



**ESTADO DE SANTA CATARINA**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**  
**GABINETE DO SECRETÁRIO**

Parecer 003/2024/GABS/SCTI

Florianópolis, data da assinatura digital.

Senhor Secretário,

Cumprimentando-o cordialmente, sirvo-me deste expediente para, em atenção ao Ofício n. 1403/SCC-DIAL-GEMAT, apresentar parecer a respeito do Projeto de Lei n. 0334/2024, que institui o “Programa Santa Catarina Games e Entretenimento Digital – SC GAMES”, oriundo da Assembleia Legislativa do Estado de Santa Catarina (ALESC).

### **1. Introdução.**

O setor de jogos eletrônicos, ou games, tem se consolidado como uma das áreas mais promissoras da economia global, apresentando crescimento exponencial nos últimos anos. Santa Catarina, com seu potencial tecnológico e criativo, destaca-se como um polo emergente na indústria de games. Este parecer visa expor a relevância do setor para o Estado, e, conseqüentemente, a importância de sua regulamentação por meio da proposta de projeto de lei ora em análise, e que tem como objetivo, em linhas gerais, o fomento e o desenvolvimento da indústria e do ecossistema dos games em nosso Estado.

### **2. Dados Oficiais e Contexto Atual.**

De acordo com o relatório "Games Industry Overview 2023" da Newzoo, o mercado global de games gerou receitas próximas a US\$ 200 bilhões em 2023, com crescimento anual de cerca de 9,3%. No Brasil, por sua vez, pesquisa realizada pela ABragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos) aponta que, em 2022, o setor movimentou aproximadamente R\$ 3,2 bilhões, com um crescimento de 17% em relação ao ano anterior [ NEWZOO. Key Insights into Brazilian gamers – Newzoo Gamer Insights Report. Disponível em: <https://newzoo.com/>].

Senhor  
**MARCELO MENDES**  
Secretário de Estado da Casa Civil  
Nesta



**ESTADO DE SANTA CATARINA**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**  
**GABINETE DO SECRETÁRIO**

Vale destacar que a Indústria brasileira de games tem apresentado, nos últimos anos, duas características vitais que mostram um desenvolvimento robusto, quais sejam: 1) Por um lado, a demanda por jogos no Brasil manteve um crescimento de 3% em 2022, contrastando com a queda global de 5,3%, verificada neste mesmo ano, segundo dados da Newzoo; e 2) Ainda que a Pesquisa Game Brasil tenha mostrado que o número de brasileiros que declaram jogar algum jogo tenha caído de 74,5% (2022) para 70,1% em 2023, cerca de 82,1% dos brasileiros afirmam que jogar jogos digitais é uma das suas principais formas de diversão.

Sendo o maior mercado Latino-Americano, o Brasil é considerado o 5º em população online, com uma estimativa de 103 milhões de jogadores. O mercado Mobile em 2022 representou 49% do faturamento, sendo que o PC atingiu 26% e os consoles 25%. Outro resultado relevante observado na PGB (2023) foi a inversão na proporção entre homens e mulheres jogadoras. A pesquisa apontou que os homens representam 53,8% dos jogadores, enquanto as mulheres atingem 46,2%, fato que não acontecia, desde a pesquisa de 2016. A distribuição etária dos jogadores está cada vez mais equilibrada, visto que as faixas entre 19 e 44 anos variaram entre 10,1% e 16,2%, sendo esta última a faixa entre 25 e 29 anos, seguida por pessoas de 30 a 34 anos (16,1%). A faixa etária acima de 50 anos teve um crescimento de 2% atingindo 8,5% [Pesquisa Game Brasil. PGB 10 Anos Edição 2023. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>].

A fim de reforçar a importância do setor para o país, o Brasil foi o país homenageado no maior evento de games do mundo, a Gamescom 2023 realizada em Colônia, Alemanha. Como Country Partner, a delegação brasileira teve destaque no evento, refletindo o crescimento das desenvolvedoras brasileiras.

Neste sentido, Santa Catarina é um dos estados brasileiros que mais se destacam na área de tecnologia, apresentando um crescimento contínuo em empresas de tecnologia da informação (TI), startups e indústrias criativas. E, no setor de games, a realidade não é diferente.

