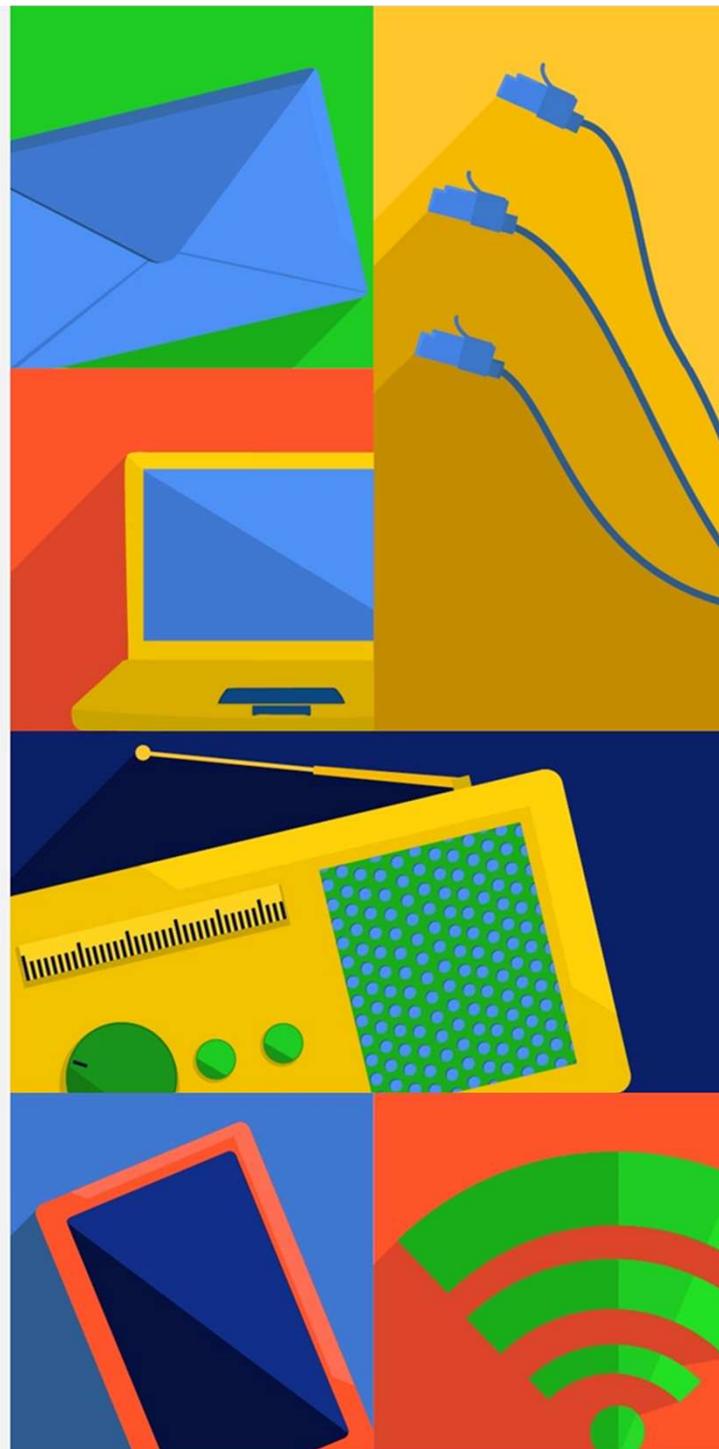


Ministério das Comunicações

Audiência Pública

**“O setor de jogos eletrônicos e
digitais no Brasil”**

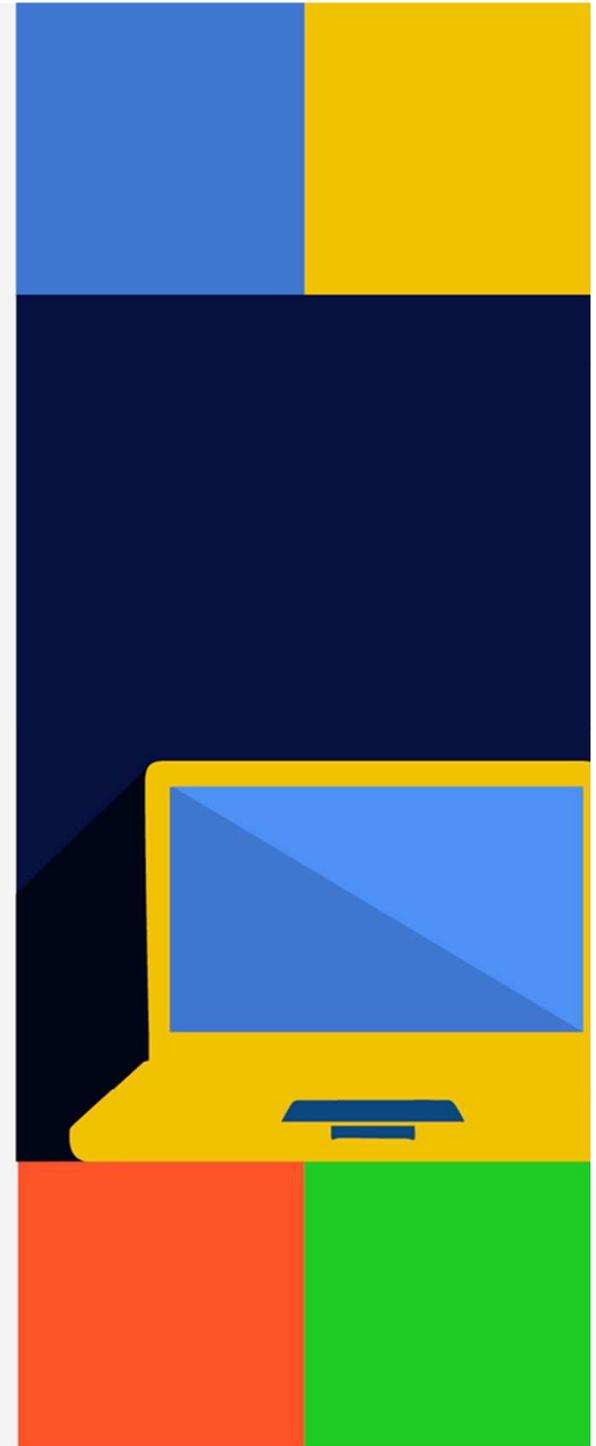
CCTCI e CCULT

