

GAMÊ É
CULTURA

**OPORTUNIDADES
DE COOPERAÇÃO
INTERNACIONAL
PARA O
DESENVOLVIMENTO
SETORIAL**

Consultoria Especializada:
Pedro Santoro Zambon

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO

2026

PRESIDENTE DA REPÚBLICA LUIZ INÁCIO LULA DA SILVA
MINISTRA DA CULTURA MARGARETH MENEZES
SECRETÁRIO-EXECUTIVO MÁRCIO TAVARES DOS SANTOS
SECRETÁRIA DO AUDIOVISUAL JOELMA OLIVEIRA GONZAGA


DIRETORA DE FORMAÇÃO E INOVAÇÃO AUDIOVISUAL MILENA EVANGELISTA
COORDENADORA-GERAL DE FOMENTO E FORMAÇÃO ELLEN MEIRELES
COORDENADORA DE FORMAÇÃO AUDIOVISUAL ANA PAULA MELO SYLVESTRE
COORDENADORA DE FORMAÇÃO AUDIOVISUAL LUIZA VASCONCELOS BASILE

ELABORAÇÃO PEDRO SANTORO ZAMBON

OEI - ORGANIZAÇÃO DE ESTADOS IBERO-AMERICANOS

Mapeamento desenvolvido a partir de dados da pesquisa realizada no âmbito da parceria entre o Ministério da Cultura e a Organização de Estados Ibero-americanos por intermédio do Termo de Referência nº 11033 (Edital nº 423/2024), OEI/BRA/22/002 – Fortalecimento dos instrumentos das Políticas para o Setor Cultural.

ZAMBON, P.S. **GAME É CULTURA: OPORTUNIDADES DE COOPERAÇÃO INTERNACIONAL PARA O DESENVOLVIMENTO SETORIAL.**
MINISTÉRIO DA CULTURA: BRASIL, 2026.



*É PERMITIDA A
REPRODUÇÃO TOTAL
OU PARCIAL DESTA
RELATÓRIO, DESDE
QUE CITADA A FONTE.*

VENDA PROIBIDA.



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO PÁG 5

**Papel do MinC, SAV e Alinhamento com
Objetivos Estratégicos PÁG 7**

**Metodologias de ação para o
Ministério da Cultura PÁG 12**

- A. Troca de conhecimentos em políticas públicas, incluindo apoio mútuo para aperfeiçoar instrumentos de fomento à indústria de jogos PÁG 13
- B. Criação de grupos de trabalho para estudar áreas práticas de cooperação PÁG 13
- C. Discussão de acordos de coprodução entre os dois países para a área de games PÁG 14
- D. Parcerias em programas nacionais de incubação e aceleração PÁG 15
- E. Facilitação mútua de ações B2B e B2C para América Latina e Ásia/África/Europa por meio de redes compartilhadas PÁG 17
- F. Promoção cruzada de empresas brasileiras e locais para ampliar oportunidades de negócios PÁG 17
- G. Acordos para facilitar a localização de jogos entre o idioma do outro país e o português PÁG 18
- H. Programas de intercâmbio para desenvolvedores brasileiros e do outro país conhecerem e vivenciarem o ecossistema um do outro PÁG 19
- I. Estudo de instrumentos para eventuais mecanismos de cofinanciamento público PÁG 19
- J. Estudo para viabilidade da criação de fundos binacionais para cofinanciamento público PÁG 20

**Parcerias estratégicas na
Iberoamerica PÁG 24**

- A. México PÁG 24
- B. Portugal PÁG 27
- C. Espanha PÁG 29
- D. Potencial de cooperação na Ibero-América e em ecossistemas sul-americanos emergentes PÁG 32

**Parcerias estratégicas de
cooperação nos BRICS PÁG 35**

- A. África do Sul PÁG 35
- B. Índia PÁG 37
- C. Nigéria PÁG 41
- D. China PÁG 43

**Parcerias estratégicas com a
União Europeia PÁG 50**

**outras parcerias com alto
potencial econômico PÁG 56**

**Oportunidade de protagonismo
brasileiro por meio de um Observatório
Internacional para Políticas de Games
e Colaboração Cultural PÁG 58**

CONCLUSÃO PÁG 65



INTRODUÇÃO

Este relatório parte do reconhecimento dos jogos eletrônicos como um campo cultural pleno, dotado de valor simbólico, artístico, econômico e tecnológico, e como um dos vetores mais dinâmicos da cultura digital contemporânea. Ao articular narrativa, estética, interatividade e inovação tecnológica, os games consolidaram-se como linguagem expressiva própria e como segmento estratégico da economia criativa, estruturando cadeias produtivas complexas, gerando emprego qualificado e influenciando de forma crescente os modos de produção, circulação e consumo cultural em ambientes digitais. No Brasil, esse processo ocorreu de maneira assimétrica, com forte expansão do mercado consumidor, mas com menor grau de institucionalização das políticas públicas voltadas ao fortalecimento do setor produtivo e à sua integração consistente à política cultural e audiovisual.

A recriação do Ministério da Cultura e a aprovação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos inauguram um novo ciclo para a política pública de games no país, ao estabelecer um enquadramento normativo que reconhece os jogos



eletrônicos como obras audiovisuais interativas e cria bases mais estáveis para o fomento, a regulação e a articulação institucional do setor. Esse avanço jurídico e político amplia as possibilidades de atuação do Estado, mas também impõe o desafio de transformar o novo marco legal em instrumentos efetivos de desenvolvimento, capazes de qualificar o ecossistema nacional, reduzir fragilidades estruturais e ampliar a inserção internacional da produção brasileira de jogos.

Nesse contexto, o relatório tem como objetivo mapear e analisar oportunidades de cooperação internacional voltadas ao desenvolvimento do setor de games no Brasil, entendendo a internacionalização como dimensão estratégica da política cultural. Mais do que uma agenda restrita à exportação, a cooperação internacional é tratada como ferramenta para a troca de conhecimentos em políticas públicas, o aperfeiçoamento de mecanismos de fomento, a formação e a capacitação de profissionais, a promoção de coproduções e a atração de investimentos. A articulação com experiências internacionais é abordada como meio para acelerar processos de aprendizado institucional, alinhar o país a boas práticas globais e fortalecer redes produtivas e criativas.

O texto dialoga diretamente com os objetivos estratégicos do Ministério da Cultura, com as diretrizes da Secretaria do Audiovisual e com a política de inserção internacional da cultura brasileira, articulando a agenda de games a temas como diversidade, inclusão, inovação e sustentabilidade. A partir da análise de diferentes territórios e ecossistemas, o relatório identifica parceiros prioritários, instrumentos potenciais e arranjos de cooperação capazes de gerar impactos estruturantes para o setor, tanto do ponto de vista simbólico quanto econômico.

Ao integrar política cultural, desenvolvimento setorial e cooperação internacional, o relatório busca contribuir para a consolidação dos jogos eletrônicos como componente estruturante da política cultural brasileira, oferecendo subsídios para a construção de uma política de Estado para games, menos sujeita a discontinuidades e mais alinhada às transformações da cultura digital e da economia criativa no século XXI.





PAPEL DO MINC, SAV E ALINHAMENTO COM OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

O Ministério da Cultura (MinC) desempenha, desde 2004, papel central na formulação e implementação de políticas públicas para o setor de jogos eletrônicos no Brasil, em especial pela atuação da Secretaria do Audiovisual (SAV) na interface entre cultura digital, audiovisual e novas mídias. O rebaixamento institucional do MinC à Secretaria Especial e a redução de seu escopo de atuação entre 2019 e 2022 produziram um afastamento dessa agenda em um período crítico de expansão do mercado de games. A recriação do Ministério em 2023 recolocou o tema no centro das políticas culturais, com ênfase em políticas de Estado, menos sujeitas a discontinuidades em transições de governo.



Nesse contexto, a atuação da atual gestão do MinC, em articulação com o Legislativo, foi decisiva para a aprovação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024), que altera as Leis nº 8.313/1991, nº 8.685/1993 e nº 9.279/1996. A lei consolida o enquadramento dos jogos eletrônicos como obra audiovisual, definindo-os como obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir das ações e interações do jogador com a interface. Esse enquadramento normativo é decisivo para fins de financiamento nos termos do art. 18 da Lei de Incentivo à Cultura (Lei Rouanet) e para a integração dos games à política audiovisual conduzida pela SAV.

A presente consultoria apoia o MinC e a SAV na qualificação desse novo contexto regulatório, por meio do mapeamento e da operacionalização de parcerias internacionais para o desenvolvimento do mercado de games no Brasil e do fortalecimento das políticas de internacionalização e intercâmbio de jogos brasileiros. O trabalho se ancora no Mapa Estratégico do Ministério da Cultura (2023–2026), cujos objetivos estratégicos estão sintetizados na Figura 01, e busca conectar diretamente o setor de games a esses objetivos.

| OBJETIVOS ESTRATÉGICOS | | | |
|------------------------|---|--|--|
| FINALÍSTICOS | <p>1 Consolidar o Sistema Nacional de Cultura, com a ativação da presença das políticas culturais nos municípios e estados</p> | <p>4 Ampliar o exercício dos direitos culturais e democratizar o acesso à produção e fruição da ação cultural</p> | <p>8 Promover política de conhecimento e formação em arte e cultura</p> |
| | <p>2 Reconhecer, valorizar e promover a diversidade das expressões culturais e artísticas dos diferentes territórios brasileiros</p> | <p>5 Aprimorar, qualificar e articular as políticas e os mecanismos de fomento nacionalmente</p> | <p>9 Fortalecer as redes produtivas e as redes de cultura e das artes, potencializar a geração de trabalho, emprego e renda, ampliando a participação da cultura no PIB e no desenvolvimento nacional</p> |
| | <p>3 Ampliar a Infraestrutura Cultural (equipamentos, espaços e serviços) nos territórios</p> | <p>6 Preservar e difundir memórias e patrimônios culturais brasileiros</p> <p>7 Reposicionar a cultura brasileira no cenário internacional</p> | <p>10 Promover a apropriação social das tecnologias e ambientes digitais para impulsionar a cultura digital e suas possibilidades de expressão, produção, difusão e fruição</p> |

TRANSVERSALIDADES DE GÊNERO, RAÇA E ACESSIBILIDADE NA POLÍTICA CULTURAL



De forma específica, as ações propostas dialogam principalmente com os seguintes objetivos estratégicos finalísticos:

OBJETIVO 3 AMPLIAR A INFRAESTRUTURA CULTURAL: ao identificar e articular cooperações internacionais que possam viabilizar recursos, programas e equipamentos voltados a laboratórios, hubs e espaços de criação para estúdios e criadores de games brasileiros.

OBJETIVO 5 APRIMORAR, QUALIFICAR E ARTICULAR AS POLÍTICAS E OS MECANISMOS DE FOMENTO NACIONALMENTE: ao reunir benchmarks internacionais de fundos, editais e instrumentos de apoio a games, oferecendo referências concretas para aperfeiçoamento dos mecanismos nacionais, em especial aqueles sob responsabilidade da SAV.

OBJETIVO 7 REPOSICIONAR A CULTURA BRASILEIRA NO CENÁRIO INTERNACIONAL: ao estruturar uma agenda de cooperação e presença em eventos, mercados e redes globais de games que ampliem a visibilidade das produções brasileiras.

OBJETIVO 8 PROMOVER POLÍTICA DE CONHECIMENTO E FORMAÇÃO EM ARTE E CULTURA: ao mapear e propor parcerias internacionais para capacitação técnica, intercâmbios e formação continuada de criadores de jogos, em articulação com instituições estrangeiras e organismos multilaterais.

OBJETIVO 9 FORTALECER AS REDES PRODUTIVAS E CRIATIVAS DA CULTURA E DAS ARTES: ao explorar acordos e instrumentos que ampliem a geração de trabalho, emprego e renda na cadeia produtiva de games, inclusive por meio de atração de investimentos internacionais para propriedades intelectuais brasileiras.

OBJETIVO 10 PROMOVER A APROPRIAÇÃO SOCIAL DAS TECNOLOGIAS E AMBIENTES DIGITAIS: ao tratar os games como porta de entrada estratégica para a cultura digital, fomentando projetos, programas e parcerias que



ampliem as possibilidades de expressão, produção, difusão e fruição em ambientes digitais.

A condução da consultoria também observa as transversalidades de gênero, raça e acessibilidade na política cultural, buscando identificar, sempre que possível, instrumentos e parcerias que ampliem a participação de grupos historicamente sub-representados na cadeia produtiva de games.



FIGURA 02 - EIXOS ESTRATÉGICOS DE ATUAÇÃO DA ASSESSORIA ESPECIAL DE ASSUNTOS INTERNACIONAIS (2024-2026). FONTE: MINC.

