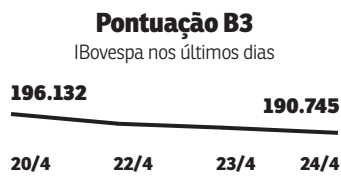
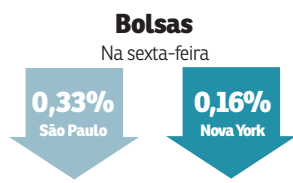




7 • Correio Braziliense — Brasília, domingo, 26 de abril de 2026



Na sexta-feira
R\$ 4,998
(-0,11%)

Dólar

	Últimos
17/abril	R\$ 4,983
20/abril	R\$ 4,974
22/abril	R\$ 4,974
23/abril	R\$ 5,00

Salário mínimo
R\$ 1.621

Euro
Comercial, venda na sexta-feira
R\$ 5,858

CDI
Ao ano
14,65%

CDB
Prefixado 30 dias (ao ano)
14,46%

Inflação
IPCA do IBGE (em %)

Novembro/2025	0,18
Dezembro/2025	0,33
Janeiro/2026	0,33
Fevereiro/2026	0,70
Março/2026	0,88

TECNOLOGIA

Com fomento público e privado, os desenvolvedores brasileiros vivem avanço em incentivo e produção é alavancada

Produção de jogos eletrônicos cresce no Brasil

» EDUARDA ESPOSITO

O setor de jogos eletrônicos nacionais vive uma boa fase. Com a criação do Marco Legal dos Games, sancionado em maio de 2024, as produtoras têm tido mais oportunidade de prospecção de clientes e facilidade na busca por financiamento de projetos.

Só neste ano, com a Lei Rouanet, o Ministério da Cultura já destinou para o setor, via editais, quase R\$ 200 mil. A projeção é de que, até o fim do ano, a Secretaria do Audiovisual destinará R\$ 8,92 milhão para a produção e desenvolvimento de jogos eletrônicos em todo o território brasileiro.

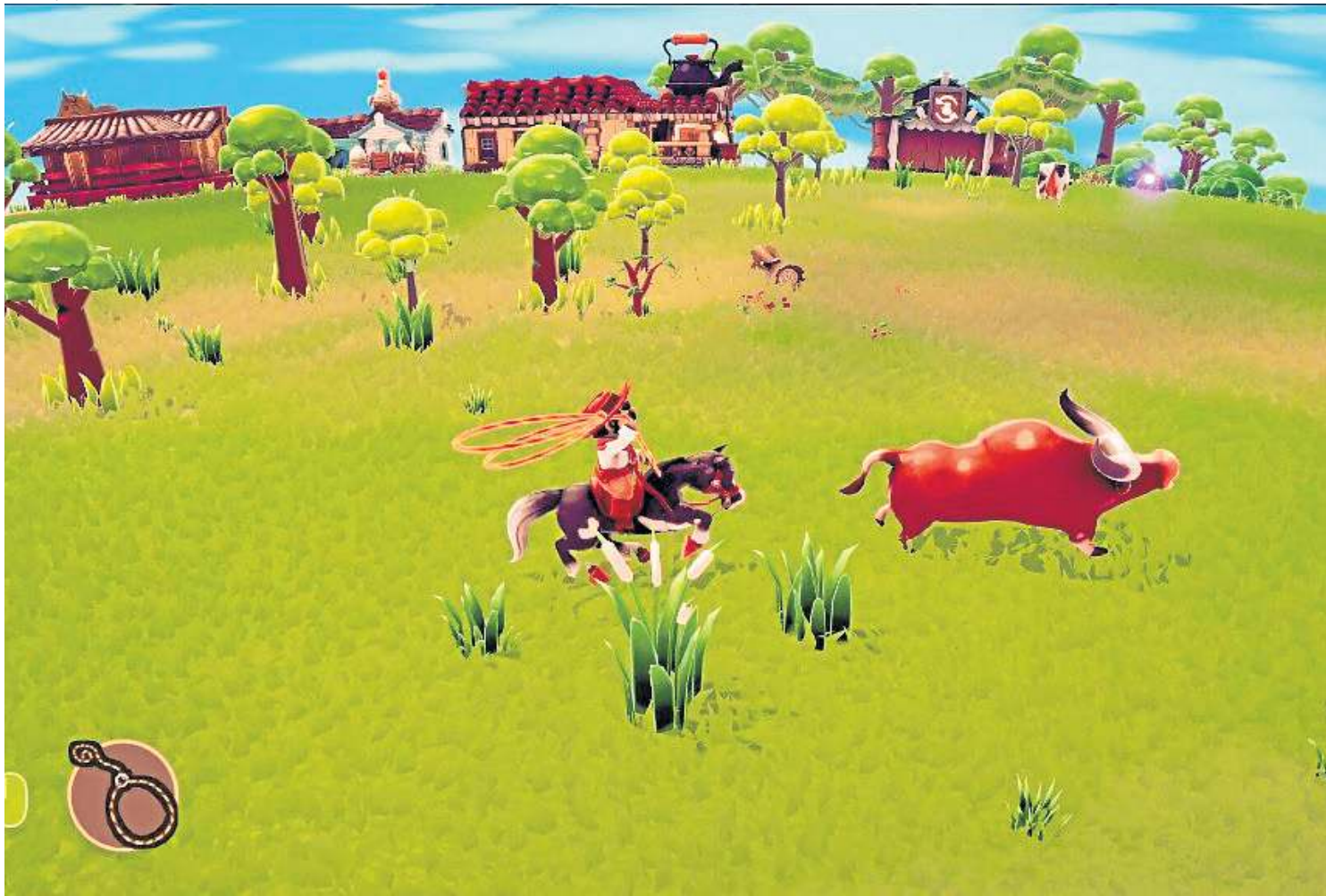
A Instrução Normativa 29, publicada em janeiro deste ano, enquadrando os jogos eletrônicos no mecanismo de Incentivo a Projetos Culturais do Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac), reconhecendo os games como produto audiovisual. Assim o setor passou ter um teto de captação de R\$ 1,5 milhão.