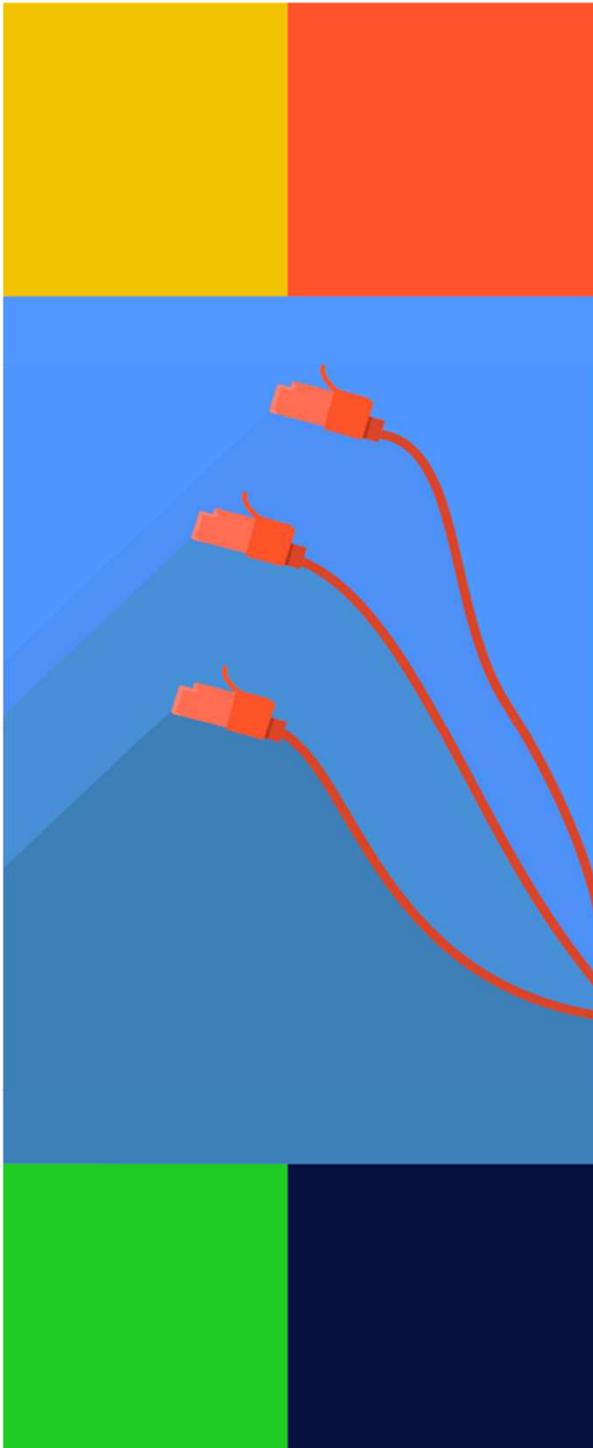


Política Nacional de Conteúdos Digitais Criativos

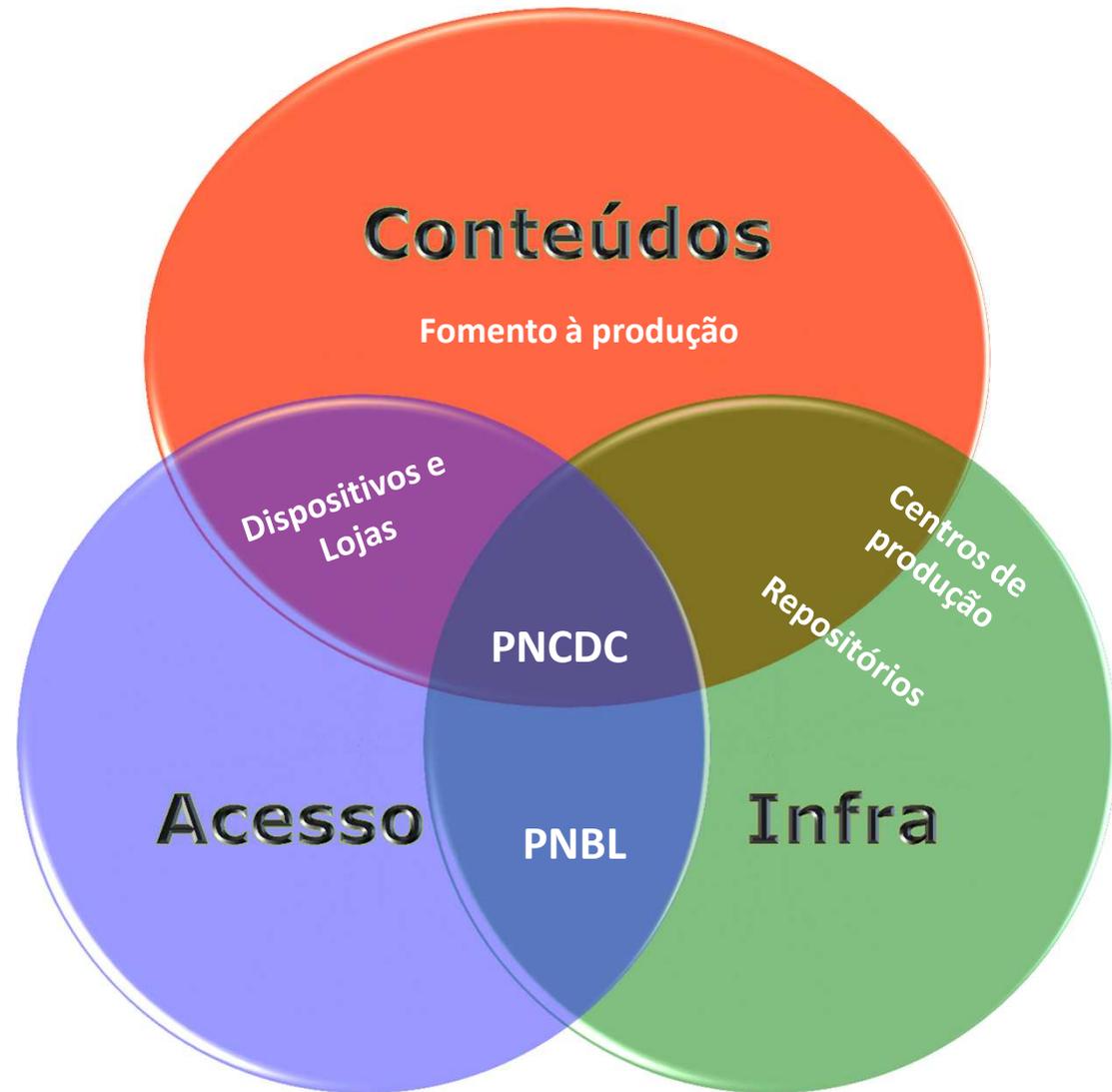
Objetivo

- Integrar e estimular o potencial econômico das cadeias produtivas dos setores de audiovisual, jogos eletrônicos, visualização, música/som e aplicativos de tecnologia da informação e comunicação como forma de desenvolver e fortalecer os segmentos produtores de conteúdos digitais criativos no Brasil.

