



Carta-Programa 2024 para Candidatos às Eleições Municipais

Prezados(as) Candidatos(as),

A Associação de Criadores de Jogos do Estado do Rio de Janeiro (ACJOGOS-RJ) vem, por meio desta carta, apresentar propostas para o desenvolvimento do setor de jogos eletrônicos em nosso município. Nosso objetivo é colaborar para que, juntos, possamos construir políticas públicas que promovam inovação, educação, cultura e economia, beneficiando toda a sociedade.

1. Explicando o Setor de Jogos Eletrônicos

a. Tamanho e Importância do Setor

A indústria de jogos eletrônicos é uma das mais dinâmicas e lucrativas do mundo. Em 2023, o mercado global de games movimentou cerca de **US\$ 200 bilhões**, sendo mais que o dobro da soma de setores tradicionais como cinema e música¹. No Brasil, o crescimento é igualmente impressionante:

- **73,9% dos brasileiros consomem jogos eletrônicos**, segundo pesquisa de 2024².
- O país já é o **13º maior mercado de games do mundo** e o maior da América Latina³.
- A indústria brasileira de jogos emprega cerca de 50 mil profissionais em áreas como programação, design, arte, música e gestão.

b. Políticas Públicas em Nível Global

Países desenvolvidos têm reconhecido o potencial dos jogos eletrônicos e implementado políticas públicas para fomentar o setor:

¹ Newzoo. *Global Games Market Report 2023*

² Mercado & Consumo. "Cresce para 73,9% o número de brasileiros que consomem jogos eletrônicos" (2024).

³ ABRAGAMES. *Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais 2022*.



- **Canadá:** Oferece incentivos fiscais e programas de apoio, transformando cidades como Montreal em pólos globais de desenvolvimento⁴.
- **Coreia do Sul:** Investe em infraestrutura e promoção de eSports, tornando-se líder mundial em competições de jogos eletrônicos⁵.
- **Finlândia:** Com apoio governamental, tornou-se sede de empresas como a Supercell (criadora do "Clash of Clans") e Rovio (criadora do "Angry Birds") destacando-se em inovação e empreendedorismo⁶.

c. Políticas Públicas Nacionais

No Brasil, avanços significativos foram feitos:

- **Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei 14.852/2024):** Reconhece os jogos como produtos culturais e tecnológicos, estabelecendo diretrizes para o desenvolvimento da indústria⁷.
- **Lei Paulo Gustavo:** Destinou recursos para o setor cultural, incluindo jogos eletrônicos, permitindo a realização de editais e fomentos específicos⁸.
- **Participação em Conferências:** O setor de jogos participou pela primeira vez da 5ª Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação e da 4ª Conferência Nacional de Cultura mostrando seu crescente reconhecimento⁹.

d. Políticas Públicas Estaduais no Estado do Rio de Janeiro:

- **Editais em Niterói:** A cidade incluiu jogos eletrônicos em seus editais culturais, promovendo o desenvolvimento local¹⁰.
- **Editais no Rio:** A partir da RioFilme, tem apresentado uma política consistente de editais para desenvolvimento de protótipos, jogos completos e ações de ida ao mercado.
- **Espaços Públicos Dedicados:** Criação da **Arena Gamer do Engenhão** e do **HUB Maricá Games**, oferecendo infraestrutura para desenvolvedores e eventos¹¹.
- **Eventos Setoriais:** Realização de eventos como o **Seminário "Games: Um Rio de Oportunidades"**, com participação de autoridades e profissionais do setor¹².

⁴ Investissement Québec. "The Video Game Industry in Québec".

⁵ Korean Creative Content Agency. *Annual Report 2023*.

⁶ Business Finland. "Gaming Industry in Finland".

⁷ Presidência da República. *Lei 14.852/2024 - Marco Legal dos Jogos Eletrônicos*

⁸ Ministério da Cultura. *Lei Paulo Gustavo - Regulamentação e Aplicação*.

