



**PROPOSTA DO SETOR DE GAMES AO
PROGRAMA DE GOVERNO DE LULA E ALCKMIN**



COMITÊ LULA PLAY

**PROPOSTA DO SETOR DE GAMES AO
PROGRAMA DE GOVERNO DE LULA E ALCKMIN**

SÃO PAULO

2022

ESTA CARTILHA COLABORATIVA E ASSINADA POR:

Alan Richard da Luz | Professor doutor na área de Design de Games.
alanjupiter@gmail.com

Anderson do Patrocínio | Advogado, mestrando em Ciências Humanas e Sociais (UFABC) e co-host do podcast de game studies Regras do Jogo.
anderson-patrocinio@hotmail.com

Eddy Venino | Jornalista, idealizador do projeto NOIZ Play e fundador do site Nerfando. **eddyvenino@gmail.com**

Erick Santos | Advogado e doutorando em Direitos Humanos na USP. Diretor Nacional do Movimento Acredito. Membro da Comissão de Direitos Humanos da OAB/SP e da Executiva Municipal da REDE Sustentabilidade. Host do Overkill Podcast.
ericksantos@usp.br

Érika Caramello | Professora doutora na área de games. CEO da Dyxel.
ecaramello@gmail.com

Gilson Schwartz | Professor Livre-Docente do Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA-USP. Presidente da Games for Change América Latina. **schwartz@usp.br**

Gustavo Mendes | Candidato a deputado federal pelo Partido dos Trabalhadores (PT-MG). **contato@youcontent.biz**

Henrique Sampaio | Designer e jornalista, co-fundador do site Overloadr e criador do podcast Primeiro Contato. **henrique@overloadr.com.br**

Italo Furtado | Product Designer. CEO na Rogue Fairy. **italo@roguefairy.com**

Kao Tokio | Editor de conteúdo do site de notícias Drops de Jogos e Produtor Cultural. **kaotokio@gmail.com**

Leila Dumaresq | Game Designer na Ilex Games. **leila.dumaresq@gmail.com**

Marcelo Rigon | Sócio e Diretor Executivo na Ilex Games. **marcelo@ilexgames.com.br**

Pedro Zambarda | Editor-chefe do site de notícias Drops de Jogos. Jornalista e bacharel em Filosofia. **pedrozambarda@gmail.com**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1. O panorama da cena brasileira de jogos digitais.....	9
2. Game é cultura! Game é pop! Game é tech! Game é tudo!.....	14
3. Eixos para a criação de políticas públicas.....	18
3.1 - Primeiro eixo: Formação e Emprego.....	19
3.2 - Segundo eixo: Inclusão e Diversidade.....	21
3.3 - Terceiro eixo: Educação.....	23
3.4 - Quarto eixo: Soberania Digital.....	24
3.5 - Quinto eixo: Indústria.....	26
4. Encaminhamentos.....	28

INTRODUÇÃO

LULA PLAY é uma cartilha de princípios e propostas para criação de políticas públicas no setor de videogames e entretenimento eletrônico no Brasil, um setor de fomento de cultura, geração de empregos e de evolução tecnológica. A cartilha foi elaborada após um convite feito pelo **Instituto Lula** em maio de 2022 para profissionais brasileiros que atuam na área de jogos.

Os profissionais se reuniram a partir do mês de junho de 2022 e formaram um comitê popular representativo, denominado **LULA PLAY**, formado por especialistas do setor, para discutir o ecossistema e propor melhorias. Da reunião no Instituto, o grupo se integrou aos Comitês Populares de Luta, no segmento de Ruas e Redes, da campanha eleitoral presidencial, com representantes de diferentes áreas da sociedade civil.

Os signatários da cartilha acreditam que videogames são produções culturais estratégicas na economia criativa.

A intenção desta cartilha é sua incorporação ao texto do plano de governo **Vamos Juntos pelo Brasil**, na candidatura composta pela chapa de **Luiz Inácio Lula da Silva e Geraldo Alckmin** ao cargo máximo do Poder Executivo nas eleições de 2022.

Nas próximas páginas são apresentadas considerações sobre o cenário deste setor da indústria criativa com a

sua importância estratégica para a nação e os eixos que norteiam ações elencadas por representantes do setor de games.

1. O PANORAMA DA CENA BRASILEIRA DE JOGOS DIGITAIS

Videogames fazem parte de um ecossistema e são um produto da indústria cultural. Assim, esse mercado pode ser trabalhado pela ótica do consumo, através dos seus jogadores, e pelo setor produtivo, composto pelos empreendedores e os trabalhadores desenvolvedores, conhecidos como game devs.

De acordo com a empresa de análise de dados Newzoo, de Amsterdam, os games e o entretenimento eletrônico são as áreas de maior crescimento econômico no mundo, aumentando 250% em faturamento na última década - em termos de receita, passou de US\$ 70 bilhões em 2012 para US\$ 175 bilhões em 2021¹, gerando um crescimento anual de 11%. Nos anos 2000, esse faturamento chegou a ultrapassar mercados como a música e o cinema.