No plano internacional, as ações aqui propostas são desenvolvidas em sinergia com a Assessoria Especial de Assuntos Internacionais (AEAI) do MinC, cujos eixos estratégicos de atuação (Figura 02) organizam a inserção externa da política cultural brasileira. À luz do escopo desta consultoria, o foco principal recai sobre o **Eixo 3 – Mercado e Negócios**, ao explorar a capacidade do setor de games de ampliar o potencial econômico da cultura brasileira, e sobre o **Eixo 4 – Reforço das capacidades institucionais**, ao oferecer referências e benchmarks para a regulamentação do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos e para o desenho de instrumentos de fomento e cooperação.

De forma complementar, a consultoria contribui para o **Eixo 1 – Presença do Brasil em foros internacionais**, ao aproximar o país de redes, eventos e organismos globais de games; para o **Eixo 2 – Promoção da cultura brasileira no exterior**, ao incentivar cooperações voltadas à circulação de conteúdos de games brasileiros em outros territórios; e para o **Eixo 5 – Valorização e promoção da cultura afrodiaspórica**, ao abrir espaço para parcerias com ecossistemas emergentes — especialmente na África — que dialogam com narrativas afrodiaspóricas presentes em produções brasileiras.



A priorização de territórios e interlocutores internacionais, reflete esse alinhamento estratégico. A **Ibero-América** é tratada como eixo prioritário, em razão das sinergias com o Programa Ibermedia, da proximidade cultural e das oportunidades de cooperação com países como Espanha, Portugal e México. Em paralelo, são consideradas as **potências globais no setor de games** (União Europeia, França, Finlândia, membros da Game Public Funds Network, Canadá, Japão e China), com foco em fundos públicos, modelos de regulação e oportunidades de coprodução. Por fim, são incorporados **ecossistemas emergentes** (África do Sul, Nigéria, Índia), com destaque para a cooperação Sul-Sul e para o potencial de parcerias em torno de narrativas afrodiáspóricas e mercados em expansão.

Dessa forma, o papel do MinC e da SAV, no contexto desta consultoria, é reposicionar a política de games como componente estruturante da política cultural brasileira, articulando objetivos estratégicos internos, novos marcos regulatórios e uma agenda consistente de cooperação internacional voltada à consolidação do setor.





METODOLOGIAS DE AÇÃO PARA O MINISTÉRIO DA CULTURA

Neste capítulo vamos listar 10 ações práticas para ser implementada pelo Ministério da Cultura no âmbito das parceiras de cooperação internacional para a indústria de games viabilizadas pelo Marco Legal de Games. São elas: (a) troca de conhecimento em políticas públicas; (b) criação de grupos de trabalho para cooperação; (c) discussão de acordos de coprodução; (d) parceria entre programas de incubação e aceleração; (e) facilitação mútua de ações B2B; (f) promoção cruzada de empresas; (g) acordos de localização; (h) programas de intercâmbio; (i) estudo de mecanismos de cofinanciamento; e (j) criação de fundos binacionais. O capítulo se encerra com a metodologia de identificação de oportunidades e potencialidades identificadas, incluindo como foi construído o mapa de investimento e retorno que proponha uma priorização das ações.



A. TROCA DE CONHECIMENTOS EM POLÍTICAS PÚBLICAS, INCLUINDO APOIO MÚTUO PARA APERFEIÇOAR INSTRUMENTOS DE FOMENTO À INDÚSTRIA DE JOGOS

A previsão de troca estruturada de conhecimentos em políticas públicas tem como objetivo criar um canal permanente de aprendizado mútuo entre os dois países, com foco específico na indústria de jogos eletrônicos. Esse eixo permite comparar marcos regulatórios, instrumentos de fomento, mecanismos de governança e modelos de monitoramento e avaliação já em uso, identificando boas práticas, lacunas e oportunidades de adaptação. Em vez de cada país avançar de forma isolada, o dispositivo pactua um processo de "benchmarking cooperativo", no qual experiências bem-sucedidas são sistematizadas, traduzidas para a realidade local e testadas em escala piloto.

Ao incluir explicitamente o "apoio mútuo para aperfeiçoar instrumentos de fomento", o item desloca a cooperação do plano apenas discursivo para o plano operacional. Isso abre espaço para ações como: revisão conjunta de editais e linhas de apoio, desenvolvimento de instrumentos híbridos (subsídios, fundos reembolsáveis, mecanismos de matching funds, incentivos fiscais direcionados), além de cooperações técnicas em desenho de chamadas públicas e critérios de seleção. Esse tipo de colaboração tende a reduzir assimetrias de informação, evitar a repetição de erros já identificados em outros contextos e acelerar a maturação das políticas nacionais para games, alinhando-as às demandas contemporâneas do setor (internacionalização, diversidade de modelos de negócio, inovação tecnológica e cultural).

B. CRIAÇÃO DE GRUPOS DE TRABALHO PARA ESTUDAR ÁREAS PRÁTICAS DE COOPERAÇÃO

A criação de grupos de trabalho (GT) binacionais funciona como o principal mecanismo de governança dos Memorandos de Entendimento, evitando que o acordo permaneça apenas em declarações de intenção. Ao



estabelecer um GT com composição definida, mandato claro e cronograma mínimo de reuniões, o MOU cria uma instância responsável por transformar diretrizes gerais em planos de ação concretos, negociados e acompanhados ao longo do tempo.

Esse grupo de trabalho é o espaço técnico-político onde se identificam e priorizam as áreas práticas de cooperação (por exemplo: formação, coprodução, internacionalização, pesquisa aplicada, incubação e aceleração, políticas de diversidade e inclusão). Também é o locus para mapeamento de gargalos normativos, identificação de possíveis fontes de financiamento e desenho de projetos conjuntos. Além disso, o GT facilita a articulação interministerial e interinstitucional em cada país, conectando cultura, economia, comércio exterior, ciência e tecnologia, educação e agências de fomento. Em termos práticos, o dispositivo funciona como um "motor executivo" do MOU, reduzindo o risco de dispersão, garantindo continuidade institucional e permitindo ajustes periódicos conforme a evolução do contexto regulatório e de mercado.

C. DISCUSSÃO DE ACORDOS DE COPRODUÇÃO ENTRE OS DOIS PAÍSES PARA A ÁREA DE GAMES

A inclusão explícita da discussão de acordos de coprodução em games aproxima a indústria de jogos das lógicas já consolidadas em outros segmentos do audiovisual. Esse item sinaliza que os jogos eletrônicos são reconhecidos como bens culturais e criativos aptos a se beneficiarem de mecanismos de coprodução internacional, com potencial para compartilhamento de riscos financeiros, acesso a múltiplos mercados e circulação ampliada de propriedade intelectual. Ao prever esse debate em âmbito governamental, o MOU abre caminho para, no médio prazo, a presença de instrumentos formais de coprodução que possam reconhecer projetos de games como "obras nacionais" em ambos os territórios, permitindo acesso a fundos, incentivos e benefícios regulatórios dos dois lados.



Na prática, esse eixo de cooperação pode resultar em: definição de critérios de nacionalidade de obra para games, regras de divisão de direitos e receitas entre coprodutores, mecanismos de validação de gastos em cada país e modelos de submissão conjunta a fundos públicos ou programas de exportação. Além de fortalecer os estúdios que já operam em mercado internacional, a agenda de coprodução pode atuar como indutora de parcerias entre empresas de diferentes portes, aproximando ecossistemas de desenvolvimento, serviços auxiliares (localização, QA, publishing, middleware) e instituições de ensino e pesquisa. Trata-se de um eixo que combina dimensão simbólica (criação conjunta), econômica (compartilhamento de riscos e receitas) e estratégica (posicionamento dos países como polos de coprodução no cenário global de games).

É importante salientar que os processos de coprodução na indústria de games operam de formas distintas daquelas realizadas em outros segmentos do audiovisual. Com a produção de jogos sendo naturalmente desterritorializada, é comum o processo de codesenvolvimento, com criadores e núcleos de produção de diversas partes do mundo compartilhando as responsabilidades na criação de um produto original. Nesse processo, esses instrumentos devem ser pensados e atualizados para se adaptarem à realidade da indústria de games, considerando, ainda, o processo de distribuição internacional dessas obras e a partilha dos direitos de exploração comercial dessas propriedades intelectuais.

D. PARCERIAS EM PROGRAMAS NACIONAIS DE INCUBAÇÃO E ACELERAÇÃO

As parcerias em programas nacionais de incubação e aceleração voltados à indústria de games operam como um dos mecanismos mais diretos de impacto sobre a base produtiva. Ao articular programas já existentes em cada país, o MOU cria condições para esquemas de "*soft-landing*" para estúdios e empreendedores, residências cruzadas, turmas binacionais, chamadas



conjuntas e intercâmbio de metodologias de formação e acompanhamento de empresas. Isso contribui para aumentar a taxa de sobrevivência dos estúdios, qualificar sua gestão e profissionalizar o acesso a financiamento, mercados internacionais e redes de mentores.

Do ponto de vista de política pública, a cooperação entre programas de incubação e aceleração permite testar modelos inovadores de apoio, como turmas focadas em coprodução internacional, trilhas específicas para jogos com impacto cultural e social, ou módulos compartilhados sobre propriedade intelectual, modelos de negócio e negociação com *publishers*. Também fortalece a formação de uma rede internacional de hubs de games, na qual o Brasil se posiciona como ator relevante, especialmente no contexto do Sul Global. Em síntese, esse item do MOU traduz a agenda de cooperação em ações diretamente perceptíveis pela ponta do ecossistema – os desenvolvedores –, articulando esforços de formação, inovação e internacionalização com a estratégia mais ampla de desenvolvimento do setor de jogos em ambos os países.

O aspecto fundamental deste item está no entendimento de que a política cultural não deve se limitar ao fomento à produção, mas operar de forma mais eficiente, aliando o apoio à criação de produções originais ao processo de capacitação de talentos criativos, sobretudo nas dimensões comerciais e econômicas, que podem conferir sustentabilidade e viabilidade ao produto desenvolvido. Este aspecto também é fundamental para enfrentar o gargalo da distribuição – tão importante quanto viabilizar a existência de um produto cultural, é fazê-lo chegar ao público. Em uma indústria cuja distribuição e consumo são operados por meio de plataformas internacionais, esse processo de capacitação é essencial para que os produtos criados por meio de recursos incentivados encontrem o público disposto a jogá-los.



E. FACILITAÇÃO MÚTUA DE AÇÕES B2B E B2C PARA AMÉRICA LATINA E ÁSIA/ÁFRICA/ EUROPA POR MEIO DE REDES COMPARTILHADAS

A facilitação mútua de ações B2B e B2C estabelece que os países usem suas redes institucionais, empresariais e diplomáticas para abrir canais concretos de negócios para empresas de games, tanto entre si quanto em terceiros mercados (América Latina, Ásia, África, Europa). Na prática, isso significa articular participação coordenada em feiras, rodadas de negócio, missões comerciais, eventos setoriais e ações de matchmaking, com prioridades claras para a indústria de jogos. O foco é reduzir custos de prospecção, ampliar o alcance internacional dos estúdios e conectar empresas a parceiros estratégicos (*publishers*, investidores, prestadores de serviço, plataformas).

Do ponto de vista de política pública, esse item organiza o que muitas vezes é feito de forma pontual e fragmentada em um eixo estruturado de internacionalização. O MOU funciona como base para que agências de promoção comercial, órgãos culturais e entidades setoriais atuem de maneira coordenada: compartilhando bases de contatos, alinhando agendas de eventos prioritários, desenvolvendo materiais conjuntos e criando métricas de acompanhamento (número de reuniões realizadas, negócios gerados, contratos assinados). A lógica é transformar redes já existentes em infraestrutura estável de acesso a mercados para os estúdios de ambos os países.

F. PROMOÇÃO CRUZADA DE EMPRESAS BRASILEIRAS E LOCAIS PARA AMPLIAR OPORTUNIDADES DE NEGÓCIOS

A promoção cruzada de empresas implica que cada país se compromete a dar visibilidade às empresas do outro em suas iniciativas oficiais e para-oficiais ligadas à indústria de jogos, como com a inclusão de empresas parceiras em catálogos setoriais, vitrines digitais, delegações oficiais, showcases culturais e ações de comunicação em eventos estratégicos. O objetivo é



gerar oportunidades de negócios ao inserir estúdios estrangeiros em circuitos aos quais, sozinhos, dificilmente teriam acesso.

Esse dispositivo também favorece a construção de confiança entre ecossistemas. Ao reconhecer oficialmente empresas do outro país como parceiras qualificadas, o MOU contribui para reduzir barreiras de entrada percebidas por *publishers*, investidores e plataformas, e estimula a formação de consórcios, coproduções e acordos de prestação de serviços. Em termos de política pública, a promoção cruzada consolida uma agenda de “visibilidade compartilhada”, em que as ações de promoção internacional deixam de ser estritamente nacionais e passam a explorar complementaridades entre perfis de produção, tamanhos de estúdio, linguagens estéticas e modelos de negócio.

