

## Políticas públicas na indústria criativa dos games: um panorama atual brasileiro

*Public policies in the creative games industry: a current brazilian overview*

**Paula Fernandes Guimarães<sup>1</sup>, Érika Fernanda Caramello<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais – Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba - Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (Fatec - CEETEPS) - Carapicuíba – SP – Brasil

<sup>2</sup>Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba - Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (Fatec - CEETEPS) – Carapicuíba – SP – Brasil

paulaf.guimaraes99@gmail.com, erika.caramello@fatec.sp.gov.br

**Abstract.** *Introduction:* The Brazilian gaming industry is a prominent segment of the national creative economy and has shown significant growth, being mostly composed of independent studios. To sustain this development, it is essential to understand the current panorama of public policies to support the sector. **Objective:** To map the main public policy initiatives for financial support and acceleration aimed at the Brazilian gaming industry in force in the period 2024 - 1Q 2025. **Methodology:** Bibliographic, documentary and online research was carried out in government sources, notices, industry associations, etc. **Results:** The mapping identified 16 initiatives, including: 8 with national scope and 8 regional. The analysis of the results highlighted: (1) uneven geographic distribution of funding, with a high concentration in the Southeast region; (2) diversity of support instruments; (3) persistent lack of public policies designed specifically for the games sector, with dependence on mechanisms adapted from related areas (audiovisual, technology and innovation).

**Keywords:** Brazilian gaming industry, Public policies, Legal Framework for Games.

**Resumo.** *Introdução:* A indústria brasileira de jogos é um segmento proeminente da economia criativa nacional e tem apresentado um crescimento expressivo, sendo majoritariamente composta por estúdios independentes. Para sustentar esse desenvolvimento, é fundamental compreender o panorama atual das políticas públicas de apoio ao setor. **Objetivo:** Mapear as principais iniciativas de políticas públicas de aporte financeiro e aceleração voltadas à indústria brasileira de games vigentes no período de 2024 - 1ºtri 2025.

**Metodologia:** Foram realizadas pesquisas bibliográficas, documentais e online em fontes governamentais, editais, associações setoriais, etc. **Resultados:** O mapeamento identificou 16 iniciativas, dentre elas: 8 de atingimento nacional e 8 regional. A análise dos resultados evidenciou: (1) distribuição geográfica desigual dos fomentos, com alta concentração na região Sudeste; (2) diversidade de instrumentos de apoio; (3) persistência da carência de políticas públicas desenhadas especificamente para o setor de games, observando-se

*dependência de mecanismos adaptados de áreas correlatas (audiovisual, tecnologia e inovação).*

**Palavras-chave:** *políticas públicas, apporte e aceleração, economia criativa, indústria brasileira de games, Marco Legal dos Games.*

## 1. Introdução

Segundo a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad Contínua) do IBGE em 2023, a economia criativa empregava 7,4 milhões de trabalhadores no Brasil (Agência Gov, 2024), demonstrando seu impacto direto na geração de empregos e no crescimento do país. Dentro desse contexto, a indústria de jogos digitais tem se destacado como um dos segmentos de maior crescimento na indústria criativa. Atualmente, o setor movimenta cerca de R\$ 13 bilhões e obtém um faturamento de R\$ 1,2 bilhão por ano, segundo dados da Newzoo (2023). Esses números consolidam o Brasil como o maior mercado de games da América Latina e um dos dez maiores do mundo. Para além dos impressionantes resultados atingidos, é fundamental explorar as dinâmicas internas que impulsionam tal crescimento. Ao analisar os dados coletados entre 2021 e 2022, observa-se um aumento de 12% na produção total de jogos, com 93% dos estúdios criando propriedade intelectual própria (Abragames, 2024). Esse crescimento evidencia o potencial econômico do setor, que apresenta um desempenho dez vezes superior ao das demais áreas que compõem a indústria criativa (Yamakani, 2024). No entanto, para que essa expansão se sustente e gere impactos positivos na economia e na cultura nacional, é essencial que o setor conte com políticas públicas eficazes. Como destaca Marcio Tavares, secretário-executivo do Ministério da Cultura (MinC), em matéria publicada no portal do governo (MICBR, 2024), “os games são dispositivos para reforçarmos a nossa identidade e laços [culturais]. Também promovem o desenvolvimento de emprego e renda.” Ou seja, apoiar o desenvolvimento dessa indústria significa impactar diretamente a preservação da cultura nacional e o fortalecimento da economia, criando empregos formais, gerando e retendo mão de obra especializada, além de fomentar inovações tecnológicas que consolidam o Brasil no mercado global de jogos.