Games também dominam o faturamento nas lojas de aplicativos para celular, representando mais da metade da receita total da Google Play e da Apple App Store.

No Brasil, esse mercado chegou ao valor de US\$ 2,3 bilhões em 2021, com crescimento anual de 5,1%, de acordo com relatórios da Newzoo. A América Latina é apontada como o lugar com maior crescimento de número de jogadores, sendo o Brasil

¹ Fonte: New Zoo. Verificada em <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023>>

o líder na região.

Considerando o período da pandemia do coronavírus, o consumo local estourou: de acordo com a Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2022², 74,5% dos brasileiros jogam. Ou seja, a proporção é de três em cada quatro brasileiros neste ano.

A PGB ouviu mais de 13 mil pessoas. Está no levantamento: 49,4% dos gamers se identificam como pessoas pretas ou pardas, 51% são mulheres e a principal plataforma de jogo, bem como a mais acessada, é o smartphone. Esses dados de consumo mostram o Brasil real que está no mercado de videogames, cada vez mais conectado à internet e utilizando esta tecnologia.

Desde 2015, mais da metade dos domicílios brasileiros estão conectados à internet de banda larga, algo essencial para indústria e consumo de games. O Comitê Gestor da Internet no Brasil, que monitora esses dados, verifica o progressivo aumento desse acesso eletrônico com a popularização das tecnologias³.

O Brasil é o 10º colocado no ranking mundial por receita gerada pelos jogos digitais, com 92,4 milhões de jogadores, que consumiram US\$ 2,5 bilhões em produtos e serviços em 2021. A lista de jogadores é liderada pela China, com quase 700 milhões de gamers e volume de cerca de US\$ 50 bilhões em negócios, seguida pelos Estados Unidos, com 191 milhões de usuários e giro de US\$ 47,3 bilhões, de acordo com a Gamer Consumer Research, que pesquisa o setor em 33 mercados⁴.

Considerando esses dados globais, a presente cartilha apresenta propostas para o setor de games no Brasil pensando em

2 Fonte: TV Cultura. Verificada em <https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2022/04/18/3605_publico-gamer-sobe-para-745-no-brasil-aponta-pgb-2022.html>

3 Fonte: G1. Verificada em <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/09/pela-1-vez-acesso-internet-chega-50-das-casas-no-brasil-diz-pesquisa.html>>

4 Fonte: ValorInveste, do jornal Valor Econômico. Verificada em <<https://valorinveste.globo.com/produtos/servicos-financeiros/noticia/2022/06/22/com-mercado-que-gira-us-25-bi-ao-ano-no-brasil-bancoes-estao-de-olho-no-gamer-money.ghtml>>

produção (indústria), mercado e áreas correlatas.

A Indústria Brasileira de Jogos Digitais teve um crescimento de mais de 700% no número de empreendimentos na última década, quase triplicando de tamanho em três anos, segundo o mapeamento da Abragames⁵ de 2022. A estimativa atual conta com 1009 empresas de jogos no país.

Entre as companhias brasileiras está um dos primeiros unicórnios⁶ do setor na América Latina, a gigante Wildlife, uma multinacional fundada em 2011 e avaliada em US\$ 3 bilhões em sua última rodada no ano de 2020.

Em 2022, o Brasil teve a maior entrada de capital internacional. A desenvolvedora e publisher americana Fortis comprou o estúdio paranaense Oktagon. A empresa External Development Room 8 Group, do Chipre, adquiriu o estúdio PUGA, do Recife (PE). A Epic Games, uma das maiores empresas de games no mundo, detentora de jogos como Fortnite e criadora da engine⁷ Unreal, tornou-se investidora do estúdio gaúcho Aquiris. A publisher e desenvolvedora de jogos brasileira DX Gameworks captou um investimento de R\$ 10 milhões da Bertha Capital, que conecta startups com fundos volumosos. A maior empresa de games do mundo, a chinesa Tencent, iniciou operações no Brasil. Esse movimento de aquisições e investimentos demonstra um apetite do investidor internacional nos talentos e propriedades intelectuais da indústria de jogos nacional.

Perante este cenário, percebe-se um forte movimento de empresas brasileiras abrindo filiais ou transferindo as suas sedes para outros países, tais como Estados Unidos, Chile e países europeus, em busca de investimentos e incentivos fiscais. Também

5 Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais, a maior associação da cena nacional. O levantamento foi realizado pela Homo Ludens, organizado pela pesquisadora Ivelise Fortim.

6 Empresas com valor de mercado de um bilhão de dólares.

7 Engine é a expressão em inglês para "motor gráfico", necessário no desenvolvimento.

vê-se a fuga de cérebros para empresas estrangeiras, pois os salários se mostram mais competitivos. Em suma, o Brasil não consegue reter talentos na sua indústria.

A presente cartilha, no entanto, propõe o fortalecimento do mercado nacional e não apenas a entrada de investimentos estrangeiros, visto que há uma grande concentração em poucos agentes. De acordo com a já citada pesquisa da ABragames, 39% dos respondentes não faturaram mais do que o teto do MEI⁸, R\$ 81 mil reais ao ano, e 65% não faturam mais do que o teto das Microempresas, R\$ 360 mil reais.

