh. O game “Sertão Profundo – A Maldição da Botija”, por sua vez, é de responsabilidade do estúdio paraibano [Narsvera](#), segundo o qual a obra está no estágio final de desenvolvimento. Ela será lançada para computador e terá como protagonista o super-herói Lampião Verde que, na trama, precisa salvar o Sertão Profundo (um mundo fictício) de, entre outros, fantasmas, bois-bumbás, o Dragão da Maldade e o Galo da Madrugada, que estão sendo controlados por uma maldição. Os jogadores podem esperar por uma mistura de *RPG* e plataforma 3D em que figuras da cultura nordestina ganham contornos de histórias em

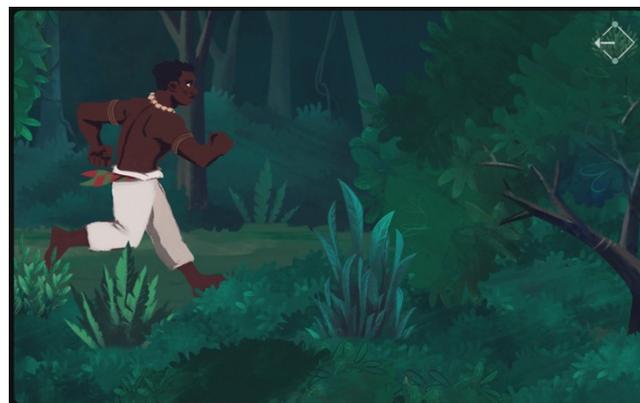
⁵ POST. Library of Congress International Collections. Página oficial do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/libraryofcongressinternationalcollections/posts/in-japan-the-term-yokai-refers-to-a-class-of-supernatural-beings-that-includes-500431910323016/>. Acesso em: 8 out. 2020.

quadrinhos de super-heróis. Para financiá-la, houve uma campanha no site [Kickante](#) em 2015, que ultrapassou a meta (R\$ 30 mil). Os desenvolvedores esperam ainda complementar a narrativa do game com uma revista em quadrinhos.

Já "Angola Janga: Picada dos Sonhos" conta com uma versão de teste disponível para download gratuito no site da desenvolvedora, a paulistana [Sue The Real](#). O jogo é uma aventura no estilo plataforma 2D, baseada no livro "[Angola Janga: Uma História de Palmares](#)", de Marcelo D'Saete. Quando estiver concluído, ele colocará os jogadores para guiarem os ex-escravos Soares e Andala pelo caminho até o Quilombo dos Palmares, superando obstáculos e resolvendo diferentes enigmas. A Sue The Real⁶, que foi fundada em 2018 pelo produtor e game designer Marcos Silva e a programadora de jogos Raquel Motta, tem como missão "criar experiências de

impacto emocional e social por meio de games com temas afro-brasileiros".

Figura 02 - Soares corre para encontrar o Quilombo dos Palmares, na versão de teste de "Angola Janga".



Fonte: Reprodução/[Facebook](#)

Na manhã do dia 25 de junho de 2020, em [palestra para o BIG Digital](#) denominada "Jogos como Manutenção de Espaços Hegemônicos de Poder", Marcos pontuou que "games têm o potencial de cada vez mais comunicar coisas para o público, com símbolos e elementos, e principalmente reconhecer que é importante a cultura desses grupos". Além disso, segundo ele:

⁶ SUE THE REAL. Página inicial. Disponível em: <https://en.suethereal.com/>. Acesso em 8 out. 2020.

“O jogo trabalha muito numa perspectiva de representação e representatividade, no sentido de que representação é quem produz essas peças e representatividade é quem se vê e os grupos específicos que estão sendo representados ali. E é muito interessante dizer que, se os jogos têm possibilidades de nos contar coisas boas e coisas ruins, devemos sempre nos questionar sobre como faremos essas peças”.

2 Dificuldades da indústria nacional

A Sue The Real, a Narsvera e a Comics World Games se questionam. A Duaik Entretenimento, a Long Hat House, a Aoca Game Lab, o Ignite Game Studio e a Diorama Digital também. E muitas outras desenvolvedoras brasileiras podem vir a fazê-lo se deixar de ser tão difícil para estúdios independentes trabalharem no Brasil. Segundo o Doutor em comunicação midiática pela Unesp Pedro Zambon⁷ (informação verbal), hoje as empresas de games no país não possuem sua própria Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), de modo que precisam se identificar como desenvolvedoras de *softwares*, e não de jogos digitais. Isso, explica Pedro, faz com

que todas as políticas públicas para o setor de games precisem, na verdade, abarcar uma categoria mais ampla, que é a de software, tornando mais complexa a adoção de desonerações fiscais ou lançar um edital, por exemplo. Um CNAE próprio facilitaria também a realização de levantamentos sobre a indústria de games, como os dois censos existentes.

