

Aproveitar as vantagens únicas de Macau para potenciar a atracção e optimização da exploração global da indústria de jogos electrónicos, e impulsionar o desenvolvimento da tecnologia cultural e da economia digital de Macau

Recentemente, venderam-se mais de 10 milhões de unidades do jogo *online* “Black Myth: Wukong” nos primeiros três dias do seu lançamento. O inovador jogo de *role-playing*, com personagens visualmente cativantes e receitas impressionantes, abalou os investidores globais em tecnologia digital.

Obviamente, a escala da indústria de jogos electrónicos da China está a crescer significativamente. Apenas em Xangai, no primeiro semestre de 2025, o volume total de vendas de jogos *online* foi de 93,6 mil milhões de patacas, com um aumento homólogo de 10,8 por cento. Desse total, as vendas de jogos no exterior foram de 16,3 mil milhões de patacas, um crescimento homólogo de 11,12 por cento. As convenções e exposições mais importantes e relacionadas com essa indústria, como a *Bilibili World* e a *ChinaJoy*, atraem anualmente milhões de participantes, com lucros de mais de 4 mil milhões de patacas em consumo associado, incluindo a restauração e o comércio a retalho.

A indústria de jogos electrónicos não só cria benefícios económicos directos e abundantes, como também contribui para a inovação em indústrias relacionadas. A sua procura em áreas como a inteligência artificial, a tecnologia de gémeo digital, as plataformas de rede, a capacidade de computação e os centros de dados acelera a evolução dessas indústrias; ademais, injecta conotações culturais distintivas na cidade, constrói um ecossistema de desenvolvimento jovem e inovador, cria numerosos postos de trabalho criativos e favorece o emprego e o empreendedorismo juvenil.

Anteriormente, em colaboração com o Instituto de Promoção do Comércio e do Investimento (IPIM) e a Direcção dos Serviços de Economia e Desenvolvimento Tecnológico (DSEDT), foi realizada uma investigação aprofundada *in loco* sobre a indústria de jogos electrónicos da China, tendo-se verificado que esta apresenta uma elevada compatibilidade com as condições únicas de Macau, possuindo vantagens de baixo custo de investimento e alta taxa de retorno, podendo ainda resolver a curto prazo os actuais problemas sociais e económicos de Macau. O sector também reconhece as vantagens objectivas de Macau, considerando adequada a sua introdução na fase inicial do desenvolvimento tecnológico de Macau. Para aproveitar plenamente as vantagens únicas de Macau, potenciar a exploração global da indústria de jogos electrónicos e impulsionar o desenvolvimento da tecnologia cultural e da economia digital de Macau, apresento as seguintes sugestões:

1. Criar entidades especializadas na captação de investimentos para as indústrias de jogos, recrutar especialistas experientes do sector de jogos do Interior da China, adoptar o modelo de operação mercantil para desenvolver os trabalhos de captação de investimentos, ajudar ponto a ponto as empresas a tratar dos assuntos de contacto preliminares relativos à

instalação de empresas em Macau, e criar, em simultaneidade, um ambiente simples composto por segmentos a montante e jusante.

2. Aproveitar as condições favoráveis de Macau, por exemplo, a baixa taxa de impostos face ao nível elevado de receitas, a ligação ilimitada da internet ao exterior, as quais sobressaem comparativamente à complexidade dos pedidos de ligação à rede exterior no Interior da China, às dificuldades das empresas do Interior da China de recorrer ao Apple Store e ao Google play entre outros recursos para conseguir o emparelhamento dos negócios, e dificuldades de circulação de capitais dentro e fora do país. Face a isto, as vantagens de Macau enquanto porto franco internacional são evidentes.

3. Quanto à cultura ocidental, existem diferenças entre Macau e no Interior da China. Em termos de indústria cultural e tecnológica, é possível impulsionar o intercâmbio entre as culturas chinesa e ocidental que vai contribuir para explorar um mercado internacional mais virado para a cultura local.

4. Desenvolver o papel de Macau como interlocutor entre a China e os países de língua portuguesa, sobretudo quanto à exploração dos mercados destes países, nomeadamente o Brasil. Na América do Sul, o Brasil é neste momento o maior mercado de jogadores do sector de jogos da China. Em cada ano a receita é de 10,4 mil milhões de patacas, e o número de jogadores nesse mercado supera os 100 milhões.

5. Realizar em Macau exposições de jogos de grande envergadura, competições de desporto electrónico, entre outras actividades, com vista a atrair mais jovens para Macau e impulsionar as receitas do turismo.

6. Criar zonas onde as indústrias relacionadas com os jogos electrónicos e figuras de desenhos animados possam desenvolver-se para restabelecer as economias dos bairros antigos com energia jovem. Construir um centro de turismo para jovens com pontos de “check-in” nas redes sociais, e com isso aumentar os postos de emprego e cultivar novas economias comunitárias, por forma a resolver, a longo prazo, o problema do fraco desenvolvimento dos bairros antigos e do encerramento dos casinos satélite.

7. Incluir nos cursos educativos as necessidades dos sectores, ou seja, abrir mais cursos profissionais específicos relacionados com os respectivos sectores.

8. Criar uma nova geração de PI (propriedade intelectual) para melhorar a imagem de Macau no desenvolvimento dos jogos electrónicos fora do âmbito dos jogos de fortuna ou azar.

9. Disponibilizar, na fase inicial do desenvolvimento das indústrias, um apoio político, incluindo subsídios para aumentar o fluxo de utilizadores dos seus *sites*, redução ou isenção das rendas, redução de impostos para as despesas de investigação e desenvolvimento, etc., e, posteriormente, ajusta-se o apoio de acordo com a situação real de desenvolvimento para garantir um início estável do sector.

10. Solicitar apoio ao Governo Central para a obtenção de políticas favoráveis ao desenvolvimento da indústria dos jogos electrónicos. O lançamento desses jogos necessita de autorização dos serviços competentes, da administração da imprensa e publicação do País. Assim, devemos promover a criação de uma via verde exclusiva para Macau facilitar a entrada das empresas neste sector, e com isso acelerar a modernização das indústrias.

Macau é um líder na Ásia no âmbito do turismo e entretenimento, pelo que, podemos ser pioneiros na captação da indústria tecnológica de jogos electrónicos e cultura, desenvolvendo esta indústria de forma pragmática, pois esta indústria pode trazer-nos benefícios imediatos no âmbito do desenvolvimento diversificado da economia, fomentando o nosso posicionamento nacional como “uma plataforma, uma base e um centro”!