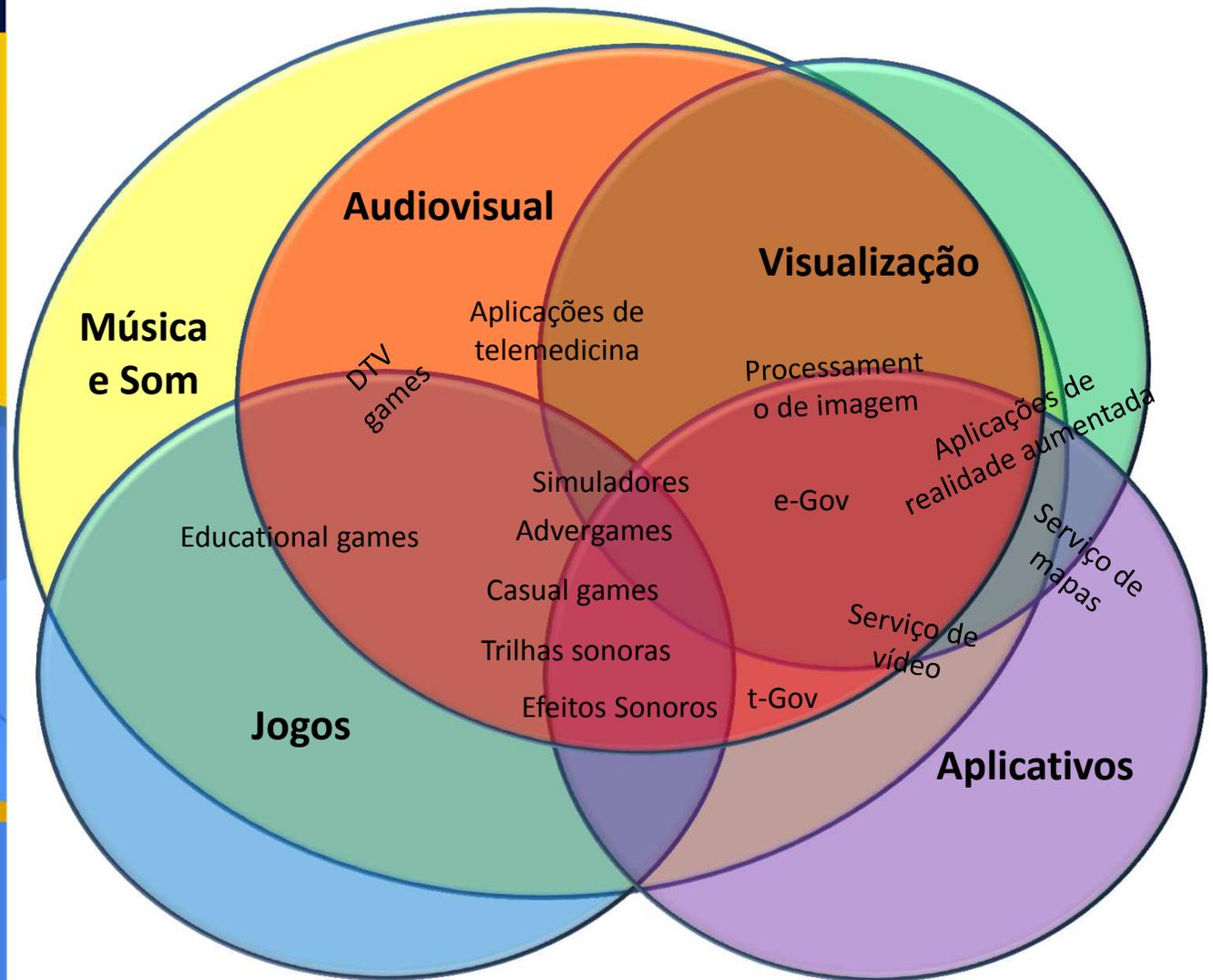




Campos de Atuação

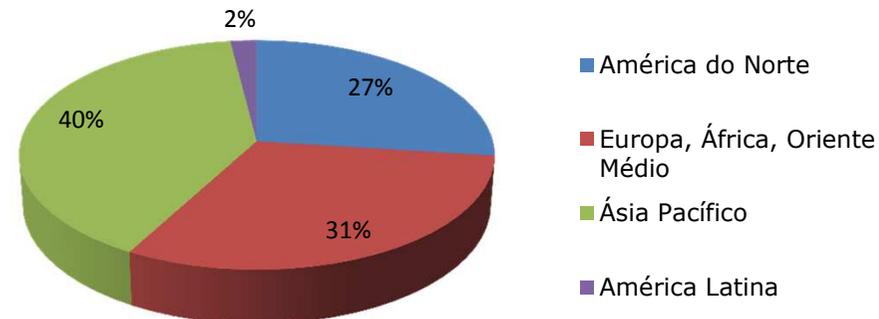


Segmentos e Produtos



Indicadores do Setor

Participação das regiões do mundo no mercado de videogames em 2010



Fonte: PWC 2012

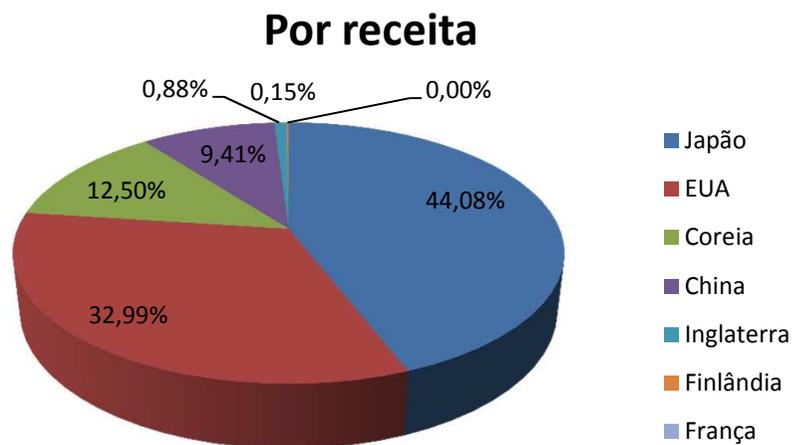
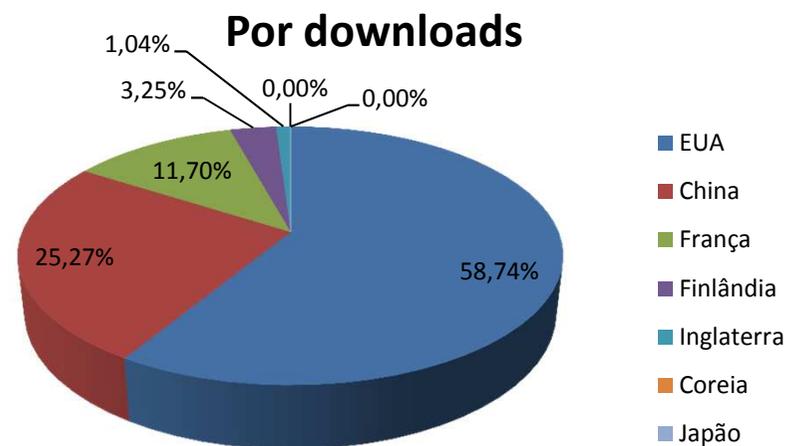
Hoje, o Brasil é o quarto mercado consumidor de games do mundo e movimentou em 2012 quase R\$850 milhões.

23% dos brasileiros se consideram jogadores assíduos, o que corresponde a mais de 45 milhões de pessoas.

Fonte: <http://www.administradores.com.br/noticias/tecnologia/mercado-de-games-no-brasil-e-maior-que-o-de-cinema/86473/>

