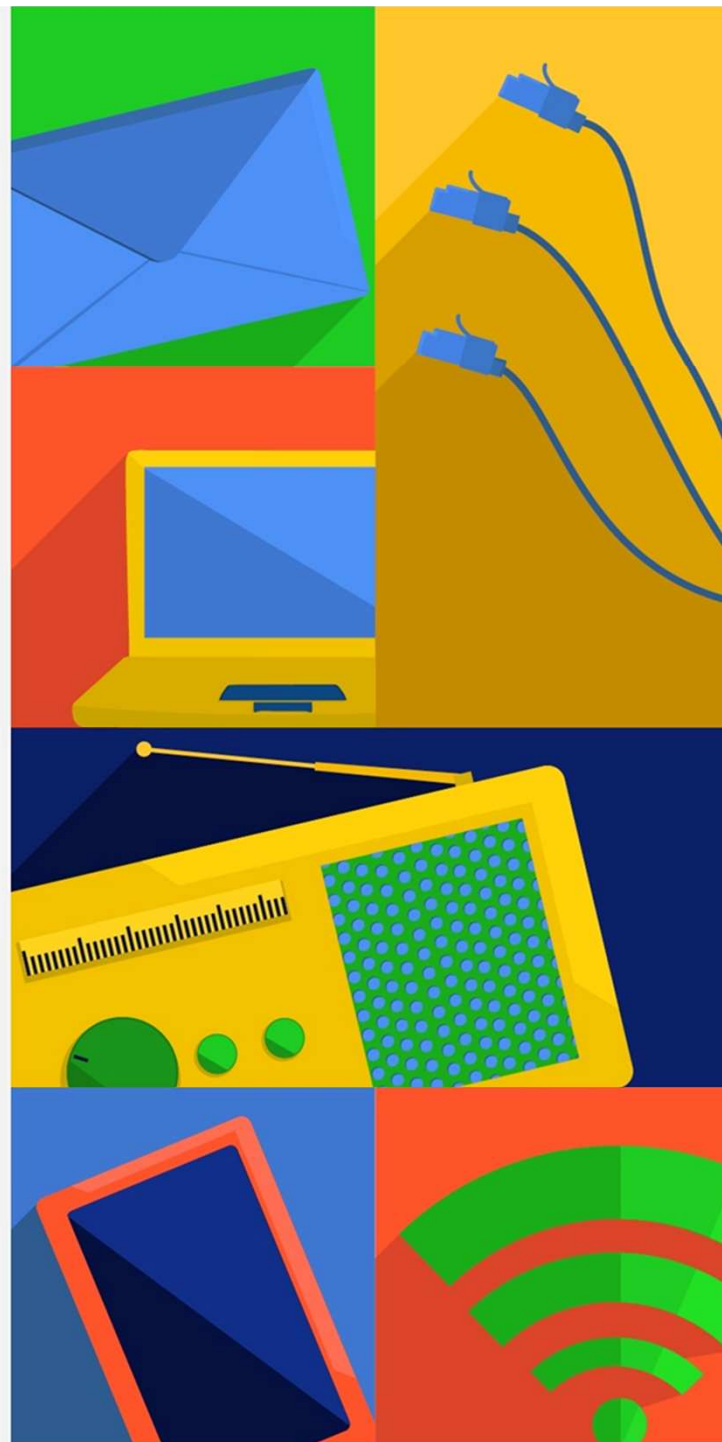


# Ministério das Comunicações

Audiência Pública

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