G. ACORDOS PARA FACILITAR A LOCALIZAÇÃO DE JOGOS ENTRE O IDIOMA DO OUTRO PAÍS E O PORTUGUÊS

A previsão de acordos para facilitar a localização de jogos entre a língua do outro país e o português enfrenta diretamente uma barreira estrutural à circulação de conteúdo: o idioma. O item estabelece que os governos e as instituições envolvidas buscarão mecanismos para reduzir custos, prazos e entraves burocráticos na localização de jogos, seja por meio de programas específicos, redes de prestadores de serviço, parcerias com universidades ou incentivos em editais.

Do ponto de vista operacional, essa cooperação pode resultar em linhas de apoio dedicadas à localização, bancos de talentos com tradutores e revisores especializados em games, programas-piloto de localização conjunta e acordos com plataformas para destacar games localizados. A medida impacta diretamente a capacidade de cada país de acessar o mercado do outro com maior profundidade, não apenas como exportador, mas também como adaptador de conteúdos às realidades locais. Em termos de política cultural, reforça a dimensão de diversidade linguística e acesso ampliado a bens culturais digitais.



H. PROGRAMAS DE INTERCÂMBIO PARA DESENVOLVEDORES BRASILEIROS E DO OUTRO PAÍS CONHECEREM E VIVENCIAREM O ECOSISTEMA UM DO OUTRO

Os programas de intercâmbio para desenvolvedores estruturam a circulação de pessoas como dispositivo central de cooperação. Em vez de apenas trocar informações à distância, o MOU prevê que profissionais, estudantes e empreendedores possam passar períodos em incubadoras, laboratórios, estúdios ou instituições parceiras no outro país, com objetivos claros de aprendizado, *networking* e desenvolvimento de projetos.

Esse tipo de programa aprofunda a compreensão mútua sobre formas de trabalho, estruturas de financiamento, relações com plataformas e práticas de produção. Na prática, tende a gerar redes duradouras de colaboração, coproduções espontâneas, parcerias empresariais e até empreendimentos binacionais. Para as políticas públicas, os intercâmbios funcionam como mecanismos de formação de capacidades (*capacity building*), voltados não apenas a competências técnicas, mas também à gestão, negócios, internacionalização e compreensão de marcos regulatórios. Isso fortalece especialmente pequenos e médios estúdios, que passam a operar com referências e contatos internacionais mais robustos.

I. ESTUDO DE INSTRUMENTOS PARA EVENTUAIS MECANISMOS DE COFINANCIAMENTO PÚBLICO

O estudo de instrumentos para mecanismos de cofinanciamento público é um passo necessário antes de qualquer compromisso financeiro direto entre os países. Esse item estabelece que as partes irão mapear, de forma sistemática, quais modelos de cofinanciamento são juridicamente viáveis, fiscalmente sustentáveis e operacionalmente exequíveis em cada contexto. Isso inclui analisar fundos existentes, regras de execução orçamentária,



limitações legais para uso de recursos em projetos internacionais e experiências prévias em outros setores (como cinema, TV ou cooperação cultural).

Esse estudo permite identificar se é mais adequado trabalhar com chamadas conjuntas, editais espelho, match funding, linhas coordenadas em fundos distintos ou outros arranjos híbridos. A previsão em MOU dá base política para que equipes técnicas aprofundem essa análise com segurança institucional, envolvendo ministérios, agências de fomento e órgãos de controle. O resultado esperado é um diagnóstico claro sobre o que pode ou não ser feito em termos de cofinanciamento, evitando soluções improvisadas e aumentando a chance de que futuros mecanismos sejam estáveis e escaláveis.

J. ESTUDO PARA VIABILIDADE DA CRIAÇÃO DE FUNDOS BINACIONAIS PARA COFINANCIAMENTO PÚBLICO

A menção específica à viabilidade de criação de fundos binacionais coloca a cooperação em um patamar mais ambicioso. Aqui, o objetivo é avaliar se faz sentido – e se é possível – estruturar um fundo comum, alimentado por recursos de ambos os países, destinado a apoiar projetos de games de interesse mútuo (coproduções, projetos de inovação, formação avançada, pesquisa e desenvolvimento, entre outros).

Esse tipo de instrumento exige alto grau de coordenação jurídica, financeira e política. Por isso, o MOU não assume sua criação imediata, mas compromete as partes a estudar seriamente o tema, considerando modelos de governança, critérios de seleção, formas de aporte, mecanismos de prestação de contas e sustentabilidade de longo prazo. Se bem desenhado, um fundo binacional pode se tornar um instrumento estratégico para posicionar os dois países como polos de referência em cooperação internacional em games, com capacidade de atrair também recursos de terceiros (organismos multilaterais, fundos regionais, parceiros privados), ampliando o impacto das políticas culturais e industriais para o setor.



METODOLOGIA DE IDENTIFICAÇÃO DE OPORTUNIDADES E POTENCIALIDADES

O critério da priorização estratégica de territórios foi definido em uma série de reuniões introdutórias no primeiro mês de contrato⁰¹, iniciando um diálogo para compreender as prioridades delimitadas pelo Ministério da Cultura em um aspecto mais amplo, seguida de consultas com representantes da Associação Brasileira de Desenvolvedores de Games (Abragames) e de outras quatro associações regionais (Rio de Janeiro, São Paulo, Rio Grande do Sul e Distrito Federal).

A Ibero-América emerge como território prioritário na estratégia do Ministério da Cultura com o contexto das cooperações do Programa Ibermedia abrindo espaço para expansão de parcerias no caso do setor de games. Os territórios prioritários neste campo buscam a diversidade de maturidades no ecossistema produtivo do setor de games, com foco nos polos com maior potencial de cooperação, seja pela presença de missões na Gamescom Latam, pela participação de seus governos como membros do programa Ibermedia, Ibervideojogos⁰² e/ou a existência de políticas públicas específicas para o setor de jogos. Neste momento, o destaque está para Espanha, Portugal e México. A Espanha é o principal polo produtivo de games da Ibero-América, com um histórico consolidado de políticas públicas para games em nível regional e nacional. Há um contexto de aproximação entre Brasil e Portugal para acordos de cooperação formais entre a Abragames e a Associação Portuguesa de Produtores de Videojogos (APVP). México e Brasil compartilham a posição de maiores mercados consumidores de games da América Latina, e o país tem estabelecido um novo ciclo de articulação por políticas públicas setoriais.

Na segunda categoria o foco está nas cooperações no Sul Global e nos BRICS. O primeiro destaque é a exploração de parcerias com a crescente indústria

01 Entre Março e Abril de 2025.

02 <https://segib.org/pt/pipa-bueno/ibervideojogos-iberjogos-eletronicos/>



de games da África, em especial nas possibilidades de cooperação Sul-Sul e das sinergias simbólicas e culturais com muitos estúdios de games brasileiros que exploram narrativas afrodiaspóricas. A África do Sul e a Nigéria são líderes do setor no continente, inclusive na formulação de políticas públicas setoriais. A Índia, outro potente mercado consumidor com um emergente ecossistema produtivo, demonstrou interesse em parcerias com a indústria brasileira de games em eventos recentes. Com um novo ciclo de políticas públicas para o setor sendo estabelecido na Índia, o contexto é favorável para aproximar os países. A China, por fim, se posiciona como uma potência emergente sub explorada pelo setor produtivo brasileiro. Com o maior mercado consumidor de games do mundo e barreiras regulatórias para entrada de produtos estrangeiros no país, o potencial de parcerias no contexto geopolítico atual pode atrair boas vantagens competitivas para o empresariado brasileiro ante a estúdios de jogos sediados em países com maior dificuldade de interlocução comercial e cultural com a China. Nesse sentido, o Ano Cultural Brasil-China em 2026 se torna uma grande oportunidade para o Brasil.

A segunda categoria do eixo de priorização de territórios observa os potenciais de cooperação com potências globais na indústria de desenvolvimento de games. O primeiro foco se posiciona na União Européia, sobretudo diante da ampliação dos processos de integração produtiva dos continentes diante do acordo internacional com o Mercosul, e a preexistência de acordos de cooperação na área audiovisual com França, principal território para cooperação no continente além de Portugal e Espanha, inseridos no contexto ibero-americano. Em seguida, será explorada a relação com a Finlândia, país com grande relevância para o setor de games, e que já conta com processos de exploração de parcerias internacionais com a indústria do Brasil, evidenciadas por uma missão internacional de empresas e agentes públicos e privados da indústria de games brasileira em Helsinque, em 2023. Na União Europeia, também serão exploradas as parcerias com países-parte do Games Public Fund Network⁰³, rede de agências europeias de fomento público para games, majoritariamente ligadas ao setor audiovisual. Nesta

03 Disponível em: <https://game-pf.net/>



rede destaca-se a presença da Bélgica, que já demonstrou interesse em parcerias locais com representantes da indústria e agentes governamentais em missões de prospecção de parcerias no Brasil, em 2024. Na América do Norte, será explorada a parceria com o Canadá, ecossistema que surgiu de forma recorrente como foco de interesse do empresariado brasileiro. É notável o fato de muitos criadores de jogos brasileiros e empresários locais terem migrado para o Canadá nos últimos anos. A presença forte de políticas para games no contexto do Canada Media Fund⁰⁴ é um fator de relevância a ser investigado. Na Ásia, o foco será no Japão, indústria que atrai o interesse do empresariado brasileiro. A relação com o país asiático é marcada pela preexistência de contratos comerciais entre empresas brasileiras e japonesas, e recentes movimentos de agentes japoneses em explorar a conexão cultural entre os países como motriz para vantagens competitivas da inserção mútua de propriedades intelectuais nos territórios. Outro destaque é a Coreia do Sul, com redes de cooperação já estabelecidas com o governo brasileiro para a área cultural.

04 Disponível em: <https://cmf-fmc.ca/>





PARCERIAS ESTRATÉGICAS NA IBEROAMERICA

A. MÉXICO

O México configura-se como parceiro prioritário por combinar escala de mercado consumidor e ecossistema produtor em consolidação. Segundo dados recentes da Newzoo, o país figura entre os dez maiores mercados de games do mundo, com receita estimada em US\$2,7 bi em 2025, mesma ordem de grandeza do Brasil.⁰⁵ Estudos sobre o mercado latino-americano indicam que o México é o segundo maior mercado de videogames da região, atrás apenas do Brasil, respondendo por cerca de 20–22% da receita regional em

05 <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>



2024.⁰⁶ Isso reforça o caráter estratégico de uma articulação bilateral focada em jogos eletrônicos.

Do ponto de vista estrutural, o relatório "Mexico Gaming Market" da IMARC Group aponta que o mercado mexicano de games atingiu US\$2,7 bi em 2024 e deve chegar a US\$4,2 bi em 2033, com taxa média de crescimento anual (CAGR) de 4,56% entre 2025 e 2033.⁰⁷ O crescimento é impulsionado pela alta penetração de internet (mais de 80% da população), uso massivo de smartphones, expansão de plataformas online, popularização de esportes eletrônicos e aumento de investimentos de empresas internacionais no país. O relatório destaca ainda a relevância do *mobile gaming* e dos jogos sociais, o avanço de modelos baseados em microtransações e publicidade, além da existência de um público jovem, tecnicamente familiarizado e com forte engajamento em experiências competitivas online.

Em 2025, o país deu um passo importante na dimensão de política pública e ambiente regulatório, com a criação de vantagens fiscais específicas para a exportação de videogames. A partir de articulação da Game Devs México (GDMEX) com a Secretaria de Economia, a exportação de jogos desenvolvidos por estúdios mexicanos passou a ser enquadrada com alíquota de 0% de IVA, permitindo que as empresas solicitem a devolução do IVA pago em insumos e serviços relacionados ao desenvolvimento dos jogos destinados a mercados externos.⁰⁸ O anúncio, realizado durante a GAMACON 2025, foi apresentado como uma medida para ampliar a competitividade internacional, fortalecer a formalização das empresas e atrair novos investimentos para o setor LevelUp. Esse ajuste fiscal aproxima o México de modelos adotados em países que utilizam incentivos tributários para consolidar uma indústria de jogos voltada à exportação.

06 <https://www.sailerpartners.com/mexico-tiktoks-first-shot-in-latin-america/>

07 <https://www.imarcgroup.com/mexico-gaming-market>

08 <https://www.levelup.com/noticia/la-exportacion-de-videojuegos-tendra-ventajas-fiscales-en-mexico-gdmex-y-la-secretaria-de-economia-trabajaron-en-conjunto-para-beneficiar-a-la-industria-de-nuestro-pais/>



Sob a ótica brasileira, a parceria com o México combina mercado consumidor de grande porte com um ecossistema produtor emergente em fase de organização institucional. A atuação da GDMEX, liderada por seu presidente Hugo Abel Castro Duarte, reforça a agenda de posicionar o país e a América Latina como bloco relevante na indústria global de jogos, com forte ênfase em cooperação regional. A presença da GDMEX e de representação consular do México na Gamescom Latam 2025, em São Paulo, foi utilizada como janela de aproximação, com foco em explorar sinergias entre políticas públicas, instrumentos de apoio e oportunidades de negócios bilaterais em games.