Indicadores do Setor

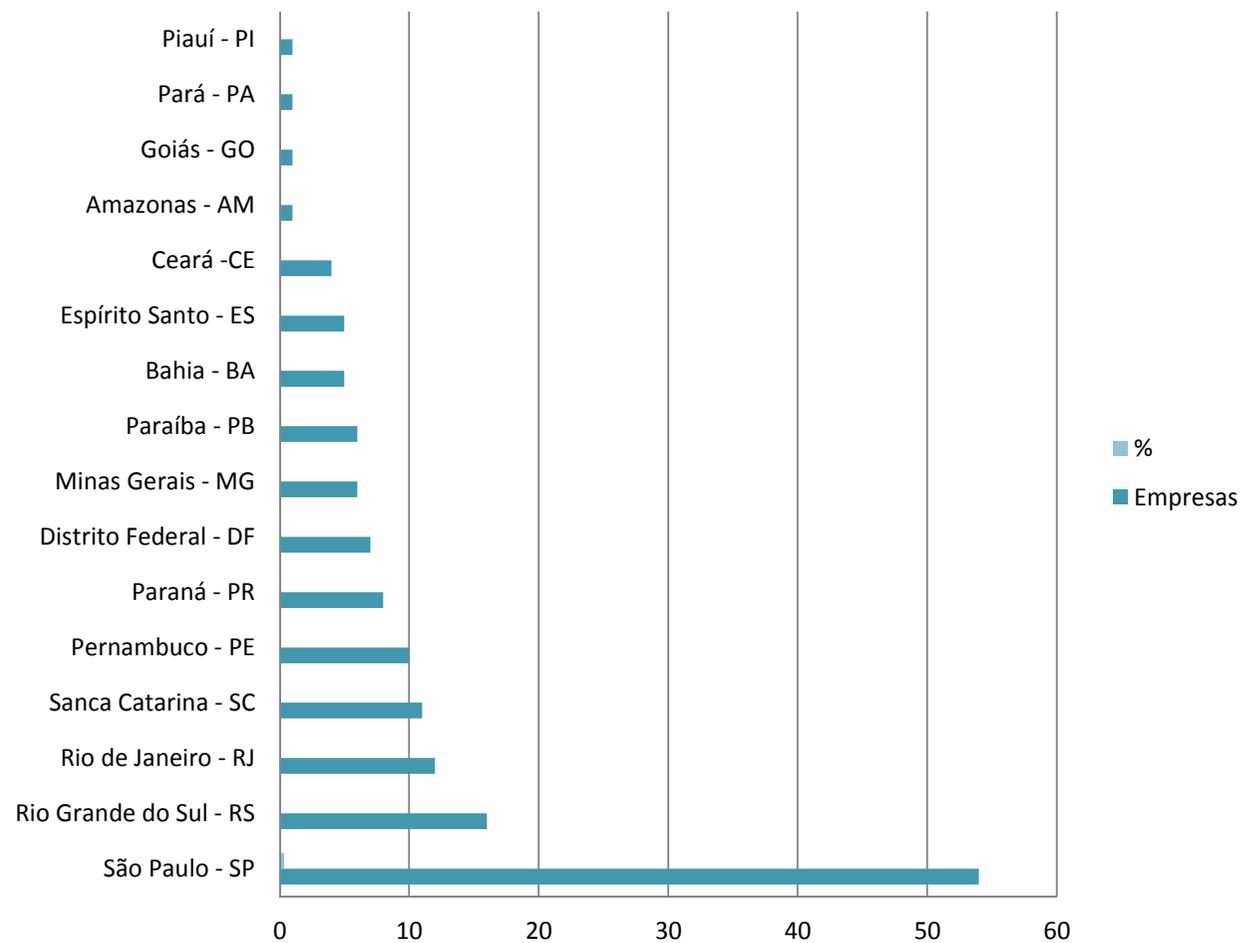
Maiores empresas de mobile games por país



Fonte: App Annie Index

Indicadores do Setor

Desenvolvedores no Brasil



Fonte: BNDES e Núcleo de Política e Gestão Tecnológica - USP

Indicadores do Setor

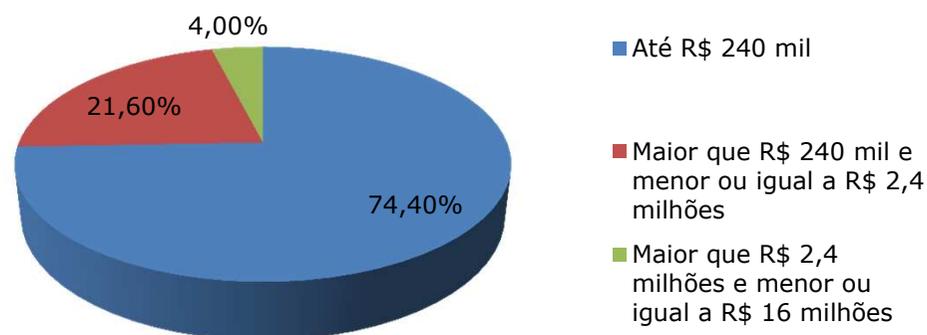
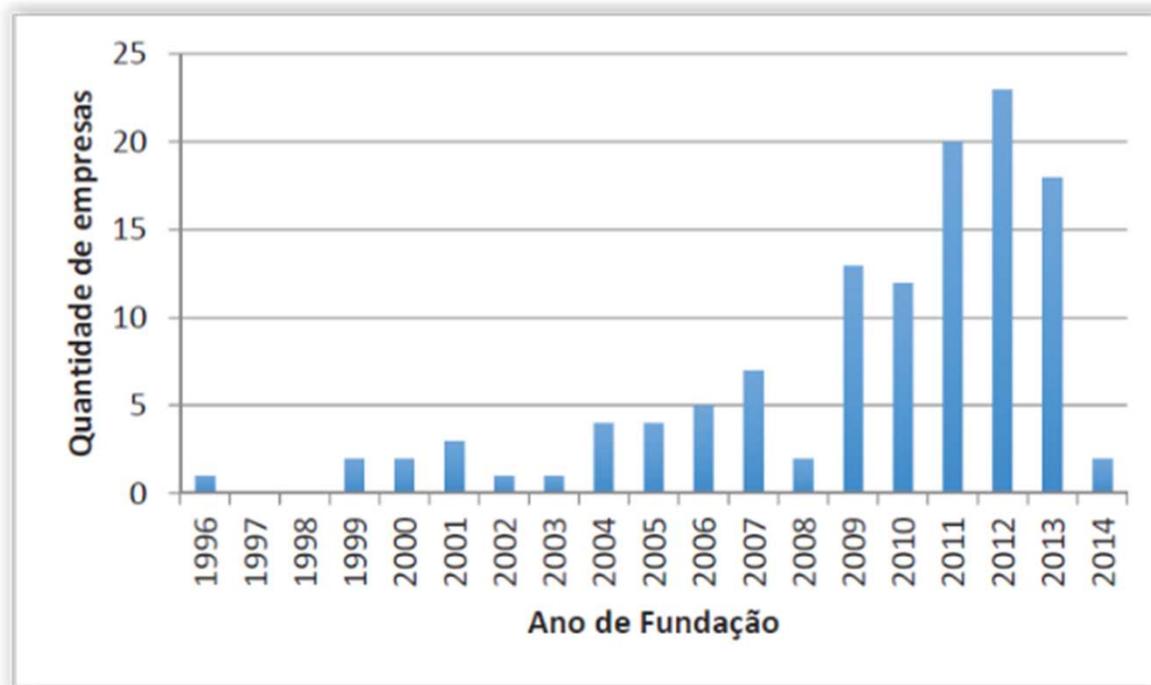
Atividades que os consumidores mais realizam em seus dispositivos móveis