Nosso Estado possui um ecossistema vibrante, com cerca de 80 empresas de desenvolvimento de jogos, empregando mais de 1.000 (um mil) profissionais, sendo considerado um polo de empresas no setor de games e jogos digitais, com uma diversidade de gêneros que vai do eSports a gamification, com faturamento aproximado de R\$ 27 milhões em 2023. Cidades como Florianópolis, Joinville e Blumenau destacam-se como centros de inovação e criatividade, atraindo talentos e investimentos na área (ASCJOGOS). Dados que por si só justificam a sua regulamentação.



**ESTADO DE SANTA CATARINA**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**  
**GABINETE DO SECRETÁRIO**

**3. Importância do Setor de GAMES – e do Projeto de Lei - para Santa Catarina.**

Diante do cenário apresentado, o investimento com vistas a impulsionar o setor de games e entretenimento digital por um estado é de extrema importância, e essa relevância pode ser analisada sob diferentes aspectos, acarretando uma série de benefícios e impactos, dentre os quais destacamos objetivamente:

**3.1. Geração de Empregos.**

- Empregos Diretos: O setor de desenvolvimento de jogos é intensivo em mão de obra, exigindo profissionais como desenvolvedores, designers, artistas, roteiristas e gerentes de projeto. O investimento nesse setor gera uma quantidade significativa de empregos diretos.

- Empregos Indiretos: Além dos empregos diretos nas empresas de games, há uma série de empregos indiretos que surgem em áreas como marketing, vendas, suporte técnico, e serviços auxiliares, como contabilidade e legal.

**3.2. Estímulo à Inovação e Tecnologia.**

- Desenvolvimento de Novas Tecnologias: O setor de games é um dos mais dinâmicos em termos de inovação, contribuindo para o desenvolvimento de novas tecnologias que podem ser aplicadas em outras indústrias, como realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR), inteligência artificial (IA) e machine learning.

- Atração de Talentos: Um ambiente de games vibrante atrai profissionais altamente qualificados, promovendo um fluxo de talento que pode beneficiar outras áreas da economia local.

**3.3. Fomento à Cultura e Criatividade.**

- Expressão Cultural: Os jogos são uma forma de arte que permite a expressão cultural. Investir no setor de games pode ajudar a promover a cultura local, incentivando a criação de jogos que reflitam a identidade e as tradições da região.

- Criatividade: O ambiente de desenvolvimento de jogos estimula a criatividade, não apenas dos desenvolvedores, mas também de artistas, músicos e roteiristas, contribuindo para um ecossistema cultural mais rico.



**ESTADO DE SANTA CATARINA**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**  
**GABINETE DO SECRETÁRIO**

3.4. Atração de Investimentos e Incentivos.

- Investimentos Externos: Com o crescimento do setor, há uma maior chance de atrair investimentos de empresas e venture capital, tanto nacionais quanto internacionais. Isso pode resultar em um aumento significativo de capital na economia local.

- Parcerias e Colaborações: O investimento no setor de games pode facilitar parcerias com universidades, centros de pesquisa e outras empresas, criando um ecossistema colaborativo que fomenta a inovação.

3.5. Impacto Econômico.

- Crescimento do PIB: O setor de games pode contribuir significativamente para o Produto Interno Bruto (PIB) do estado, especialmente em regiões onde a indústria é forte.

- Exportações: Jogos desenvolvidos localmente podem ser comercializados globalmente, gerando receitas significativas e contribuindo para a balança comercial.

3.6. Desenvolvimento de Competências e Educação.

- Capacitação Profissional: O investimento em programas de formação e capacitação para profissionais da área de games pode resultar em uma força de trabalho mais qualificada e pronta para atender à demanda do mercado.

- Educação Superior e Técnica: O crescimento do setor pode incentivar a criação de cursos e programas acadêmicos focados em desenvolvimento de jogos, design e outras áreas correlatas.

3.7. Promoção do Empreendedorismo.

- Startups e Inovação: O investimento no setor pode fomentar o surgimento de startups, gerando um ambiente propício para a inovação e o empreendedorismo. Isso pode resultar em novas ideias e soluções que beneficiam não apenas o setor de games, mas também outros setores da economia.

- Incubadoras e Aceleradoras: Investimentos podem levar à criação de incubadoras e aceleradoras que apoiam startups de games, oferecendo recursos, mentoria e acesso a redes de contatos.