Ainda de acordo com o pesquisador, os desenvolvedores brasileiros têm bastante problema com a Receita Federal ao importarem os kits de desenvolvimento de software (*devkits*). Por se tratar de doações das empresas detentoras da plataforma para as quais o game será lançado, os kits são barrados na alfândega e lá permanecem até ser calculada a quantidade de impostos que o governo deverá cobrar sobre as ferramentas. Assim, membros de muitos estúdios optam por viajar para fora do país e trazer o material por conta própria, dentro da mala.

⁷ Entrevista concedida por ZAMBON, Pedro. Entrevista 02 (24/04/2020). Entrevistador: Guilherme Resck. São Paulo, 2020. Arquivo.mp3 (1h e 10min.).

Marina Pecoraro⁸ (informação verbal), coordenadora de comunicação, eventos e parceria da [Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais](#) (Abragames) confirma essas dificuldades. Segundo ela, não existe um acordo sobre como os devkits devem entrar no país, fazendo com que o processo seja caro e demorado, e a falta de um CNAE para os estúdios de games provoca uma confusão de informações. Por exemplo, a Abragames não consegue saber o total de jogos brasileiros exportados. “Os dados que a associação tem de exportação são sempre referentes às empresas que participam do [Projeto Setorial de Exportação Brazil Games](#), então a gente tem esse dado, mas é de 81 companhias”, explica. Outro entrave no crescimento da indústria no Brasil, diz Marina, é a atual impossibilidade de o setor ser fomentado pela Lei do Audiovisual ([Nº 8.685/1993](#)). Isso porque, apesar de o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) já ter propiciado dois

editais para estúdios de games (o [PRODAV 14](#) em 2016 e 2017), ainda hoje, pela legislação, jogos digitais não estão no escopo da lei.

E os problemas não param por aí. De acordo com Pedro⁹ (informação verbal), as políticas públicas para games no Brasil são feitas de forma incremental, ou seja, o governo pega uma política que já é utilizada em outro ramo do audiovisual ou do desenvolvimento de softwares e adapta para o setor de jogos, levando os editais, como o JogosBR de 2004 e o PRODAV 14, a apresentarem imperfeições que poderiam ser evitadas se o mecanismo fosse pensado especificamente para os games e também a terem um curto período de existência. Em sua visão, faltam iniciativas, por parte do poder público, de estudar a maneira mais correta de fomentar o setor e formular uma política intersetorial ampla, que não dependa de mandatos para existir.

⁸ Entrevista concedida por PECORARO, Marina. Entrevista 01 (11/02/2020). Entrevistador: Guilherme Resck. São Paulo, 2020. Arquivo.mp3 (32min. e 15 seg.).

⁹ Entrevista concedida por ZAMBON, Pedro. Entrevista 02 (24/04/2020). Entrevistador: Guilherme Resck. São Paulo, 2020. Arquivo.mp3 (1h e 10min.).

De fato, a maioria das ações empregadas até hoje para incentivar o crescimento da indústria nacional de jogos digitais foram pontuais. O edital BR Games de 2008, por exemplo, teria uma segunda edição em 2011, mas os planos foram cancelados quando Juca Ferreira deu lugar a Anna de Hollanda no cargo de ministro da Cultura, com a posse da presidente da República Dilma Rousseff. Posteriormente, os trabalhos que Anna de Hollanda e Cláudia Leitão estavam realizando no âmbito da Secretaria de Economia Criativa (SEC) pertencente ao Ministério da Cultura (MinC) voltaram à fase inicial quando Marta Suplicy assumiu como ministra da Cultura, em 2012. Já com o fim do Ministério das Comunicações (MCom) pela [Medida Provisória 726/2016](#), o edital Usinas Digitais, que a pasta havia lançado no ano anterior, deixou de existir. “Então se sai alguém que tem dentro de determinada instituição, que está agendando política pública para games, a política cai junto, não tem uma continuidade acima daquele gestor

específico que comprou a ideia de trabalhar com game”, conclui Pedro.