Partindo da compreensão da relevância dessa indústria, torna-se evidente a necessidade de materializar o apoio governamental por meio de políticas públicas bem delineadas. O espectro das políticas públicas é amplo e transversal, englobando diversos setores vitais como educação, saúde, segurança, entre outros. No entanto, dado que 71% das desenvolvedoras de jogos possuem um faturamento de até R\$ 360 mil (Fortim, 2022), o acesso ao capital emerge como um fator crítico para a viabilização de seus projetos. Assim sendo, o foco deste artigo recai sobre as políticas públicas desenvolvidas por governos, nas instâncias federal, estadual e municipal, que oferecem suporte financeiro direto ao desenvolvimento de jogos ou que promovem o crescimento da indústria por meio de programas de incubação e aceleração destinados aos estúdios de games brasileiro.

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo mapear as iniciativas de políticas públicas no recorte acima citado voltadas para o desenvolvimento da indústria brasileira de jogos digitais desde 2024 até a conclusão da escrita deste trabalho, contemplando o 1º trimestre de 2025. O recorte neste período se fortifica pela necessidade de compreender o panorama atual após anos em que gestões governamentais federais anteriores, com consequente repercussão em gestões estaduais

e municipais, promoveram o desmantelamento de estruturas e órgãos responsáveis por investimentos e fomento às políticas públicas na área de jogos, tornando essencial a análise das iniciativas contemporâneas. Para isso, têm-se como objetivos específicos: a) definir o conceito de políticas públicas; b) contextualizar a importância da indústria criativa no cenário econômico nacional; e c) apresentar um panorama dos estudos acadêmicos sobre políticas públicas no setor de jogos. Esse mapeamento torna-se ainda mais relevante quando se considera a sanção do Marco Legal dos Games (Lei n.º 14.852/2024), promulgado em maio de 2024, que representa a primeira legislação reguladora da área no país. O Brasil foi o último país do Grupo dos Vinte (G20) a legislar sobre o setor de jogos digitais, tendo o Marco Legal o papel de estabelecer normas para a fabricação, importação, comercialização, desenvolvimento e uso comercial dos jogos digitais, além de distinguir claramente esses produtos dos jogos de azar, especialmente aqueles conhecidos como *bets*. Essa distinção permitiu que o setor passasse a ter acesso a leis de apoio à inovação e à produção cultural, criando um ambiente mais favorável para o crescimento da indústria.

A relevância desta pesquisa se justifica em três frentes. No âmbito pessoal, uma das pesquisadoras atua diretamente com políticas públicas de fomento à inovação e está ingressando na área de jogos, enquanto a outra autora é professora do setor e possui um interesse consolidado na temática. Socialmente, o setor de jogos se destaca como um motor de crescimento econômico, com um retorno financeiro expressivo e impacto direto na geração de empregos, como citado anteriormente. São referenciados os trabalhos de Zambon e Pessotto (2018) e Amélia (2018), que abordam o crescimento da indústria de jogos no Brasil, mas não detalham as iniciativas de políticas públicas, nem contemplam as mudanças ocorridas nos últimos sete anos, especialmente após o período da pandemia da Covid-19.

Dessa forma, este estudo baseia-se nas metodologias de pesquisas bibliográfica e online, bem como a análise documental voltada para o mapeamento dessas iniciativas sob uma perspectiva nacional, a fim de dar visibilidade ao tema, contribuindo para o crescimento sustentável da área e estimulando o uso dessas ferramentas por parte dos agentes do ramo.

## 2. Breve referencial teórico

Políticas públicas são o conjunto de ações, decisões e programas implementados pelo governo ou instituições governamentais que abordam questões de interesse público, de acordo com Medeiros (2023), sendo fundamentais para a garantia de direitos e o estímulo ao desenvolvimento socioeconômico. Elas podem ser classificadas em quatro tipos: 1) Políticas Regulatórias - possuem a função de regular o estado, estabelecendo regras de comportamento e organizações de processos burocráticos; 2) Políticas Constitutivas - responsáveis pela regulamentação da criação das políticas públicas; 3) Políticas Redistributivas - redistribuem bens, recursos e serviços a grupos específicos; e 4) Políticas Distributivas, destinadas a atender necessidades de um determinado grupo social ou de uma situação particular (Fuster, 2023). Dessa forma, as políticas públicas, tornam-se essenciais para a promoção e o fortalecimento de setores estratégicos da economia, como a economia criativa, que desempenha um papel significativo na atual economia brasileira.