Atividades	Brasil	China	Reino Unido	EUA
Acessar redes sociais (Facebook)	95%	88%	79%	87%
Acessar sites de vídeo (Youtube)	93%	80%	56%	79%
Jogos	90%	86%	66%	77%
Acessar notícias previsão do tempo e esporte	87%	95%	95%	97%
Utilizar aplicativo para encontrar localização	81%	81%	74%	87%
Utilizar GPS	80%	65%	63%	73%
Transações bancárias; pagar contas	77%	67%	67%	67%
Acessar redes profissionais (Linkedin)	77%	59%	44%	40%
Download filmes	73%	71%	17%	21%
Download de programas de TV	68%	69%	25%	25%
Fazer compras	59%	71%	43%	32%
Compra de ingressos (shows, cinema)	51%	32%	11%	7%
Fazer reservas em restaurantes	48%	37%	15%	13%
Compra de ingressos para eventos esportivos	45%	22%	7%	5%
Fazer reservas em hotéis e voos	40%	23%	10%	10%
Verificar voos	40%	21%	10%	12%
Compras <i>online</i> referentes a viagens (avião)	38%	31%	15%	8%
Comprar ou vender ações	36%	35%	7%	5%
Outras compras	6%	5%	3%	2%

Fonte: PWC 2013

Indicadores do Setor

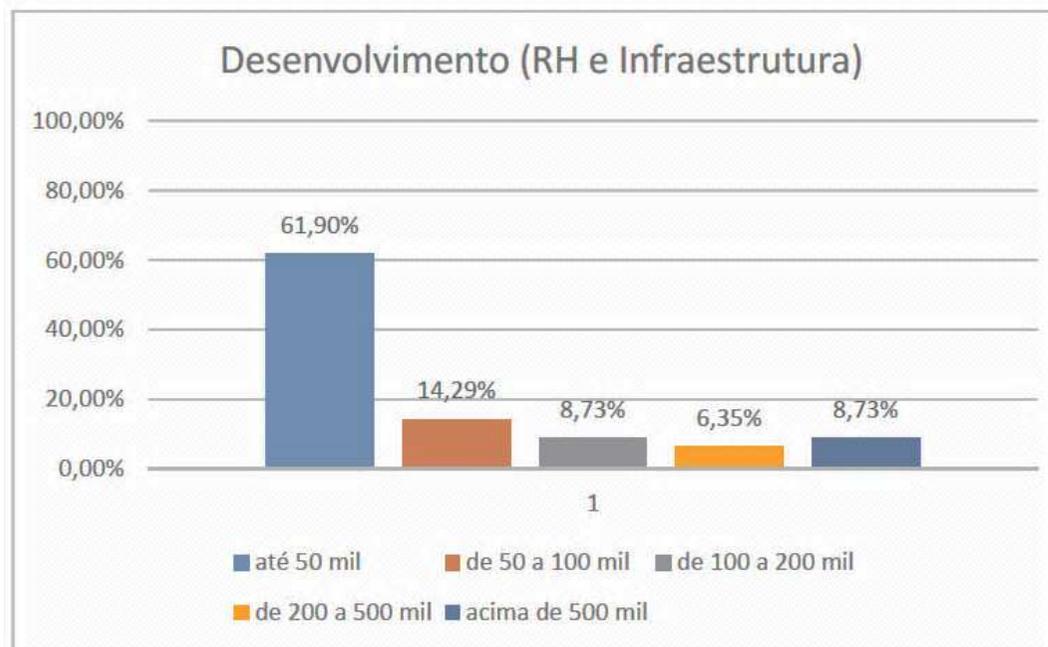
Perfil das empresas desenvolvedoras



Fonte: BNDES e Núcleo de Política e Gestão Tecnológica - USP

Indicadores do Setor

Investimento das empresas desenvolvedoras



Empresas pequenas,
jovens, com baixa
capacidade de
investimento

Indicadores do Setor

Jogos desenvolvidos em 2013

Tipos de Jogo	Número	Total
Entretenimento	698	49,3%
Advergames	189	13,3%
Jogos de Entretenimento de Terceiros (Serviços para clientes internacionais)	188	13,3%
Jogos de Entretenimento de Terceiros (Serviços para clientes nacionais)	84	5,9%
Jogos de Entretenimento Próprios	237	16,7%
Serious Games	678	47,8%
Jogos de Treinamento Corporativos	52	3,7%
Jogos Educacionais	621	43,8%
Jogos para Saúde	5	0,4%
Simuladores com uso de hardware específico	23	1,6%
Outros tipos de Jogos Digitais	18	1,3%
Total Geral	1417	100%