Mas se antes ao menos eram lançados editais pelo governo federal para games, nem isso pode ser observado na gestão de Jair Bolsonaro (sem partido). Nesta, a situação imperfeita dos incentivos estatais para a indústria de jogos digitais ganhou um agravante: o descaso governamental em relação à área da cultura. Com a [Medida Provisória 870/2019](#), o MinC foi substituído pela Secretaria Especial da Cultura (Secult), ligada ao Ministério da Cidadania (MC)¹⁰. Para piorar, de janeiro de 2019 a junho de 2020, Bolsonaro trocou o secretário especial de Cultura quatro vezes, conforme mostra o jornal¹¹ [Folha de S.Paulo](#). O quinto ocupante do cargo,

¹⁰ GOV.BR. **Medida Provisória nº 870, de 1º de janeiro de 2019.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ Ato2019-2022/2019/Mpv/mpv870.htm#:~:text=MEDIDA%20PROVIS%C3%93RIA%20N%C2%BA%20870%2C%20DE%20JANEIRO%20DE%202019&text=Estabelece%20a%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20b%C3%A1sica%20dos,da%20Rep%C3%ABlica%20e%20d. Acesso em: 8 out. 2020.

¹¹ LOPES, Raquel. **Mario Frias toma posse como quinto secretário da Cultura do governo Bolsonaro.** Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/mario-frias-toma-posse-como-quinto-secretario-da-cultura-doo-governo-bolsonaro.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

Mário Frias, ao publicar em seu Instagram [uma foto](#) tirada durante reunião com Renan Bolsonaro, um dos filhos do presidente da República, utilizou o termo incorreto “e-games” para dizer que estava discutindo o futuro dos *eSports* (esportes eletrônicos), o que evidencia seu desconhecimento sobre o setor.

Na Secretaria do Audiovisual (SAV), vinculada à Secult, houve instabilidade idêntica. Nela passaram [ao menos cinco titulares](#) entre janeiro de 2019 e setembro de 2020¹². Além disso, em relação à Agência Nacional de Cinema (ANCINE), o próprio presidente da República [disse que poderia extinguir](#) o órgão se este não pudesse ter filtro¹³, [travou o trabalho](#) da diretoria geral ao demorar para indicar novos membros¹⁴ e [cortou cerca de 43%](#)

do orçamento do FSA para 2020¹⁵. Atitudes que tornaram ainda mais distante a chance de novos editais para a área de games virem por meio da agência, visto que, segundo Pedro Zambon¹⁶ (informação verbal), ela já vivia uma crise interna provocada, por exemplo, pela burocracia no gerenciamento das medidas de fomento e na prestação de contas.

Pedro aponta ainda que um pacote de cerca de R\$ 100 milhões, que havia sido anunciado pelo Ministério da Cultura durante o [Brazil's Independent Games Festival](#) (BIG Festival) em 2018, e as linhas de editais (para jogos) dentro do [Programa Audiovisual Gera Futuro](#), abertas em fevereiro daquele ano, também não foram para frente com o início do governo Bolsonaro. Encontros do Grupo de Trabalho (GT) de Games que

¹² ESTADÃO CONTEÚDO. **Secretaria de Cultura: governo exonera titulares de Audiovisual e Desenvolvimento**. Istoé. 2020. Disponível em: <https://istoe.com.br/secretaria-de-cultura-governo-exonera-titulares-de-audiovisual-e-desenvolvimento/>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹³ BRANT, Danielle. **Bolsonaro diz que vai extinguir Ancine se agência não puder ter filtro**. Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/07/bolsonaro-diz-que-vai-extinguir-ancine-se-agencia-nao-puder-ter-filtro.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹⁴ SABINO, Marlla. **Criticada por governo, Ancine fica sem quórum mínimo para reuniões da diretoria**. Poder 360. 2020. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/governo/criticada-por->

[governo-ancine-fica-sem-quorum-minimo-para-reunioes-da-diretoria/](#). Acesso em: 8 out. 2020.

¹⁵ BRANT, Danielle; URIBE, Gustavo. **Em ofensiva contra Ancine, Bolsonaro corta 43% de fundo do audiovisual**. Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/em-ofensiva-contrancine-bolsonaro-corta-43-de-fundo-do-audiovisual.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹⁶ Entrevista concedida por ZAMBON, Pedro. Entrevista 02 (24/04/2020). Entrevistador: Guilherme Resck. São Paulo, 2020. Arquivo.mp3 (1h e 10min.).

são realizados semestralmente desde 2015, com membros de entidades como BNDES, Apex-Brasil, ANCINE, MinC e o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae), por sua vez, passaram a sofrer com diminuições após a saída de Michel Temer da presidência da República.

