

ECONOMIA

Faturamento da indústria de games ultrapassou R\$ 8,5 mi em 2022, um crescimento de 10,8% em relação ao ano anterior. Desenvolvedores brasileiros faturam alto, ao comercializar seus produtos no mundo

Setor de jogos eletrônicos ganha força no DF

» MILA FERREIRA

Os jogos eletrônicos revolucionaram a indústria do entretenimento e da tecnologia no Brasil e no mundo. No Distrito Federal, o setor está se transformando num polo econômico relevante. O DF conta hoje com 20 empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. O faturamento do setor em 2022 ultrapassou R\$ 8,5 milhões, um montante 10,8% maior do que o faturado pela indústria de jogos em 2021. Representantes do setor atribuem a expansão do mercado à cooperação entre desenvolvedores e também ao apoio do Governo do Distrito Federal (GDF) que, em 2018, incluiu a linha de jogos eletrônicos nos editais do Fundo de Apoio à Cultura (FAC) e criou, em 2021, editais de fomento à criação de empresas startups da Fundação de Apoio à Pesquisa do DF (FAP-DF). Em 2023, saiu o edital FAC Brasília Multicultural I, de R\$ 30 milhões, que conta com uma linha específica de R\$ 500 mil para a produção de jogos eletrônicos.

Uma transação de impacto realizada por uma empresa brasileira em 2022 foi a distribuição do jogo Relic Hunters Rebels, da desenvolvedora Rogue Snail, para a plataforma de streaming de games da Netflix. O jogo, que mistura mecânicas de RPG, tiro e de caça ao tesouro, agora pode ser jogado por gamers de todo o mundo. O valor da transação foi mantido em sigilo entre a empresa e a Netflix.

Em 2021, as 20 empresas de jogos da capital do país empregavam 136 pessoas. Em 2022, o número subiu para 182. Alberto Miranda, presidente da Associação de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos do Distrito Federal (Abring), atribui o crescimento desse segmento ao trabalho conjunto realizado pelos desenvolvedores. "A indústria de jogos no DF e, no geral, no Brasil, sempre foi uma indústria independente, que surgiu e se sustentou na base do sonho de pessoas que queriam entrar nesse mercado. O setor cresceu com a colaboração entre os desenvolvedores como principal valor, e essa é a visão da associação para as empresas e demais instituições públicas e privadas. Sem a perspectiva macro de um ecossistema, em que cada um empenha o seu papel, a indústria não poderá alcançar o seu potencial completo", destacou Alberto.

A Abring atua como instituição representativa do setor de games do DF frente ao setor público, privado e sociedade civil. Além disso, a associação tem projetos que envolvem todas as etapas da cadeia de produção de games, desde a capacitação de profissionais a missões empresariais para captação de investimentos para as empresas. Ao todo, foram desenvolvidos 46 projetos de jogos eletrônicos no Distrito Federal em 2022. Em 2021, 14 projetos foram lançados.

O proprietário do estúdio de criação de jogos Uruca Game Studio, Philippe Alves Lepletier, que atua no mercado de jogos digitais há mais de 10 anos, ressalta a importância da colaboração entre a rede de desenvolvedores presentes no DF. "Atualmente, o Distrito Federal concentra muitos estúdios consolidados e que conseguiram lançar projetos

ABRING



O DF conta hoje com 20 empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos. O faturamento do setor em 2022 ultrapassou R\$ 8,5 milhões

Divulgação



Leonardo Faria, 22 anos, vende cursos para quem quer se profissionalizar

famosos, alcançando fama internacional. Hoje, possuímos um ecossistema de empresas muito sólido e que se fortalece a cada dia. Nossa associação de desenvolvedores é a prova disso, conseguindo, cada vez mais, ajudar a solidificar o mercado de jogos aqui na região. Estamos em um momento bom para investir em jogos digitais e, no futuro, acredito que teremos muito mais empresas e projetos com potencial para investidores", ressaltou Philippe. O empresário acredita que o momento de o governo atuar como parceiro e criar políticas públicas focadas em aumentar e fortalecer esse mercado é agora. "Muito dinheiro é movimentado nesse mercado e, com a ajuda do governo, conseguiremos alcançar patamares maiores, trazendo investimento à cidade e a vários setores de tecnologia conectados ao mercado de jogos", concluiu Philippe.

Para Anthony Viana, proprietário da empresa desenvolvedora de jogos educacionais Fira Soft, Brasília tem mão de obra qualificada, mas é preciso ampliar o diálogo com o governo sobre o mercado de jogos eletrônicos. "Temos uma vantagem de ter boa comunicação com algumas universidades e isso ajuda a

» Festival

De 19 a 21 de maio, acontecerá o Brasília Game Festival. O evento será realizado no Centro de Convenções Ulysses Guimarães. Com o objetivo de enriquecer ainda mais a cena de desenvolvimento de games nacional, o evento contará com uma variedade de jogos produzidos por estúdios e desenvolvedores locais de diferentes níveis de maturidade. A entrada é gratuita e os ingressos podem ser retirados no site do festival: <https://brasiliagamefestival.com.br/>.

ter estudantes com mão de obra qualificada interessados em trabalhar no setor. O DF tem um potencial muito grande de ser um dos principais polos de desenvolvimento de jogos no Brasil. O país tem crescido como uma potência da indústria de jogos mundial, mas ainda temos muito trabalho a ser feito junto a agentes governamentais.