À luz dos critérios definidos, o diagnóstico para o México é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA – ALTA:** há atores organizados e mobilizados (GDMEX, Ministério da Economia do México, representação consular e atores da indústria brasileira), com agenda de cooperação já explicitada em encontros recentes. A proximidade cultural e institucional na América Latina, bem como a afinidade em pautas como economia criativa e integração regional, reduzem barreiras de comunicação e facilitam a construção de instrumentos formais (MoUs, programas conjuntos etc.).
- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO – ALTO:** o México é parceiro-chave para qualquer estratégia de articulação latino-americana e ibero-americana em jogos, tanto pela sua relevância de mercado quanto pela posição geopolítica entre América Latina e América do Norte. A agenda da GDMEX, centrada na projeção regional de Latinoamérica como bloco para a indústria internacional, converge com o interesse brasileiro de estruturar uma frente latino-americana de políticas para games e de cooperação Sul–Sul.



- » **IMPACTO ECONÔMICO – MÉDIO:** embora seja um mercado relevante e o segundo maior da região, o volume absoluto permanece inferior aos principais polos asiáticos e europeus. Além disso, o ecossistema de investimento privado em games no México ainda é incipiente quando comparado a mercados como Canadá, França ou Alemanha, o que limita, no curto prazo, o potencial de grandes fluxos de investimento de risco, ainda que haja casos pontuais de aportes estrangeiros em estúdios locais.

B. PORTUGAL

Portugal apresenta um setor de videojogos em crescimento acelerado, ainda que em escala relativamente pequena quando comparado a grandes polos globais. Segundo a AICEP, o consumo de videojogos no país deve atingir cerca de U\$258 mi em 2024, com taxa de crescimento anual superior a 11% até 2027. Entre 2018 e 2022, o volume de negócios das empresas portuguesas de videojogos cresceu de €5,4 mi para mais de €38 mi, com aumento do número de empresas de 36 para 114 e de trabalhadores de 91 para mais de 500, indicando rápida expansão de um tecido empresarial ainda majoritariamente formado por micro e pequenas empresas. Nesse contexto, iniciativas como o eGames Lab, que articula 22 entidades para estruturar um cluster nacional de desenvolvimento, e a crescente presença de empresas internacionais e investimentos (casos Miniclip, Fortis, Saber etc.) reforçam a consolidação de um ecossistema com ambição exportadora e vocação para inserção em cadeias globais de produção.

Do ponto de vista institucional, o setor de videojogos em Portugal está enquadrado sobretudo nas políticas de inovação, *startups* e economia digital, mais do que em uma política cultural específica. A criação do Lisbon Gaming Hub, integrado na Unicorn Factory Lisboa, como espaço de coworking, incubação e conexão entre *startups*, investidores, multinacionais e a Associação de Produtores de Videojogos Portugueses (APVP), expressa essa lógica



de inserção no ecossistema de empreendedorismo tecnológico (Startup Lisboa/Startup Portugal) e reforça o papel do país como hub de inovação e porta de entrada para a União Europeia. A articulação com instrumentos europeus, como o Europa Criativa e projetos como o GAME-ER, posiciona o setor português em diálogo direto com a agenda de competitividade, clusters regionais e internacionalização de indústrias criativas.

As ligações culturais e linguísticas entre Brasil e Portugal, inseridas no contexto da Comunidade dos Países de Língua Portuguesa (CPLP) e da cooperação ibero-americana, tornam essa parceria particularmente estratégica. O Governo português explicita, em sua agenda, o interesse em reforçar o papel de Portugal como plataforma de criação de pontes entre Europa, África e América Latina, enquanto o Brasil já reconhece Portugal como território prioritário para cooperação em games no eixo lusófono/ibero-americano. A documentação técnica sobre "Potencial de Articulações" destaca, inclusive, o Lisbon Gaming Hub como "espaço-ponte" para estúdios brasileiros em missão ou em expansão para a Europa, e propõe ações estruturadas como um Fórum Lusófono de Games e um Évora Games Summit em 2027, integrando diplomacia cultural, coprodução e intercâmbio de *know-how* entre Portugal, Brasil e demais parceiros ibero-americanos.

No campo do fomento, o Programa de Financiamento à Indústria do Audiovisual e do Cinema [SCRI.PT](#), com dotação global de €250 mi para 2025–2028 (sendo 200 milhões via RIPAC não reembolsável e 50 milhões em linha de crédito do Banco Português de Fomento), constitui a principal janela de oportunidade para aproximar o enquadramento português da experiência brasileira recente. A proposta de reconhecer o videogame como "obra audiovisual interativa" e incluí-lo formalmente no escopo do [SCRI.PT](#) permitiria que o setor português acedesse a instrumentos robustos de financiamento, cash rebate/refund e incentivos fiscais estruturados, alinhando-se à trajetória do Brasil após o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos (Lei 14.852/2024) e abrindo espaço para editais específicos (como um "Games Évora 2027" ou um Prémio Jovem Empreendedor de Videogames) focados em cultura, turismo, retenção de jovens talentos e internacionalização.



À luz dos critérios definidos, o **diagnóstico para Portugal** é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA – ALTA:** há alta facilidade de articulação pela língua, pelas redes lusófonas e pelo interesse concreto de atores locais, como APVP, Lisbon Gaming Hub (Unicorn Factory) e redes de inovação. O processo de articulação entre a indústria de games e o governo português começou a apresentar seus primeiros passos de evolução, sobretudo na consolidação de uma política específica para videojogos bem como para formalizar sua inclusão em instrumentos como o SCRI.PT. As relações entre Brasil e Portugal podem, inclusive, ser catalisadoras para essa consolidação de ações de fomento cultural aos videojogos no contexto do Governo de Portugal.
- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO – ALTO:** dado o papel de Portugal como ponte para a União Europeia e para a CPLP, bem como como plataforma de cooperação ibero-americana e de diplomacia cultural em games. Também há uma grande oportunidade para a indústria brasileira se posicionar no mercado europeu por meio de uma parceria estratégica com Portugal.
- » **IMPACTO ECONÔMICO – BAIXO:** o mercado consumidor português é relativamente pequeno e o principal valor da parceria, do ponto de vista brasileiro, reside menos no volume interno de consumo e mais no uso de Portugal como hub de entrada, coprodução e projeção para outros mercados europeus.

C. ESPANHA

A Espanha configura hoje um dos principais polos do videogame na Europa e na Ibero-América. Segundo o Anuário 2024 da AEVI⁰⁹, o país alcançou

09 <https://www.aevi.org.es/wp-content/uploads/2025/05/VDIGITAL-ANUARIO2024-comprimido.pdf>



faturamento de € 2,408 bi em 2024, com crescimento de cerca de 3% em relação a 2023, apoiado sobretudo pelo dinamismo do mercado online, que superou € 1,55 bi e cresceu quase 20% no período. A base de jogadores chegou a aproximadamente 22,1 milhões de pessoas (cerca de 45% da população), com destaque para a maioria feminina entre os consumidores (50,4% de mulheres), o que confirma um mercado maduro, diverso e em expansão. O Anuário destaca ainda que a Espanha é o terceiro maior mercado europeu de videogames, com um ecossistema em consolidação que combina grandes *publishers*, um tecido relevante de estúdios independentes, eventos de negócio e uma crescente oferta formativa em universidades e escolas especializadas.

No campo do fomento, o Ministério da Cultura tem operado uma política de apoio explícito à criação digital, na qual os videogames ocupam lugar central. A seção "AYUDAS DEL MINISTERIO DE CULTURA PARA LA PROMOCIÓN DEL SECTOR DEL VIDEOJUEGO" registra a quarta edição de uma linha de apoio específica, com dotação de € 5 mi em 2024, no âmbito do Plano de Recuperação, Transformação e Resiliência. Essas ajudas cobrem atividades de pré-produção, produção e distribuição de videogames, podcasts e outras formas de criação digital, incluindo experiências narrativas em realidade virtual, aumentada e estendida, bem como projetos voltados a metaversos. O desenho do instrumento exige caráter e/ou interesse cultural dos projetos, reforçando a leitura dos videogames como bem cultural e não apenas como produto de entretenimento. Em paralelo, o governo mantém o "Bono Cultural Joven", que inclui videogames físicos e digitais como despesa elegível, combinando política de acesso cultural com estímulo indireto à demanda do setor.

Do ponto de vista regulatório, o capítulo "REGULACIÓN DEL SECTOR Y RETOS LEGALES" sublinha que a Espanha não dispõe de uma lei específica de videogames, mas de um modelo híbrido em que o setor se apoia no ordenamento jurídico geral (consumidor, dados, propriedade intelectual) articulado com mecanismos robustos de autorregulação, como PEGI, políticas internas de comunidades e ferramentas de controle parental. Esse arranjo é apontado



como um dos fatores para a baixa litigiosidade e o bom equilíbrio entre proteção e inovação tecnológica. Ao mesmo tempo, o Anuário alerta para uma tendência de “sobre-regulação”, com novos projetos de lei sobre inteligência artificial, ações coletivas de consumo e, sobretudo, o Anteprojeto de Lei Orgânica para proteção de menores em entornos digitais, que introduz restrições específicas a mecanismos de loot boxes para menores e impõe novas obrigações de informação e controle parental, com potenciais impactos significativos em custos de distribuição e decisões de lançamento. O texto defende que qualquer nova regulação deve ser de mínimos, tecnologicamente neutra e compatível com a dinâmica de inovação do setor, ao mesmo tempo em que demanda maior engajamento das empresas de games nos processos legislativos.

Em diálogo com o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos no Brasil, a experiência espanhola traz insumos importantes. Enquanto o Brasil optou por uma lei setorial específica para jogos eletrônicos (Lei 14.852/2024), a Espanha mostra um caminho baseado em enquadramento transversal e forte autorregulação, agora tensionado por iniciativas voltadas à proteção de menores, governança de dados e regulação de mecanismos de monetização. A interlocução com a Espanha permite ao Brasil observar, de forma comparada, como medidas de proteção a consumidores e menores (por exemplo, em loot boxes, transparência de compras in-game, controles parentais) podem ser incorporadas em regulamentações infralegais do Marco Legal sem paralisar a inovação, mantendo um equilíbrio entre liberdade criativa, sustentabilidade econômica e responsabilidade social.

À luz dos critérios definidos, o **diagnóstico para Espanha** é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA – MÉDIA:** há forte proximidade cultural, idioma compartilhado no contexto ibero-americano, redes já consolidadas de cooperação cultural e a Espanha atua como ponte natural entre América Latina e União Europeia, mas ainda não existe, hoje, uma arquitetura específica de articulação bilateral voltada à assinatura de um MoU em games, o que exigirá trabalho diplomático e setorial dedicado.



- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO – MÉDIO:** a Espanha é chave em programas de cooperação cultural e em fóruns europeus de política de games e audiovisual, podendo funcionar como aliada relevante na inserção do Brasil em debates regulatórios e em agendas de fomento no âmbito europeu e ibero-americano.
- » **IMPACTO ECONÔMICO – ALTO:** trata-se de um mercado consumidor de porte médio, mas que é, de fato, o principal polo de produção de games na Ibero-América, com presença relevante de *publishers*, infraestrutura de investimento privado e eventos de negócio, oferecendo forte potencial para parcerias de coprodução, codesenvolvimento, *softlanding* de estúdios brasileiros na UE e construção de uma rede ibero-americana de financiamento e circulação de jogos digitais.

D. POTENCIAL DE COOPERAÇÃO NA IBERO-AMÉRICA E EM ECOSISTEMAS SUL-AMERICANOS EMERGENTES

A Ibero-América configura-se como um dos espaços mais promissores para a consolidação da estratégia internacional do Brasil em games, por reunir proximidade cultural e linguística, redes institucionais já existentes e diferentes níveis de maturidade entre os ecossistemas nacionais. No material produzido nessa consultoria, a região aparece como território estratégico justamente por combinar a presença de países inseridos em circuitos como o Ibermedia, com a participação recorrente de delegações na Gamescom Latam e o crescente interesse em políticas públicas específicas para jogos eletrônicos. Nesse contexto, além de Espanha, Portugal e México, destacam-se ecossistemas emergentes como Colômbia, Argentina, Chile e Uruguai, bem como articulações complementares com o Peru e a República Dominicana, todos identificados como territórios com potencial de cooperação sob a liderança brasileira.



A viabilidade dessas parcerias pode ser considerada **média a alta**, sobretudo porque elas não partem do zero. Há uma base regional já formada por associações, lideranças setoriais, missões empresariais e espaços de encontro recorrentes, com a Gamescom Latam funcionando como a principal plataforma de aproximação entre governos, associações e empresas da América Latina. Também já foram registradas conexões concretas com representantes da IGDA Latam, com presença colombiana e com lideranças regionais articuladas em torno de agendas comuns de incubação, aceleração, visibilidade internacional e cooperação institucional. Esse ambiente reduz custos de articulação, facilita o follow-up diplomático e cria condições favoráveis para acordos incrementais, missões conjuntas, intercâmbios técnicos e eventual formulação de memorandos multilaterais ou bilaterais.