Sobre a criação de políticas para o setor, em 2003, o então Ministro da Cultura, Gilberto Gil, foi o primeiro agente público de nível federal a se manifestar. Após 19 anos de suas primeiras ações de fomento para o setor de jogos digitais em nível federal, hoje se encontram num de seus níveis mais baixos historicamente. Dos programas de apoio ao setor, o único que se manteve foi a ação de internacionalização da ApexBrasil, com o programa Brazil Games, em parceria com a ABragames, indo para o seu sexto ciclo bianual.

No fomento direto à produção de games em nível nacional, a Ancine⁹ não deu continuidade à linha PRODAV 14, lançada nos anos de 2016 e 2017. Apesar de recursos terem sido aprovados para uma nova chamada, a Ancine cancelou a execução orçamentária a partir de 2019 e não lançou novos editais desde então. Após o último edital, lançado em 2018, nenhuma nova linha de fomento para o setor foi lançada pelo Ministério da Cultura, que se tornou uma Secretaria Especial integrante do Ministério da Cidadania e, posteriormente, do Ministério do Turismo.

Nas linhas de crédito subsidiadas pelo BNDES, a linha Procult, que aportava o setor de jogos, deixou de operar em 2017 e sua substituta, a linha BNDES Direto 10, teve as suas operações sus-

8 Sigla para Microempreendedor Individual.

9 Agência Nacional de Cinema.

pensas em 2019. Nenhum novo programa do BNDES foi anunciado para o setor, e nenhum estúdio foi selecionado no contexto do programa de fomento a startups, o BNDES Garagem.

O Programa Finep Startups, que apoiava o setor de games alocado na área da economia criativa desde 2017, suprimiu essa categoria a partir de 2020. Nenhuma outra ação na Finep foi anunciada para o setor nesta lacuna de tempo até o mês de abril de 2022, quando foi aberto o Programa de Aceleração Espaço Finep 3ª Edição, que contempla os jogos no tema 9 - Indústria Criativa (inovações nas áreas de arquitetura, design, engenharia, geração e distribuição de conteúdo online, mídias eletrônicas, jogos eletrônicos e plataformas digitais/sociais).

O Sebrae Nacional e suas regionais possuem diversas iniciativas de apoio à indústria. O Sebrae RS é a regional com histórico mais antigo de apoio ao setor, tendo uma parceria com a AD-jogosRS¹⁰ (Projeto Global Games SEBRAE). As outras ações, que estão mais relacionadas aos empreendedores iniciantes, alinhadas com o momento dos ecossistemas locais, foram do Sebrae MT (Programa Level Up, 2021), do Sebrae CE (Programa de Capacitação para o Desenvolvimento da Indústria de Jogos no Ceará 2021, em parceria com a Prefeitura de Fortaleza), do Sebrae MA (ciclo de workshop, seminário e mentoria, 2019) e do Sebrae AL (edital de subvenção econômica para o setor de economia criativa com a FAPEAL¹¹, em 2020) e o estudo “Levantamento Sobre o Cenário de Games em Alagoas¹²”.

Desde 2019, os principais programas de apoio ao setor de jogos digitais ocorrem nos estados. No Rio Grande do Sul, foi lançado o GameRS (julho de 2020), coordenado pela Sict¹³. Em São Paulo, o PROAC¹⁴ passou a contar com linhas anuais de

10 Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul.

11 Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Alagoas.

12 Estudo de Ivelise Fortim e Luiz Sakuda, pesquisadores da USP.

13 Secretaria de Inovação, Ciência e Tecnologia

14 Programa de Ação Cultural.

apoio ao setor, desde 2019, bem como anunciou um programa de investimentos no setor, em 2021, sob o nome de GameSP. Nesse período, diversos estados, como Maranhão e Distrito Federal, incluíram o setor em seus programas de fomento preexistentes.

No nível municipal, o destaque fica para a ação da Spcine, em São Paulo, que lança programas de fomento ao setor desde 2016.

Os aportes públicos federais via editais são cada vez mais raros e escassos. A atual gestão chegou a reduzir em R\$ 400 mil¹⁵ um edital público para desenvolvedores de jogos em Brasília, cortou incentivos para São Paulo por desavenças políticas com o governo estadual e reduziu drasticamente as bolsas universitárias para pesquisa e desenvolvimento nas instituições de ensino.

Num movimento contrário, favoreceu o filho mais novo do Presidente da República, Renan Bolsonaro, envolvido num escândalo relacionado a uma empresa no Distrito Federal vinculada a eventos e eSports¹⁶.