Arquivo Uruca Game.



Philippe Lepletier, da Uruca Game Studio: no mercado há mais de 10 anos

O diálogo precisa ser ampliado", pontuou Anthony.

"Os jogos em Brasília ainda estão engatinhando, mas tendem a crescer muito mais. O que mais me chama a atenção é a força criativa que temos, por estarmos em uma região diferente, com alguns influenciadores e fatores culturais que nos destacam. Essa criatividade é, sem dúvida, um dos grandes trunfos do mercado de jogos aqui. E, é claro, o investimento é fundamental para o desenvolvimento dos pequenos desenvolvedores, que muitas vezes têm ideias incríveis, mas falta dinheiro para investir. Felizmente, agora estamos vendo esse cenário mudar, e é por isso que o mercado só tende a crescer, com as empresas que estão se estabilizando agora", observou Túlio Mendes, diretor criativo da empresa Glitch Factory.

Liberdade

A indústria de jogos eletrônicos permite não só a comercialização dos produtos para outros estados e até para outros países, como também possibilita reunir desenvolvedores e jogadores de várias partes do mundo. A Glitch Factory, estúdio de jogos independentes que existe desde 2012

e tem sede no Distrito Federal, é um exemplo de empresa do ramo que funciona remotamente por meio de uma plataforma de metaverso. "Ao permitir que cada membro da equipe trabalhe em sua própria casa, conseguimos reunir talentos de diferentes partes do país e do mundo, promovendo a inclusão e a colaboração entre culturas e pontos de vista diversos e acredito que isso não só enriquece nossos projetos e a nossa empresa, mas nos ajuda a evoluir como profissionais e como pessoa", explicou Igor Rachid, sócio da empresa.

"Hoje em dia, o local onde você vive não é mais um fator tão determinante. A indústria de jogos é uma indústria global, ou seja, os jogos produzidos podem ser vendidos para o mundo inteiro. Em Brasília, há uma demanda crescente por serviços de jogos, que vem se expandindo ao longo dos anos. Então, dependendo do modelo de negócio, Brasília pode ser uma ótima opção para investir em uma empresa de jogos. O importante é ter uma visão global e entender as tendências do mercado, sempre buscando inovação e diferenciação, para se destacar em meio à concorrência. E a indústria de jogos oferece inúmeras possibilidades

de criação e inovação", observou Otávio Soato, diretor de tecnologia da Glitch, que soma 12 anos de experiência no mercado de jogos.

A indústria de jogos no Distrito Federal tem um olhar especial para a diversidade. A Abring incentiva as empresas do setor a valorizarem a contratação de grupos minoritários. Hoje, 40% dos trabalhadores de jogos do DF pertencem a esses grupos, o que evidencia a inclusão social e a diversidade no setor. Em 2021, essa porcentagem era de 36%. "A indústria de jogos, infelizmente, ainda carrega muitas das características do mercado de tecnologia em relação à diversidade, mas essa realidade vem sendo mudada com incentivos das próprias empresas e das instituições representativas. A associação incentiva que empresas tenham essas iniciativas e vem buscando parcerias para aumentar ainda esse quadro", observou Alberto Miranda, presidente da associação.

Profissão gamer

Leonardo Faria Alves, 22 anos, é um exemplo de jogador que fez dos jogos eletrônicos a sua profissão. Brasiliense, ele é jogador profissional de League of Legends (LOL) e trabalha como streamer e criador de conteúdo. "Comecei a jogar muito cedo, em 2005, quando tinha apenas 5 anos de idade. Descobri o mundo dos games por intermédio do meu irmão mais velho. Sempre me destaquei bastante na área e acabei me tornando jogador profissional", declarou Leonardo. "Hoje eu vendo cursos e ensino habilidades e estratégias de jogo", completou ele.

Em março deste ano, o secretário de Cultura e Economia Criativa do DF, Bartolomeu Rodrigues, recebeu, pela primeira vez, representantes do setor de jogos eletrônicos. A última vez que o GDF abriu as portas para a indústria, tinha sido em 2018. Atenta ao crescimento do setor, além da geração de emprego e renda, a Seccec estuda a ampliação de mais editais para impulsionar o setor. Em abril, a secretaria publicou o edital FAC Brasília Multicultural I, que conta com uma linha específica para a produção de jogos eletrônicos. As inscrições vão até o dia 17 de maio. "O secretário Bartolomeu está com uma visão bem forte para o desenvolvimento da indústria criativa do DF, e games entra como uma liderança disso", afirmou Alberto Miranda, da Abring.

O economista Newton Marques pontuou que o incentivo do governo ao setor é imprescindível. "A ascensão do mercado de jogos eletrônicos está muito relacionada com o tipo de incentivo que o GDF tem dado desde a época em que existia a cidade digital. Aqui, tem um pólo muito importante de startups. Como o DF tem uma dificuldade de ter um modelo econômico para absorver mão de obra e desenvolver tecnologias, uma solução encontrada é incentivar a indústria de jogos eletrônicos e isso tem acontecido com sucesso. O setor colabora bastante com diversos outros setores e, dentro da cadeia produtiva, ele tem uma importância fundamental", analisou o especialista.