

REQUERIMENTO Nº de 2014.
(Da Sr.^a Luciana Santos)

Requer à Comissão de Ciência, Tecnologia, Comunicação e Informática a realização de audiência pública conjunta com a Comissão de Cultura para debater o setor de jogos eletrônicos e digitais no Brasil.

Excelentíssimo Senhor Presidente,

Requeiro à Vossa Excelência, nos termos do Art.117, inciso VIII, combinado com Art. 255, do Regimento Interno da Câmara dos Deputados, após ouvido o Plenário desta Comissão, a realização de audiência pública conjunta com a Comissão de Cultura para debater o setor de jogos eletrônicos e digitais no Brasil. Para tanto, requeiro que sejam convidados os seguintes participantes:

1. O Ministro da Ciência, Tecnologia e Inovação, o Senhor Clélio Campolina Diniz;

2. O Secretário de Economia Criativa do Ministério da Cultura, o Senhor Marcos André Rodrigues de Carvalho;

3. O Diretor do Departamento de Indústria, Ciência e Tecnologia da Secretaria de Telecomunicações, do Ministério das Comunicações, o Senhor José Gustavo Gontijo;

4. O Presidente da ACIGAMES (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games) e membro do Conselho Consultivo da Frente Parlamentar Mista em defesa da Cultura, o Senhor Moacyr Alves Junior;

5. Os Criadores do Game da Galinha Pintadinha, o Senhor Marco Luporini e o Senhor Juliano Prado;

6. O Presidente do Porto Digital, Parque Tecnológico de Tecnologia da Informação e Comunicação e Economia Criativa, o Senhor Francisco Saboya;

7. O Representante da Google Play, Loja de Aplicativos para o Sistema Android;

8. A Diretora Geral da Divisão Brasileira Apple, a Senhora Paula Bellizia.

JUSTIFICAÇÃO

O crescimento do mercado de games tornou-se uma oportunidade lucrativa do segmento de Economia Criativa Nacional. Os dados referentes ao crescimento do setor no Brasil e as perspectivas de expansão do segmento revelam a existência de uma população aberta ao consumo dos jogos digitais. O Brasil já é atualmente o 4º maior mercado de jogos digitais do mundo, estando à frente do Reino Unido, Alemanha e Espanha, de acordo com a consultoria GFK. Em 2012 o mercado nacional de games movimentou R\$ 5,3 bilhões e estima-se o crescimento de 38% para o ano de 2013.

De acordo com especialistas o boom desse mercado deve-se à explosão dos *tablets* e *smartphones*. Apenas no Brasil estima-se que 45 milhões de brasileiros utilizem a internet pelo celular, destes 35 milhões tem algum joguinho em seu celular. No que diz respeito aos *smartphones* e *tablets*, a compra dos jogos eletrônicos se dá pela Apple Store, para o sistema iOS, e pela Google Play para o sistema Android.

O setor de jogos digitais tornou-se também uma ferramenta mais abrangente do que entretenimento, em que pese este ser o grande filão, jogos publicitários, educativos e empresariais também compõem este mercado. Neste sentido, chama-se atenção para o fenômeno da Galinha Pintadinha.

Em 2006, Marcos Luporini e Juliano Prado criaram a animação do personagem infantil Galinha Pintadinha, recheado de cantigas de roda popularmente conhecidas das crianças e dos adultos de outras gerações, como “atirei o pau no gato”, a animação foi disponibilizada no YouTube e já conta hoje (2013) com quase 01 bilhão de acessos! Fato este que não ocorreu com nenhum outro canal do YouTube da América Latina. A popularização pelo YouTube ajuda empresa deles, a Bromélia Filminhos, a comercializar DVDs, jogos para Tablets e Smartphones, além de estampar a marca da Galinha Pintadinha em roupas, fraldas e brinquedos.

Contudo, a maioria absoluta dos jogos digitais consumidos pelos brasileiros não são iniciativas nacionais, com destaque para os produtos chineses, japoneses e norte americanos. Dentre a lista dos 10 games mais vendidos no Brasil, divulgados recentemente pela GFK Consultoria figuram: "God of War: Ascension", "The Last of Us", "Call of Duty: Black Ops II", "Just Dance 4", "Assassin's Creed III", "Grand Theft Auto IV" e "Assassin's Creed II". Entretanto há iniciativas de sucesso, como a mencionada Galinha Pintadinha, ou mesmo o Game Toren, desenvolvido pelo estúdio gaúcho Swordtales, que

foi o primeiro jogo aprovado para receber recursos por meio da Lei Rouanet. Tudo isso dentro de um setor de inovação e criatividade forte no país, estima-se que atualmente existam mais de 73 mil empresas na área de Tecnologia da Informação.

Este cenário precisa necessariamente observar a necessidade de diminuição da defasagem tecnológica entre o Brasil e outros países, considerando a necessidade de fomento, marco regulatório, para este setor recente da economia nacional. Por outro lado, falar da criação nacional de jogos digitais é falar da criatividade do povo brasileiro, que pode agora ser expressa e amplamente difundida através das mídias digitais, podendo se tornar cada vez mais uma ferramenta educativa e de fortalecimento da cultura popular. Por isso, trata-se de tema tão caro à Comissão de Ciência, Tecnologia, Comunicação e Informática, bem como à Comissão de Cultura desta Câmara dos Deputados.

Sala das Comissões, de Março de 2014.

Luciana Santos
PCdoB/PE