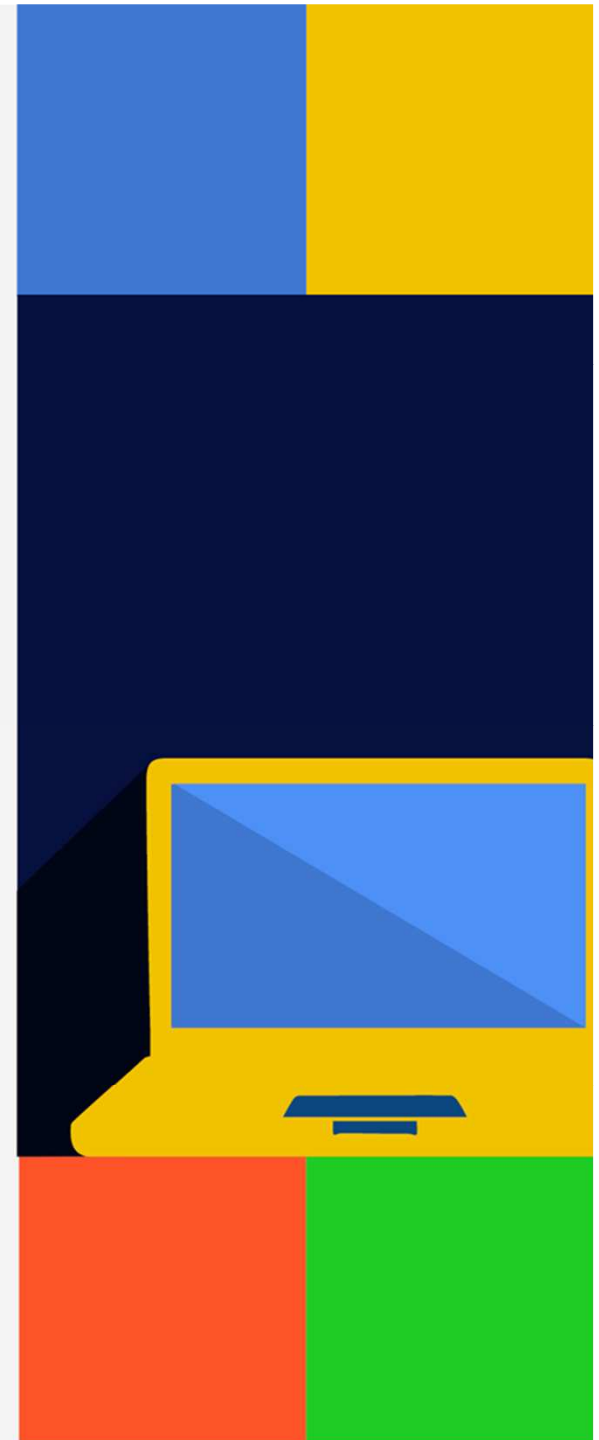
CCTCI e CCULT

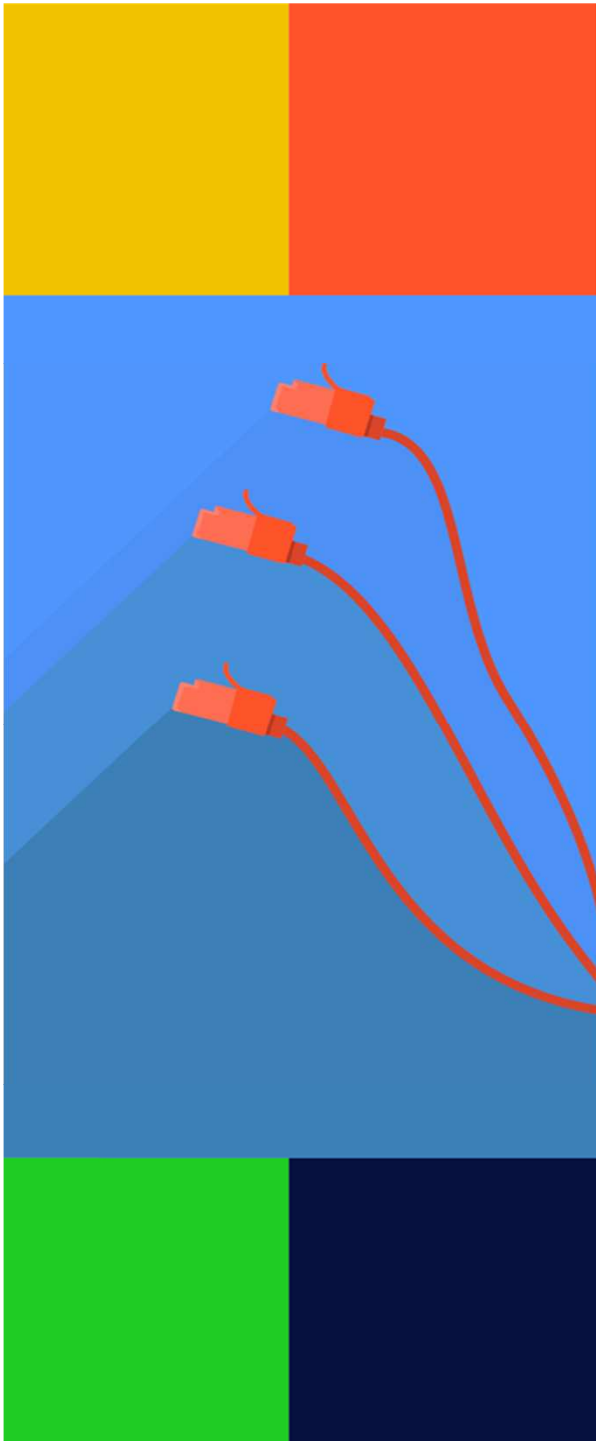


# Política Nacional de