



## **JUSTIFICATIVA**

Ao se falar em empresas de serviços tecnológicos não se pode ignorar a vultuosa indústria de games e o surgimento de empresas iniciantes do setor, que necessitam de apoio público.

Em entrevista ao *podcast* “Primeiro Contato”, Henrique Sampaio, jornalista especializado em videogames, ex-editor da revista Mundo Estranho Games e fundador do site *Overloadr*, quando questionado se o mercado brasileiro de videogames sempre teria estado atrasado, em comparação com o resto do mundo, afirma (<https://gamarevista.uol.com.br/cultura/ler-ouvir-ver/historia-da-industria-de-jogos-de-computador-no-brasil/>):

“Sim. O atraso do Brasil no desenvolvimento dessa tecnologia se deu por conta da reserva de mercado estabelecida no final da década de 70. O planejamento ruim fez com que a tecnologia disponível no Brasil fosse limitada a máquinas antigas e nossa indústria teve que aprender a replicar os modelos que estavam sendo desenvolvidos lá fora, pois não tínhamos condições de criar um produto novo do zero. O processo de engenharia reversa, feito para replicar o produto estrangeiro, leva tempo e até você conseguir fabricar esses modelos em massa, uma nova geração tecnológica já foi lançada no exterior. Com isso, estávamos sempre uma geração atrasada.”

E em seguida, sobre o futuro da indústria afirma:

“Cada vez mais jogos pequenos e independentes, feitos por equipes pequenas, têm se destacado. Jogos bem autorais que não apenas conseguem superar questões tecnológicas, mas trazem consigo uma identidade muito própria. (...) Mas mesmo sem apoio e distantes dos principais polos produtores de jogos, nós conseguimos superar essas barreiras. O videogame brasileiro mostra cada vez mais diversidade e originalidade, aceitando as influências estrangeiras e construindo algo próprio, similar à antropofagia da semana de arte moderna.”



## **Câmara Municipal de São José dos Campos**

Rua Desembargador Francisco Murilo Pinto, 33  
Vila Santa Luzia – São José dos Campos – SP  
CEP 12.209-535 – Tel.: (12) 3925.6566  
Email: [camara@camarasjc.sp.gov.br](mailto:camara@camarasjc.sp.gov.br)

---

Em 2021, a indústria de games representou no Brasil um faturamento aproximado de US\$ 2,3 bilhões, com alta de 5% em relação ao ano anterior, posicionando o país líder na América Latina e no 12º lugar no ranking mundial. A média de faturamento tem superado, por exemplo, as indústrias do cinema, música e *stream*.

Neste cenário rentável e gerador de empregos, sendo o Brasil carente de polos tecnológicos, os incentivos promovidos pela Lei nº 10.424, de 30 de novembro De 2021 devem ser estendidos a indústria de games, motivo pelo qual requer que os Nobres Vereadores aprovem o presente Projeto de Lei.

Plenário “Mário Scholz”, 3 de maio de 2022.

**Ver. Fernando Petiti  
(MDB)**