Do ponto de vista estratégico e político, o potencial é elevado porque a atuação na Ibero-América permite ao Brasil ocupar uma posição de **liderança regional estruturante**, e não apenas de mercado dominante. Os documentos já produzidos apontam que o Brasil pode atuar como exportador de capacidade institucional e de referências normativas, especialmente a partir do Marco Legal de Games, em diálogo com países que ainda buscam consolidar seus próprios marcos de política pública. Essa possibilidade reposiciona o país como articulador de uma agenda regional de games com foco em propriedade intelectual, capacitação, aceleração e desenho de instrumentos públicos, reforçando sua relevância no contexto do Mercosul ampliado e da cooperação ibero-americana.

No plano econômico, o potencial dessas parcerias não se limita ao tamanho dos mercados consumidores nacionais, embora esse aspecto também seja relevante. O principal ganho econômico está na possibilidade de construir uma **massa crítica regional de codesenvolvimento**, circulação de talentos, compartilhamento de serviços e fortalecimento conjunto de propriedades intelectuais latino-americanas. Essa leitura já apareceu com clareza nas interlocuções regionais, inclusive no diálogo com o México, quando se destacou que a América Latina pode se tornar uma região mais relevante para a indústria global, se conseguir combinar sua alta capacidade técnica



e artística com ações coordenadas de codesenvolvimento. O mesmo raciocínio se aplica aos ecossistemas sul-americanos emergentes: países como Colômbia, Chile, Argentina e Peru podem não ter a escala do Brasil, mas oferecem complementariedades importantes em criatividade, redes locais, inserção institucional e custo competitivo, favorecendo arranjos produtivos conjuntos com potencial exportador.

Em termos territoriais, **Colômbia e Chile** aparecem como ecossistemas com boa perspectiva de aproximação, em razão de sua presença recorrente em redes regionais e da facilidade de inserção em agendas ibero-americanas de cooperação. A **Argentina**, por sua vez, permanece estratégica tanto pelo tamanho relativo de seu ecossistema quanto pela proximidade com o Brasil, ainda que o atual cenário federal tenha sido avaliado como menos favorável para avanços governamentais imediatos. Ainda assim, já foi indicado o fortalecimento dessa pauta em instâncias regionais e em iniciativas como a próxima missão de empresários argentinos à Gamescom Latam 2026. O **Peru** também surge como parceiro relevante, especialmente em iniciativas voltadas à cooperação em propriedade intelectual, capacitação e política pública. No conjunto, esses territórios indicam que a Ibero-América deve ser compreendida não apenas como um espaço de afinidade cultural, mas como frente concreta de integração produtiva, diplomática e regulatória, estratégica para o processo de internacionalização do setor brasileiro de jogos.

Em síntese, a ampliação das articulações do Brasil com ecossistemas emergentes da América do Sul e da Ibero-América apresenta **alta coerência estratégica, boa viabilidade operacional e potencial econômico relevante**, especialmente quando combinada a agendas de codesenvolvimento, formação, vitrine internacional e cooperação institucional. Trata-se de uma frente na qual o Brasil reúne condições objetivas para liderar, induzir convergências regionais e transformar sua escala doméstica em influência internacional, consolidando-se como principal polo articulador de uma política pública de games no espaço latino-americano e ibero-americano.





PARCERIAS ESTRATÉGICAS DE COOPERAÇÃO NOS BRICS

A. ÁFRICA DO SUL

A África do Sul é hoje o mercado mais consolidado do continente em jogos eletrônicos e um dos principais focos da articulação Sul-Sul para o Brasil. Segundo o Africa Games Industry Report 2025, o país concentra cerca de 26 milhões de jogadores, com um mercado que deve crescer de US\$266 mi em 2023 para US\$333 mi em 2026, a uma taxa anual composta de 7,8%. A base é fortemente apoiada por jogos *mobile*, em um contexto de alta penetração de internet (74,7%), ampla adoção de telefones celulares (81,9%) e uso significativo de meios de pagamento digitais por aproximadamente 60% da população. No recorte continental, a África do Sul lidera a receita de jogos *mobile* na África, mantendo o maior volume entre 2019 e 2024, o que a posiciona como principal referência regional na cadeia de valor dos games.



O ecossistema local é estruturado em torno de um conjunto de eventos e iniciativas que combinam negócios, formação e experimentação artística. Em Cape Town, o Africa Games Week se consolidou como o principal encontro de indústria do continente, reunindo estúdios, investidores e *publishers* para debates sobre desenvolvimento, e-sports e oportunidades de investimento. Já o Playtopia funciona como festival de jogos independentes e artes interativas, com curadoria de jogos experimentais, instalações digitais e experiências de realidade virtual, criando um espaço de visibilidade para produções autorais e de baixa escala. Esses eventos reforçam a vocação da África do Sul como hub continental para networking e projeção internacional de estúdios africanos.

Na dimensão de formação e incubação, a África do Sul abriga atores estratégicos do relatório, como a ITTHYNK, incubadora e consultoria tecnológica que apoia *startups* e talentos emergentes em áreas como games, IA e tecnologias móveis, atuando em mentoria, estruturação de projetos e suporte à constituição de subcomitês temáticos. A Digital Lab Africa (DLA), inicialmente lançada pelo Institut Français e atualmente operada pelo Tshimologong Digital Innovation Precinct, em Joanesburgo, funciona como plataforma de aceleração para animação, videogames, experiências imersivas (AR/VR), música e artes digitais. Desde 2016, o DLA já apoiou mais de 48 projetos com mentoria, acesso a redes e participação em festivais, tornando-se um dos principais dispositivos de pipeline de talentos para a indústria de conteúdo digital na região.

Do ponto de vista de política pública, o Africa Games Industry Report registra que, embora o apoio governamental ao setor ainda seja limitado na maioria dos países africanos, a África do Sul aparece entre os casos em que o Estado começa a usar games em agendas sociais (como o jogo The StepWell Saga – Stronger Together, voltado à saúde mental de jovens). Esse movimento é aprofundado pelo estabelecimento, no Department of Communications and Digital Technologies (DCDT), do Gaming and Animation Advisory Committee, cujo encontro inaugural está agendado para 28 de outubro de 2025, com o próprio DCDT na presidência, o Department of Small Business Development como vice, e a ITTHYNK formalmente apresentada como Project Management Office (PMO) da instância consultiva. O comitê



representa um passo decisivo na institucionalização do diálogo com o setor, criando um fórum específico para tratar de jogos e animação na política digital sul-africana.

À luz dos critérios definidos, o **diagnóstico para África do Sul** é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA – ALTA:** já existem canais ativos de diálogo, atores institucionais claramente identificados e um comitê setorial recém-criado com PMO definido, o que facilita a formalização de um MoU e a construção de um plano de trabalho binacional.
- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO – ALTO:** dado o caráter de cooperação Sul-Sul e BRICS, o papel da África do Sul como porta de entrada para o continente africano e a convergência com agendas de diversidade, inclusão e fortalecimento de narrativas afrodiaspóricas em jogos.
- » **IMPACTO ECONÔMICO – MÉDIO:** trata-se de um mercado em crescimento, com potencial para funcionar como hub africano e gerar parcerias de coprodução competitivas para estúdios brasileiros, permitindo expansão produtiva e acesso progressivo a outros mercados do continente, ainda que em escala absoluta inferior aos grandes polos asiáticos ou europeus.

B. ÍNDIA

A Índia consolidou-se como um dos mercados de games que mais crescem no mundo, impulsionada por uma população acima de 1,4 bilhão de pessoas e por um ecossistema fortemente orientado ao *mobile*. Estimativas da IMARC apontam que o mercado de jogos (toda a cadeia, não só "video games" estritos) movimentou cerca de US\$4,3 bi em 2024, com projeção de chegar a aproximadamente US\$15,2 bi em 2033, o que implica um CAGR da ordem



de 15,2% no período.¹⁰ Relatórios da Niko Partners indicam que o segmento de video games gerou cerca de US\$830 mi em 2023, com crescimento de 15,9% a.a., devendo atingir US\$943 mi em 2024, ultrapassar US\$1 bi em 2025 e alcançar US\$1,4 bi em 2028 (CAGR de 11,1% em cinco anos), com o *mobile* respondendo por cerca de 78% da receita.¹¹ A base de usuários supera 500 milhões de jogadores, 95% deles em plataformas móveis, com participação feminina próxima de 40%, forte presença de gêneros competitivos (battle royale, esports) e um grupo pagante ainda relativamente pequeno, mas em rápida expansão.¹² Estudos recentes mostram que apenas cerca de 3% dos gamers indianos realizam compras in-game, com ARRPU médio em torno de US\$0,29 por mês, o que, combinado com o enorme volume de usuários e projeções de receita acima de US\$ 1 bi até 2025, coloca o país como um dos principais mercados de crescimento para empresas globais de games.¹³ Mesmo com a recente perda de status de unicórnio de grandes plataformas de real money gaming (RMG) como Dream11, MPL, Games24x7 e Gameskraft, após mudanças regulatórias, o histórico de formação desses unicórnios sinaliza a capacidade local de escalar negócios de games a partir de uma base massiva de usuários.¹⁴

No plano regulatório, a aprovação do Promotion and Regulation of Online Gaming Act (PROG Act), em 2025, estabeleceu um marco para o setor ao banir de forma ampla os jogos online com dinheiro real (apostas, fantasy sports, rummy, poker etc.), por motivos de proteção ao consumidor, vício em jogo e riscos financeiros, desestruturando em poucos dias uma indústria de RMG estimada em cerca de US\$3 bi.¹⁵ O PROG Act, ao mesmo tempo, define e legitima categorias como video games, esports e "online social games" não atrelados a apostas, criando uma separação explícita entre jogos de entre-

10 <https://www.imarcgroup.com/india-gaming-market>

11 <https://gam3s.gg/news/video-game-market-india-billion>

12 <https://nikopartners.com/what-you-need-to-know-about-indias-video-game-market/>

13 <https://gam3s.gg/news/video-game-market-india-billion/>

14 https://www.business-standard.com/industry/news/real-money-gaming-firms-lose-unicorn-status-after-ban-125091101125_1.html

15 <https://www.reuters.com/world/india/india-plans-ban-online-games-played-with-money-citing-addiction-risks-2025-08-19/>



tenimento e produtos de gambling. Análises da Niko Partners apontam que, apesar do choque no segmento de RMG, o banimento tende a favorecer, no médio prazo, o desenvolvimento de videogames ao dar segurança jurídica e clareza regulatória para investidores e formuladores de políticas sobre o que está dentro ou fora do escopo de jogos de azar, mantendo projeções de crescimento do mercado de video games para algo em torno de US\$1,6 bi até 2029.¹⁶ Esse movimento dialoga diretamente com o Marco Legal dos Jogos Eletrônicos no Brasil, que também separa, em termos normativos e de políticas públicas, games enquanto bens culturais e de inovação de atividades de apostas – no caso brasileiro, optando por regular e tributar fortemente as bets, em vez de proibi-las, mas preservando a definição de jogos digitais fora do guarda-chuva do gambling.

Em paralelo, a Índia vem estruturando uma política robusta para o setor de AVGC XR (Animation, VFX, Games, Comics e Extended Reality), sob responsabilidade do Ministério da Informação e Radiodifusão. No nível central, a estratégia se organiza em três frentes: (i) acesso a mercado e *branding*, com destaque para o evento “Waves” e suas edições “microwaves” internacionais; (ii) regulamentação, na qual se insere o PROG Act; e (iii) fomento, incluindo a formulação de uma política nacional AVGC XR e a criação do Indian Institute of Creative Arts and Technology (IICT), concebido nos moldes dos IITs/IIMs, com sede em Mumbai e governança híbrida (51% indústria, 49% governo), além da discussão de um fundo nacional de fundos para *startups* do segmento. Em nível estadual, unidades como Maharashtra, Tamil Nadu, Kerala e, em breve, Telangana implementam políticas próprias de AVGC XR, prevendo subsídios, grants de produção e coprodução, centros de excelência físicos com infraestrutura compartilhada, e fundos locais (por exemplo, os 300 crores anunciados por Maharashtra) para apoiar incubação e participação em eventos. Esse arranjo “motor duplo” (União + Estados) resulta em um ambiente de política pública em rápida evolução, no qual games são tratados como parte estratégica da economia criativa e digital, embora ainda muitas vezes “diluídos” no guarda-chuva mais amplo de AVGC.

16 <https://nikopartners.com/examining-india-rmg-ban-implications-video-games-industry/>



As articulações recentes entre Brasil e Índia avançaram de forma concreta no sentido de estruturar um MoU específico para games e AVGC. Na reunião de 3/11/2025 entre representantes brasileiros e o executivo e dirigente setorial indiano Deepak M. por Nos processos de articulação e diálogo com representações institucionais da Índia foram: intercâmbio de conhecimento em políticas públicas (regulação de games x apostas, modelos de fundos e incentivos), acordos de coprodução baseados em mecanismos de financiamento locais, parceria entre programas de incubação e aceleração (conteúdo formativo comum, *playtests cruzados*, *demo days* conjuntos), facilitação mútua de ações B2B e B2C (Brasil como porta de entrada para a América Latina, Índia como megamercado asiático), cooperação em localização de conteúdos e programas de intercâmbio de profissionais imersos em incubadoras dos dois países.