Conteúdos Digitais Criativos

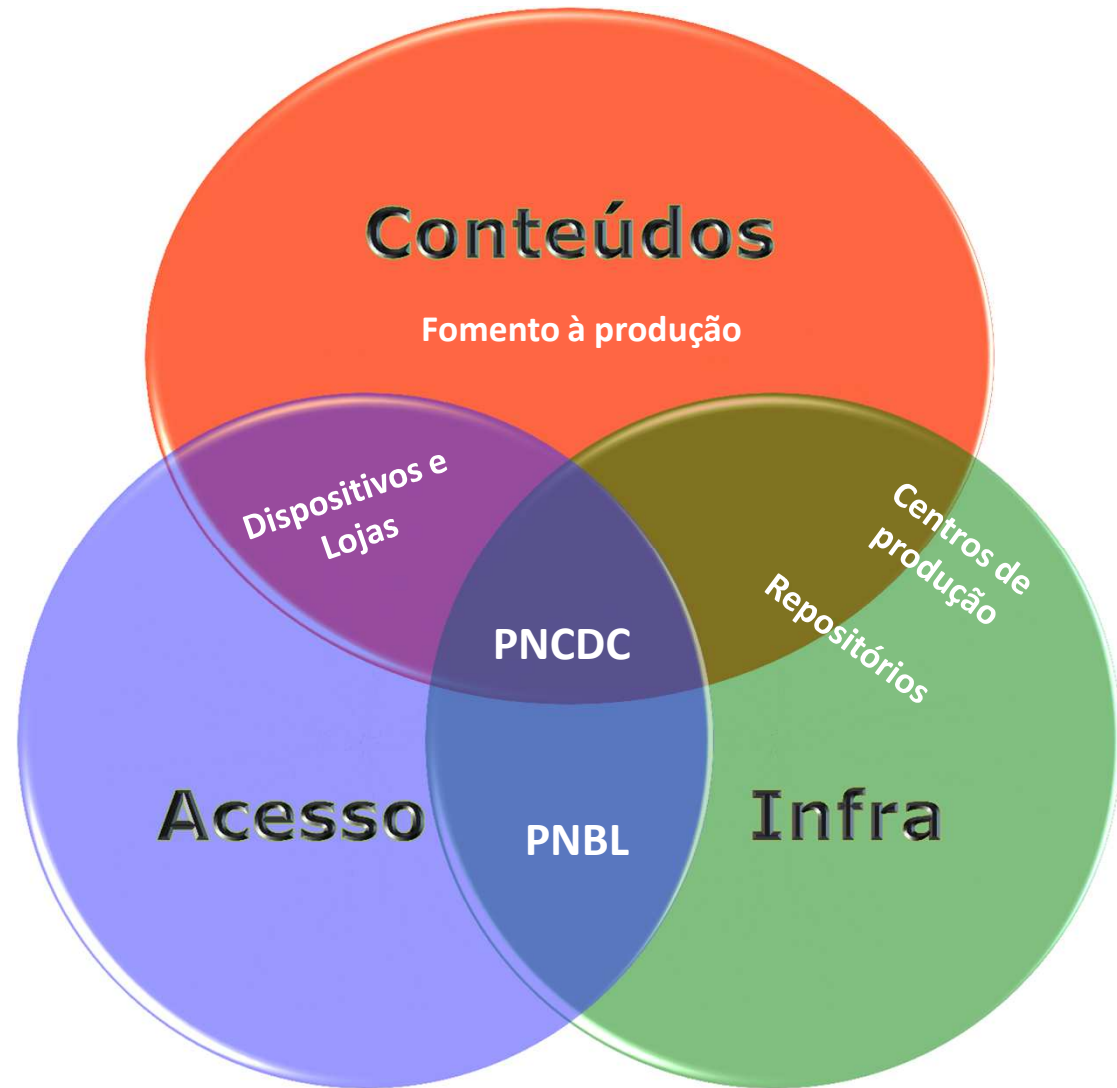
## Objetivo

- 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.