Ao longo de mais de 20 anos, a pasta já direcionou mais de R\$ 20 milhões ao setor, pela Lei Rouanet. Outra linha encontrada pelos produtores é via Lei Paulo Gustavo, mais recente. Também houve cooperação a partir de emendas parlamentares, segundo o ministério, na ordem de mais de R\$ 5 milhões, entre 2020 e 2024, que foram distribuídos em projetos de desenvolvimento do mercado, formação em cultura gamer e capacitação.

Ponto de virada

Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais Eletrônicos (Abragames) acredita que a guinada no setor se deve ao Marco Legal de Games, sancionado em 2024. Raquel Gontijo, diretora de Relações Institucionais e Governamentais da Abragames destaca o crescimento consistente da área nos últimos anos. “O Brasil ocupa uma posição de destaque no cenário global de jogos digitais. Como um dos maiores mercados consumidores do mundo, o país movimentou bilhões de reais anualmente e abriga um ecossistema de desenvolvimento que cresceu de forma consistente na última década — em número de estúdios, em qualificação de equipes e em presença internacional”, afirmou.

Reprodução Epopeia Games



O jogo "O Gaúcho" leva a cultura do Sul do Brasil, em um divertido simulador de fazenda, para o resto do mundo

Para Gontijo, o Marco foi essencial nesse processo, como uma das legislações públicas que incentivaram o mercado, além do apoio da iniciativa privada e associações setoriais. “O Marco Legal dos Games representa o ponto de inflexão mais significativo nessa trajetória. Pela primeira vez, o Brasil conta com uma legislação específica para jogos digitais — instrumento que o setor aguardava há anos e que estabeleceu as bases jurídicas para uma política industrial consistente. Entre os avanços já consolidados está o reconhecimento formal da atividade de desenvolvedora e a criação dos CBOs de games — Designer de Narrativa, Designer de Jogos e Artista Visual para Jogos —, que conferem existência oficial a ocupações que já estruturavam o mercado de trabalho do setor sem qualquer amparo regulatório”, ressaltou.

