

Botando o Brasil pra jogo

Games eletrônicos que tem o país como tema são premiados na Arena Gamer Carioca

A indústria dos jogos digitais, que hoje ocupa a segunda colocação entre os negócios de entretenimento no mundo, atrás apenas do segmento de conteúdos para a televisão, ganhou na última semana incentivos fundamentais para o seu desenvolvimento através do concurso Brasil Tá Pra Game, ajudando a promover a chegada de mais turistas estrangeiros ao país.

A Embratur, em parceria com a Prefeitura do Rio e a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games (Abragames), premiou três entre dez jogos digitais pré-selecionados no concurso, que envolveu 51 participantes de todo o país. A cerimônia foi realizada na Arena Gamer do Engenheiro, que ficou lotada de apaixonados por jogos digitais.

O primeiro colocado foi o jogo “Língua”, do Estúdio Guilherme Giacomini, de São Paulo, seguido do projeto “Árida”, do Estúdio Aoca Game Lab, da Bahia. Em terceiro ficou o jogo “Alejadinho Virtual”, do Estúdio Studio KwO, do Rio de Janeiro. O vencedor receberá um prêmio de R\$ 70 mil. Segundo e terceiro colocados ganharão R\$ 40 mil.

O presidente da Embratur, Marcelo Freixo, explicou que o prêmio fez parte da estratégia da Embratur de promover o turismo brasileiro por meio de conteúdos audiovisuais, com ênfase no crescente mercado de games. Os jogos digitais, lembra Freixo, possuem um forte potencial para influenciar escolhas de consumo e posicionar o Brasil como um destino turístico inovador e atraente.

“A indústria dos jogos é relativamente recente e possui grande potencial econômico e gerador de impactos: introduzem novas tecnologias e inovações em outros setores da economia, a exemplo do turismo. Nosso objetivo é tornar o turismo brasileiro competitivo internacionalmente, proporcionando uma experiência completa para os turistas e destacando os destinos turísticos do país através dos elementos da cultura brasileira, incluindo seu patrimônio artístico, histórico e cultural, utilizando jogos”, explicou.

Atualmente, mais da metade dos desenvolvedores de jogos no Brasil atuam no mercado internacional e obtêm mais de 70% de faturamento fora do país. Os números influenciaram a Embratur e a Abragames a criarem a premiação, por entenderem que os jogos podem se tornar uma importante ferramenta para apresentar o Brasil no exterior.

Rodrigo Terra, presidente da Abragames, destacou a importância do concurso para o segmento. “A parceria entre a Abragames e a Embratur é fundamental para expandir e consolidar o Brasil como potência industrial, cultural e turística, apresentando nossas histórias, nossas paisagens, nossa sociedade e nossa criatividade através dos ga-



Os desenvolvedores dos jogos premiados em cerimônia na Arena Gamer Carioca

OS PREMIADOS



Divulgação

“Língua”, do Estúdio Guilherme Giacomini (SP):

Mostra a riqueza do folclore brasileiro e da nossa cultura nordestina. Ele apresenta elementos arquitetônicos, fauna, flora e linguagem, únicos da região, principalmente do interior da Bahia. Também tem na sua trilha sonora grande influência dos ritmos brasileiros

mes”, observou.

“O Brasil Tá Pra Game valorizou games que falam sobre a nossa gente, sobre nossa história, de maneira moderna, jovem, engajante e universal. Reconhecer jogos eletrônicos que promovem a riquíssima cultura brasileira e a indústria digital nacional é fazer soft power no século 21, além de avançar no entendimento de como se comunicar com potenciais turistas, que também são gamers”, complementou Terra.



Divulgação

“Árida”, do Estúdio Aoca Game Lab (BA):

Game de aventura apresenta a jornada de Cícera, menina de 13 anos que vive em pleno sertão do século XIX criada pelo avô vaqueiro. Afetados por uma grande seca, se confortam nos boatos sobre a existência de uma terra prometida no meio do sertão e decidem seguir uma romaria em busca do tal lugar

Os critérios de avaliação do concurso foram: qualidade técnica, game design (inovação na mecânica de jogo, engajamento), narrativa, arte, áudio, tecnologia e diversidade.

Criador do jogo ‘Língua’, que trata da riqueza da cultura nordestina e do folclore brasileiro, Guilherme Giacomini comemorou o primeiro lugar no concurso.

“O Brasil é rico e diverso, e isso se reflete em todas as facetas da nossa cultura. A gente tá muito além do tempo onde jogos eram



Divulgação

“Alejadinho Virtual”, do Estúdio Studio KwO (RJ):

Janela interativa para a vida e obra do genial artista mineiro do Brasil Colônia. Uma experiência em realidade virtual e uma exposição em realidade aumentada que nos permite conhecer de perto o legado do artista em todos os detalhes, incluindo a digitalização das igrejas históricas

considerados uma mera forma de entretenimento e é extremamente importante que essa forma de arte seja vista não só pelo seu potencial econômico e cultural, mas também por ser algo que traz sentido para a nossa vida, uma forma de expressão que nos aproxima”, disse.

Além dos três games premiados mereceram destaque da comissão julgadora os jogos “Teleforum”, do Estúdio Monumenta Collab (Brasília), “Maranhão Encantado” do Estúdio Trapcat (Maranhão)