2. GAME É CULTURA! GAME É POP! GAME É TECH! GAME É TUDO!

Após entender o panorama, a cartilha Lula Play defende que game é cultura, como os filmes, a literatura e qualquer outra in-

15 BRING denuncia ao Drops de Jogos redução de R\$ 420 mil em edital. Ver em <<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/indie/exclusivo-bring-denuncia-ao-drops-de-jogos-reducao-de-r-420-mil-em-edital/>>

16 O nome da empresa é Bolsonaro Jr Eventos. Fonte: Folha de S.Paulo. Ver em <<https://www1.folha.uol.com.br/poder/2021/09/renan-bolsonaro-abriu-empresa-com-ajuda-de-lobista-de-investigada-pela-cpi-mostram-mensagens.shtml>>

dústria cultural, e que precisa de investimento público governamental.

Cultura é um elemento essencial de qualquer sociedade plural. Como afirmou Gilberto Gil em novembro de 2004, ocupando o cargo de ministro da Cultura, “o Brasil inventou seus próprios jogos, como o jogo de capoeira (...). O jogo e a brincadeira fazem parte do nosso dia a dia. Não seria diferente com os jogos eletrônicos”, ao participar da abertura de um evento de games. “Nem livros, nem cinema, nem música, nada disso é cultura. Esses são apenas alguns dos meios que podem ser usados, ou não, para se transmitir cultura”, completa o professor e pesquisador Roger Tavares, autor do termo Game Cultura em artigo para o site UOL em abril de 2013¹⁷. Isso gerou uma expectativa no setor quando da implementação do Vale Cultura, o que não aconteceu no momento de sua criação.

Para a UNCTAD¹⁸, a Economia Criativa é “um conceito em evolução baseado em ativos criativos que potencialmente geram crescimento e desenvolvimento econômico”, segundo relatório da FGV¹⁹, de junho de 2020. E é importante entender essa economia.

De acordo com a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games de 2022, realizada pela Abragames, homens correspondem a 68,7% da força de trabalho nas empresas de jogos nacionais. Mulheres representam 29,8% e pessoas não-binárias, 1,5%. Apesar dessa discrepância, o número de mulheres na indústria vem crescendo gradualmente: em 2014²⁰, eram 15%; em 2018, 20,7%²¹.

17 Informação consta neste link <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2013/04/05/opiniao-mi-mi-mi-meus-jogos-nao-sao-cultura-e-eu-nao-sou-culto.htm>>.

18 Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento

19 Fundação Getúlio Vargas

20 Fonte: Abragames. I Censo da Indústria de Jogos Digitais. Verificada em <<https://www.abragames.org/links-uteis.html>>

21 Fonte: Abragames. II Censo da indústria de Jogos Digitais. Verificada em <<https://www.abragames.org/links-uteis.html>>

Os homens ocupam com mais frequência posições de liderança, correspondendo a 76,8% dos sócios das empresas, bem como são maioria na área de programação e gestão de projetos, relegando às mulheres cargos de menor poder de decisão sobre produção, como as áreas financeiras e de vendas. A maior participação masculina no setor produtivo²² é um dos sinais do machismo estrutural²³ e do preconceito de diferentes vertentes, que facilitou a recente apropriação de uma parte dos gamers pelo bolsonarismo no Brasil.

Com relação à diversidade da força de trabalho, 57% das empresas informam que existem pessoas pretas, indígenas, deficientes, neurodiversas, estrangeiras, refugiadas, trans e com mais de 50 anos. No entanto, homens brancos ainda são a maior parte em posições de liderança.

Segundo a PGB 2022, a maior parte do público que consome games no Brasil se identifica como pardos ou pretos, representando 49,4% no total, enquanto 46,6% se declara branco.

Homens são a maioria do público nos consoles e computadores, 63,9% e 58,9% respectivamente, enquanto as mulheres dominam o mercado de jogos para smartphone, com 60,4%. Mais acessíveis em termos econômicos, especialmente pela quantidade de jogos gratuitos²⁴ disponíveis e pelas demais funcionalidades do aparelho, os smartphones são a plataforma mais usada pela população (48,3%), o que torna as mulheres a maioria entre o público consumidor de games (51%).

Mesmo com forte presença feminina no mercado consumidor e da crescente atuação na indústria, assédio e discriminação são relatos comuns de mulheres no meio de games. Isso é reflexo cultural das décadas de 1980 a 2000, quando a publicidade do

22 Fonte: Mídia Ninja. Verificada em <<https://midianinja.org/amandapellini/o-que-esta-em-jogo-nos-jogos-digitais/>>

23 Fonte: Overloadr. Verificada em <<https://www.overloadr.com.br/especiais/2020/3/historia-roberta-williams-sierra-marginalizacao-mulheres-videogames>>

24 Free To Play - F2P, em inglês.

mercado de consoles e portáteis, então de maior popularidade, eram direcionados ao gênero masculino, especialmente crianças e adolescentes. O enfoque publicitário carregava linguagem de poder masculino, hostil às mulheres. Conforme a indústria se expandiu, empresas foram pressionadas a se adaptar e acompanhar as mudanças culturais e para suprir essa fatia de mercado.

Uma parte do público masculino passou a se organizar em redes sociais e fóruns para atacar mulheres e demais grupos plurais sociais, tais como pessoas pretas e LGBTQIAP+. O movimento acabou cooptado pela extrema direita, primeiro nos EUA, na primeira metade da década de 2010, e, posteriormente, no Brasil.