Outro ponto importante mencionado por ela é a mudança de percepção que o Poder Público teve sobre

o setor, antes mesmo da aprovação do Marco. Um exemplo é a criação e prorrogação do Grupo de Trabalho Interministerial de Games, vinculada ao Ministério da Cultura, que demonstra o compromisso do governo com a atividade.

“O número de empresas desenvolvedoras no Brasil cresceu de forma expressiva nesse período. O último relatório da Abragames registrou 1.049 estúdios ativos, e a percepção do ecossistema aponta para uma expansão significativa desde então — número que será consolidado com precisão no lançamento da nossa próxima pesquisa setorial”, comenta. Ela destaca que hubs regionais como os de São Paulo, Porto Alegre, Fortaleza, Brasília e Florianópolis afirmaram-se como polos de produção com projeção nacional e internacional, e cita o crescimento da representação associativa. “De 17 associações estaduais, a Abragames passou a dialogar e articular com representantes em 25 estados — um indicador concreto de

que o ecossistema não só cresce, mas se organiza”, comemorou.

Potencial

O presidente da Associação de Criadores de Jogos do Rio de Janeiro (Acjogos-RJ) e especialista em Games e Sociedade, Márcio Filho comenta que a descontinuação de desenvolvimento de pesquisa no setor iniciada em 2022 prejudicou a atividade no país, que tem uma atuação na produção de elementos para jogos estrangeiros, chamados assets, ou vive de produzir jogos sob demanda para outras empresas. “A última pesquisa da Abragames falava em 104 empresas produtoras de jogos no Brasil que movimentam em torno de US\$ 200 milhões, algo em torno de R\$ 1,5 bilhão”, disse.

“O Brasil tem uma grande potência no que chamamos de outsourcing, a capacidade de produzir para outras empresas. Então, muitos jogos internacionais, como o caso do God

of War, como as franquias da Epic Games, tem produção feita no Brasil de alguns elementos, que chamamos de assets. São feitos aqui um monte de elementos de jogos famosos que a gente conhece”, destaca. Contudo, para o presidente, falta ainda uma maior participação do setor no Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). De acordo com Filho, não há nenhuma cadeira de jogos eletrônicos no Comitê atualmente, que tem um orçamento de R\$ 1,4 bilhão para o setor de audiovisual e nada disso para a área de jogos.

Ao **Correio**, o Ministério da Cultura explicou que a governança e composição do FSA seguem critérios definidos em normativos. “O debate sobre a ampliação da representação setorial acompanha o processo de consolidação institucional dos jogos eletrônicos como segmento do audiovisual”, disse. A pasta destaca ainda que “reconhece os jogos eletrônicos como parte integrante da cadeia produtiva do audiovisual, entendo que já

consolidado em normativos e recentemente reforçado pelo marco legal do setor. Historicamente, o fomento ao setor ocorre por meio de instrumentos já existentes, como o FSA e a Lei Rouanet, sem a criação de rubrica orçamentária exclusiva”.

Exportando cultura

Um exemplo de produtora brasileira que resolveu fugir da criação sob demanda é a empresa gaúcha Epopeia Games. O sócio fundador da produtora, Ivan Sendin, conta que depois de anos dedicando o trabalho a editais e produção de jogos sob demanda de empresas internacionais, a Epopeia resolveu arriscar e lançar seus próprios jogos. O primeiro jogo foi o “Mullet MadJack”. O jogo é um sucesso internacional e chamou atenção dos players antes mesmo de ser lançado. Só de salvamentos na lista de desejos da Steam, uma das maiores plataformas de jogos on-line, o Mullet bateu 180 mil, o que surpreendeu os criadores. “Como o Mullet deu certo na questão da lista de desejos, a gente acabou dando um passo bem grande que foi cancelar todos os contratos que tínhamos no mercado internacional de prestação para focar completamente na produção de jogos próprios, lançar e viver disso”, contou Sendin. “O jogo é muito mais internacional porque ele é de tiro, tem a cara de anime dos anos 1980, uma pegada de filme de Hollywood dessa década, então é muito mais fácil qualquer pessoa no mundo digerir aquilo, porque essa cultura é universal”, explicou.