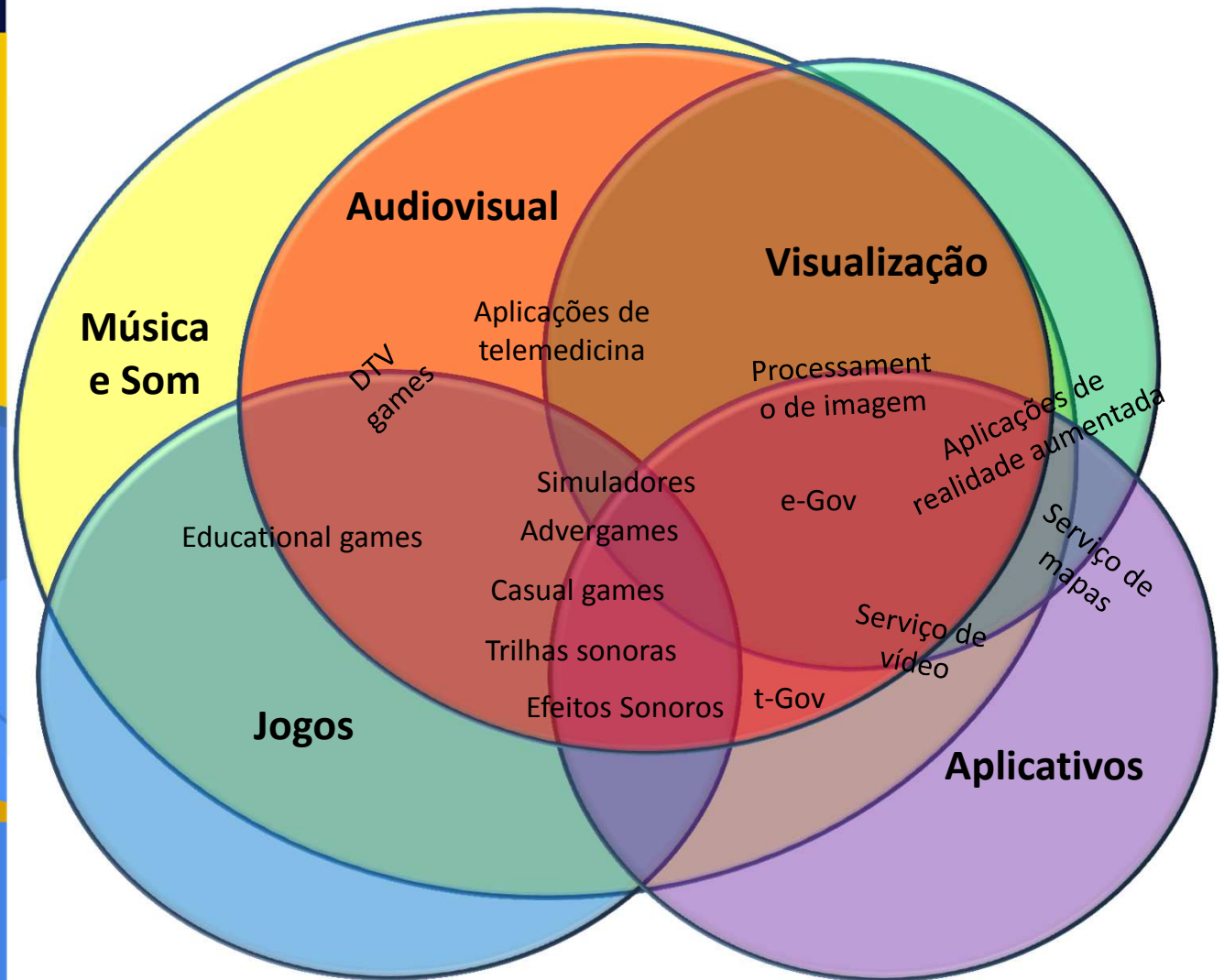




# Campos de Atuação

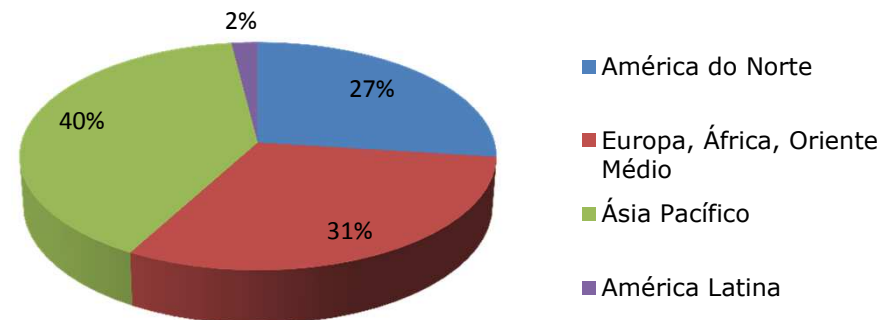


# Segmentos e Produtos



# Indicadores do Setor

## Participação das regiões do mundo no mercado de videogames em 2010



Fonte: PWC 2012

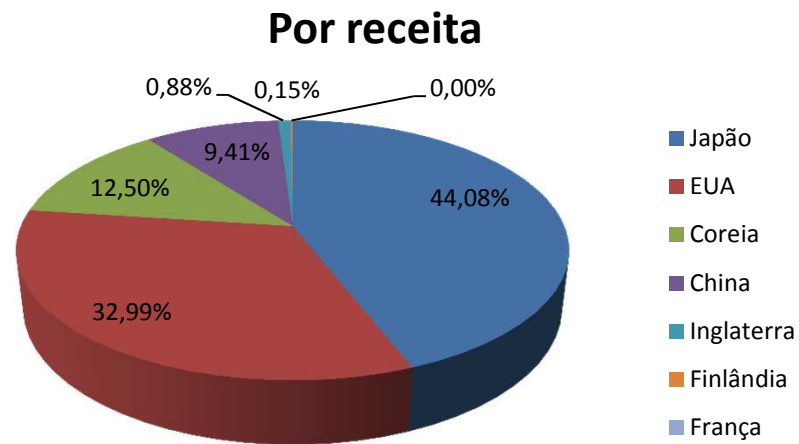