À luz dos critérios definidos, o **diagnóstico para Índia** é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA – ALTA:** Há um canal já estabelecido com atores centrais do ecossistema indiano (grande publisher local, liderança da associação setorial e ponte direta com o Ministério da Informação e Radiodifusão), agenda de temas claramente identificada, e disposição explícita dos dois lados em avançar para um MoU formal, ancorado em políticas já em implementação (AVGC XR, IICT, fundos estaduais, Marco Legal brasileiro e programa nacional de aceleração).
- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO – MÉDIO:** A Índia é um ator relevante do Sul Global e dos BRICS, com presidência prevista do bloco em 2026, o que abre janela de oportunidade para coordenação de agendas em fóruns multilaterais; por outro lado, do ponto de vista do MinC, a prioridade imediata tende a permanecer em articulações ibero-americanas e lusófonas, o que coloca a Índia como parceiro estratégico importante, mas em um segundo anel de priorização em relação a vizinhos regionais



- » **IMPACTO ECONÔMICO – ALTO:** O país combina uma base de mais de 500 milhões de jogadores, crescimento anual de dois dígitos na receita, forte dominância do *mobile* e baixos níveis de monetização por usuário, o que abre espaço para expansão de negócios em free-to-play, live ops, serviços e conteúdos educativos, inclusive por meio de coproduções que aproveitem complementaridades entre o Brasil (força em arte, IPs culturais e narrativas) e a Índia (engenharia, infraestrutura tecnológica, operação de larga escala).

C. NIGÉRIA

A Nigéria desponta, segundo o Africa Games Industry Report, como um dos mercados de games que mais crescem no continente. Em 2021, o mercado nigeriano já movimentava cerca de US\$249 mi, fortemente ancorado no *mobile*, impulsionado por uma população jovem, urbana e altamente conectada, com adoção elevada de pagamentos digitais (mais de 45% da população utiliza serviços de pagamento digital). Entre 2019 e 2024, a receita de jogos *mobile* no país saltou de US\$11 mi para US\$60,9 mi, posicionando a Nigéria entre os cinco principais mercados africanos em receitas de jogos *mobile* e destacando o dinamismo do consumo local. Esse crescimento é acompanhado pela expansão de uma cena de desenvolvimento própria, com dezenas de estúdios listados no diretório africano (como Maliyo Games, Dimension 11, Orange VFX, Quiva Games, entre outros), sinalizando um ecossistema em rápida consolidação.

Do ponto de vista de ecossistema, a Nigéria combina eventos, plataformas comunitárias e iniciativas empresariais estruturantes. A Africacomidade se destaca como uma das principais plataformas africanas para games e animação, operando como hub regional que organiza game jams, *workshops* e painéis, conectando desenvolvedores africanos a líderes internacionais do setor e articulando programas como o Spark Fellowship (formação de talento) e o ARK Fellowship (formação empreendedora e acesso a funding), em



parceria com atores globais como Unity e Xbox. Em paralelo, Lagos Games Week se consolidou como um dos principais eventos de games na Nigéria, articulando torneios, vitrines de jogos locais e debates, fortalecendo a comunidade e expondo desenvolvedores nigerianos a redes regionais e globais de negócios e e-sports.

No nível empresarial, Maliyo Games ocupa posição central como estúdio pan-africano sediado em Lagos, com produção de jogos baseados em narrativas, personagens e sonoridades de inspiração africana, e participação em parcerias estratégicas com grandes marcas globais, como Disney (Disney Iwájù: Rising Chef). Além do portfólio comercial, a empresa investe sistematicamente na formação de talento, por meio do programa GameUp Africa, um bootcamp de cinco meses voltado a desenvolvedores iniciantes de diversos países africanos, consolidando Lagos como polo de referência em capacitação e geração de pipeline de mão de obra para a indústria de games no continente. Esse conjunto de iniciativas – eventos, formação, estúdios estruturados – reforça a Nigéria como nó estratégico do ecossistema de games africano, com forte potencial de cooperação em formação, codeenvolvimento e distribuição de conteúdos digitais.

No plano das relações bilaterais, a parceria com o Brasil encontra um marco recente e relevante na assinatura do Acordo de Coprodução Audiovisual Brasil–Nigéria, formalizado em 2025 no contexto da 2ª Reunião do Mecanismo de Diálogo Estratégico Brasil–Nigéria, em Abuja¹⁷. O acordo, negociado politicamente desde 2024, é explicitamente voltado a aproximar e expandir as indústrias criativas dos dois países, promovendo diversidade cultural, ampliando oportunidades de coprodução e fortalecendo a internacionalização dos setores audiovisuais. Esse instrumento cria uma base jurídico-institucional favorável para estender a cooperação do audiovisual linear para o campo dos jogos eletrônicos, seja por meio de coproduções de jogos e experiências interativas, seja pela articulação de linhas de formação, incubação e missões

17 <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/brasil-e-nigeria-assinam-acordo-de-coproducao-audiovisual>



empresariais que integrem cinema, TV, animação e games como eixos de uma mesma política de indústrias criativas.

À luz dos critérios definidos, o **diagnóstico para Nigéria** é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA – MÉDIA:** ainda há poucos instrumentos governamentais específicos para games, e a política setorial está em fase inicial, mas já existe um histórico recente de cooperação formal no audiovisual e um interesse político claro em aprofundar agendas culturais e criativas no âmbito do mecanismo bilateral e da cooperação Sul-Sul.
- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO – ALTO:** a Nigéria é a maior economia e uma das principais potências demográficas e culturais da África, com forte projeção em cinema, música e conteúdo digital, o que posiciona o país como parceiro-chave para a construção de uma agenda brasileira de cooperação com o continente africano em cultura, criatividade digital e economia criativa.
- » **IMPACTO ECONÔMICO – MÉDIO:** trata-se de um mercado interno em rápida expansão no *mobile* e em serviços digitais, com ecossistema de games em consolidação, mas ainda com amadurecimento a médio prazo em termos de investimento privado e volume global de receitas quando comparado a polos consolidados na Ásia, Europa e América do Norte.

D. CHINA

A China é hoje um dos maiores mercados de games do mundo, com faturamento em torno de USD 39 bi em 2022 (cerca de 25% do mercado global) e uma base de aproximadamente 664 milhões de jogadores – 1 em cada 5 jogadores no mundo é chinês. O mercado é massivamente orientado ao *mobile*, que responde por cerca de 73% da receita, seguido por jogos para PC (client e browser) e uma fatia ainda pequena de consoles. O ecossistema



é dominado por grandes conglomerados como Tencent, NetEase, miHoYo, Perfect World, Lilith e outros, que operam de ponta a ponta na cadeia (desenvolvimento, publicação, distribuição, ads, pagamentos, live ops). Ao mesmo tempo, a China tem um dos maiores ARPU/LTV¹⁸ do mundo em F2P¹⁹, com forte maturidade em monetização, aquisição de usuários e uso de dados analíticos, o que a torna um mercado de altíssimo potencial, mas de entrada complexa para estúdios estrangeiros.

POLÍTICAS GOVERNAMENTAIS E REGULAÇÃO

O marco regulatório chinês é um dos mais restritos do mundo para jogos e define, em grande medida, as condições de acesso ao mercado. Todo jogo que queira ser publicado na China precisa de aprovação estatal: é obrigatório que tenha uma licença de operação cultural (ICOL) e um ISBN (licença de publicação) emitido pela autoridade reguladora (NPPA/SART). Empresas estrangeiras não podem obter ICOL diretamente; são obrigadas a operar via parceria com uma empresa chinesa licenciada, que revisa o conteúdo, submete o jogo ao órgão regulador e, uma vez aprovado, obtém o ISBN. Nos últimos anos, o número de novos ISBN caiu de mais de 1,5 mil em 2019 para pouco mais de 500 em 2022, com períodos de suspensão total de novas aprovações (como o hiato de oito meses entre 2021 e 2022), o que levou milhares de pequenas empresas a fechar. Paralelamente, há controle rígido sobre o tempo de jogo de menores: o sistema de "anti-addiction" e verificação de nome real é obrigatório, e desde 2021 menores só podem jogar online 1 hora por dia em horários específicos nos fins de semana e feriados. Além disso, há forte censura temática (política, religião, violência gráfica, sexualidade, "valores inadequados", etc.) e um sistema de classificação etária simplificado (8+, 12+, 16+). Ao mesmo tempo em que endurece o controle doméstico, o

18 Average Revenue Per User (ARPU): métrica que determina o rendimento médio por usuário e Lifetime Value (LTV) métrica para captura de valor ao longo do ciclo de vida dos produtos.

19 Free to Play, jogos grátis para jogar com mecânicas de microtransação e/ou anúncios.



governo incentiva a exportação de jogos chineses como “bens culturais de alta qualidade”, apoiando a internacionalização de suas empresas por meio de políticas de “cultural export bases” e promovendo o “Game+” (aplicação de tecnologias de games em educação, turismo, saúde, patrimônio etc.).

POTENCIAL PARA NEGÓCIOS BRASILEIROS

O estudo destaca que gigantes chinesas como Tencent, NetEase e Perfect World vêm expandindo sua presença no mundo com hubs de P&D, publishing e investimento, buscando complementaridade com desenvolvedores estrangeiros – que mantêm autonomia criativa e operacional enquanto se beneficiam de capital, infraestrutura e acesso a mercado. Para o Brasil, a lógica é semelhante: há espaço para parcerias em que estúdios brasileiros aportam IPs culturais, criatividade, arte e design, enquanto empresas chinesas trazem distribuição local (inclusive em múltiplas app stores Android), user acquisition, infraestrutura (cloud, servidores na China), operação live e investimento. Além disso, a agenda de “Game+” abre caminho para cooperação em aplicações culturais e educacionais: experiências imersivas sobre patrimônio brasileiro na China e projetos baseados em cultura chinesa no Brasil podem se enquadrar tanto em mecanismos culturais quanto em acordos econômicos mais amplos. A consolidação do Ano da Cultura Brasil–China em 2026, com calendário de ações conjuntas em cultura e turismo e desenvolvimento de rotas integradas no âmbito dos BRICS, cria uma janela política para acoplar games como parte da agenda de intercâmbio cultural e de economia criativa, ampliando o escopo de cooperação para além do turismo tradicional.



REQUISITOS, ACORDOS E ESTRUTURAS EM UM ALINHAMENTO BRASIL-CHINA PARA DESTRAVAR NEGÓCIOS F2P

Com base no relatório Mobile Chinese Marketing Overview elaborado pela empresa brasileira focada em jogos mobile, IzyPlay, um alinhamento Brasil-China poderia trabalhar em instrumentos formais para reduzir barreiras de entrada a jogos brasileiros: (i) um acordo de cooperação tecnológica e cultural Brasil-China que reconheça games como indústria cultural/tecnológica prioritária, criando “fast-track” para análise de jogos brasileiros na NPPA e facilitando o acesso a incubadoras e hubs chineses; (ii) um programa binacional de apoio à exportação de conteúdo digital (modelo ApexBrasil + ministérios chineses), com vouchers para *publishers* chinesas testarem jogos brasileiros, crédito ou garantias para operações conjuntas, delegações oficiais em grandes polos (Shanghai, Shenzhen, Hangzhou, Chengdu) e mediação diplomática na aproximação com conglomerados; (iii) acordos culturais específicos para simplificar tradução, avaliação temática e priorizar jogos culturais/educativos em filas de aprovação; (iv) centros conjuntos de inovação Brasil-China com foco em games, hospedando servidores em cloud chinesa (Huawei/Alibaba), oferecendo “housekeeping regulatório” (compliance técnico e documental para ISBN) e espaço para testes de mercado (“China test builds”); (v) acordos sobre dados e hospedagem que estabeleçam padrões de interoperabilidade, uso de clouds locais e integração de ferramentas de anti-addiction; (vi) mecanismos diplomáticos de aproximação empresarial (rodadas de negócios, protocolos de intenção, inclusão de games e eSports em agendas BRICS); (vii) facilitação de vistos de negócios e abertura de subsidiárias brasileiras em zonas de livre comércio; e (viii) fortalecimento da posição dos games como setor estratégico na política externa brasileira, o que aumenta a propensão das autoridades chinesas a incluí-lo em acordos bilaterais.



A mesma análise destaca três camadas de atores prioritários para uma estratégia brasileira de aproximação:

- » **TIER 1 – GIGANTES COM PESO POLÍTICO E FLUXO CONSISTENTE DE ISBN:** Tencent Games, NetEase Games, ByteDance/Nuverse, Perfect World, Alibaba Games.
- » **TIER 2 – PUBLISHERS AGRESSIVAS EM MOBILE GLOBAL, COM HISTÓRICO DE TRABALHO COM ESTÚDIOS EXTERNOS:** IGG, FunPlus, Lilith Games, YOOZOO, 37Games, CMGE, Bilibili Games, TapTap/XD Inc.
- » **TIER 3 – ATORES DE NICHU, RELEVANTES PARA HÍBRIDOS, IDLE E JOGOS LEVES:** parceiros chineses da AppLovin (via Lion Studios etc.), Yotta Games, Leyou, Skymoons, entre outros.