O estudo “Quem são e no que acreditam os eleitores de Jair Bolsonaro”, realizado em 2018 pela antropóloga Isabela Kalil²⁵, da USP, situa os gamers como um dos 16 grupos apoiadores de Bolsonaro: “nerds, gamers, hackers e haters”. Esse movimento dá continuidade à táticas e discursos usados por gamers no famoso escândalo do Gamergate, uma campanha misógina conduzida nos fóruns sobre games desde 2013 nos EUA²⁶. Como consequência deste cenário, comunidades de games ainda lidam com sucessivos casos de abuso, assédio moral, racismo, homofobia e misoginia, principalmente durante partidas de eSports²⁷ e em transmissões públicas ao vivo em plataformas como a Twitch²⁸.

A presença de grupos plurais e diversos nas faculdades que formam profissionais para a indústria de games, tais como os cursos de Jogos Digitais e Design de Games, também é minoritária, refletindo o cenário da indústria.

O processo de criação de jogos digitais inclui diferentes áreas

25 Fonte: USP. Verificada em <[https://www.fespssp.org.br/upload/usersfiles/2018/Relatório para Site FESPSP.pdf](https://www.fespssp.org.br/upload/usersfiles/2018/Relatório%20para%20Site%20FESPSP.pdf)>

26 Essa campanha começou como um ataque contra a mídia de games, o site americano Kotaku, em 2013. Ganhou força nos fóruns entre 2014 e 2015.

27 Esportes eletrônicos, games competitivos como Counter-Strike, League of Legends, Rainbow Six.

28 Principal concorrente do YouTube. Pertence à Amazon.

técnicas e culturais, como: sonorização, roteiro, artes visuais, game design²⁹ e programação. Todas as áreas têm suas especializações.

A maior parte dos cursos de jogos no Brasil são de formação tecnológica e 99% deles são do setor privado³⁰. Esta formação é focada, na maior parte das propostas, ou a um viés mais generalista ou operacional em diferentes áreas do desenvolvimento de jogos e na formação rápida para o mercado. A formação, portanto, fica restrita e com pouca participação pública.

Além disso, o panorama brasileiro atual evoluiu e precisa de um perfil mais estratégico, que pode ser atendido por uma ampliação na oferta de bacharelados. Por isso, a indústria ainda encontra dificuldades no preenchimento de vagas que exigem maior capacitação técnica, de acordo com as demandas atuais do setor.

Com todos os elementos elencados na cartilha Lula Play, os signatários defendem o game como cultura, incluindo toda a sua complexidade, necessitando de apoio governamental e público neste setor e em áreas tecnológicas de outros ministérios e divisões do futuro governo federal.

3. EIXOS PARA A CRIAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS

Após as reuniões iniciais com especialistas do setor, a cartilha Lula Play se estrutura para atender os membros do segmentos de consumo e do setor produtivo dos jogos digitais. Partindo dessa premissa, o texto se divide em cinco grandes eixos de propostas

29 Game design é o ‘coração’ do desenvolvimento de jogos.

30 <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>

de políticas públicas para a melhoria da cena brasileira de jogos.

São eles:

3.1 - PRIMEIRO EIXO: FORMAÇÃO E EMPREGO

- Reformular a formação profissional para a geração de empregos no setor: inclusão de games, tecnologia e inovação na matriz dos ensinos Fundamental e Médio, incentivos para a formação de atletas de eSports e carreiras correlatas, e revisão dos currículos dos cursos técnicos e de Ensino Superior em games;

- É preciso garantir direitos para os trabalhadores da indústria e da cena indie³¹. Regulamentar as profissões e os contratos de trabalho, pensar contribuições previdenciárias e registro nas instâncias governamentais nos quais trabalham para que possam acessar seus direitos sociais. O Estado deve garantir a plena liberdade de organização desses trabalhadores para que possam nomear os seus interesses e defendê-los;

- Criar categoria de CNAE³²s específicos para os integrantes da indústria, que hoje se enquadram como produtor cultural ou desenvolvedor de software, em sua maioria, para facilitar a criação de incentivos e políticas públicas direcionadas, bem como a análise do impacto destas políticas implantadas, atuação de associações do setor e censos futuros. Também facilitar a migração das empresas atuantes no setor para estes novos CNAEs, reduzindo sensivelmente os custos e facilitando seu mapeamento;

- Estruturar a organização sindical por parte das empresas e dos trabalhadores e trabalhadoras, considerando as mudanças

31 Indie é a redução de “independente”, jogos que são desenvolvidos independente de grandes fabricantes, como Microsoft e Sony. Não são games AAA, realidade da maioria dos estúdios no Brasil.