⁹ Gazeta Rural. "Setor de jogos participa pela primeira vez da 5ª Conferência de Ciência, Tecnologia e Inovação" (2024).

¹⁰ ACJOGOS-RJ. "O setor de games no jogo das eleições municipais do estado do RJ" (2024).

¹¹ ACJOGOS-RJ. "O setor de games no jogo das eleições municipais do estado do RJ" (2024).

¹² ACJOGOS-RJ. "O setor de games no jogo das eleições municipais do estado do RJ" (2024).



2. O Marco Legal dos Games

A sanção do **Marco Legal dos Jogos Eletrônicos** em 2024 representa um marco histórico para o setor no Brasil¹³. Principais pontos:

- **Reconhecimento Legal:** Estabelece os jogos eletrônicos como produtos culturais, tecnológicos e de inovação.
- **Incentivos Fiscais:** Permite a criação de políticas de incentivo em nível federal, estadual e municipal.
- **Fomento à Educação:** Incentiva o uso de jogos como ferramentas educacionais.
- **Reafirmação da transversalidade dos jogos** como elemento da ciência, tecnologia e inovação e da cultura, simultaneamente.
- **Atuação do estado brasileiro na formação de mão-de-obra pro setor**, indicando a necessidade de processos formativos para capacitar trabalhadores e empreendedores.
- **Apoio à Pesquisa e Desenvolvimento:** Estimula a inovação e a produção nacional de jogos.
- **Proteção às crianças e adolescentes**, tendo dedicado um capítulo inteiro da lei a criar condições de defesa do melhor interesse desse público, de maneira pioneira no mundo.

Este marco abre oportunidades para que municípios desenvolvam políticas alinhadas, potencializando os benefícios para a comunidade local.

3. Oportunidades para o Município

a. Desenvolvimento Econômico

Investir no setor de jogos eletrônicos pode impulsionar a economia local:

- **Atração de Empresas:** Criação de um ambiente favorável atrai empresas nacionais e internacionais.
- **Geração de Empregos:** O setor demanda profissionais qualificados, gerando empregos diretos e indiretos.
- **Inovação Tecnológica:** Estimula o desenvolvimento de novas tecnologias aplicáveis em diversas áreas.
- **Obtenção de divisas:** jogos são produtos globais, sendo vendidos em todo o mundo a partir de plataformas digitais e da distribuição física das mídias, trazendo moeda estrangeira pro balanço econômico local.
- **Fixação de mão-de-obra:** para além do desenvolvimento de empresas locais ou da atração de empresas internacionais para o território do município, é possível estabelecer

¹³ Presidência da República. *Lei 14.852/2024 - Marco Legal dos Jogos Eletrônicos*



políticas de atração dos profissionais que, trabalhando para qualquer lugar do mundo, podem fixar residência no município e movimentar a economia local.

Exemplo Internacional: Montreal, no Canadá, tornou-se um polo de games graças a incentivos governamentais, gerando mais de **11.000 empregos diretos** no setor¹⁴.

b. Trabalho, Emprego e Renda

- **Capacitação Profissional:** Programas de formação em desenvolvimento de jogos podem ser integrados às políticas municipais de emprego.

- **Inclusão Social:** O setor oferece oportunidades para jovens e profissionais de diferentes áreas, promovendo diversidade e inclusão.

Dados Nacionais: O número de estúdios de desenvolvimento no Brasil cresceu **169%** entre 2014 e 2022¹⁵.

c. Educação

- **Gamificação do Ensino:** Uso de jogos como ferramenta pedagógica aumenta o engajamento e facilita a aprendizagem.

- **Desenvolvimento de Habilidades:** Jogos promovem raciocínio lógico, resolução de problemas e trabalho em equipe.

Pesquisa: Estudos mostram que alunos que utilizam jogos educativos têm um aumento de até **20%** no desempenho escolar¹⁶.

d. Ciência, Tecnologia e Inovação

- **Pesquisa e Desenvolvimento:** Jogos impulsionam avanços em áreas como inteligência artificial, realidade virtual e aumentada.