Pertencem à economia criativa setores como audiovisual, design, moda, música, publicidade, arquitetura e games, entre outros. De acordo com o Painel de Dados do site Observatório Itaú Cultural (2020), o setor de jogos lidera desde 2019 o Produto Interno Bruto (PIB) da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (Ecic), saltando para 50,16% em 2020, último ano do mapeamento. Entre os anos de 2012 e 2020, o PIB da Ecic cresceu 78%, contra 55% da economia em geral no Brasil. Em termos de retorno, em 2024, cada R\$1 investido na cultura no estado do Rio de Janeiro geraram R\$ 6,52, demonstrando um ganho de 552%, segundo a Agência Gov (2024).

No que tange ao panorama de estudos acadêmicos sobre políticas públicas brasileiras no setor de games, Zambon e Pessotto (2018) destacam a atuação de instituições como o MinC, Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), Agência Brasileira de Promoção de Exportações (Apex) e Financiadora de Estudos e Projetos (Finep), analisando os seus percursos e os desafios enfrentados pelo setor. No entanto, o estudo não se aprofunda no detalhamento das iniciativas oferecidas, deixando um hiato sobre sua aplicabilidade e acesso a esses recursos. Já a pesquisa de Amélia (2018) parte de uma visão panorâmica do setor, avaliando a sua evolução e seus principais obstáculos sob quatro prismas: 1) Políticas públicas; 2) Acesso ao capital privado; 3) Formação de capital humano; e 4) hábitos culturais. A autora destaca a inclusão dos jogos digitais em diferentes tipos de políticas e sob diferentes pastas de ministérios, demonstrando o caráter multidisciplinar do setor e seu grande potencial de desenvolvimento econômico. No entanto, sua análise sobre as políticas públicas, assim como o artigo anterior, não apresenta um detalhamento das iniciativas. Em suma, a análise da literatura existente revela uma lacuna no detalhamento dos instrumentos fornecidos pelas políticas públicas, especialmente no que diz respeito à regionalidade, aplicabilidade e ao acesso por parte das empresas e pessoas desenvolvedoras. Além disso, os artigos referenciam iniciativas de governos passados, muitos sem aplicabilidade atual. Diante disso, torna-se essencial a atualização do tema, com foco no mapeamento das iniciativas contemporâneas.

### **3. Metodologia**

Este trabalho adota uma abordagem metodológica fundamentada em um estudo aplicado de natureza qualitativa. De acordo com Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa aplicada é aquela que se distingue pela busca de conhecimentos que tenham aplicação prática e que sejam dirigidas à solução de problemas reais e específicos. A presente pesquisa se alinha a essa definição ao produzir conhecimento que possa ser utilizado para capacitar os desenvolvedores de jogos a compreender e utilizar as iniciativas ofertadas pelas políticas públicas existentes no Brasil. A abordagem qualitativa demonstrou-se adequada para o presente estudo, uma vez que busca identificar e descrever as características particulares das ferramentas que compõem as políticas públicas.

Os dados inicialmente foram coletados por meio de pesquisas bibliográfica e online, utilizando fontes secundárias constituídas por materiais já elaborados, como artigos científicos publicados nos anais do evento Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), relatórios de mercado e documentos governamentais, buscando os termos ‘políticas públicas’, ‘indústria de jogos’, ‘Brasil’,

‘desenvolvimento econômico’ e afins. Esta etapa foi complementada pela técnica de análise documental. Conforme Moreira (2005), a análise documental atua como técnica quando complementa outras formas de obtenção de dados, sendo fundamental para este estudo ao permitir o exame direto de fontes primárias, como decretos, leis, portarias e editais relacionados ao setor de jogos, inovação e cultura. Os documentos analisados foram selecionados com base em sua relevância para o tema, priorizando estudos que abordassem políticas públicas associadas ao desenvolvimento da indústria de jogos digitais. A análise buscou garantir a atualidade e a confiabilidade dos dados, utilizando fontes oficiais e documentos públicos acessados predominantemente em repositórios digitais governamentais.

#### 4. Mapeamento

Nesta seção, é apresentado o mapeamento das principais iniciativas das políticas públicas atuais aplicáveis à indústria de jogos no Brasil com aporte financeiro e aceleração. Eles foram obtidos via pesquisa em sites governamentais nos âmbitos federal, estadual e municipal, pesquisas em perfis de associações nas redes sociais e conversas com integrantes de coletivos e demais agentes do ecossistema, bem como em eventos do setor.