32 Categoria Nacional de Atividades Econômicas

necessárias e propostas nos CNAEs³³;

- Estimular a sindicalização do setor visando dar a segurança histórica e proteger os trabalhadores de assédios, doenças ocupacionais geradas pelo crunch³⁴ e afins;
- Permitir a abertura de MEI com os referidos CNAEs para a atuação oficial de gamedevs individuais no lançamento de seus jogos com acesso a alguma seguridade social;
- Reconhecimento das profissões que compõem o mercado de desenvolvimento de Games pelo Ministério do Trabalho e DRTs³⁵;
- Difundir o ensino da língua inglesa em escolas de todo o país, quebrando a barreira linguística para os futuros profissionais ingressarem no mercado e divulgarem os produtos no exterior;
- Rever a legislação da banda larga móvel, extinguindo o limite de acesso de dados e melhorando a velocidade de conexão entregue pelas operadoras de telecomunicação;
- Considerar esporte eletrônico³⁶ como esporte para fins jurídicos. Adequação no conjunto legislativo esportivo às especificidades do esporte eletrônico para garantir que a atividade possa se desenvolver com qualidade e segurança jurídica, além de permitir acesso de projetos sociais e atletas aos recursos públicos destinados ao esporte, como a Lei de Incentivo ao Esporte e o Bolsa-Atleta, inclusive a atletas que eventualmente representem o Brasil em eventos olímpicos de modalidades esportivas eletrônicas;

33 Medidas contra o desmonte do sindicalismo nacional promovido pelos governos Michel Temer e Jair Bolsonaro, que afetaram centrais como a CUT, entre outras.

34 Crunch é uma expressão em inglês para denominar a sobrecarga de trabalho que existe entre profissionais do desenvolvimento de jogos. Ver notícia sobre o tópico do GameBlast <<https://www.gameblast.com.br/2019/05/crunch-time-industria-jogos-problemas14.html>>

35 Delegacia Regional do Trabalho

36 eSports.

- A cartilha defende a perpetuação da autonomia do esporte eletrônico, ressalvada a intervenção do Estado para garantia dos Direitos Fundamentais;
- Abrir polos de games em IFs³⁷ e UFs³⁸, possibilitando o acesso da população local ao conhecimento gerado, a oportunidades de estágios para os alunos das instituições e a incubação de empresas de games regionais, permitindo o desenvolvimento local nas áreas de tecnologia, inovação e transformação digital.

3.2 - SEGUNDO EIXO: INCLUSÃO E DIVERSIDADE

- Desenvolver campanha de conscientização para tornar pública a composição da comunidade gamer real no Brasil - em sua maioria, de mulheres e pessoas pretas, visando inclusive ampliar a participação destes grupos plurais e diversos nos postos de trabalho;
- Estudar ações e campanhas com associações e instituições ligadas às lutas diversas, como Conselho da Diversidade da ABragames, AfroGames³⁹, ANTRA⁴⁰, ABGLT⁴¹, REBRACA⁴², APIB⁴³ e entidades afins que podem atuar em conjunto na formação e empregabilidade no setor;
- Criar e apoiar cursos de profissionalização de grupos sociais plurais para a área de games, permitindo a ampliação da sua inserção também na indústria, gerando empregos, diminu-

37 IF é sigla para Institutos Federais.

38 UF é sigla para Universidades Federais.

39 Centro de formação de eSports focado em jovens de comunidades de baixa renda do Rio de Janeiro desde 2019. Ligado ao Grupo Cultural AfroReggae e o Chantilly Produções.

40 Associação Nacional de Travestis e Transsexuais. Surgiu em 1992 com o nome ASTRAL.

41 Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Intersexos, que existe desde 1995.

42 Rede Brasileira de Casas de Acolhimento LGBTQIA+, que inclui a Casa 1.

43 Articulação dos Povos Indígenas.

indo a desigualdade social e promovendo a inovação nos jogos;

- Incentivar, através de editais para pequenas empresas ou ONGs do setor, a criação de jogos que elevem as histórias locais e de pessoas plurais e diversas;
- Promover campanhas públicas de combate à discriminação no ambiente virtual, a serem veiculadas amplamente nas plataformas digitais e demais meios de comunicação;
- Revisar a legislação referente à prática de crimes em ambientes virtuais e/ou reais relacionados aos jogos, especialmente aqueles com comunidades de jogadores online, exigindo o banimento automático e a identificação imediata por parte das empresas proprietárias, entidades ou que representam os jogos para posterior encaminhamento judicial, evitando práticas de cyberbullying, misoginia, homofobia, xenofobia, aporofobia, racismo, capacitismo, etarismo e afins;
- Criar um comitê de ética e direitos humanos para monitorar, prevenir e denunciar casos de violência, assédio e discriminação de qualquer tipo dentro do eSports e da indústria de jogos;
- Estabelecer ações afirmativas para grupos sociais plurais e diversos e pessoas vulneráveis, vítimas de violência, em cursos Técnicos e Superiores de jogos digitais e áreas afins em IFs e UFs, especialmente na modalidade de educação a distância e/ou como atividades extensionistas;
- Promover a aproximação entre indústria e instituições educacionais públicas, via parcerias público-privadas e outros instrumentos cabíveis;
- Privilegiar a aproximação dos jogos brasileiros nas escolas públicas, atendendo demandas específicas de conteúdo e tornando o game nacional uma mídia popular;
- Promover e apoiar eventos gratuitos em espaços públi-

cos e em eixos de desenvolvimento alternativos com as empresas nacionais, de maneira fixa ou itinerante, para aproximar seus produtos do público nacional, tais como o BIG Festival⁴⁴, o SBGames⁴⁵ e a PerifaCon⁴⁶, entre outros;

