

DESENVOLVIMENTO DE GAMES NO BRASIL: ANÁLISE DOS MECANISMOS DE TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA NOS EDITAIS DA SPCINE GAMES

Rafael Rodrigues de Souza – rafael.1098288@discente.uemg.br

*Program of Postgraduate in Intellectual Property and Technology Transfer for Innovation –
Minas Gerais State University*

Gabriel Junqueira Serandin – gabrielserandin@hotmail.com

*Program of Postgraduate in Intellectual Property and Technology Transfer for Innovation –
Minas Gerais State University*

Carlos Henrique Sabino Caldas – carlos.caldas@uemg.br

*Program of Postgraduate in Intellectual Property and Technology Transfer for Innovation –
Minas Gerais State University*

Resumo — O Brasil é o maior consumidor de jogos da América Latina, ainda assim, a sua produção interna é pequena em comparação com o mercado internacional, necessitando de políticas públicas específicas para o desenvolvimento da indústria. O presente artigo tem por objetivo analisar como são estruturados os mecanismos de transferência de tecnologia presentes nos editais da SPCINE, com o objetivo de incentivar a indústria dos jogos digitais no Brasil. A metodologia é descritiva, utilizando-se de fonte bibliográfico-documental, como artigos, livros, matérias de jornais e os próprios editais da SPCINE. A SPCINE Games é uma iniciativa da SPCINE (Empresa de Cinema e Audiovisual da cidade de São Paulo) voltada para o desenvolvimento da indústria de jogos digitais no Brasil, tendo publicado três editais voltados à produção e comercialização de jogos nos últimos cinco anos. O presente trabalho discute quais mecanismos estão presentes nos documentos e se eles favorecem o processo de transferência de tecnologia para a SPCINE, sendo discutidos aspectos como o nível de maturidade tecnológica exigida, a forma de pagamento dos investimentos, a participação da SPCINE nos projetos e a inclusão de cláusulas relevantes, como cláusulas anti-diluição e gatilhos para efetivação dos investimentos, bem como quais as implicações desses mecanismos para a transferência de tecnologia no contexto da indústria de jogos digitais no Brasil.

Palavras-chave - Indústria dos jogos, SPCINE Games, Transferência de Tecnologia.

Abstract— Brazil is the largest consumer of games in Latin America, yet its domestic production is small compared to the international market, requiring specific public policies for the development of the industry. This article aims to analyze how the technology transfer mechanisms present in SPCINE notices are structured, with the aim of encouraging the digital games industry in Brazil. The methodology is descriptive, using bibliographic-documentary sources, such as articles, books, newspaper materials and SPCINE's own notices. SPCINE Games is an initiative by SPCINE (Cinema and Audiovisual Company in the city of São Paulo) aimed at developing the digital games industry in Brazil, having published three specific notices for the production and commercialization of games in the last five years. This work discusses which mechanisms are present in the documents and whether they favor the process of technology transfer to SPCINE, discussing aspects such as the level of modern technological updating, the form of payment for investments, SPCINE's participation in the projects and the inclusion of relevant clauses, such as anti-dilution clauses and triggers for making investments, as well as the implications of these mechanisms for technology transfer in the context of the digital games industry in Brazil.

Keywords - Games industry, SPCINE Games, Technology transfer.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais emergiram como uma das mais notáveis indústrias de entretenimento, ultrapassando até mesmo setores tradicionalmente populares, como a música e o cinema, sendo estimada uma alta arrecadação para o ano de 2023. O sucesso dos jogos digitais está intrinsecamente ligado à evolução dos padrões de consumo, que os consolidam como uma nova forma de contar histórias, particularmente quando combinados com estratégias transmídia.

No contexto latino-americano, o Brasil se posiciona como o principal mercado de jogos, apesar de seu mercado interno não estar tão maduro quanto o de outras nações, necessitando do incentivo por meio de políticas públicas específicas voltadas ao desenvolvimento do setor.

Ao longo dos últimos cinco anos, a Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo (SPCINE) lançou três editais voltados à produção e comercialização de jogos digitais, fazendo nascer o questionamento de como os mecanismos de transferência de tecnologia são estruturados nos referidos editais, tendo em vista a especificidade setorial.