No BNDES, aquela que desde 2016 vinha sendo a principal linha de financiamento da entidade para o setor de games, o [Procult](#), foi substituída pelo [BNDES Direto 10](#), em maio de 2019, cuja suspensão ocorreu menos de seis meses depois. “A visão da nova gestão do BNDES é não financiar projetos de menos de R\$ 10 milhões, e não tem empresas [de games] no Brasil que tem porte para financiamentos maiores que esse”, ressalta Pedro. Por parte da Financiadora de Estudos e Projetos (Finep) também não há sinais de que qualquer nova medida de fomento ao setor esteja sendo planejada.

O retrocesso no investimento governamental na indústria nacional de jogos digitais, então, foi bastante notável.

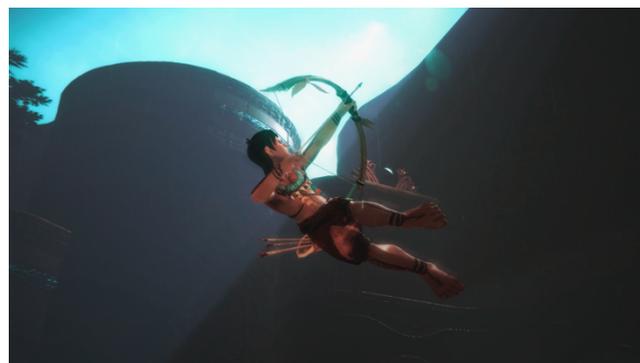
Lembrando que as políticas públicas foram essenciais para a criação de “Aritana e as Máscaras Gêmeas”, “Árida: Backland's Awakening”, “Árida: Rise of the Brave”, “Araní” e “The King of Backwoods”. E, nas palavras do doutor em comunicação midiática:

“Não existe forma de desenvolver o setor de games que não por indução de políticas governamentais. Então, sem a participação do Estado, em nenhum lugar do mundo a indústria se desenvolveu. Minto, teve dois lugares em que a indústria se desenvolveu sem a função essencial do Estado, que é onde ela nasceu, nos Estados Unidos e no Japão. Tirando esses lugares, em todos os demais, foi por consequência de uma política pública forte para o setor de jogos digitais, que gera muito retorno”.

Como exemplos, Pedro cita o Canadá e a Finlândia. No primeiro país, graças a medidas de fomento cultural, desoneração fiscal e outras, a terceira maior indústria de games do mundo foi construída, visto que grandes empresas estrangeiras, como a [Ubisoft](#), instalaram estúdios por lá. De forma mais específica, entre os atrativos do território canadense está o fato de que a legislação garante a devolução de até 40% dos impostos

pagos pelas desenvolvedoras, para que possam cumprir com salários de funcionários e investir em pesquisas, por exemplo. Já na nação europeia, após o enfraquecimento da indústria local de telefonia, com a venda da Nokia para a [Microsoft](#) em 2013, o governo passou a buscar por outras áreas promissoras na qual investir, e uma das escolhidas foi a de games. Imaginava que os jogos digitais trariam destaque para a Finlândia no cenário internacional e gerariam renda maior. No fim, estavam certos, de modo que a [Supercell](#), desenvolvedora com sede em Helsinque e responsável por sucessos para dispositivos móveis como “Clash of Clans” e “Clash Royale” tivesse 84% de suas ações compradas por US\$ 8,6 bilhões, em 2016, pela empresa chinesa [Tencent](#).

Figura 03 - No Brasil, “Aritana e as Máscaras Gêmeas” foi um dos games incentivados por meio de editais públicos.



Fonte: Divulgação/Duaik Entretenimento

De acordo com Pedro, essa foi a maior compra de uma companhia de games *mobile* da história, e cálculos locais mostram que o setor de games proporcionou aos cofres públicos finlandeses uma quantia que foi 20 vezes maior do que o investimento feito pelo governo para desenvolvê-lo. Ainda na Europa, outro país que se destaca pelo empenho que tem na evolução da indústria nacional de games, entendendo a importância da preservação e consumo cultural, é a França, um dos primeiros, segundo o pesquisador, a fazer políticas de incentivo para essa área. Não à toa a francesa Ubisoft se consolidou como uma das maiores desenvolvedoras do mundo. Para não ficar para trás, a Alemanha, por

sua vez, aprovou a criação de um fundo de 50 milhões (EUR) para a criação de jogos digitais em 2019.