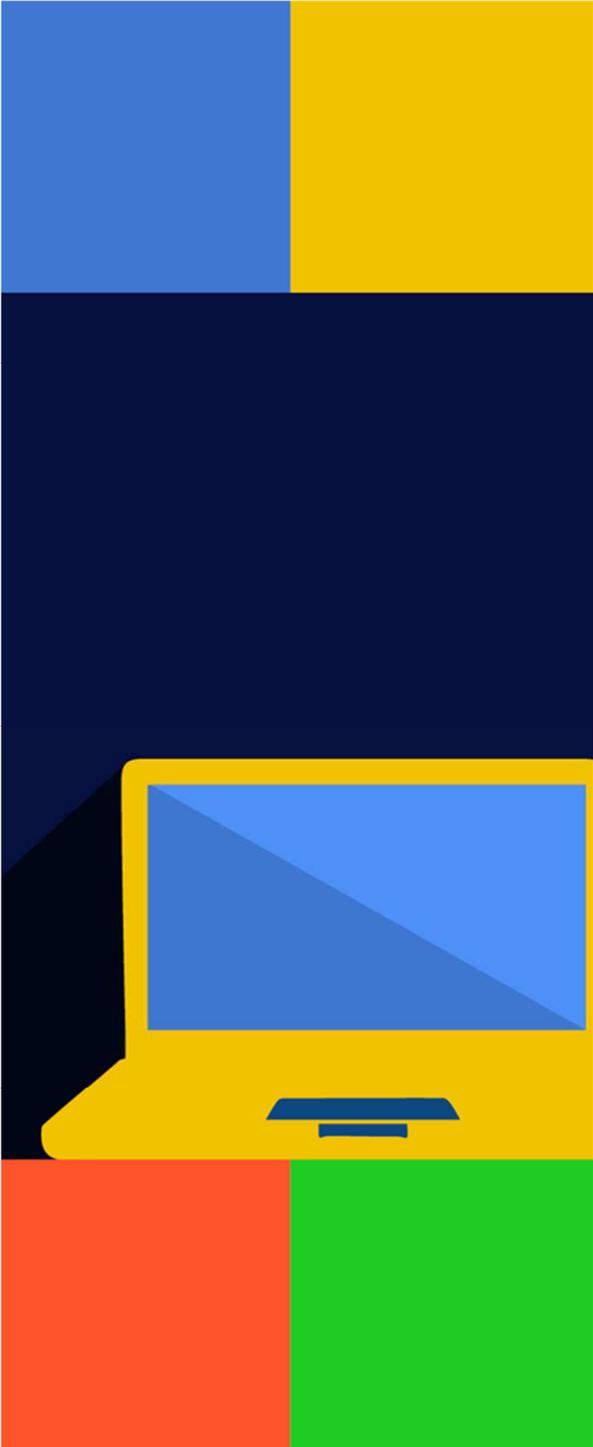
Fonte: BNDES e Núcleo de Política e Gestão Tecnológica - USP

Indicadores do Setor

Desafio das empresas

Categorias	n	%
Vender produtos / Lucrar / Levantar Capital	39	19%
Se estabelecer no mercado / Ter sucesso / Manter capital estável	39	19%
Ampliar mercado / Atingir novos clientes / Expandir negócio	34	16%
Atingir Mercado Interbnacional	26	12%
Focar / Gerar com produtos próprios	24	11%
Desenvolver para novas plataformas / Consolidar-se em plataforma	13	6%
Melhorar qualidade / Quantidade de produção	9	4%
Sobreviver	9	4%
Outros objetivos específicos da empresa em questão	8	3%
Aperfeiçoar e/ou ampliar mão de obra / administração	7	3%
Manter algo bom já presente	5	2%
Total:	213	100%

Fonte: BNDES e Núcleo de Política e Gestão Tecnológica - USP

A decorative graphic on the left side of the slide. It features a central illustration of a laptop with a blue screen and a yellow body. The laptop is set against a dark blue background. Above the laptop are two colored squares: a blue one on the left and a yellow one on the right. Below the laptop are two more colored squares: a red one on the left and a green one on the right.

Projetos do Ministério

APL Conteúdos

Foco no estímulo à criação de centros de produção e pós-produção de Conteúdos Digitais Criativos. Consiste no incentivo a projetos de inovação e desenvolvimento tecnológico onde já existam Arranjos Produtivos Locais (APLs) dos setores da Economia Criativa.

Fomento a Apps

Ações de incentivo ao desenvolvimento de aplicativos e jogos eletrônicos por meio de seleções e premiações públicas de desenvolvedores.