Assim, o presente artigo tem por objetivo analisar como são estruturados os mecanismos de transferência de tecnologia presentes nos editais da SPCINE, com o objetivo de incentivar a indústria dos jogos digitais no Brasil. A análise aborda aspectos como os requisitos de maturidade tecnológica, as formas de pagamento dos investimentos, a participação da SPCINE nos projetos e a inclusão de cláusulas contratuais relevantes, além de compreender se esses mecanismos impactam o setor de jogos digitais no Brasil e se contribuem para a transferência de tecnologia nesse mercado em constante crescimento.

2 MERCADO BRASILEIRO DE JOGOS DIGITAIS

Os jogos digitais compõem a segunda maior indústria de entretenimento do mundo, estando à frente do setor musical e cinematográfico (FORTIM et al., 2023). De acordo com a Forbes, o setor deve arrecadar mais de 200 bilhões de dólares até o final de 2023 (PACETE, 2022). O sucesso dos jogos digitais também deve ser atribuído à evolução dos hábitos de consumo, tendo em vista que eles são, sobretudo, uma nova forma de expressar narrativas, especialmente se somados à estratégias transmídia, que se valem da amplitude das franquias de entretenimento para condicionar a continuidade do consumo de certas obras ou de seu universo expandido ao consumo de jogos (JENKINS, 2022), como acontece com *Hogwarts Legacy* (título prequel de *Harry Potter*) ou com a série de jogos *Star Wars Jedi* (complementando o universo de *Star Wars*). Deve ainda ser somado a isso o fato que os jogos digitais se valem de muitos elementos e tecnologias inicialmente inerentes aos filmes, como efeitos especiais, roteiros estruturados e afins.

A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdo pelas múltiplas plataformas de mídia. Na era dos efeitos digitais e das imagens de alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes - pois estão utilizando muitos dos mesmos recursos (Jenkins, 2022, p. 150).

O mercado de jogos possui atores singulares, como a figura dos desenvolvedores, que interligam os aspectos técnicos, artísticos e narrativos em uma única mídia, as publicadoras (ou editoras), que auxiliam as desenvolvedoras para em seu papel, geralmente com altos investimentos financeiros em troca da propriedade intelectual sobre o produto final, e as plataformas de distribuição, que servem como meio de interação da mídia com o consumidor final, há ainda os consoles (e computadores), que são *hardwares* com *softwares* específicos com a capacidade técnica para fazer os jogos funcionarem em seus respectivos formatos (ZAMBON, 2020).

O Brasil se posiciona como o principal mercado de games da América Latina, embora seu mercado interno não esteja tão maduro e definido quanto em outros países (ZENI, 2014), ele movimentou mais de 2,3 bilhões de dólares somente no ano de 2021, com consumo diversificado entre consoles e celulares, inclusive para o público infantil. O crescente cenário também é evidenciado pela evolução do número de desenvolvedoras de jogos no país, que aumentou em mais de 8 vezes ao longo de oito anos, totalizando 1009

empresas do segmento no ano de 2022, das quais oferecem serviços de desenvolvimentos para terceiros, prestam outros serviços para criação de mecânicas para situações análogas (gamificação), além de desenvolvimento de jogos próprios (FORTIM et al., 2023).

Outro fator que merece destaque à respeito da indústria brasileira de desenvolvimento de jogos é com relação à forma de expressão cultural que esta mídia representa, a qual incorpora elementos narrativos que singulares do país, apresentando temáticas sensíveis, como o racismo, até o próprio folclore brasileiro (RESCK; BATISTA, 2020).

3 JOGOS DIGITAIS ENQUANTO ATIVOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

Quanto às primeiras discussões sobre a necessidade de proteção dos direitos autorais se iniciou, o conceito de jogos digitais era mais rudimentar em comparação com a compreensão atual. Com o advento da proteção dos programas de computador, ficou evidente a forma com que os jogos poderiam ser protegidos, já que eles podem ser compreendidos como um conjunto de instruções que se baseiam em técnica digital e necessita de um dispositivo periférico para tratar e interpretar as informações, a fim de que funcionem nos moldes estabelecidos, se enquadrando no conceito previsto na Lei nº 9.609/1998 (MANGO, 2018).