- **Startups e Empreendedorismo:** Incentivar o setor fomenta o surgimento de startups e negócios inovadores.

Exemplo Local: O Rio de Janeiro desponta como protagonista no cenário de jogos eletrônicos, com um ecossistema vibrante de empresas e profissionais¹⁷.

¹⁴ Investissement Québec. "The Video Game Industry in Québec".

¹⁵ ABRAGAMES. *Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais 2022*.

¹⁶ Stanford Graduate School of Education. "The Impact of Gamification in Education" (2020)

¹⁷ O Globo. "Rio de Janeiro desponta como protagonista no cenário de jogos eletrônicos" (2024).



e. Conscientização

- **Campanhas Educativas:** Jogos podem abordar temas como meio ambiente, saúde e cidadania de forma lúdica e eficaz.
- **Segurança Digital:** Iniciativas utilizam jogos para promover uma internet segura, educando crianças e jovens sobre riscos online¹⁸.

f. Saúde

- **Reabilitação e Terapia:** Jogos são utilizados em tratamentos médicos, auxiliando na recuperação de pacientes.
- **Saúde Mental:** Atividades lúdicas contribuem para o bem-estar psicológico.

Estudo: Jogos foram eficazes em reduzir sintomas de depressão em jovens, segundo pesquisa publicada na revista "Computers in Human Behavior"¹⁹.

g. Esportes (eSports)

- **Competições e Eventos:** Organização de torneios atrai turismo e movimentação a economia local.
- **Formação de Atletas:** Incentivo ao eSports pode revelar talentos e promover inclusão.

Mercado Global: O setor de eSports movimentou mais de **US\$ 1 bilhão** em 2023, com audiência de **495 milhões** de pessoas²⁰.

4. Compromissos Propostos

Para aproveitar todo o potencial do setor de jogos eletrônicos, propomos os seguintes compromissos:

a. Editais de Fomento

¹⁸ Nexo Jornal. "O game da vez é promover a internet segura no Brasil" (2023).

¹⁹ Computers in Human Behavior. "Digital Games and Mental Health" (2022).

²⁰ Newzoo. *Global Esports Market Report 2023*.



Implementar editais específicos que apoiem diferentes etapas do desenvolvimento de jogos. Para municípios até 200 mil habitantes, propomos as seguintes linhas:

1. **GDD (Game Design Document):** Financiamento para a elaboração de documentos de design, fundamentais na concepção do jogo.
2. **Protótipos:** Apoio à criação de versões iniciais, essenciais para testes e melhorias.
3. **Comercialização / Go-to-Market:** Suporte na estratégia de lançamento e promoção do jogo.
4. **Missões de Negócios:** Incentivo à participação em feiras e eventos nacionais e internacionais, ampliando oportunidades de mercado.
5. **Fixação de Mão-de-Obra:** Programas de fixação de profissionais no território, complementando o salário pago pelo empregador ou gerando benefícios fiscais para quem trabalhe no setor e more na cidade.

Para aqueles com mais de 200 mil habitantes, propomos, além das acima:

1. **Produção:** Recursos para o desenvolvimento completo do jogo.
2. **Finalização:** Auxílio nas etapas finais, como polimento e testes de qualidade.
3. **Participação em feiras e eventos:** Criação da oportunidade de apresentação de estandes e espaços temáticos do território em eventos nacionais e internacionais para promoção da produção local.
4. **Pesquisa:** Fomento a estudos e inovações tecnológicas no setor.
5. **Transmídia:** Apoio a projetos que integrem jogos com outras mídias (cinema, literatura, música).

b. Compras Públicas

1. **Integração em Políticas Públicas:** Utilizar jogos como ferramentas em áreas como educação, saúde e segurança.
2. **Valorização de Desenvolvedores Locais:** Priorizar empresas e profissionais do município em processos de aquisição.

c. Leis de Incentivo

1. **Inclusão nos Incentivos Fiscais:** Inclusão nas leis de incentivo fiscal para as áreas reconhecidas no Marco Legal dos Games (lei federal 14852/24) como de atuação dos jogos eletrônicos, reconhecidamente cultura, ciência, tecnologia e inovação e esportes
2. **Criação de incentivos fiscais próprios:** Propor leis que ofereçam redução de impostos para empresas do setor, estimulando a instalação e permanência no município.