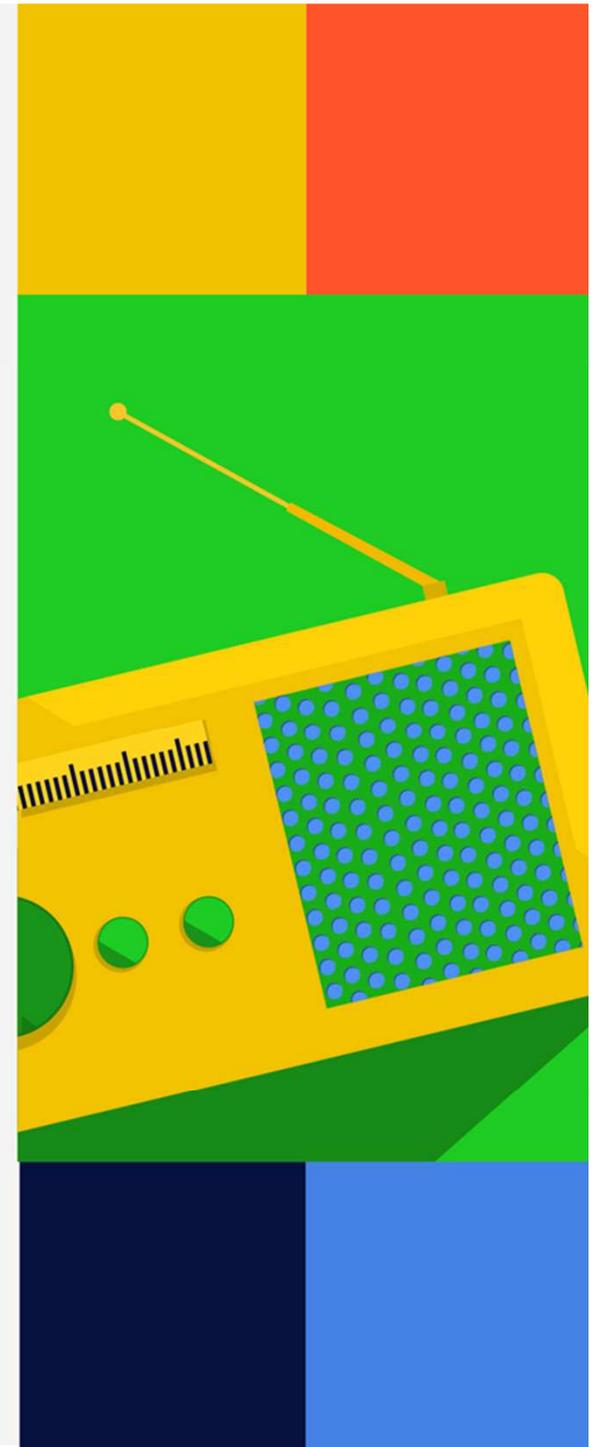
Ginga Brasil

Programa de Estímulo ao Desenvolvimento do Padrão Nacional de Interatividade da Televisão Digital Brasileira por meio de capacitação de profissionais, além da criação e difusão de aplicativos de interatividade na TV digital.

Programa APL Conteúdos

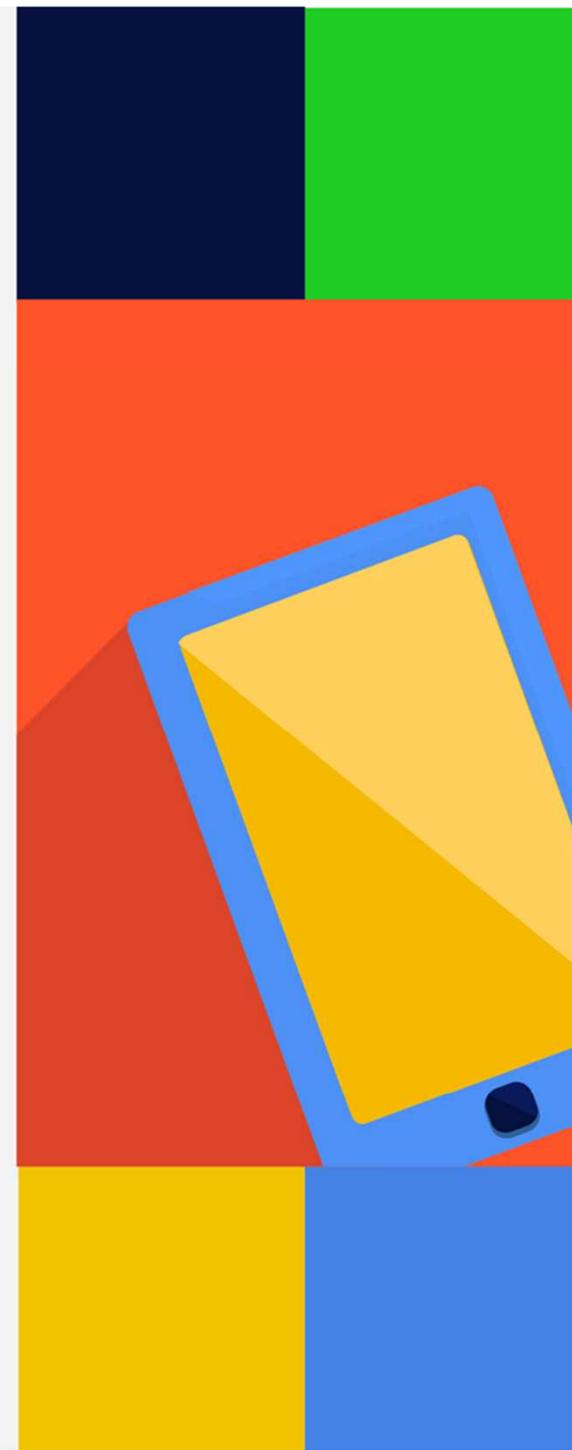
- **Pernambuco:** Convênio firmado com a SECTEC em parceria com o Porto Digital para a criação de estúdios de áudio, vídeo, laboratórios de experimentação de games e de certificação de aplicativos, entre outros.
- **Rio Grande do Sul:** Convênio firmado com a FAPERGS que selecionou, por meio de edital, a PUC RS como executora do projeto para o centro de produção e pós-produção de conteúdos digitais.
- **Rio de Janeiro:** Convênio inserido no Projeto Rio Criativo que visa a seleção de entidades para implantação, gerenciamento e sustentabilidade do LAB RIO CRIATIVO.

Valor Total: R\$ 21 milhões



Fomento a Apps

- **Desoneração de smartphones:** Consiste na isenção dos tributos federais dos celulares smartphones, na venda a varejo, de forma a reduzir o preço dos aparelhos ao consumidor. Atualmente, **246** aplicativos, dentre os quais **36 jogos**, foram homologados pelo Ministério para compor um pacote mínimo de aplicativos nacionais que devem ser embarcados nos dispositivos.
- **Concurso de apps e games:** Lançamento de um edital de premiação como forma de incentivar o desenvolvimento de **cerca de 45** aplicativos (**apps**) de utilidade pública **ou** jogos eletrônicos sérios (**serious games**) para dispositivos móveis que serão oferecidos aos usuários brasileiros de forma gratuita.





Ministério das Comunicações

James Görgen

james.gorgen@comunicacoes.gov.br