Contudo, a Epopeia vinha, desde 2020, produzindo um outro jogo, com uma característica mais brasileira, principalmente gaúcha, que leva um pedaço dos costumes do país para fora: “O Gaúcho”. Um jogo de fazenda, que dá liberdade criativa e objetivos para os players, totalmente ambientado no Sul do Brasil. “O Gaúcho foi para uma pegada em que ninguém conhece no mercado internacional. O que é um gaúcho? O que eles mais falavam para nós é: ‘Ah, parece que é um cowboy do mato, sabe?’ É tanto que a gente tenta vender no trailer para os ingleses que é um simulador de cowboy do mato para que eles possam entender e consigam consumir. Porque a cultura brasileira e latina ainda está sendo disseminada”, comentou. A Epopeia trabalha em seu terceiro jogo, o Bravo Gaspar, previsto para 2027.

MINERAÇÃO

Rede tenta barrar venda de Serra Verde para EUA

» VANILSON OLIVEIRA

O partido Rede Sustentabilidade, em conjunto com a deputada federal Heloísa Helena (Rede-RJ), acionou o Supremo Tribunal Federal (STF) para tentar barrar a venda da mineradora Serra Verde, dona da única planta comercialmente ativa de mineração e beneficiamento de terras raras pesadas críticas (ETRPs, na sigla em inglês) fora da Ásia. A ação, protocolada na última sexta-feira, solicita a suspensão imediata de qualquer operação que possa resultar na transferência de controle econômico de ativos minerais estratégicos pertencentes à União.

A mineradora USA Rare Earth anunciou, no dia 20 de abril, o

acordo definitivo para comprar 100% do grupo brasileiro Serra Verde. A mina Pela Ema, na cidade goiana de Minaçu (a 250km de Brasília), extrai em larga escala as quatro ETRPs de mais alto valor para as indústrias de tecnologia e energia.

A compra da Serra Verde está estimada em US\$ 2,8 bilhões. Segundo a USA Rare Earth, a operação de aquisição será paga com US\$ 300 milhões em dinheiro mais a emissão de 126,849 milhões de ações da mineradora americana. O acordo também assegura preços mínimos e a compra de toda a produção por 15 anos, o que reduz o risco dos investimentos diante de oscilações das cotações internacionais. A aquisição deve ser concluída no

Divulgação/Serra Verde



A compra da Serra Verde está estimada em US\$ 2,8 bilhões

terceiro trimestre deste ano e dará, aos novos controladores, condições de verticalizar a operação na América Latina — “da mina ao ímã” — e

reduzir a dependência do fornecimento da China.

A Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental (ADPF)

com pedido de liminar, solicita a suspensão imediata de qualquer operação que possa resultar na transferência de controle econômico de ativos minerais estratégicos pertencentes à União. No documento, os autores sustentam que o Brasil enfrenta uma fragilidade estrutural na proteção desses recursos.

A petição afirma ainda existir um “quadro normativo-administrativo caracterizado por proteção insuficiente do interesse nacional constitucionalmente exigido”, especialmente diante de operações capazes de alterar o controle de empreendimentos minerais relevantes. Segundo a ação, o problema vai além do caso específico e revela uma deficiência sistêmica no modelo regulatório.

A deputada Heloísa Helena disse que é preciso proteger o material que é estratégico. “Nenhum país pode ser considerado uma nação soberana se entrega aquilo que é considerado estratégico. Terras raras são

essenciais para o desenvolvimento de tecnologias usadas na transição energética e em setores como saúde, educação e defesa nacional. Não pensar nisso é sinal de entreguismo descartado dos vendilhões da pátria”.

A ADPF argumenta que essa situação pode violar princípios constitucionais fundamentais. Entre eles, a soberania nacional, o desenvolvimento econômico e a ordem econômica orientada pelo interesse do país. O texto destaca que há uma “insuficiência estrutural dos mecanismos estatais destinados à proteção do interesse nacional sobre ativos minerais estratégicos pertencentes à União”.

De acordo com a petição, a exploração desses recursos deve ocorrer “no interesse nacional” e inovação.

O **Correio** entrou em contato com a mineradora Serra Verde, que disse que não pretende se pronunciar sobre o assunto.