3. **Parcerias Público-Privadas:** Facilitar acordos que beneficiem tanto o setor público quanto privado, com especial interesse no uso do *sandbox* regulatório do Marco Legal das Startups e seu reconhecimento pelo Marco Legal dos Games.

d. Construção de Hubs Físicos

1. **Espaços Colaborativos:** Criar ou apoiar a criação de centros de inovação e desenvolvimento, oferecendo infraestrutura e recursos para profissionais e empresas.
2. **Incubadoras e Aceleradoras:** Apoiar startups e projetos emergentes no setor de jogos, a partir de parcerias realizadas com entidades públicas, privadas e do sistema S para promover a aceleração e incubação de estúdios de jogos.

e. Reconhecimento nos Conselhos Temáticos

1. **Participação Ativa:** Incluir ou propor a inclusão representantes do setor de jogos em conselhos como os de cultura, ciência e tecnologia, criança e adolescente, educação, desenvolvimento econômico, dentre outros cabíveis a partir do reconhecimento dos efeitos do Marco Legal dos Games (lei federal 14852/24).
2. **Colaboração na Elaboração de Políticas:** Garantir que as necessidades e potencialidades do setor sejam consideradas nas decisões municipais.

f. Promoção de Eventos

1. **Festivais e Mostras:** Apoiar e/ou realização de eventos que divulguem a produção local e atraiam público.
2. **Competições de eSports:** Apoiar e/ou promover a organização de torneios para promover o engajamento da comunidade.
3. **Workshops e Palestras:** Apoiar e/ou promover eventos de capacitação e troca de experiências entre profissionais.

g. Desenvolvimento de um Plano Municipal de Desenvolvimento do Setor de Jogos

1. **Planejamento Estratégico:** Elaborar, em conjunto com a sociedade civil e entidades do setor, um plano com metas e ações claras.
2. **Monitoramento e Avaliação:** Acompanhar os resultados e ajustar estratégias conforme necessário.



Conclusão

O setor de jogos eletrônicos representa uma oportunidade única para o desenvolvimento socioeconômico dos municípios. Ao investir neste setor, estaremos:

- **Gerando Empregos:** Oferecendo oportunidades para nossos jovens e profissionais.
- **Promovendo Inovação:** Estimulando a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico.
- **Fortalecendo a Cultura:** Valorizando a produção local e nossa identidade cultural.
- **Melhorando Serviços Públicos:** Integrando soluções inovadoras em áreas como educação e saúde.

Esperamos que esta carta-programa sirva como um guia para ações concretas em prol do desenvolvimento do setor de jogos eletrônicos em nosso município. Agradecemos sua atenção e estamos prontos para dialogar e construir juntos este futuro promissor.

A ACJOGOS-RJ coloca-se à disposição para colaborar na elaboração e implementação destas propostas, acreditando que, juntos, podemos construir um futuro melhor para nosso município.

Contamos com seu apoio e compromisso!

Atenciosamente,





Reconhecimento da Carta-Programa

Eu, _____,
na qualidade de pessoa candidata ao cargo de _____
no município de _____, confirmo ter
recebido a carta-programa em anexo, reconhecendo nela as
orientações necessárias ao desenvolvimento do setor produtivo de
jogos em meu município. Durante meu mandato, buscarei os meios de
tornar as orientações realidade, dentro das possibilidades do cargo que
ocupo e do território por onde estou candidato.

_____, _____ de setembro de 2024