O panorama mobile indica um mercado líder global em receita, engajamento e sofisticação de operação F2P, mas fortemente regulado e fragmentado em distribuição: a maior parte do tráfego Android passa por app stores de fabricantes (Huawei, Xiaomi, Oppo, Vivo, entre outras), cada uma com processos próprios de integração, QA e requisitos comerciais. Do ponto de vista prático, a Izyplay resume os pontos críticos: necessidade obrigatória de ISBN; obrigatoriedade de publicação por meio de parceiro local licenciado; ecossistema Android fragmentado; regulação rigorosa de conteúdo; verificação de nome real e mecanismos de controle para menores; obrigatoriedade de operar servidores e dados na China continental (conformidade de dados); aquisição de usuários (user acquisition) concentrada em plataformas como Tencent Ads, Bytedance/Toutiao e Kuaishou; presença dominante de conglomerados chineses em anúncios (ads), pagamentos e live ops; e preferência crescente por gêneros como simulação, idle/management, social RPG e jogos leves com forte componente social.



ANO DA CULTURA BRASIL-CHINA COMO JANELA ESTRATÉGICA

O anúncio de 2026 como Ano da Cultura e do Turismo Brasil-China, acompanhado da criação de rotas turísticas integradas entre países do BRICS e ênfase em intercâmbio cultural, oferece uma plataforma política concreta para incluir games como eixo de cooperação – por exemplo, por meio de mostras de jogos, residências criativas, coproduções narrativas baseadas em patrimônios dos dois países e presença recíproca em grandes feiras e festivais. A articulação do MinC com Itamaraty, Ministério do Turismo e Embratur pode usar esse guarda-chuva para negociar, junto a autoridades chinesas de cultura e mídia, instrumentos específicos para jogos dentro dos acordos culturais já previstos.

À luz dos critérios definidos, o **diagnóstico para China** é o seguinte:

- » **VIABILIDADE DA PARCERIA - BAIXA.** Apesar de haver um contexto favorável de aproximação (Ano da Cultura, cooperação BRICS, experiência chinesa de investir em conteúdo estrangeiro), a entrada de jogos brasileiros no mercado chinês depende de negociações complexas envolvendo Itamaraty, órgãos reguladores chineses (NPPA/SART/MCT) e grandes conglomerados privados. O nível de regulação é alto, a margem de erro regulatório é pequena, e qualquer avanço relevante exigirá instrumentos bilaterais específicos e forte coordenação interministerial no Brasil.
- » **IMPACTO ESTRATÉGICO/POLÍTICO - ALTO.** A China é ator central da economia digital global, parceiro-chave do Brasil nos BRICS e no eixo Sul-Sul, e a agenda 2026 do Ano da Cultura e do Turismo cria visibilidade e legitimidade adicionais para propostas que integrem games à cooperação cultural e tecnológica. Sucesso nessa frente colocaria o Brasil em um patamar diferenciado de diálogo com um mercado extremamente fechado a IPs estrangeiras.



- » **IMPACTO ECONÔMICO: MUITO ALTO.** Do ponto de vista de oportunidade, trata-se do maior mercado consumidor de games do mundo, com barreiras de entrada elevadas justamente onde um acordo bem desenhado pode gerar vantagem competitiva para o Brasil. Além da possibilidade de acessar receita em um mercado de alto ARPU/LTV, há forte potencial de captação de investimento chinês em coproduções, fundos conjuntos e participação em cadeias globais (publishing, live ops, ads), com efeitos indiretos relevantes sobre a capacidade produtiva e exportadora da indústria brasileira de jogos.





PARCERIAS ESTRATÉGICAS COM A UNIÃO EUROPEIA

O cenário europeu apresenta um conjunto de oportunidades complementares para a política internacional de games do Brasil, combinando países com forte tradição de fomento cultural, grandes mercados consumidores, hubs de inovação e uma moldura institucional em potencial: a **formalização do acordo Mercosul–União Europeia**. Caso esse acordo avance, tende a facilitar fluxos de comércio e investimento, reduzir barreiras tarifárias e ampliar instrumentos de cooperação em serviços, propriedade intelectual e economia digital, criando um ambiente mais favorável para programas de coprodução, *soft landing* de estúdios e participação de empresas brasileiras em cadeias de valor europeias de jogos e conteúdos digitais. Neste cenário não estão incluídas as articulações mapeadas com **Portugal** e **Espanha** por já estarem articuladas dentro do eixo iberoamericano.



França desponta como parceiro prioritário pela **alta viabilidade** de cooperação: o país dispõe de estruturas consolidadas como o CNC e fundos específicos para videogames (como o FAJV), além de longa tradição de colaboração cultural com o Brasil. Isso favorece o desenho de ações conjuntas que tratem games como bem cultural, incluindo coprodução, residência artística, intercâmbio de boas práticas de regulação e desenho de instrumentos de fomento. O **impacto estratégico/político também é alto**, dado que a França é referência mundial em políticas de apoio a jogos no campo da cultura e tem forte influência em debates europeus sobre audiovisual, diversidade e proteção de trabalhadores criativos. Do ponto de vista estritamente econômico, o impacto é **médio**: trata-se de um mercado robusto, mas cujo maior valor para o Brasil está na dimensão regulatória, simbólica e institucional – menos como principal destino volumétrico de exportação e mais como parceiro de alto prestígio e modelagem de políticas e projetos de coprodução.

A **Alemanha** oferece oportunidades ancoradas em grandes eventos e em seu peso econômico. A **viabilidade é média**: há menos tradição de cooperação cultural estruturada com o Brasil para o setor audiovisual do que no caso francês, mas existem canais consistentes via feiras como Gamescom, além de programas regionais e federais de apoio a games. O **impacto estratégico/político é alto**, pois a Alemanha funciona como hub europeu central, tanto pelo papel de Colônia como maior palco de negócios em games do continente quanto pela atuação ativa do país em redes de fundos públicos e políticas para o setor. O **impacto econômico é alto**: trata-se de um dos maiores mercados consumidores de games na Europa, com forte presença de estúdios, *publishers* e investidores, o que abre espaço para parcerias de coprodução, *soft landing* de estúdios brasileiros e integração mais direta em cadeias globais de publicação e distribuição – potencial que tende a ser ampliado se o acordo Mercosul–UE criar um ambiente mais previsível para investimentos e serviços criativos.

A **Croácia** surge como oportunidade específica ligada à ideia de "porta de entrada" Brasil–UE. Houve acordo para avançar em diálogos sobre o uso do país como plataforma de acesso a políticas europeias de games, em torno



do novo **Gaming Center de Novska**, que combina incubadora, aceleradora e hub regional. Estão em estudo ações de capacitação, programas de residência e a celebração de um **MoU** focado na utilização desse centro como base de cooperação estruturada com o Brasil, incluindo a recepção de estúdios brasileiros em processos de *soft landing* e participação em programas de aceleração europeus.

A **Finlândia** completa esse quadro como um dos polos mais fortes de produção de games, especialmente em *mobile*. O país está entre as principais indústrias de games da Europa em faturamento e é reconhecido como **líder europeu em desenvolvimento de jogos mobile**, com um ecossistema que reúne dezenas de estúdios e grandes empresas como **Rovio** e **Supercell**, centrais na consolidação global dos jogos para smartphones. A articulação setorial e institucional é robusta, com presença ativa de representantes como Suvi Kiviniemi na construção de parcerias, e se conecta diretamente a iniciativas recentes como o programa **Crossing Latitudes**, *game jam* internacional organizada com participação da embaixada brasileira em Helsinque e redes de desenvolvedores da Finlândia, Brasil e Países Baixos, que promove colaboração remota e intercâmbio criativo entre comunidades de desenvolvimento dos três países. Nesse contexto, o **potencial econômico é alto**, dado que a Finlândia é um dos principais polos globais de *mobile* F2P, com experiência consolidada em modelos escaláveis, *live ops* e jogos como serviço, abrindo espaço para coproduções, transferência de *know-how* e eventuais investimentos cruzados. Já o **impacto político é mais baixo** em comparação a países como França e Alemanha, pois, embora haja boa predisposição setorial e institucional, a centralidade da Finlândia na agenda diplomática do MinC é menor; ainda assim, a combinação de peso econômico, capacidade tecnológica e iniciativas como o Crossing Latitudes fazem do país um vetor importante de cooperação técnica e de inovação no eixo Europa–Brasil, especialmente se apoiado por um quadro institucional mais amplo como o eventual acordo Mercosul–União Europeia.

Por fim, o envolvimento do consultor na **Game Public Fund Network** e no encontro de fundos públicos europeus abriu espaço para: (i) mapear



aceleradoras brasileiras e europeias, identificando sinergias; (ii) estruturar um evento de aproximação em Colônia, conectando fundos públicos europeus a gestores e formuladores brasileiros; e (iii) explorar a possibilidade de um MoU entre o MinC e a rede de fundos públicos para games, dando ao Brasil um assento mais estável em discussões sobre financiamento público ao setor no espaço europeu – algo que dialoga diretamente com uma eventual implementação do acordo Mercosul–UE.

PROPOSTA DE COOPERAÇÃO BRASIL - UNIÃO EUROPEIA EM CONVÊNIOS DO HORIZON EUROPE

Uma oportunidade concreta para estruturar a cooperação Brasil–União Europeia em games e indústrias criativas digitais é a formulação de uma proposta de cooperação no contexto de chamadas do Horizon Europe. O Horizon Europe é o principal programa de financiamento da União Europeia para pesquisa e inovação no período de 2021–2027, criado para apoiar projetos colaborativos que enfrentem desafios globais, fortaleçam a competitividade europeia e gerem impacto científico, tecnológico, econômico e social. O programa financia consórcios internacionais em áreas como cultura, digital, clima, saúde, indústria e inclusão, estimulando a produção de conhecimento, o desenvolvimento de tecnologias e a formulação de soluções aplicadas a políticas públicas. O desenho de algumas chamadas desse programa busca aprofundar a avaliação comparada de modelos de política cultural e de ecossistemas criativos, estabelecer parcerias internacionais mais equilibradas para troca de conhecimento e coprodução e gerar estratégias acionáveis para governos, empresas e demais atores envolvidos em colaborações inter-regionais. O programa também identifica explicitamente a América Latina como uma das regiões prioritárias para cooperação, no âmbito de um foco voltado à inovação das indústrias culturais e criativas para além das fronteiras.



A proposta brasileira poderia ser apresentada como uma aliança transregional entre a União Europeia e a América Latina para políticas públicas, inovação e codesenvolvimento nas indústrias criativas digitais, tendo games como setor-piloto prioritário. Nesse arranjo, o Brasil ocuparia uma posição de liderança regional, atuando como plataforma de articulação entre parceiros europeus e ecossistemas latino-americanos, com base em sua escala de mercado, em sua capacidade de convocação regional e na existência de um marco regulatório recente para o setor. Também seria viável a proposição de projetos-piloto de cooperação inter-regional capazes de criar novos mercados, fomentar inovação e enfrentar desafios regionais específicos por meio de parcerias resilientes, inclusivas e mutuamente benéficas.

Em termos operacionais, a cooperação poderia ser estruturada em três frentes complementares. A primeira seria um eixo de inteligência de políticas e ecossistemas, dedicado ao mapeamento comparado de instrumentos de fomento, regulação, aceleração, internacionalização e apoio à inovação em games entre a Europa e a América Latina. A segunda seria um eixo de pilotos de cooperação, com chamadas experimentais para coprodução, residências, aceleração cruzada, matchmaking entre estúdios, programas de soft landing e laboratórios de internacionalização. A terceira seria um eixo de transferência e escalabilidade, voltado à elaboração de guias, recomendações, modelos de parceria e roteiros institucionais para policymakers, fundos públicos, incubadoras e empresas. Do ponto de vista brasileiro, o valor estratégico de uma proposta desse tipo é elevado porque permitiria transformar a relação com a União Europeia em uma agenda estruturante, e não apenas em ações dispersas de missão empresarial ou cooperação institucional pontual. A iniciativa abriria espaço para o Brasil se posicionar como âncora latino-americana de uma arquitetura de cooperação em economia criativa digital, articulando seu Marco Legal de Games, sua experiência em programas de aceleração e sua rede de interlocução regional a uma agenda europeia mais ampla de inovação, transição digital, uso ético de IA e valorização da cultura como vetor de desenvolvimento e resiliência. Também enfatiza parcerias internacionais em bases mais simétricas, aprendizagem



mútua e criação conjunta de soluções para o fortalecimento global das indústrias culturais e criativas.