3 A relação entre políticas públicas e inovação

A existência de políticas públicas voltadas aos estúdios no momento em que estes criam os primeiros projetos é importante especialmente porque quando os recursos são limitados, dificilmente os profissionais conseguirão ser ambiciosos e criativos. Ou seja, com medo de que o produto não consiga nem mesmo compensar o investimento que demandou, eles optarão por fazer algo dentro dos modelos já existentes, de modo a praticamente anular as chances de que títulos inovadores como "Aritana e a Pena da Harpia", "Dandara", "Árida: Backland's Awakening", "The King of Backwoods" e "Arani" surjam e, conseqüentemente, que os estúdios ganhem dinheiro suficiente para, na seqüência, fazer um projeto maior. Os editais garantem segurança financeira às desenvolvedoras para que não tenham

medo de inovar. Graças a eles também, mesmo que o jogo desenvolvido fracasse em vendas, os responsáveis por criá-lo terão adquirido muito conhecimento durante todo o trabalho desempenhado, visto que puderam lançar um conteúdo de maior complexidade.

Pedro Zambon¹⁷ também destaca outros dois motivos para que essas políticas existam. Mais do que investir na produção de games e infraestrutura em si, o governo pode promover a criação de espaços físicos onde diferentes estúdios se encontrem para compartilhar conhecimentos ou onde novas empresas sejam incubadas e aceleradas por meio de programas de mentorias e capacitação, com profissionais experientes auxiliando os mais novos em cada processo da produção de um novo game. Para ele, hoje há muitos profissionais competentes e criativos para desenvolver jogos digitais no Brasil, mas o país ainda carece de pessoas que saibam gerenciar empresas, isto é, vender

¹⁷ Entrevista concedida por ZAMBON, Pedro. Entrevista 02 (24/04/2020). Entrevistador: Guilherme Resck. São Paulo, 2020. Arquivo.mp3 (1h e 10min.).

seus produtos, captar recursos, fazer *pitch*, entre outras habilidades similares.

Além disso, visando a estimular o consumo de games nacionais, uma opção seria o Estado instituir no setor um mecanismo similar ao aplicado para produtoras de filmes internacionais, como a Disney e a Universal, por meio da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional ([Condecine](#)) [Remessa](#). Esta obriga as produtoras a pagarem uma alíquota de 11% sobre o lucro que obtiverem com a distribuição de qualquer obra no país, a menos que decidam investir 3% desse lucro em coprodução nacional. Para as desenvolvedoras estrangeiras de jogos digitais não existe nada parecido. Se um pequeno percentual do lucro obtido com títulos como "FIFA" ([EA](#)), "Fortnite" ([Epic Games](#)) e "Grand Theft Auto" ([Rockstar Games](#)) fosse revertido em coprodução com um estúdio brasileiro, haveria uma fonte de recursos milionária em prol do crescimento da indústria brasileira de games, para além da União.

Contudo, no geral, o que se observa no governo Bolsonaro é um congelamento na criação de novas políticas públicas para a área, por parte dos principais formuladores federais. Como uma das poucas exceções, a Secretaria Especial de Comércio Exterior e Assuntos Internacionais (Secint), pertencente ao Ministério da Economia (ME), deu início a fóruns, com a presença de entidades de inúmeros setores econômicos, incluindo a Abragames, para que seja discutida a desburocratização de processos. Já a estreia de editais está restrita, desde 2019, aos estados e municípios. Em São Paulo e na capital paulista, respectivamente, o [Programa de Ação Cultural](#) (ProAC) publicou ao menos dois editais voltados ao desenvolvimento e produção de jogos digitais (os de números [30/2019](#) e [28/2020](#)), e a [Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo](#) (SPCine) abriu as inscrições para o Edital de Comercialização de Games (Publisher) 2019 e o Produção de Games 2020 – Seed Money, por exemplo.

Também na cidade de São Paulo, o dia 18 de maio de 2020 foi marcado [pelo lançamento](#) da Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos. O evento online contou com a presença de, entre outros: Sandro Manfredini, presidente da ABragames; Gustavo Steinberg, diretor do BIG Festival; Eliana Russi, diretora do Brazil Games; Malu Andrade, diretora de desenvolvimento e políticas audiovisuais da SPCine, e os vereadores Daniel Annenberg (PSDB), Soninha Francine (Cidadania), Eduardo Suplicy (PT) e José Police Neto (PSD). Gustavo ressaltou que essa é a primeira frente parlamentar do país a se reunir com quem desenvolve jogos digitais.