No entanto, seria um ledô engano acreditar que os jogos digitais somente são protegidos pela lei de Software. Nesse sentido, Becker (2018) afirma que os jogos digitais têm a sua proteção em vários domínios, onde recebem, individualmente, a proteção adequada e equivalente ao objeto que se pretende proteger, como a arquitetura de software, o enredo e personagens, elementos de áudio e a base de dados. Essa posição ratifica o que foi dito por Menezes e Bortoli (2016) que destacam a natureza audiovisual destes produtos, posto que as imagens em movimento na tela, ainda que alteráveis pelo jogador, são como se fossem um filme.

Outra posição sugere que os jogos deveriam ser classificados como “bens informáticos”, já que se apresentariam como um novo tipo de bem intelectual, capaz de convergir em si diversos elementos distintos, como a arte, design, narrativa, música e o software, embora careça de tutela jurídica específica. No entanto, o conceito de “obra coletiva” poderia destacar bem a natureza jurídica dos jogos digitais, porque reuniria em si diferentes trabalhos intelectuais que resultariam na criação de uma obra autônoma. Para tal conclusão, seria necessário levar em conta que os jogos digitais não se constituem em apenas conteúdo audiovisual, pois caso fossem, a melhor classificação seria de “obra complexa”, em que esses elementos individuais (traduzidas em criações que seriam consideradas como bens intelectuais autônomos) estão infundidos de tal forma que seria impossível desassociá-los. Contudo, o princípio da inalterabilidade das obras audiovisuais torna tal interpretação incompatível, já que é comum que os jogos digitais sofram com patches de correção, atualização ou até que tenham conteúdos adicionais disponíveis (DLC) para complementar a experiência inicial (MANGO, 2018). A realidade é que os jogos possuem uma natureza *sui generis* e sem uma definição legal específica, apresentando um todo que, definitivamente, possui mais valor que a soma de suas partes.

4 SPCINE GAMES E A IMPLEMENTAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NO BRASIL

Segundo o próprio site institucional da SPCINE (2023), a empresa de cinema e audiovisual da cidade de São Paulo, funciona há 10 anos, e foi criada pela Lei nº 15.929 de 20 de dezembro de 2013, sancionada naquele tempo pelo então prefeito, Fernando Haddad. Posteriormente, com o advento da Lei nº 13.303 de 30 de junho de 2016, essa de ordem nacional, sancionada pelo ex-presidente Michel Temer, foi permitida a autonomia fiscal, orçamentária e técnica para as empresas com constituição semelhante em todo o território brasileiro. A SPCINE é uma sociedade de economia mista, sob forma de sociedade anônima de capital aberto autorizado. (SPCINE, 2023).

A empresa atua como uma entidade especializada na promoção, apoio financeiro e execução de iniciativas voltadas para os domínios do cinema, televisão, jogos e novos meios de comunicação, temas que

são reunidos pela empresa sob a rubrica de conteúdo audiovisual.

A meta primordial reside em identificar e fomentar o potencial econômico e artístico do cenário audiovisual paulista, reconhecendo seu impacto tanto na esfera cultural quanto na social. A missão e principal valor é centrada na promoção da consolidação e crescimento do setor audiovisual, por meio de um enfoque que abrace a inclusão e meios sustentáveis de desenvolvimento. Isso se concretiza por meio da concepção, elaboração, execução e avaliação de políticas públicas, bem como da articulação de parcerias estratégicas, alocação de recursos e ações pautadas pela inovação (BAFUME e FONSECA, 2020).

Quanto à estrutura organizacional, a SPCINE (2023) tem 3 diretorias principais, a Diretoria-Presidência, Diretoria de Investimentos e Parcerias Estratégicas, bem como a Diretoria de Inovação e Políticas de Audiovisual. Atrelado a essas diretorias, há diversos colaboradores que capilarizam essa estrutura, com gerentes, coordenadores, analistas e auxiliares, somando-se ao conselho de administração composto por 7 membros, segundo o estatuto social da empresa. Essa organização funcional, disserta sobre os enfoques da empresa em captar recursos, estabelecer parcerias-chave para a inovação direcionada aos setores abarcados: cinema, televisão, jogos e novidades comunicativas.

Segundo também o estatuto social da SPCINE, a empresa, apesar de ter sido constituída pela prefeitura, também pode atuar em âmbito estadual, desde que requerido e aprovado pelo Conselho da Administração (SÃO PAULO, 2018).

Quanto às ações da companhia, no âmbito do cinema, além do incentivo à produção brasileira, é a distribuição de sessões de filmes com preço baixíssimo ou em algumas oportunidades até sem custo, com telas de ótima qualidade, por meio do circuito SPCINE. O que permite o acesso à cultura como forma de inclusão, que é também o objetivo da empresa (VICENTE, 2023).

A importância da SPCINE para o incentivo do setor audiovisual em São Paulo é destacada por Faustino (2019), além de que essa extensão aos games demonstra uma adequação ao cenário internacional de desenvolvimento de investimentos ligados ao setor. Além disso, a quantidade de acesso dos games na sociedade mundial, bem como na brasileira, ficou mais evidente após o avanço tecnológico dos smartphones, desktops e da própria internet, que podem ser acessados pela grande maioria das pessoas. O desenvolvimento e incentivo aos games é, antes de tudo, apresentar a realidade brasileira novas formas de acesso ao conteúdo midiático (BATISTA; RESCK, 2020). Esse incentivo objetivado pela SPCINE converge na criação da SPCINE Games, incubadora para produção de jogos, que tem por objetivo:

Apoiar financeiramente, de forma não exclusiva, projetos de produção de game digital para exploração comercial em consoles, computadores ou dispositivos móveis e profissionalizar e capacitar as produtoras contempladas, por meio de uma incubadora, para as etapas de produção e comercialização de um game digital, com intuito de garantir um melhor desenvolvimento do setor e do produto final (SÃO PAULO, 2020).

Como uma das primeiras ações visando o incentivo do setor, foi publicado no ano de 2019 o Edital de Comercialização de Games, que pretendia contemplar 1 projeto com \$ 40.000,00 (quarenta mil dólares) para comercialização via publicadora e 5 projetos com \$ 20.000,00 (vinte mil dólares), para autopublicação. Pela natureza do projeto, eles se destinavam a empresas que já haviam desenvolvido os seus jogos e necessitavam de apoio financeiro apenas com relação à comercialização dos títulos.

No ano seguinte, foi publicado o Edital de Produção de Games 2020 - Seed Money, desta vez com o objetivo de apoiar os projetos de produção de jogos digitais para posterior exploração comercial em consoles, computadores e dispositivos móveis, sendo disponibilizados \$ 10.000,00 (dez mil dólares) para 8 oito projetos, totalizando um investimento de \$ 80.000,00 (oitenta mil dólares).

No ano de 2022 foi publicado o Edital de Incubadora de Games 2023, mantendo-se o orçamento da edição passada e o seu público alvo (desenvolvedoras com games em fase inicial), mas diminuindo a quantidade de projetos contemplados para 5, com a disponibilização do crédito em três parcelas.

5 MECANISMOS DE TRANSFERÊNCIA DE TECNOLOGIA NOS EDITAIS SPCINE GAMES.

Com o objetivo de fomentar o desenvolvimento da indústria de games no país, a SPCINE lançou, ao longo de cinco anos, três editais voltados à produção e comercialização de jogos digitais. Embora a empresa possua em si um papel institucional, é inegável os esforços conjuntos para a produção final dos games, de modo a conceder certos direitos aos processos de transferência de tecnologia.

A transferência de tecnologia é o processo jurídico-formal em que permite a transferência de direitos ou faculdades sobre conhecimentos técnicos traduzidos em bens intelectuais, para outros. Deste modo, o objeto da transferência de tecnologia são os próprios direitos sobre a tecnologia em si, os quais irão variar a depender da natureza do ativo, de modo que quaisquer mecanismos que tornem o contratante titular de certo direito sobre a tecnologia serão caracterizados como transferência de tecnologia (PROFNIT, 2019).

Antes de serem analisados os mecanismos específicos voltados à transferência de tecnologia, é importante compreender as diferenças centrais dos editais de investimento da SPCINE e suas especificidades, destacadas no Quadro 1.

QUADRO 1 - Comparativo entre os editais publicados pela SPCINE para produção e comercialização de jogos digitais.

Edital	Objetos	Recursos
Edital n.º 5/2019 Comercialização de Games (Publisher) - 2019	Apoiar financeiramente projetos de comercialização de <i>games</i> digitais, especialmente para o incentivo à produção nacional para o mercado internacional, fortalecer a divulgação e garantir condições para a realização de acordos com agentes internacionais voltados à divulgação e distribuição, ou garantindo ambiente favorável à auto-publicação.	\$ 40.000,00 para um projeto para comercialização via publicadora. \$ 100.000,00 para serem divididos igualmente entre cinco projetos de comercialização, destinados à comercialização via auto-publicação.
Edital n.º 6/2020 Produção de Games 2020 - Seed Money	Apoiar financeiramente projetos de produção de <i>games</i> digitais, para exploração em consoles, computadores ou dispositivos móveis. Profissionalizar e capacitar as produtoras contempladas para as etapas de produção e comercialização por meio de incubadora contratada, a fim de garantir um melhor desenvolvimento do setor e produto final.	\$ 80.000,00 para serem distribuídos igualmente entre oito projetos contemplados.
Edital n.º 6/2022 Incubadora de Games 2023	Realizar programa de formação de produtoras de jogos por meio de uma incubadora, para validação etapas de conceituação, e qualificação das etapas de produção e comercialização, para garantir um melhor desenvolvimento do setor e do produto final. Apoiar financeiramente os projetos incubados na produção de protótipo de game, para exploração comercial em consoles, computadores e/ou dispositivos móveis.	\$ 80.000,00 para serem distribuídos entre cinco projetos. Apoio adicional de \$ 4.000,00 para subsidiar participação em missão internacional em evento da indústria de games, a ser definido pela incubadora.

Fonte: autores (2023).

A primeira grande diferença entre os Editais é com relação à maturidade tecnológica exigida. Esse conceito, geralmente, é observado após classificação por meio da TRL (Technology Readiness Level/Nível de

Maturidade Tecnológica), sendo classificadas entre baixa, média ou alta. Essas classificações têm relação direta com a fase em que a tecnologia se encontra com relação à possibilidade de operação (PROFNIT, 2019).

No caso, o Edital n.º 5/2019, por ser voltado à comercialização dos jogos, apresenta uma TRL alta, ultrapassando estágios iniciais de desenvolvimento e com maior probabilidade de êxito após as ações da SPCINE. Já os editais n.º 6/2020 e n.º 6/2022 apresentam TRL baixa, pois se exige apenas um projeto bem fundamentado, com destaque à aspectos técnicos, narrativos e operacionais para fins de avaliação, sendo que o produto final exigível é justamente um protótipo de game, que representa as fases finais de uma TRL média. Essa questão também é reforçada pelo Manual de Transferência de Tecnologia do PROFNIT (2019), que destaca que a participação em ações futuras da empresa é uma vantagem econômica comumente oferecida à projetos em TRL média, que é o objetivo final desses dois editais.

Com relação à forma de pagamento dos investimentos então realizados pela SPCINE, os editais n.º 5/2019 e n.º 6/2020 estabelecem que os recursos serão pagos em única parcela, o que se diferencia do edital n.º 6/2022, que estabelece gatilhos para a efetivação dos investimentos, sendo: 1) Valor de \$ 8.000,00 paga no ato da contratação; 2) Valor de \$ 4.000,00 após a entrega do Pitch Deck no prazo definido pela incubadora; 3) Valor de \$ 8.000,00 após entrega de versão jogável do protótipo e de um vídeo de gameplay. O estabelecimento de gatilhos possui ligação direta com desempenho mínimo esperado, conforme destaca Ribeiro (2020, p. 19):

É comum que os gatilhos para investimentos contratualizados contingentes guardem relação com indicadores de desempenho contratualmente estabelecidos na parceria. Isso é, quando verificado o gatilho, muitas vezes se está próximo ou diante também de um descumprimento dos parâmetros mínimos de desempenho, hipótese em que investimentos são necessários para que o contrato de parceria volte a operar em observância aos indicadores de desempenho determinados.

Com relação à participação do projeto, cada edital apresenta singularidades baseadas em seus objetivos específicos. No caso, o Edital n.º 5/2019 estabelece que para o projeto contemplado com o valor de \$ 80.000,00, em razão de se exigir co-investimento, a participação final será definida com base nos valores adicionais a serem aportados pela publicadora, fazendo com que a participação máxima da SPCINE seja de 50% sobre o lucro líquido. Entretanto, a participação nestes moldes seria vigente durante o período de 12 meses ou até o retorno do investimento, sendo considerada a hipótese que primeiro acontecer. Depois disso, a participação da SPCINE seria de 20% pelo prazo de quatro anos, presumindo que após essa data ela não mais teria direitos sobre os jogos. Para os projetos nominados como Módulo II, cujo investimento seria de apenas \$ 20.000,00 para autopublicação, a divisão seria inicialmente de 50%, vigente somente pelo período inicial de 12 meses ou até que ocorra o retorno do investimento, de modo que após isso a participação seria reduzida para 20% pelos próximos 4 anos.

Nos editais n.º 6/2020 e n.º 6/2022, a participação da SPCINE será de apenas 30% do lucro líquido do game, sendo ressalvado que caso haja investimentos por parte da publicadora, haverá a divisão proporcional do percentual da SPCINE, considerando o aporte então realizado. Contudo, duas questões diferenciam o Edital n.º 6/2022 de seu antecessor, sendo o estabelecimento de cláusula de não diluição, que garante um percentual mínimo de 5% da receita líquida à SPCINE quando há investimentos que façam o seu percentual reduzir em níveis menores do que este, além da possibilidade de liquidação do investimento da SPCINE pelo pagamento da quantia de \$ 40.000,00, em até quatro parcelas. Os valores investidos e o resultado na participação influenciam diretamente na valoração de cada um dos jogos, sendo utilizado como base para futuras negociações. O Quadro 2 demonstra o valor dos projetos com base nos investimentos realizados pela SPCINE.

Quadro 2 - Valoração dos projetos com base nos investimentos realizados pela SPCINE

Projeto contemplado	Valor investido	Percentual	Valor do projeto
Projetos do Módulo I do Edital n.º 5/2019*.	\$ 40.000,00	Máx. de 50%	Mín. de \$ 80.000,00
Projetos do Módulo I do Edital n.º 5/2019.	\$ 20.000,00	50%	\$ 40.000,00

Projetos do Edital n.º 6/2020.	\$ 10.000,00	30%	\$ 33.000,00
Projetos do Edital n.º 6/2022.	\$ 20.000,00	30%	\$ 66.000,00
* Os valores nessa modalidade de contratação são variáveis diante da necessidade de coinvestimento pelo valor mínimo correspondente ao realizado pela SPCINE. Assim, a participação máxima que a SPCINE poderá ter é de 50%, que acarretará em um valor mínimo de \$ 80.000.			

Fonte: autores (2023).

As estratégias desenvolvidas pela SPCINE guardam, sobretudo, os preceitos que foram estabelecidos pela empresa e seu fundamento de existência, além de buscar o desenvolvimento da indústria por meio de investimentos efetivos.

6 CONCLUSÃO

A indústria dos games vem se desenvolvendo consideravelmente ao longo dos anos, fazendo com que seja considerada a segunda maior indústria do entretenimento, somente atrás da televisão. O Brasil se posiciona como o maior consumidor de jogos da América Latina, embora a sua produção interna seja pequena em comparação com o mercado internacional. A SPCINE (empresa de cinema e audiovisual de São Paulo), que tem por objetivo a promoção, apoio financeiro e execução de iniciativas voltadas ao setor audiovisual, realizou ações voltadas ao desenvolvimento do setor de jogos digitais no país. O presente trabalho foi elaborado com a finalidade de avaliar como são estruturados os mecanismos de transferência de tecnologia nos editais publicados pela SPCINE Games.