Esta proposta pode ser estruturada como programa-piloto Brasil-União Europeia para inovação orientada pela cultura e pelas indústrias criativas, com games como campo de demonstração. Seus resultados potenciais incluiriam geração de conhecimento comparado sobre modelos de apoio ao setor; fortalecimento de redes entre fundos, incubadoras, universidades, associações e empresas; desenvolvimento de mecanismos concretos de co-produção e internacionalização; e produção de recomendações de política pública replicáveis em outras regiões. Trata-se, portanto, de uma via promissora para posicionar o Brasil não como participante periférico, mas como coprodutor de agenda, coprodutor de conhecimento e coprodutor de modelos institucionais em uma frente de cooperação estratégica entre Europa e América Latina.





OUTRAS PARCERIAS COM ALTO POTENCIAL ECONÔMICO


No eixo de parcerias com alto potencial de impacto econômico, destacam-se três territórios-chave: **Coreia do Sul**, **Japão** e **Canadá**. A **Coreia do Sul** tem sido objeto de articulações recentes com o MinC, com acordos de cooperação em construção e boa abertura via indústria criativa, ainda que a tradição de cooperação bilateral especificamente em games seja mais limitada. Trata-se de uma referência global em políticas de games, e-sports e conteúdos digitais, com instrumentos consolidados de apoio à indústria, forte integração entre governo e setor privado e ampla inserção internacional de suas empresas. O mercado é maduro, altamente competitivo e com grande capacidade de produção e exportação, o que torna a parceria particularmente relevante para coproduções, aprendizado regulatório e acesso a *know-how* em modelos de serviço, live ops e escalabilidade de produtos digitais.



O **Japão** aparece como outro parceiro estratégico de grande peso, embora com maior dificuldade para viabilizar parcerias formais, em função de limitações institucionais em nível governamental e de uma cultura política mais cautelosa na celebração de novos acordos. Apesar disso, o interesse na relação setorial é elevado: associações, empresas e atores da cadeia de jogos demonstram disposição para aprofundar vínculos com o Brasil. O impacto estratégico e político é alto, por se tratar de um país-chave na história e na cadeia global da indústria de jogos, com forte influência estética, tecnológica e cultural, além de múltiplos laços simbólicos com o Brasil (comunidade nipo-brasileira, circulação de bens culturais, etc.). O impacto econômico também é alto, dado que o Japão é um dos maiores mercados consumidores e produtores do mundo, abrigando *stakeholders* de relevância primordial como Nintendo, Sony e grandes *publishers*, com potencial de acordos de coprodução, licenciamento de IPs e programas de intercâmbio industrial.

Por fim, o **Canadá** ocupa posição central na estratégia de cooperações internacionais do Brasil em games, tanto pela trajetória de cooperação cultural no setor quanto pelo modelo amplamente reconhecido de políticas de audiovisual e jogos, com instrumentos estáveis de *tax credits*, fundos regionais e incentivos à atração de estúdios. Nesse contexto, o impacto estratégico/político é alto: o Canadá é frequentemente citado como referência no desenho de dispositivos de fomento, governança setorial e integração de games às políticas de economia criativa. O impacto econômico também é alto, em função do tamanho e da diversidade do ecossistema local, que combina grandes estúdios AAA, uma cena indie robusta e forte atuação de incentivos regionais voltados à coprodução. A cooperação com o Canadá tende, portanto, a gerar oportunidades concretas de codesenvolvimento, inserção de estúdios brasileiros em redes globais e adaptação de boas práticas de desenho de políticas públicas para o contexto do Marco Legal de Jogos Eletrônicos no Brasil.





OPORTUNIDADE DE PROTAGONISMO BRASILEIRO POR MEIO DE UM OBSERVATÓRIO INTERNACIONAL PARA POLÍTICAS DE GAMES E COLABORAÇÃO CULTURAL

Ao longo das articulações mapeadas neste relatório, torna-se evidente uma oportunidade estratégica para que o Brasil assuma papel de protagonismo na coordenação de ações cooperativas internacionais voltadas ao setor de jogos digitais. Como elemento de soft power global, esse protagonismo poderia ser materializado por meio do apoio à criação de um **Observatório**



Internacional para Políticas de Games e Colaboração Cultural, estruturado em parceria com associações da sociedade civil de reconhecida legitimidade e capilaridade, como a **International Game Developers Association (IGDA)** e a **Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames)**. A proposta responde a uma lacuna ainda não preenchida no cenário global: a inexistência de um espaço permanente, internacional e multissetorial dedicado a reunir evidências, comparar políticas, promover intercâmbio estruturado e convocar especialistas de diferentes regiões para debater, de forma sistemática, os caminhos para o desenvolvimento sustentável, inclusivo e culturalmente orientado da indústria de games.

Esse observatório teria como finalidade produzir uma compreensão aprofundada e uma avaliação abrangente de modelos de políticas culturais, ecossistemas da indústria criativa e estratégias de promoção do setor de jogos em diferentes regiões do mundo. Por meio de **pesquisas, grupos focais, escutas qualificadas e articulações institucionais**, seria possível identificar boas práticas, casos de sucesso, modelos replicáveis, abordagens regulatórias inovadoras, desafios compartilhados e oportunidades de colaboração inter-regional. A partir desse esforço, o Brasil deixaria de atuar apenas como participante de redes internacionais para ocupar a posição de **locus articulador de conhecimento, diálogo e formulação estratégica**, consolidando-se como referência global em debates sobre políticas públicas para games e cooperação cultural aplicada ao setor.

Como eixo de visibilidade e mobilização política, propõe-se a realização de um **Fórum Global para o Futuro do Desenvolvimento de Jogos: Fomentando Alianças e Colaborações Interculturais**, reunindo representantes de governos, organismos multilaterais, associações setoriais, universidades, incubadoras, aceleradoras, estúdios e trabalhadores da indústria. O fórum funcionaria não apenas como evento de debate, mas como dispositivo estruturante de escuta e convergência internacional, voltado à formulação de agendas comuns, à circulação de experiências e à consolidação de redes de cooperação de longo prazo. Seus resultados alimentariam um produto-síntese de alto valor estratégico: o **Roteiro para o Futuro da Criação de**



Jogos, documento orientador reunindo boas práticas, histórias de sucesso, estudos de caso, modelos institucionais e recomendações de política pública para diferentes contextos regionais.

Um diferencial importante dessa proposta é que ela permitiria organizar as principais demandas, gargalos e oportunidades do setor de maneira segmentada, por região geográfica e por perfil de público, contemplando estudantes, freelancers, profissionais empregados, criadores independentes, sócios de estúdios, acadêmicos, incubadoras, formuladores de políticas públicas e outros agentes da cadeia. Isso daria ao observatório uma função prática e aplicada, indo além da produção de conhecimento abstrato para oferecer inteligência estratégica orientada à tomada de decisão. Em outras palavras, o observatório seria simultaneamente um espaço de pesquisa, uma plataforma de articulação internacional e uma infraestrutura de apoio à formulação de políticas e programas mais aderentes às realidades diversas do setor.

A relevância dessa iniciativa é ainda maior no contexto brasileiro. Com a promulgação do **Marco Legal dos Jogos Eletrônicos**, o país passou a dispor de um dos mais avançados referenciais normativos voltados ao reconhecimento e ao desenvolvimento institucional do setor. Esse pioneirismo cria condições favoráveis para que o Brasil não apenas implemente sua política doméstica, mas também lidere um debate internacional sobre como estruturar ambientes regulatórios, instrumentos de fomento, programas de formação, mecanismos de internacionalização e estratégias de valorização cultural para games. Nesse sentido, o observatório poderia se tornar a principal plataforma internacional de reflexão e articulação sobre a fronteira contemporânea do desenvolvimento da indústria de jogos, posicionando o Brasil como referência na construção de alianças globais e interculturais para o futuro do setor.



PROPOSTA ESTRATÉGICA

A criação de um Observatório Internacional para Políticas de Jogos e Colaboração Cultural, sob liderança brasileira, representa uma oportunidade de institucionalizar o protagonismo do país na governança global do setor de games. A proposta configura-se como uma infraestrutura permanente de inteligência estratégica, articulação internacional e produção de conhecimento aplicado, capaz de conectar governos, associações setoriais, organismos multilaterais, universidades, fundos públicos, incubadoras, estúdios e trabalhadores criativos.

Hoje não existe um espaço internacional estruturado e contínuo dedicado especificamente à comparação de políticas públicas para games, à análise de ecossistemas produtivos, à identificação de boas práticas regulatórias e à articulação de agendas globais para o setor. Embora existam relatórios de mercado e associações internacionais, falta um fórum de alto nível com foco em **política cultural, cooperação internacional e desenvolvimento sustentável da indústria de jogos**.

O Brasil reúne condições objetivas para liderar essa iniciativa:

- » possui um **Marco Legal de Games** recente e avançado, que o posiciona como referência normativa;
- » tem escala de mercado e diversidade cultural que qualificam o país como ator relevante no Sul Global;
- » mantém articulações com Europa, África, Ásia e América Latina;
- » conta com parceiros estratégicos da sociedade civil com legitimidade internacional, como a **IGDA** e a **Abragames**.

Nesse contexto, o observatório poderia funcionar como um **hub global de *policy learning* e cooperação intercultural em games**, ancorado no Brasil, mas com governança multilateral.

O Observatório Internacional poderia operar em quatro eixos integrados:





I. Inteligência comparada de políticas públicas

Mapeamento sistemático de marcos regulatórios, instrumentos de fomento, incentivos fiscais, modelos de incubação, regimes de propriedade intelectual e estratégias de internacionalização em diferentes regiões do mundo.

II. Análise de ecossistemas e cadeias de valor

Estudos regionais com recorte por perfil profissional (estudantes, freelancers, criadores independentes, donos de estúdio, publishers, investidores, acadêmicos etc.), identificando gargalos estruturais e oportunidades.

III. Plataforma de diálogo global

Realização anual de um Fórum Global para o Futuro do Desenvolvimento de Jogos: Fomentando Alianças e Colaborações Interculturais, reunindo atores públicos e privados para debater desafios comuns como:



- » regulação e classificação etária;
- » IA generativa e ética;
- » modelos de financiamento;
- » inclusão e diversidade;
- » sustentabilidade econômica e ambiental.
- » Cooperação Sul–Sul

IV. Produção do “Roteiro para o Futuro da Criação de Jogos”

Documento estratégico consolidando:

- » boas práticas internacionais;
- » modelos replicáveis;
- » estudos de caso;
- » estratégias de cooperação;
- » recomendações para formuladores de políticas;
- » demandas organizadas por região e público-alvo.

Esse roteiro se tornaria referência para governos, associações e organismos multilaterais.

A liderança de um observatório dessa natureza geraria múltiplos efeitos:

- » consolidação do Brasil como **referência normativa e institucional em games**;
- » ampliação do capital político do país em fóruns multilaterais;
- » captação de recursos internacionais para pesquisa e cooperação;
- » posicionamento como hub de debates globais sobre o futuro do setor;
- » fortalecimento da diplomacia cultural aplicada à economia digital.





CONCLUSÃO

O relatório evidencia que os jogos eletrônicos ocupam hoje uma posição estratégica na política cultural, econômica e digital, exigindo abordagens públicas capazes de integrar regulação, fomento, formação e inserção internacional de maneira coordenada. O novo marco institucional estabelecido no Brasil cria uma base sólida para esse avanço, mas sua efetividade depende da capacidade de transformar diretrizes normativas em instrumentos operacionais, sustentados por articulação interinstitucional, continuidade administrativa e diálogo permanente com o setor produtivo.

O mapeamento de experiências, territórios e modelos de cooperação internacional demonstra que a internacionalização pode funcionar como vetor estruturante do desenvolvimento do setor de games, ao permitir a troca qualificada de conhecimento em políticas públicas, o aperfeiçoamento de mecanismos de fomento, o fortalecimento de capacidades produtivas e a ampliação do acesso a mercados, redes e investimentos. As parcerias identificadas, tanto em contextos ibero-americanos quanto no âmbito do Sul Global, dos BRICS e das principais potências do setor, revelam a existência de oportunidades concretas para coprodução, formação, incubação, circulação de conteúdos e construção de agendas comuns em temas regulatórios e de inovação.

Ao mesmo tempo, o relatório indica que a consolidação dessa agenda exige escolhas estratégicas claras, priorização de territórios e instrumentos e alinhamento consistente com os objetivos da política cultural brasileira. A cooperação internacional, para produzir efeitos duradouros, deve estar ancorada em mecanismos de governança, monitoramento e avaliação, capazes de garantir previsibilidade, eficiência e impacto sobre a base produtiva, especialmente pequenos e médios estúdios, criadores independentes e grupos historicamente sub-representados.



Dessa forma, a agenda proposta aponta para a necessidade de reposicionar os jogos eletrônicos como componente estruturante da política cultural de Estado, articulando cultura, tecnologia e desenvolvimento econômico em uma perspectiva de longo prazo. Ao integrar o setor de games às estratégias de cooperação internacional do Brasil, cria-se não apenas um caminho para ampliar a competitividade e a visibilidade da produção nacional, mas também para fortalecer a diversidade cultural, a soberania simbólica e a capacidade do país de atuar de forma protagonista na economia criativa global.



MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO

