

# Brasil não aproveita oportunidades no mercado bilionário de games



A **indústria de inovação em games** pode render cerca de R\$ 72 bilhões por ano ao mercado internacional. Contudo, o Brasil consegue aproveitar apenas 0,3% desse potencial, devido, entre outros fatores, ao ambiente inóspito para desenvolver o setor. A estimativa foi apresentada na terça-feira (27) pelo diretor-presidente do Porto Digital, Francisco Saboya, durante a audiência pública “O setor de jogos eletrônicos e digitais no Brasil”, na Câmara dos Deputados.

“Estamos a uma certa distância de aproveitar esse potencial gigantesco da economia criativa como um todo, em especial os games, em parte devido a arrecadação tributária sufocante, e em parte pela má formação acadêmica dos nossos profissionais”, afirmou Saboya. “O Brasil tem um ambiente hostil ao empreendedorismo e a competitividade na economia. Há um mercado estimado aqui de R\$2,6 bilhões (em games), mas apenas 8,4% (R\$220 milhões) do mercado interno de jogos eletrônicos é capturado pela indústria brasileira”, ressaltou.

Saboya fez uma comparação do desenvolvimento do País no setor com a Índia, que exportou em 2013 mais de R\$ 70 bilhões em *software* (grande parte para games). “O Brasil, na mais generosa das estatísticas, exportou R\$ 2,4 bilhões. Isso é trinta vezes menos que a Índia, sendo que os dois começaram juntos na modelagem de uma nova política de informática”, informou o diretor-presidente do Porto Digital.

Ainda segundo Saboya, o Brasil é o **quarto maior mercado consumidor** do mundo, com aproximadamente 40 milhões de jogadores de games, e tem uma demanda interna de informática superior ao da Índia. Contudo, o país asiático tem mais de dez companhias globais no setor, que faturam cerca de R\$ 1 bilhão por ano. “Já o Brasil não tem sequer uma grande companhia na área. Não conseguimos aproveitar nossas vantagens, nem vender, ou se posicionar no mercado interno e externo. Precisamos destravar esses canais”, comentou.

## SOLUÇÕES

As soluções apresentadas pelo diretor-presidente apontam para uma **desoneração fiscal** das empresas do setor; destravar a legislação trabalhista dos profissionais – que estão saindo do País por receberem novas oportunidades –; melhorar a base educacional deles; reduzir a burocracia na criação de empresas; e incentivar o empreendedorismo com incentivos.

“Games devem ser considerados como um dos principais focos da política, porque os números são absolutamente impactantes. Essa indústria consegue ser duas vezes maior que a do cinema americano. Para se ter uma ideia, as cinco maiores bilheterias do mundo tiveram R\$ 9 bilhões de faturamento. Somente um game, o *World of Warcraft*, rendeu sozinho R\$ 10 bilhões. O Brasil dormiu no ponto, e já passou do momento de acordar”, apontou Saboya.

## **PORTO DIGITAL**

O Porto Digital é um parque tecnológico urbano, localizado em Recife, com 240 empresas e aproximadamente 7.110 pessoas trabalhando no desenvolvimento de softwares e Economia Criativa. Conforme os dados de Francisco Saboya, o faturamento médio das empresas no local, nos últimos três anos, foi superior a R\$ 1 bilhão.

**Fonte: Agência Gestão CT&I**