Com o objetivo de fomentar a produção e comercialização de games digitais, a SPCINE publicou o edital n.º 5/2019, com o objetivo de contemplar um projeto de comercialização com \$ 40.000,00 e outros cinco projetos com \$ 20.000,00. No ano seguinte, publicou o Edital n.º 6/2020, oferecendo \$ 10.000,00 para oito desenvolvedoras produzirem seus respectivos jogos digitais. Por fim, no ano de 2022, lançou o Edital n.º 6/2022, também com o objetivo de estimular a produção de jogos digitais, mas reduzindo a quantidade de contemplados para cinco, e aumentando o investimento, para um total de \$ 20.000,00 a cada desenvolvedora.

Verificou-se, inicialmente, que o nível de maturidade tecnológica exigida no Edital n.º 5/2019 diverge-se dos Editais n.º 6/2020 e n.º 6/2022, tendo em vista que o primeiro se destinava à projetos com TRL alta, enquanto os demais para TRL baixa. O nível de maturidade tecnológica exigida refletiu diretamente nas obrigações contratuais, eis que para os projetos de comercialização (Edital n.º 5/2019) havia a possibilidade de se desvincular da SPCINE após o transcurso do período de 4 anos, tornando a comercialização mais convidativa à longo prazo. Isso também se reflete na proposta de participação da SPCINE neste edital, que condiciona o retorno sobre o lucro líquido até que se atinja o retorno do investimento ou que haja o transcurso de 12 meses, fazendo com que a participação seja reduzida para 20% pelos próximos quatro anos, até que desapareça.

Nos dois últimos editais, o percentual de 30% definido em contrapartida ao investimento apenas pode ser diluído em razão de novos investimentos, reorganizando os percentuais de participação com base no investimento anterior da SPCINE (premissa de que \$ 10.000,00 equivale à 30% no Edital n.º 6/2020 e \$ 20.000,00 à 30% no Edital n.º 6/2022). Uma questão bem acertada por parte da SPCINE foi a inclusão de cláusula anti-diluição no Edital n.º 6/2022, fazendo com que a sua participação no projeto nunca seja inferior a 5%, independentemente dos investimentos realizados. A cláusula se mostra compatível com a prática negocial do mercado, sem impedir o completo desenvolvimento da indústria em razão de seu baixo valor.

Outro destaque importante é com relação à previsão de gatilhos para a efetivação dos investimentos, inserido especialmente no Edital n.º 6/2022, possibilitando aumento do grau de comprometimento e de desempenho dos contemplados. Além disso, é estipulada a possibilidade de compra da participação da SPCINE pelo valor de \$ 40.000,00, equivalente ao dobro então investido pela empresa.

Embora o Edital n. 5/2019 pareça, inicialmente, que faz um investimento sem a possibilidade de retorno, a exigência de co-investimento (especialmente no Módulo 1), somando ao interesse em tornar o referido edital mais convidativo - já que se destina à empresas com maior grau de maturidade e outros prováveis investidores - justifica a escolha de percepção do lucro líquido apenas pelo prazo máximo de 4 anos. Já no edital n.º 6/2020, é evidente que algumas questões que não favoreciam à SPCINE, como a ausência de cláusula anti-diluição, opção de compra e estabelecimento de gatilhos para efetivação dos investimentos, foram corrigidos com a publicação do Edital n.º 6/2022. Assim, o edital n.º 6/2020 serviu de vitrine para os desenvolvedores sentirem a confiabilidade para participarem da nova chamada, enquanto este foi aprimorado quanto a alguns mecanismos que não favoreciam o processo de transferência de tecnologia para a SPCINE.

REFERÊNCIAS

BECKER, Keiffer. Direito autoral e jogos digitais: um estudo acerca da regulamentação do direito autoral dos jogos digitais no direito brasileiro. 71 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Direito) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/6262>. Acesso em: 12 out. 2023.

BATISTA, Aron Rodrigo; RESCK, Guilherme. A IMPORTANCIA DOS GAMES PARA A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE BRASILEIRA. *Aturá-Revista Pan-Amazônica de Comunicação*, v. 4, n. 3, p. 138-154, 2020.