Para cada iniciativa, foram identificadas as seguintes informações: Nome da iniciativa e órgão / instituição responsável; Abrangência; Características; Locais para obtenção de informações, submissão e/ou inscrição; Tipo de aporte.

O resultado da coleta pode ser visto a seguir:

**Tabela 1. Políticas públicas para produção de jogos**

Iniciativa	Abrangência	Características	Obtenção	Tipo
<b>BNDES FSA Audiovisual</b>	Nacional	<p><b>Público:</b> Empresas brasileiras de todos os portes registradas na ANCINE - CNAE: 59.1 / 59.2 / 60.2 / 62.0 (jogos eletrônicos)</p> <p><b>Valor:</b> R\$ 10 milhões ou mais, considerado o valor total contratado pelo cliente nas três modalidades:</p> <p><b>M1. Infraestrutura</b> - Taxa: TR + 0,5% a.a. + tarifa de análise: 1% do crédito (Norte/Nordeste) TR + 2,0% a.a + tarifa de análise: 1% do crédito (demais regiões) Prazo: 8 anos + 2 anos de carência.</p> <p><b>M2. Inovação e acessibilidade</b> - Taxa: TR + 0,5% a.a. + tarifa de análise: 1% do crédito Prazo: 8 anos + 2 anos de carência.</p> <p><b>M3. Conteúdo e comercialização</b> - Taxa: TR</p>	Site do BNDES	Reembolsável

		+ 2,0% a.a. + tarifa de análise: 1% do crédito Prazo: 8 anos + 2 anos de carência.		
<b>Finep Startup</b>	Nacional	<b>Público:</b> Startups que tenham faturado, no mínimo, R\$ 81 mil no último ano e receita bruta máxima de R\$ 4,8 milhões <b>Descrição:</b> Apoio às empresas brasileiras nascentes de base tecnológica via Sistema Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação. Seu investimento possui um contrato particular de Outorga de Opção de Subscrição de Participação Social (Equity em até 5 anos). <b>Valor:</b> Até R\$ 2 milhões	Site da Finep	Fundo perdido
<b>BNDES Crédito Pequena e Média Empresa</b>	Nacional	<b>Público:</b> ME, MEI, EPP e Médias Empresas com faturamento até R\$ 300 milhões <b>Descrição:</b> Empréstimo exclusivo para a manutenção e/ou a geração de empregos. <b>Valor:</b> R\$ 20 milhões/ano <b>Taxas:</b> <b>Custo Financeiro (CF):</b> TFB, TFBD, TLP ou Selic - Micro, Pequenas e Médias até R\$ 90 milhões = CF+1,25% ao ano+Taxa do agente financeiro - Médias até R\$ 300 milhões = CF+1,45% ao ano+Taxa do agente financeiro - Nas regiões Norte e Nordeste = CF+0,95% ao ano+Taxa do agente financeiro <b>Prazo:</b> 5 anos + 2 de carência.	Site do BNDES + instituição financeira credenciada	Reembolsável
<b>Finep Inovacred</b>	Nacional	<b>Público:</b> Empresas de todos os portes com faturamento bruto de até R\$300 milhões. <b>Descrição:</b> Fomenta o desenvolvimento de novos produtos, processos e serviços, ou o aprimoramento dos já existentes, visando ampliar a competitividade no âmbito regional ou nacional. <b>Valor:</b> Até R\$ 15 milhões <b>Taxas:</b> - Micro e EPP = TR + 6,068%a.a - Médias I e II = TR + 6,605%a.a <b>Prazo:</b> total 96 meses.	Site Finep + agente financeiro credenciado	Reembolsável
<b>BNDES Garagem</b>	Nacional	<b>Público:</b> Dividido em 2 subprogramas: 1. Criação - Destinado a pessoas físicas que querem realizar suas primeiras vendas, sem necessidade de ter um CNPJ. 2. Tração - Empresas de impacto operacional, com faturamento acima de R\$250 mil ao ano. <b>Descrição:</b> O programa de aceleração pretende atingir 400 negócios de impacto até	Site do BNDES	Aceleração