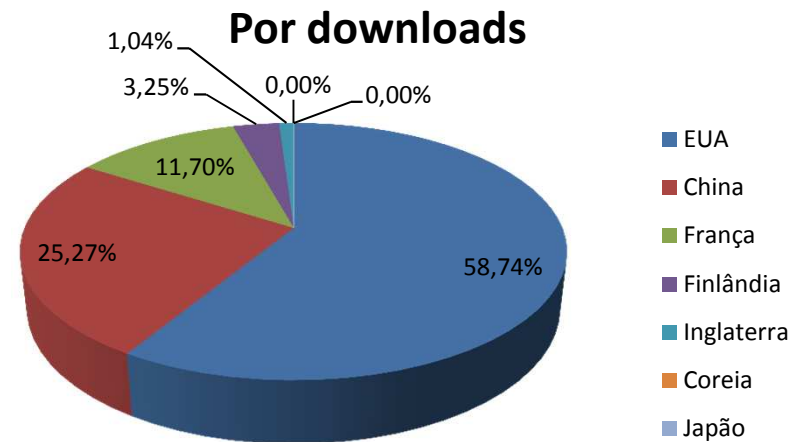
Hoje, o Brasil é o quarto mercado consumidor de games do mundo e movimentou em 2012 quase R\$850 milhões.

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

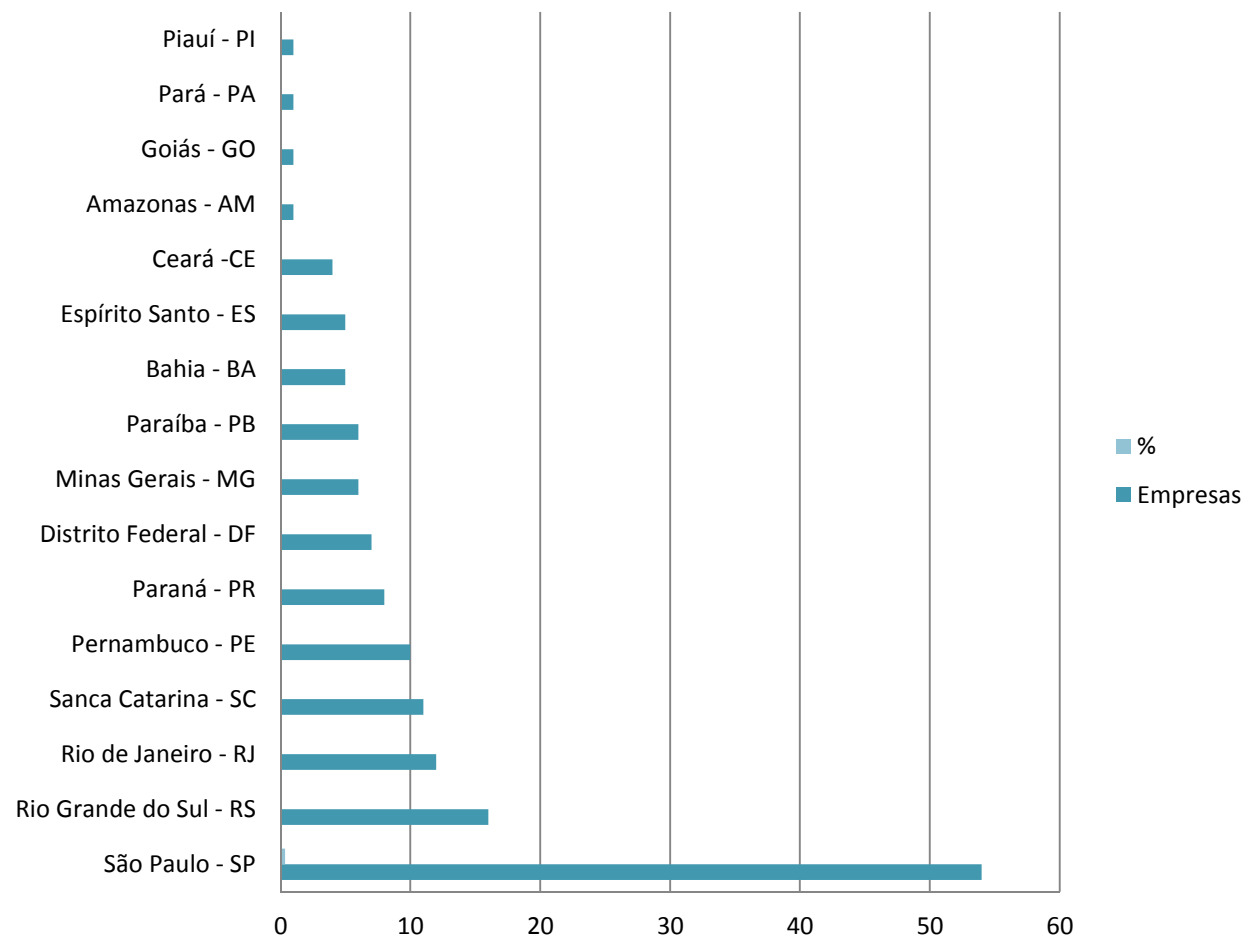
## Maiores empresas de mobile games por país