BAFUME, Julia Beatriz; FONSECA, Eduardo Dias. Políticas públicas para o fomento audiovisual: análise e avaliação da Spcine como modelo de municipalização. Universidade Federal da Integração Latino-Americana. Foz do Iguaçu. 2020. Disponível em: <https://dspace.unila.edu.br/handle/123456789/6376>. Acesso em: 16 set. 2023.

BATISTA, Aron Rodrigo; RESCK, Guilherme. A IMPORTANCIA DOS GAMES PARA A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE BRASILEIRA. *Aturá - Revista Pan-Amazônica de Comunicação*, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 138-154, 2020. DOI: 10.20873/uft.2526-8031.2020v4n3p138. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/atura/article/view/11348>. Acesso em: 8 out. 2023.

FAUSTINO, Raphael Brito. O Papel das Políticas de Fomento ao Setor Audiovisual e a Construção da Imagem da Cidade de São Paulo: o caso da Spcine. *Revista de Estudos Universitários-REU*, v. 45, n. 2, 2019.

FORTIM, Ivelise; NAKANO, Davi Noboru; SAKUDA, Luiz Ojima; SANTOS, Eduardo Ferezim dos. Pesquisa Indústria Brasileira de Games 2022. In: *TIC Cultura 2022*, ed. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023, p. 113-125. Disponível em: <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2022/>. Acesso em: 29 set. 2023.

MANGO, Andrei Rossi. Fomento do Estado: estudo sobre a natureza jurídica e incentivo na atividade e indústria nacional de jogos digitais. 246 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/107/107131/tde-15042019-143920/en.php>. Acesso em: 12 out. 2023.

MENEZES, Cláudia; BORTOLI, Robélius. Propriedade intelectual em jogos digitais: perspectiva do Brasil. *Cadernos de Direito*, Piracicaba, v. 16, n. 30, p. 187-206, jan-jun. 2016. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/cd/article/view/2901>. Acesso em: 12 out. 2023.

PACETE, Luiz Gustavo. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. *Forbes*, 03 jan. 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 27 set. 2023.

RIBEIRO, Gabriela Miniussi Engler Pinto Portugal. Novos investimentos em parceria. 2020. 156 f. Dissertação (Mestrado em Direito) - Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2020. Disponível em: <https://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/30128>. Acesso em: 12 out. 2023.



SÃO PAULO. Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo S.A.. EDITAL N° 05/2019/SPCINE PROGRAMA DE INVESTIMENTO - 2019 COMERCIALIZAÇÃO DE GAMES (PUBLISHER). Publicado em: <https://spcultura.prefeitura.sp.gov.br/projeto/4636/>. Acesso em: 15 set. 2023.

SÃO PAULO. Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo S.A.. EDITAL N° 06/2020/SPCINE PROGRAMA DE INVESTIMENTO - 2020 PRODUÇÃO DE GAMES 2020 – SEED MONEY. Publicado em: <http://spcineinvestimentos.com.br/projeto/59/>. Acesso em: 15 set. 2023.

SÃO PAULO. Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo S.A.. EDITAL N° 06/2022/SPCINE INCUBADORA DE GAMES 2023. Publicado em: <http://spcineinvestimentos.com.br/projeto/133/>. Acesso em: 15 set. 2023.

São Paulo, Empresa de cinema e audiovisual. Estatuto social. Ata de assembleia geral extraordinária. São Paulo. 2018. Disponível em: <http://spcine.com.br/wp-content/uploads/05-ESTATUTO-SOCIAL-SPCINE.pdf>. Acesso em: 16 set. 2023.

VICENTE, Danilo. Circuito Spcine espalha cinema de qualidade e barato por SP. Exame. São Paulo. 2023. Disponível em: <https://exame.com/bussola/circuito-spcine-espalha-cinema-de-qualidade-e-barato-por-sp/>. Acesso em 16 set. 2023.

ZAMBON, Pedro Santoro. Hubs criativos no desenvolvimento da indústria de jogos digitais. 2020. 264 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/5b5c841d-39b4-4056-9e19-0586709e710c>. Acesso em: 15 set. 2023.

ZENI, Thales Cassiano. Economia criativa: uma análise do mercado de games nacional e internacional. 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Econômicas) - Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2014. Disponível em: <http://repositorio.upf.br/handle/riupf/489>. Acesso em: 29 set. 2023.