		2028. Participantess dos subprogramas participam de 2 fases e um Demoday <b>Valor:</b> premia em dinheiro os 5 melhores colocados.		
<b>Embrapii + Sebrae Inovação para os pequenos negócios e startups</b>	Nacional	<b>Público:</b> Micro e pequenas empresas com faturamento anual de até R\$ 4,8 milhões. <b>Descrição:</b> Apoio técnico e financeiro no desenvolvimento de soluções inovadoras. <b>Valor:</b> Até 90% do custo do projeto de inovação, com especialistas disponíveis para a execução do projeto, além de infraestrutura em centros de pesquisa do Brasil para desenvolvimento, testes e validações.	Site Embrapii e Sebrae	Aceleração + Fundo perdido
<b>Embratur Brasil Ta Pra Game</b>	Nacional	<b>Público:</b> Estúdios de games. <b>Descrição:</b> Destaca os destinos turísticos do país através dos elementos da cultura brasileira, incluindo seu patrimônio artístico, histórico e cultural, utilizando jogos. <b>Valor:</b> prêmios de até R\$ 70 mil	Site EmbraturLab	Fundo perdido
<b>Lei Aldir Blanc (Lab)</b>	Nacional	<b>Público:</b> Estúdios de games com CNAEs dos setores cultural e/ou audiovisual. <b>Descrição:</b> Lei criada durante a pandemia, sucessora da Lei Paulo Gustavo (LPG), que oferece aporte financeiro para estúdios de games a partir de critérios estabelecidos por estados e municípios. <b>Valor:</b> depende de cada edital, podendo chegar a casa dos milhões de reais.	Sites dos governos estaduais e municipais	Fundo perdido
<b>Rouanet da Juventude</b>	Norte, Nordeste, Centro-Oeste	<b>Público:</b> Jovens entre 15 e 29 anos. <b>Objetivo:</b> Fortalecer e apoiar ações e formações culturais voltadas para jovens, buscando nacionalizar o acesso ao fomento cultural da Lei Rouanet, priorizando regiões e segmentos que historicamente não foram contemplados. <b>Valor:</b> até R\$ 200 mil.	Site gov.br	Fundo perdido
<b>FAPEAM / PROGAME S - Programa de Apoio à criação de jogos</b>	Norte	<b>Público:</b> Proponentes especialistas, mestres e doutores, com vínculo formal com instituições de pesquisa e/ou ensino superior, em parceria com startups, microempresas ou empresas emergentes, todos sediados no Amazonas. <b>Descrição:</b> Edital N° 012/2024 que apoia a criação de jogos eletrônicos, incentivando o desenvolvimento de processos e/ou produtos inovadores, criação de propriedades intelectuais originais e o crescimento da indústria de games no âmbito da Ciência,	Site da Fapeam	Fundo perdido

<b>eletrônicos</b>		Tecnologia e Inovação no estado do Amazonas.  <b>Valores:</b> Faixa A: R\$ 20 mil e uma bolsa. Faixa B: R\$ 50 mil e uma bolsa. Faixa C: R\$ 80 mil e uma bolsa.		
<b>Círculo Game Dev Quest</b>	Nordeste	<b>Público:</b> Equipes iniciantes desenvolvedoras de jogos independentes na Paraíba. <b>Descrição:</b> Edital N° 55/2024, que fomenta a criação do polo de jogos da Paraíba. <b>Valores:</b> 1º aporte - R\$ 20 mil. 2º aporte - R\$ 40 mil.	Site do Governo da Paraíba	Fundo perdido
<b>Spchine Game   Laboratório de Game Design: Conceito de Games 2023</b>	Sudeste	<b>Público:</b> Pessoas físicas e jurídicas da cidade de São Paulo <b>Descrição:</b> Projeto da Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo responsável por editais com diferentes tipos de aportes na indústria. Neste edital priorizou aporte financeiro não exclusivo para 15 iniciantes na conceituação de jogos na indústria. <b>Valor:</b> R\$ 15 mil, podendo ser selecionado para missão internacional na Gamescom (Colônia - Alemanha)	Site da SPcine Investimentos	Aceleração + Fundo perdido
<b>InvestSP   CriativeSP</b>	Sudeste	<b>Público:</b> Empresas de games paulistas <b>Descrição:</b> Programa do Governo do Estado de São Paulo que reúne empresas do setor em missões internacionais nos eventos Gamescom (Colônia   Alemanha) e Game Developers Conference - GDC (San Francisco   Estados Unidos). <b>Valor:</b> reembolsa 50% dos valores gastos em passagens aéreas, hospedagem, seguro-viagem e ingresso.	Site da InvestSP	Fundo perdido
<b>CultSP PROAC</b>	Sudeste	<b>Público:</b> Microempreendedor, cooperativas e pessoas físicas com sede/domicílio no estado de São Paulo. <b>Descrição:</b> Edital N° 03/2024 de desenvolvimento de um jogo eletrônico, até o vertical slice ou uma demo de 1 ou 2 fases jogáveis. <b>Valor:</b> R\$ 300 mil.	Site sp.gov.br	Fundo perdido
<b>Sampa Games   VaiTec - Adesampa</b>	Sudeste	<b>Público:</b> Pequenos estúdios de games da capital paulista, especialmente localizados em bairros periféricos. <b>Descrição:</b> Programa da Prefeitura Municipal de São Paulo (SP) que aporta recursos e	Site da Adesampa	Aceleração + Fundo perdido

