

Acordo bilionário de venda da EA Games impacta o mercado de videogames

O gigante publisher dos videogames, conhecido por games como The Sims e Need For Speed, anunciou sua venda para um fundo de equidade com participação saudita, causando um abalo na indústria e nos fãs.

Um dos estúdios de videogames mais conhecidos do mundo, o Electronic Arts popularmente conhecido como **EA Games**, anunciou na segunda-feira, 29 de setembro, um acordo de 55 bilhões de dólares para sua venda ao fundo de investimento do governo saudita e ao fundo de investimento privado do empresário Jared Kushner, genro do presidente norte-americano, Donald Trump. Os dois fundos são parte do fundo de equidade responsável pela empreitada bilionária.

O acordo de venda pagou cerca de 25% a mais do que o valor total das ações da EA Games, como constava na bolsa de valores. Isso significa que ao fim do processo de venda da publisher, que deve ocorrer em meados de 2026, a empresa será completamente privada, sem ações disponíveis para compra e venda na bolsa de valores estadunidense. O CEO atual da EA Games, Andrew Wilson, permanecerá no comando da empresa sediada na Califórnia, nos Estados Unidos. A sede também permanecerá a mesma.

Antes da transferência da propriedade sobre a empresa, o fundo público de investimentos da Arábia Saudita já possuía cerca de 10% das ações da publisher. Tais investimentos massivos tiveram início na década passada. Essa transação é uma das maiores na história dos videogames e tem causado surpresa em diversos atores envolvidos na área, apesar de não ser a única transação dessa espécie. O movimento de compra de publishers e estúdios grandes de produção de jogos se popularizou. O mercado de games vem crescendo exponencialmente na última década, o que gerou interesse em fundos de investimento e outros investidores individuais.

Mercado em ascensão

A indústria global dos games atualmente trata-se do maior mercado da área do Entretenimento. Cerca de vinte anos atrás, em 2007, foi quando pela primeira vez o lucro da indústria dos jogos eletrônicos ultrapassou os lucros da indústria cinematográfica, um feito impressionante no período. Dez anos após este marco, o lucro bruto da indústria dos videogames dobrou no mundo todo. De acordo com uma pesquisa da Newzoo, em 2025 a indústria dos games atingirá o patamar de 188 bilhões de dólares. Valor que explica o interesse de investidores externos nesse meio.

Essa realidade se repete no Brasil. A previsão é de que em 2026 essa indústria acumule \$2,6 bilhões de dólares em receita apenas no país. O Brasil já é o maior mercado consumidor de videogames da América Latina e representa quase a metade da arrecadação da indústria nesta região. O brasileiro consome mais jogos para PC, porém esse não é o único fator que contribuiu para o crescimento local no mercado. O aumento do número de desenvolvedores brasileiros e também de mulheres que jogam e desenvolvem jogos tem sido muito benéfico para a indústria de jogos eletrônicos brasileira.

Apesar dos altos valores e do crescimento da indústria, muitas publicações especializadas e fãs de jogos têm se preocupado com a crescente especulação e venda de empresas do ramo para investidores externos. A indústria terá que manter a qualidade e provar para o consumidor que vale a pena continuar investindo no universo dos games.