

Preconceito, tributos altos e falta de incentivo prejudicam mercado de games



Em abril deste ano, o **comércio de jogos eletrônicos** no Brasil teve uma retração de 24%. A constatação foi do presidente da Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games (Acigames), Moacyr Avelino, feita durante a audiência “O setor de jogos eletrônicos e digitais no Brasil”, na Câmara dos Deputados. Para ele, a **falta de incentivos ao setor**, a alta carga tributária e o preconceito na área - não levada a sério como um mercado inovador -, causaram a **perda de bilhões** de reais à economia do País.

“O game está classificado no canal cinza, que é o de contrabando. Ou seja, se você joga, é bandido. E temos 72% de carga tributária, que só não é maior que da indústria de cigarro. Não há como explicar isso a qualquer investidor de fora”, reclamou Avelino. “Estão fazendo o incrível esforço de prejudicar a economia criativa no Brasil. Retroceder 24% quer dizer que a coisa está grave. Como que a gente fomenta a produção nacional assim?”, questionou.

Na visão de Avelino, é preciso criar mais incubadoras para incentivar o trabalho dos empreendedores nacionais. “Nossos melhores profissionais são levados por empresas de fora e eles vão porque sabem que não tem incentivo aqui. O Canadá e a França pagam 70% do projeto deles. Na Tunísia e na Romênia, se a empresa trabalha com games, o imposto é zero. Essa área da economia criativa é a que mais fatura no mundo. E o Brasil não está dando atenção a isso”, reclamou.

OPORTUNIDADES

Para o presidente da Acigames, primeiro é preciso que, tanto o Governo quanto os responsáveis pelo setor tributário parem se analisar os jogos eletrônicos apenas como influenciadores de más condutas nos jovens, ou tratá-los somente como meros “joguinhos”. Conforme os dados apresentados na audiência da Câmara, em 2013, o **mercado nacional de games** movimentou R\$ 5,3 bilhões, e estima-se um crescimento de 38% em 2014.

“Onde veem dificuldade, eu vejo oportunidade, e essa audiência é o melhor momento para revermos a importância dos games na economia brasileira, auxiliar o desenvolvimento nacional e apoiar, e muito, a academia, pois ela que prepara nossos profissionais”, opinou Moacyr.

As comissões de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática (CCTCI); e de Cultura (CCULT) foram as responsáveis por promover a audiência pública na Câmara dos Deputados. O evento contou com vários especialistas na área de jogos eletrônicos e digitais, tanto do Governo Federal como do setor privado.

Fonte: Agência Gestão CT&I