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

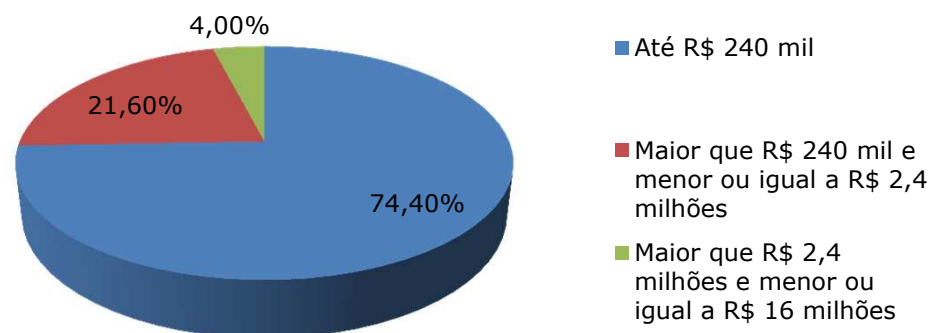
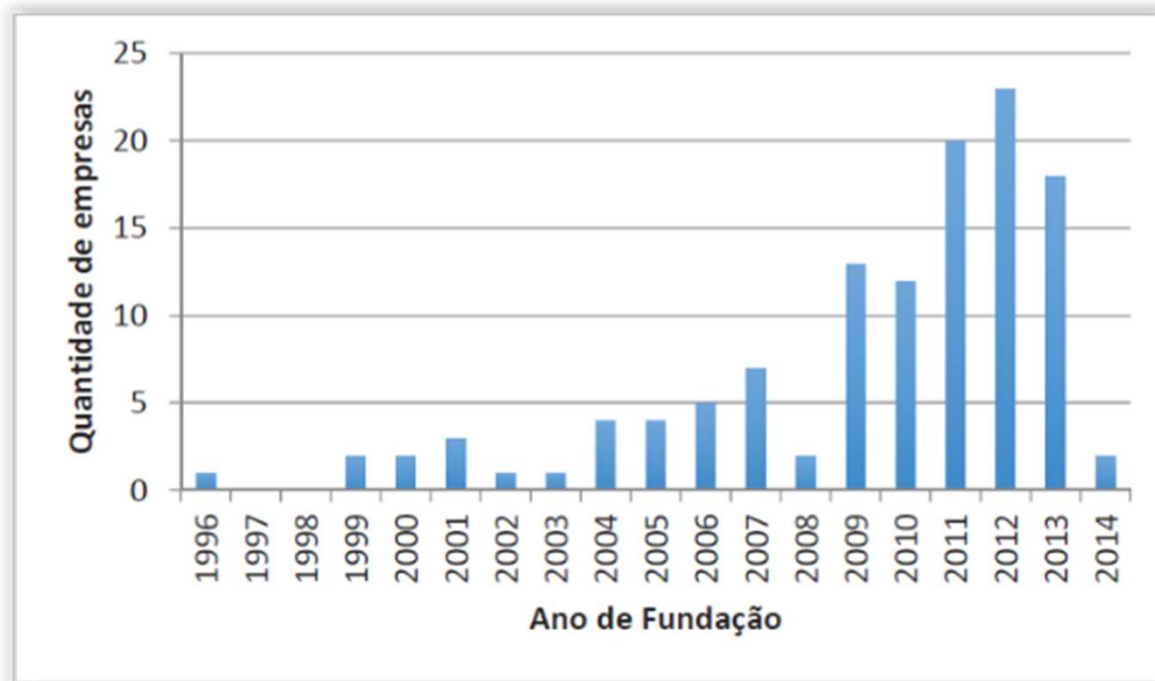
Atividades	Brasil	China	Reino Unido	EUA
Acessar redes sociais (Facebook)	95%	88%	79%	87%
Acessar sites de vídeo (Youtube)	93%	80%	56%	79%
Jogos	90%	86%	66%	77%
Acessar notícias previsão do tempo e esporte	87%	95%	95%	97%
Utilizar aplicativo para encontrar localização	81%	81%	74%	87%
Utilizar GPS	80%	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