		acelera empresas com mentorias, participações em eventos, capacitações e networking. <b>Valor:</b> R\$ 50 mil.		
<b>FAPESC nº 26/2024 – Start SC Games – Subvenção Econômica</b>	Sul	<b>Público:</b> Micro ou Pequenas Empresas sediadas no estado de Santa Catarina, possuindo receita bruta no último exercício igual ou inferior a R\$ 4,8 milhões. <b>Descrição:</b> Projetos de inovação para desenvolvimento e consolidação da indústria de games para computadores ou outras plataformas. <b>Valor:</b> R\$ 200 mil por proposta.	Site sc.gov.br	Fundo perdido

**Fonte:** Elaborada pelos autores com base nos sites governamentais e editais, disponibilizados na lista de referência.

## 5. Discussão dos Resultados

A análise do mapeamento realizado revela um panorama multifacetado das políticas públicas. Em termos de alcance nacional, foram identificadas 8 iniciativas. Destas iniciativas, observa-se: a) 3 reembolsáveis, tipicamente empréstimos ou financiamentos, que exigem retorno do capital investido; b) 2 programas de aceleração, que além de oferecer o capital, também proporcionam mentorias, participações em eventos e até mesmo o agrupamento das equipes envolvidas em determinado parque tecnológico; c) 3 de fundo perdido, onde o recurso não precisa ser devolvido, sendo um deles com possibilidade de *equity*, que garante a possibilidade da participação societária pela preponente.

Já o cenário regional é mais complexo, dado o tamanho do país. Por essa razão, evidencia-se a possibilidade de algum edital importante não ter sido mapeado entre os 8 listados, visto que a grande maioria dos editais estaduais e municipais estão pulverizados em diversos sites. Porém, percebe-se uma grande concentração de iniciativas na região Sudeste (SPCine, InvestSP, CultSP, SampaGames), enquanto o restante das regiões possuem menor expressão numérica nesse levantamento, reforçando a percepção de uma acentuada desigualdade regional na distribuição do fomento público, apontando para um desafio em termos de atingir um desenvolvimento equilibrado do setor em todo o território nacional. Encarar este desafio é uma das propostas da Rouanet da Juventude, que atende as regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste. Contudo, é importante ressaltar que, devido à natureza recente das iniciativas mapeadas neste estudo (2024 - 1º trimestre de 2025), a avaliação de seus impactos regionais e nacionais mais aprofundados ainda não é possível.

Relativo às características dos apoios, de fato existe uma certa diversidade de instrumentos. Porém, como a indústria brasileira de games é majoritariamente composta por pequenas empresas, muitas das linhas de crédito e financiamento reembolsáveis possuem o faturamento como critério de elegibilidade, tornando-se uma barreira. Para estes casos, bem como os de profissionais independentes, os editais de fundo perdido e os programas de aceleração são relevantes para a viabilização do desenvolvimento de seus jogos. Outro ponto importante a ser evidenciado é a persistente carência de

iniciativas desenhadas especificamente para as necessidades da indústria de jogos digitais. Mesmo com a diversidade listada, nota-se que inúmeros apoios são advindos de políticas setoriais das áreas de audiovisual, inovação e/ou tecnologia da informação, representando ainda um pequeno percentual do montante da verba total de apoio, especialmente pela falta de reconhecimento do setor, algo que o Marco Legal dos Games poderá contribuir de maneira substancial num futuro breve. A presença da indústria criativa dos games nas iniciativas destes setores adjacentes só é possível devido à natureza transdisciplinar dos jogos.

Por fim, ao retomar os estudos de Zambon e Pessotto (2018) e Amélio (2018), este mapeamento, ao mesmo tempo que atualiza a lacuna identificada, reafirma a relevância das pastas ministeriais da cultura, indústria e comércio, bem como da tecnologia e inovação para o desenvolvimento do setor, mas também evidencia a importância do crescimento dos fomentos estaduais e municipais.