De todo modo, cabe às entidades como a ABragames e as regionais, entre as quais a [ADJogosRS](#) (do Rio Grande do Sul), a [Playnambuco](#) (de Pernambuco), a [BIND](#) (da Bahia) e a [Ascende Jogos](#) (do Ceará), além dos demais membros da sociedade civil, continuarem pressionando por melhorias.

Figura 04 - Vereadores e pessoas ligadas ao setor de jogos participam do Lançamento da Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos, em transmissão pela plataforma Zoom.



Fonte: Vídeo/ABragames
<https://www.facebook.com/abragames/video/lan%C3%A7amento-da-frente-parlamentar-de-games-e-jogos-eletr%C3%B4nicos/2952933268127280/>

Segundo Sandro Manfredini¹⁸, depois que foi criada, em 2004, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais teve como principal desafio, no início, o seu próprio financiamento, visto que havia poucas empresas associadas. “Foi com base em bastante trabalho voluntário dos próprios empreendedores que tudo foi se desenvolvendo”, pontua. Em sua visão, para que o setor de games continue

¹⁸ Entrevista concedida por MANFREDINI, Sandro. Entrevista 03. 19/04/2020. Entrevistador: Guilherme Resck, São Paulo, 2020. Via e-mail guilhermeresck@yahoo.com.br.

crescendo no Brasil, “o país vai ter que criar condições para que seus melhores desenvolvedores continuem aqui e se evite a evasão dos melhores profissionais para os polos mais desenvolvidos desta indústria”.

A partir de 2019, com a contratação de Pedro Zambon como consultor de políticas públicas, a associação intensificou suas articulações com o poder público, conquistando cadeiras em órgãos colegiados. Atualmente, a Abragames é suplente no Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), e membro do Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC) e da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura (CNIC); Manfredini é membro do Conselho Superior de Cinema; e Alexandro Machado de Sá, conselheiro de relações institucionais da entidade e presidente da Associação Brasileira de Animação (ABRANIMA), faz parte do Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual (CGFSA) como suplente.

Entre as pautas que mais vêm movimentando as reuniões da diretoria

na presidência de Manfredini, estão a tentativa de inclusão dos jogos digitais no escopo da Lei do Audiovisual e o fechamento de uma parceria com o Sebrae para ajudar na capacitação profissional de desenvolvedores. Contribuindo com os estudos sobre a melhor forma de atingir o primeiro objetivo, está também o advogado conselheiro Fábio de Sá Cesnik, do escritório CQS Advogados. O caminho ainda é árduo, e mesmo quando tudo parece confluir para o avanço, a realidade trata de impor uma derrota. Em outubro de 2019, por exemplo, com o projeto de uma pesquisa sobre como desenvolver o ecossistema de games em São Paulo e que, posteriormente, seria estendida para o restante do Brasil, a Abragames foi selecionada para receber R\$ 99.500,00 no edital N° 15/2019 do ProAC, mas um problema burocrático impediu a captação do recurso. Porém, a luta continua e não pode haver um “*game over*”, pois se a indústria nacional de jogos digitais crescer, toda a sociedade será beneficiada, de diferentes maneiras.

Considerações finais

Mesmo diante de um cenário (como o presente) em que, no governo federal, predomina a ausência de conhecimento em relação aos benefícios culturais, sociais, inovadores e tecnológicos de o país contar com suas próprias desenvolvedoras de games, ainda há muitos meios de os cidadãos contribuírem para as tentativas de avanço, seja por meio da iniciativa privada, pesquisas em universidades, programas de aceleração de *start-up* ou qualquer movimento que reforce iniciativas para o crescimento da indústria nacional de jogos digitais. Da nossa parte, a princípio, apresentamos este estudo. Que sirva de convite para novas pessoas experimentarem os produtos dos estúdios nacionais, em especial os da Duaik, Long Hat House, Aoca Game Lab, Ignite Game Studio e Diorama Digital, e sobretudo para deixar mais claro, a quem estiver disposto a aprender, seja *gamer* ou não, que os jogos digitais de entretenimento reforçam a cultura e

transmitem mensagens, das mais simples e engraçadas às mais complexas e reflexivas.

Referências

- BAUMAN, Zygmunt. *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006. p. 74.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido: Sobre a Fragilidade dos Laços Humanos*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004. p. 58.
- NEWZOO. Brazil Games Market 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>>. Acesso em: 6 out. 2020.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Conexão: Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável*. Aleph: 2014. p. 366.