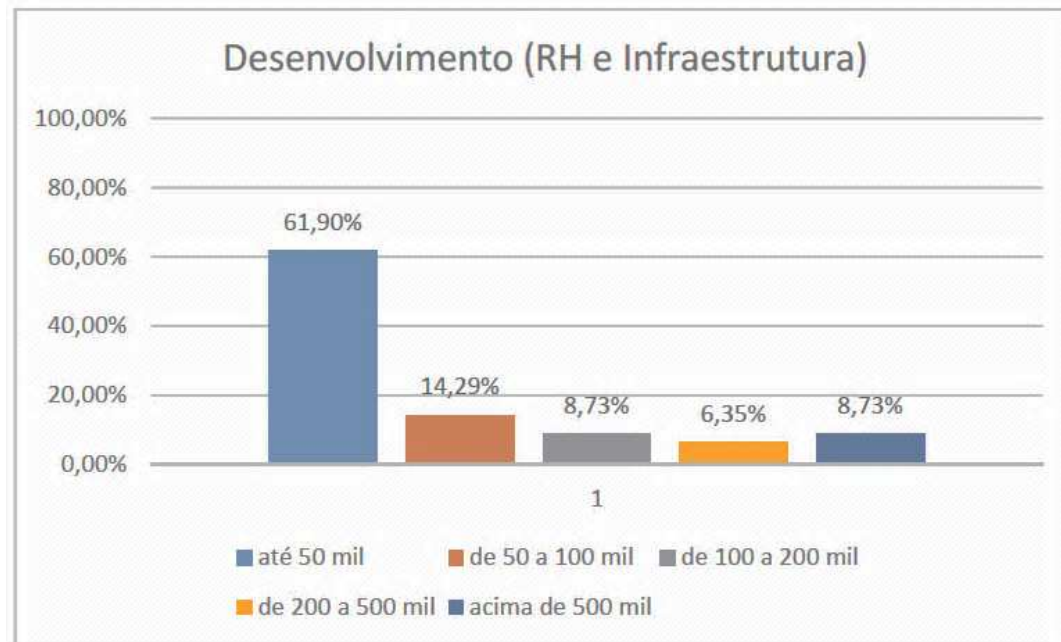
## Perfil das empresas desenvolvedoras



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
<b>Entretenimento</b>	<b>698</b>	<b>49,3%</b>
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%
<b>Serious Games</b>	<b>678</b>	<b>47,8%</b>
Jogos de Treinamento Corporativos	52	3,7%
Jogos Educacionais	621	43,8%
Jogos para Saúde	5	0,4%
<b>Simuladores com uso de hardware específico</b>	<b>23</b>	<b>1,6%</b>
<b>Outros tipos de Jogos Digitais</b>	<b>18</b>	<b>1,3%</b>
<b>Total Geral</b>	<b>1417</b>	<b>100%</b>

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%
<b>Total:</b>	<b>213</b>	<b>100%</b>

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, there are two colored squares: a blue one on the left and a yellow one on the right. Below the laptop, there are two more colored squares: an orange 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.