## 6. Considerações finais

O estudo revelou um cenário marcado por uma tensão central: apesar da diversidade de instrumentos e da importância dos atores governamentais, persiste uma clara desigualdade regional no acesso aos fomentos. Além disso, aponta para a ainda presente dependência dos mecanismos de fomento de áreas correlatas como audiovisual e tecnologia da informação. Assim, percebe-se que o impacto do Marco Legal dos Games na criação de políticas setoriais específicas, apesar de sua importância, esbarra em burocracia até a sua real efetivação. Vale ressaltar que a lei confere identidade própria ao setor, mas ainda não são observadas mudanças práticas expressivas, tais como a criação de Classificações Nacionais de Atividades Econômicas (CNAEs) para as empresas da área, fundo setorial de games ou até mesmo o surgimento de editais com valores expressivos que atendem diretamente o desenvolvimento de jogos.

Reconhece-se como limitações a possível não exaustividade do mapeamento, dada a pulverização das informações, e o foco restrito às políticas de aporte financeiro e aceleração. Pesquisas futuras podem aprofundar a análise do acesso efetivo a essas políticas, avaliar o impacto das iniciativas no desenvolvimento dos estúdios e até mesmo investigar a influência do Marco Legal dos Games no reconhecimento do setor como algo prioritário na soberania digital do país. Ademais, ainda é incipiente a elaboração de políticas públicas do setor voltadas à redução das desigualdades regionais, bem como falta a centralização das informações, com linguagem acessível, para o acesso aos mecanismos existentes, distanciando grande parte do público que poderia vir a se beneficiar dos mesmos.

## Agradecimentos

Aos agentes do setor e dos governos que reconhecem a importância dos jogos para o desenvolvimento tecnológico e cultural do país, bem como aos pesquisadores ligados ao SBGames, que persistem em analisar e propor soluções críticas em prol da área.

## Referências

Abragames (2024), “O jogo muito além dos games”, Abragames.

[https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames\\_o\\_jogo\\_muito\\_al](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames_o_jogo_muito_al)

[%C3%A9m dos games apresenta%C3%A7%C3%A3o ppt.pptx.pdf](#). Acesso em: 28 fev. 2025.

Agência Gov, (2024) “Cultura: Brasil olha para economia criativa como eixo de desenvolvimento”, Agência Gov.

<https://agenciagov.ebc.com.br/noticias/202407/brasil-politicas-economia-criativa-estategia-desenvolvimento#:~:text=Em%202022%2C%20o%20setor%20gerou,de%20empregos%20nos%20pr%C3%B3ximos%20anos.&text=registrado%20em>. Acesso em: 04 abr. 2025.

Amélio, C. O., (2018) “A indústria e o mercado de jogos digitais no brasil” In: Proceedings of SBGames, Porto Alegre, Sociedade Brasileira de Computação.  
<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaFull/188510.pdf>. Acesso em: 25 fev. 2025.

Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital  
<https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/issue/archive>. Acesso em: 02 mar. 2025.

BNDES Crédito pequenas e médias empresas  
<https://www.bnDES.gov.br/wps/portal/site/home/financiamento/produto/bndes-credito-pequenas-e-medias-empresas>. Acesso em: 12 mar. 2025.

BNDES FSA Audiovisual.  
<https://www.bnDES.gov.br/wps/portal/site/home/financiamento/produto/fsa-audiovisual>. Acesso em: 12 mar. 2025.

BNDES Garagem  
<https://garagem.bnDES.gov.br>. Acesso em: 12 mar. 2025.

Cardoso, M. V., Gusmão, C. e Harris, J. J. (Org). (2023), Pesquisa da indústria brasileira de games 2023, São Paulo, ABRAGAMES.

Círculo Game Dev Quest  
<https://fapesq.rpp.br/editais/editais-encerrados/edital-55-2024-secties-fapesq-pb-circuito-game-dev-quest-desenvolvimento-de-jogos-digitais-retificado-em-02-12-2024.pdf/view>. Acesso em: 12 mar. 2025.

CreativeSP  
<https://www.investe.sp.gov.br/exporte/creative-sp>. Acesso em: 12 mar. 2025.