**ESTADO DE SANTA CATARINA**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**  
**GABINETE DO SECRETÁRIO**

3.8. Trabalho em Rede e Colaboração Internacional.

- Eventos e Conferências: Investimentos no setor podem resultar na realização de eventos, feiras e conferências que promovem a troca de conhecimento e experiências entre desenvolvedores locais e internacionais.

- Networking: A criação de uma comunidade sólida de desenvolvedores e empresas pode facilitar o networking e a colaboração, resultando em projetos conjuntos e inovações.

3.9. Responsabilidade Social e Inclusão.

- Jogos para a Educação e Inclusão: O setor de games pode ser utilizado para desenvolver jogos educacionais e projetos que promovam a inclusão social, atendendo a diferentes públicos e necessidades.

- Projetos de Impacto Social: Investimentos podem incentivar iniciativas que utilizam jogos como ferramentas para conscientização sobre questões sociais e ambientais.

**4. Necessidade de Projeto de Lei Regulamentando o Setor.**

A ausência de uma legislação específica para o setor de games em Santa Catarina representa um desafio para o seu pleno desenvolvimento. Regulamentá-lo, por outro lado, representa uma oportunidade estratégica para o estado diversificar sua economia, estimular a inovação e fomentar a cultura conforme demonstrado acima.

Os benefícios vão além do crescimento econômico imediato, abrangendo a formação de uma sociedade mais criativa, inclusiva e tecnologicamente avançada. Portanto, na medida em que consideramos como essencial que o governo considere políticas e incentivos que apoiem o crescimento e o desenvolvimento de um setor promissor, necessário se faz a construção de um instrumento normativo capaz de estrutura-lo e orientá-lo minimamente, tal e qual o projeto de lei que se apresenta.

A título de ilustração, em termos de políticas públicas o principal destaque para o setor foi a aprovação da Lei Paulo Gustavo (Lei complementar nº 195/22), que permitiu a destinação de até R\$1,95 bilhão para apoiar produções audiovisuais, dentre elas a produção de games.



**ESTADO DE SANTA CATARINA**  
**SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA TECNOLOGIA E INOVAÇÃO**  
**GABINETE DO SECRETÁRIO**

## **5. Conclusão**

Diante do exposto, conclui-se que o setor de games representa uma oportunidade estratégica para o desenvolvimento econômico, tecnológico e cultural de Santa Catarina.

A criação de um projeto de lei que regulamente e fomenta essa indústria é imprescindível para garantir um ambiente favorável ao crescimento e à inovação, além de conferir segurança jurídica para os envolvidos, motivo pelo qual, nos manifestamos favoravelmente a aprovação da proposição.

Por oportuno, recomenda-se, respeitosamente, que o Governo do Estado assim o faça, como forma de priorizar e apoiar o setor, promovendo ações que coloquem Santa Catarina na vanguarda da indústria de jogos no Brasil e no mundo, utilizando a inovação e tecnologia como

força motriz para criação de um novo marco de desenvolvimento econômico estadual.

Por fim, ressaltamos que o Projeto de Lei favorecerá a atualização e modernização do Decreto Estadual n. 2338/2009, que institui o Programa SC GAMES, que se encontra em plena atividade e funcionamento.

Antecipamos agradecimentos e nos colocamos à disposição para quaisquer esclarecimentos e informações que se façam necessárias.

Atenciosamente,

**MARCELO FETT ALVES**

Secretário de Estado da Ciência, Tecnologia e Inovação



# Assinaturas do documento



Código para verificação: **76IM1P90**

Este documento foi assinado digitalmente pelos seguintes signatários nas datas indicadas:



**MARCELO FETT ALVES** (CPF: 910.XXX.399-XX) em 24/10/2024 às 20:17:36

Emitido por: "SGP-e", emitido em 28/02/2023 - 16:56:46 e válido até 28/02/2123 - 16:56:46.

(Assinatura do sistema)

Para verificar a autenticidade desta cópia, acesse o link <https://portal.sgpe.sea.sc.gov.br/portal-externo/conferencia-documento/U0NDXzEwMDY4XzAwMDEzODg2XzEzODk3XzlwMjRfNzZJTTFQOU8=> ou o site

<https://portal.sgpe.sea.sc.gov.br/portal-externo> e informe o processo **SCC 00013886/2024** e o código **76IM1P90** ou aponte a câmera para o QR Code presente nesta página para realizar a conferência.