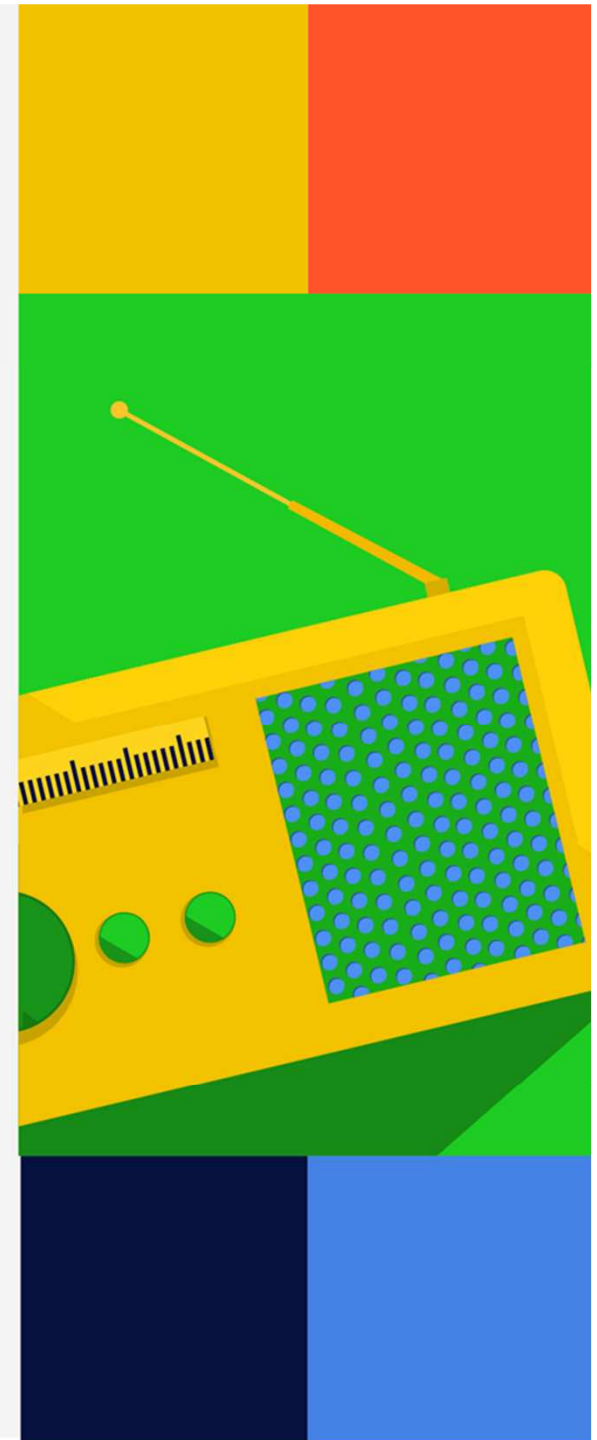
### **Ginga Brasil**

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

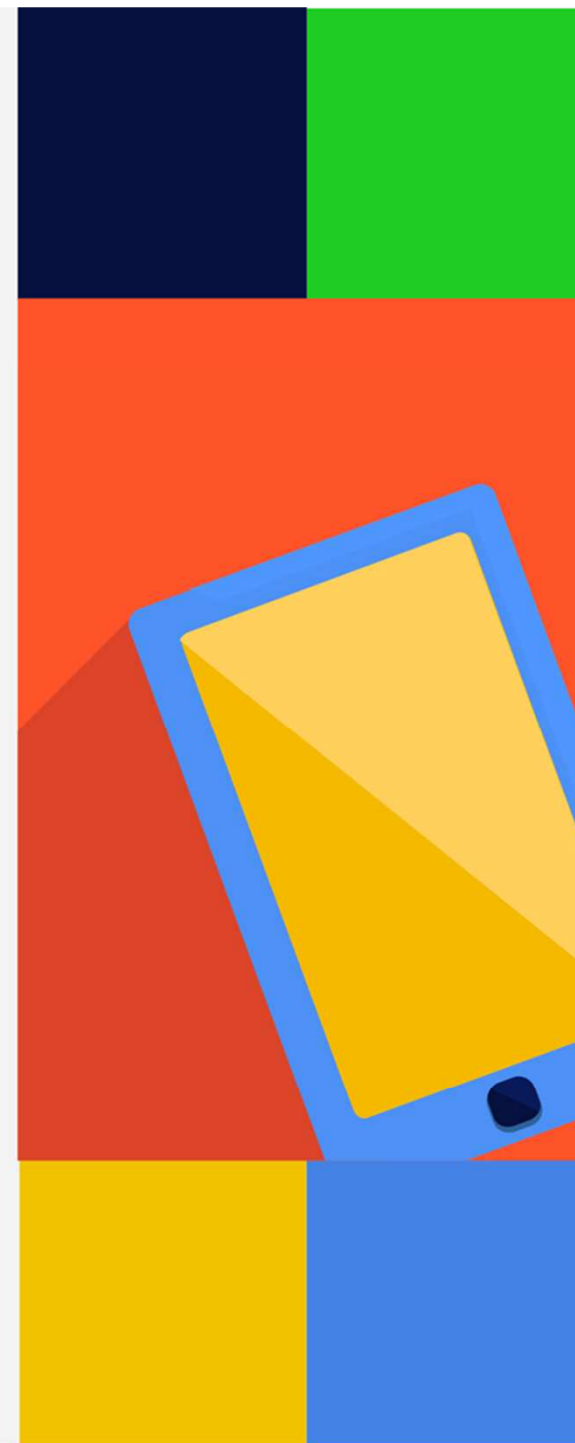
- **Pernambuco:** Convênio firmado com a SECTEC em parceria com o Porto Digital para a criação de estúdios de áudio, vídeo, laboratórios de experimentação de games e de certificação de aplicativos, entre outros.
- **Rio Grande do Sul:** Convênio firmado com a FAPERGS que selecionou, por meio de edital, 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 Gorgen**

[james.gorgen@comunicacoes.gov.br](mailto:james.gorgen@comunicacoes.gov.br)