CultSP PROAC  
[https://www.cultura.sp.gov.br/sec\\_cultura/Arquivo\\_de\\_Editais/Editais\\_Fomento\\_Cultsp/Fomento\\_CultSP\\_2024/edital\\_proac\\_03\\_2024](https://www.cultura.sp.gov.br/sec_cultura/Arquivo_de_Editais/Editais_Fomento_Cultsp/Fomento_CultSP_2024/edital_proac_03_2024). Acesso em: 12 mar. 2025.

Embrapii + Sebrae  
<https://embrapii.org.br/sebrae>. Acesso em: 12 mar. 2025.

Embratur  
<https://embratur.com.br/2024/10/30/concurso-da-embratur-vai-premiar-games-que-promovem-turismo>. Acesso em: 12 mar. 2025.

## FAPEAM

<https://www.fapeam.am.gov.br/editais/edital-n-o-0122024-programa-de-apoio-a-criacao-de-jogos-eletronicos-progamesfapeam>. Acesso em: 12 mar. 2025.

## FAPESC - Start SC Games

<https://fapesc.sc.gov.br/edital-de-chamada-publica-fapesc-no-26-2024-start-sc-games-subvencao-economica>. Acesso em: 12 mar. 2025.

## Finep Inovacred

<http://www.finep.gov.br/apoio-e-financiamento-externa/programas-e-linhas/inovacred-empresa-e-ict-s>. Acesso em: 12 mar. 2025.

## Finep Startup

<http://www.finep.gov.br/apoio-e-financiamento-externa/programas-e-linhas/finep-startup>. Acesso em: 12 mar. 2025.

FORTIM, Ivelise (Org). Pesquisa da indústria brasileira de games 2022. ABragames: São Paulo, 2022.

Fuster, D (2023) “Tipologia de Políticas Públicas”, In: Tribunal de contas do município de São Paulo.

<https://fida.tcm.sp.gov.br/Pagina/66297>. Acesso em: 06 abr. 2025

Medeiros, R. (2023) “Dicionário Ambiental”, In: Portal de Educação Ambiental, São Paulo.

<https://semil.sp.gov.br/educacaoambiental/prateleira-ambiental/politica-publica/#:~:text=%C3%89%20o%20conjunto%20de%20medidas,a%C3%A7%C3%A3o%20dos%20resultados%20alcan%C3%A7ados>. Acesso em: 28 fev. 2025.

MICBR, (2024) “Os games são dispositivos para reforçarmos a nossa identidade e laços culturais”.

<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/201cos-games-sao-dispositivos-para-reforcarmos-a-nossa-identidade-e-lacos-culturais201d-afirma-marcio-tavares>.

Acesso em: 02 abr. 2025.

Moreira, Sonia, (2005). “Análise documental como método e como técnica”, In: Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2005.

Observatório Itaú Cultural, (2020) “Produto Interno Bruto (PIB) da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas”, In: Itaú Cultural.

<https://www.itaucultural.org.br/observatorio/painelddados/pesquisa/produto-interno-bruto-pib-da-economia-da-cultura-e-das-industrias-criativas-ecic>. Acesso em: 04 abr. 2025.

Prodanov, Cleber Cristiano. Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico] : métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico / Cleber Cristiano Prodanov, Ernani Cesar de Freitas. – 2. ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

## Rouanet da Juventude

<https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/editais/inscricoes-abertas/programa-rouanet-da-juventude/edital-rouanet-da-juventude>. Acesso em: 12 mar. 2025.

Spcine Laboratório de Game Design

<https://spcineinvestimentos.com.br/projeto/184>. Acesso em: 12 mar. 2025.

VaiTec

<https://adesampa.com.br/vaitecgames>. Acesso em: 12 mar. 2025.

Yamakani, L., (2024) “Indústria de games no Brasil cresceu sete vezes em dez anos”, Veja Negócios.

[https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos#:~:text=Em%20dez%20anos%C2%A0essa%C2%A0ind%C3%A1stria,de%20Jogos%20Digitais%20\(Abragames\)](https://veja.abril.com.br/economia/industria-de-games-no-brasil-cresceu-sete-vezes-em-dez-anos#:~:text=Em%20dez%20anos%C2%A0essa%C2%A0ind%C3%A1stria,de%20Jogos%20Digitais%20(Abragames)). Acesso em: 11 fev. 2025.

Zambon, P. S., Pessotto, A. H. V., (2018) “Políticas públicas para jogos digitais no Brasil: percurso histórico e atuação das instituições”, In: Proceedings of SBGames, Porto Alegre, Sociedade Brasileira de Computação.

<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaFull/189969.pdf>.

Acesso em: 01 abr. 2025.