- Criar espaços gratuitos, posicionados estrategicamente em regiões periféricas, que permitam o acesso às ferramentas e aos cursos necessários para a atuação nesse mercado;
- Desenvolver, junto às universidades, projetos de acessibilidade para pessoas com deficiência (PcDs⁴⁷), bem como pessoas com baixo grau de instrução e poder aquisitivo, permitindo o desenvolvimento de jogos que atendam às necessidades desses públicos;
- Estimular a pesquisa acadêmica e de mercado para a criação de produtos inclusivos, impactando em outros setores como Saúde, Economia, Minas e Energia⁴⁸, etc.

3.3 - TERCEIRO EIXO: EDUCAÇÃO

- Incluir os videogames como mídia essencial na Reforma do Ensino Básico, a ser proposta para os estados, e no Ensino Médio, através do governo federal e seus IFs e de outras formas;
- Desenvolver, no Ensino Superior, um sistema de bolsas para atletas de eSports e de profissionais de jogos eletrônicos, vinculadas com os Ministérios dos Esportes e da Educação, assim como de outras pastas governamentais;

44 Best International Games Festival, que acontece anualmente em São Paulo: <https://www.bigfestival.com.br/>

45 Simpósio Brasileiro de Games, maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital: <https://www.sbgames.org/>

46 Convenção nerd das favelas: <https://perifacon.com.br/>

47 Sigla para Pessoas com Deficiência.

48 Outros ministérios do governo federal, não somente a pasta da Cultura.

- Abrir a discussão com a sociedade civil e suas entidades para a inclusão dos games, preferencialmente da indústria brasileira, dentro da grade de Ensino Nacional, aproveitando a demanda por conteúdos digitais detectada durante o período de pandemia;
- Retomar o programa Ciências Sem Fronteiras⁴⁹ para que estudantes de graduação e pós-graduação façam intercâmbio e tragam conhecimento do exterior para estimular a indústria e o mercado para os jogos brasileiros;
- Estimular programas de intercâmbio de curta duração que permitam a participação de estudantes e professores em eventos internacionais da área;
- Incluir jogos eletrônicos no ensino remoto e demais modalidades de ensino em todos os níveis, da educação básica à pós-graduação;
- Disponibilizar de forma ampla, digital e gratuita uma biblioteca de games nacionais para acesso da população;
- Fomentar, apoiar e articular eventos como hackathons⁵⁰, exposições e game jams⁵¹ nos IFs e nas UFs como divulgadores de eixos temáticos, dando estrutura e suporte para que sejam promovidos enquanto eventos culturais e de sociabilização.

3.4 - QUARTO EIXO: SOBERANIA DIGITAL

- Promover o letramento lúdico, feito através de editais de cursos e cartilhas produzidas pela área de games, da

49 Programa de intercâmbio internacional do governo Dilma Rousseff.

50 Maratona de criação de softwares, com um tema determinado, normalmente em 48h.

51 Maratona de criação de jogos digitais, com um tema determinado, normalmente em 48h.

gestão pública e dos legisladores com a conscientização acerca dos potenciais lúdico, social, cultural e inovador deste setor, alcançando especialmente a diretoria e assessoria de órgãos públicos e outras instituições relacionadas ao setor;

- Criar mecanismos para que parte da arrecadação dos jogos digitais seja destinado ao Fundo Setorial do Audiovisual, e estabelecer regras para reinvestimento na produção nacional por empresas internacionais atuantes no Brasil;

- Realizar uma discussão sobre impostos que não seja enquadrada nas reduções realizadas pelo governo Bolsonaro, que tiveram efeito nulo diante dos efeitos da inflação e da alta do dólar⁵²;

- Estabelecer uma regularidade de realização dos editais públicos para fomento da cena brasileira de jogos, levando em consideração a necessidade de desenvolvimento das empresas dentro do país, mantendo-as com incentivos de interesse público;

- Ampliar a atuação do Sebrae no setor, englobando áreas específicas e atuais envolvidas no ecossistema de games;

- Preparar melhor a ApexBrasil⁵³ e agências afins para mentorias na área de exportação de serviços digitais;

- Promover os jogos nacionais, priorizando a contratação de conteúdos para diferentes áreas do governo – educação, economia, saúde, cultura, esportes, infraestrutura, etc.;

- Rever e unificar tratados internacionais de exportação de serviços, desburocratizando a área e facilitado o recebimento de dividendos no país;

52 Veja a notícia no Voxel. <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/240468-bolsonaro-anuncia-4-reducao-impostos-video-games.htm>>

53 Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos.

