



São Paulo, 26 de agosto de 2004.

Ilmo. Sr. Gilberto Gil, Ministro da Cultura,

A ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos) parabeniza o Ministério da Cultura pelo lançamento do "Concurso de Jogos Eletrônicos Brasileiros". A iniciativa, pioneira, demonstra o interesse e o compromisso do MinC com a valorização da dimensão cultural e do caráter estratégico da produção brasileira neste importante segmento da indústria de entretenimento.

Aplauda também a motivação do concurso, anunciado como tendo o intuito de fomentar a indústria brasileira no setor. Além, é claro, de atrair a atenção da sociedade para o aspecto cultural dos jogos eletrônicos.

Lamenta, no entanto, que o regulamento tenha incluído, desnecessariamente, a obrigatoriedade do uso de determinada licença de software livre no desenvolvimento dos projetos. Embora possa parecer uma simpática tecnicidade sem maiores conseqüências, este requisito praticamente inviabiliza o aproveitamento econômico dos jogos resultantes das propostas selecionadas pelo concurso, tornando-o assim contraditório em relação ao propósito do concurso.

Na elaboração do regulamento, a ABRAGAMES auxiliou em certas questões técnicas e forneceu algumas estimativas sobre o mercado de jogos. Mas causou surpresa a recusa, por parte do MinC, em dialogar a respeito da polêmica imposição de software livre, não obstante as repetidas solicitações da entidade em expor seus argumentos.

Não haveria a preocupação de apresentar ao MinC embasamento para avaliar o impacto econômico da medida, não fosse o objetivo anunciado no seu lançamento: proporcionar ao concurso a capacidade de incentivar a indústria nacional. Além da natural responsabilidade de ajudar a maximizar os benefícios econômicos (que retornam à sociedade) resultantes da utilização de recursos públicos. Neste cenário, surpreende a atitude de planejar uma ação de incentivo a uma indústria sem apresentar interesse, numa questão tão sensível, pela opinião de quem nela atua. Perde a indústria, perde a sociedade. Perde o país.

No atual contexto de discussão do anteprojeto da ANCINAV, este episódio preocupa a indústria nacional de desenvolvimento de jogos, que teme a influência de conceitos equivocados nas ações do governo no setor.

Torcendo para que os resultados do concurso não prejudiquem o interesse do governo pelo segmento de jogos eletrônicos, a ABRAGAMES reafirma o seu entusiasmo com a iniciativa do MinC, e reitera o seu compromisso em manter o canal sempre aberto ao diálogo. E desde já se coloca à disposição para colaborar no planejamento das futuras ações neste setor.

Cordialmente,

A Diretoria.