- Incentivar a criação de hubs e lojas digitais nacionais para a disponibilização dos jogos brasileiros para o mercado interno e externo, diminuindo a dependência das lojas estrangeiras⁵⁴;
- Incentivar a produção local de hardware para favorecer a indústria e consumo de games⁵⁵.

3.5 - QUINTO EIXO: INDÚSTRIA

- Fomentar pesquisas, públicas e de mercado, para o mapeamento do ecossistema dessa indústria, como associações, agências de exportação, empresas e setores próximos;
- Estimular e elaborar planos para expansão de atividades da Abragames e demais associações correlatas nacionais, bem como o fomento de agências e associações regionais, com apoio de governos locais;
- Estimular o desenvolvimento de Pontos de Cultura criados na gestão de Gilberto Gil e de Juca Ferreira no Ministério da Cultura para expandi-los e dar origem aos Pontos de Economia Criativa, pensando cultura, jogos eletrônicos e negócios com incentivo do consumo público;
- Interligar as empresas já existentes aos programas governamentais para a criação de vagas;
- Desoneração da carga tributária para hardware,

54 Lojas, ou stores, internacionais: Steam, Google Play, App Store (Apple), entre outras.

55 Fechamento da fábrica da Sony em Manaus, após mais de 40 anos no Brasil, ocorreu em 2021. Ver notícia no TechTudo. <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/sony-confirma-saida-do-mercado-brasileiro-em-marco-de-2021-entenda.ghml>>.

protótipos, kits de desenvolvimento⁵⁶, jogos internacionais e produtos afins, possibilitando às empresas desenvolvedoras acesso à inovação, pesquisa e desenvolvimento e tecnologias emergentes. Este trabalho deve ser feito entre Ministério da Economia e Receita Federal para um entendimento unilateral da natureza destes equipamentos e ter sua entrada facilitada nos portos e aeroportos pela fiscalização⁵⁷;

- Diminuir impostos de hardwares, jogos e acesso à internet em prol da indústria e do consumo de jogos;
- Diminuir impostos e subsidiar licenças de programas e engines para o desenvolvimento de jogos;
- Rever o acordo tributário para recebimento de pagamento de outros países, em especial dos Estados Unidos, promovendo um grande impacto positivo para todas as empresas do setor;
- Disponibilizar conteúdos e capacitação de fácil acesso sobre as burocracias e legislação de exportação de serviço que, na indústria de jogos, não dependem de maturidade inovadora, sendo inerentes à atuação no setor mesmo por parte de estudantes e amadores;
- Criar um Conselho Consultivo para proposição, revisão e análise de políticas públicas para o setor, considerando a dinamicidade e rapidez das inovações tecnológicas nos jogos digitais - evitando, assim, que práticas recém adotadas configurem prejuízo ou obsolescência das diretrizes formuladas.

56 Kits de desenvolvimento são os famosos 'devkits', que incluem engines (motores gráficos) e outras ferramentas, sem os quais não é possível lançar jogos para algumas plataformas (Playstation, Nintendo Switch, Xbox...).

57 Como não há entendimento sobre o que está sendo trazido para o Brasil, por muitas vezes se tratar de cessão da fabricante e não uma venda, é comum o equipamento ficar retido por muito tempo até que a situação seja explicada. Por se tratar de uma ação que deveria ser corriqueira na indústria, isso já deveria estar claro aos entes que cuidam do processo de importação.

4. ENCAMINHAMENTOS

Todo o exposto na cartilha **LULA PLAY** tem o propósito de orientar a discussão com a sociedade e estimular geração de emprego e renda, combate à desigualdade social e desenvolvimento do Brasil. Busca demonstrar a importância estratégica do setor de games para o desenvolvimento da economia criativa, bem como da cultura, tecnologia e outros setores associados.

São apresentadas uma série de propostas para políticas públicas voltadas ao setor de games baseadas em indústria e mercado. O **COMITÊ LULA PLAY** entende que fortalecer estas facetas do setor é essencial para geração de emprego e renda, ampliação da inclusão, promoção da diversidade, fortalecimento da soberania digital, modernização do processo educacional e crescimento da indústria 4.0 no Brasil.

Por fim, ressalta-se a importância de superar a visão antiquada dos games como meros instrumentos de diversão ou entretenimento. É importante o diálogo com as demais áreas do programa de governo, pois trata-se de políticas intersetoriais que devem ser elaboradas em conjunto para exploração de seus potenciais, reconhecendo os jogos como expressão cul-

tural do povo brasileiro com poder de influência política global.

Os games permitem a divulgação da identidade local e da cultura brasileira, dialogando com o restante do mundo, a um custo baixo e com alta capacidade de transformação. Por acreditar nisso, pede-se a inclusão das presentes propostas da cartilha **LULA PLAY** ao plano de governo “Vamos Juntos pelo Brasil” com a sua publicação no site da campanha, inclusive abrindo para coleta virtual de assinaturas de apoiadores, confiantes de que as propostas aqui apresentadas levarão o Brasil à vanguarda internacional como destaque em termos culturais e tecnológicos utilizando os games.





