O JOGO MUITO ALÉM DOS GAMES

Como a indústria de games coloca o Brasil no jogo da economia criativa mundial.

ABRA GAMES

Uma indústria que você acha que já conhece



A indústria de games no Brasil cresceu e está impulsionando o desenvolvimento de negócios inovadores de norte a sul. E se você acha que esse avanço se restringe apenas aos jogos de lazer em nossos celulares, pense novamente. **Nosso jogo vai muito além dos games**.

O ambiente de negócios das desenvolvedoras de jogos do Brasil gera renda acima da média nacional, empregos competitivos na nova economia e impacta vários mercados, incluindo saúde, aplicações industriais, educação corporativa e outros.

Atualmente, o Brasil representa apenas 1,5% do mercado global de jogos, que movimentou quase US\$200 bilhões em 2022.

Com apoio, somos capazes de muito mais.

Nossa missão é acelerar o futuro desse ambiente de negócios plural e diverso, habilitando as empresas que estão moldando esse futuro para prosperar, colocando o Brasil no mapa mundi da inovação, atraindo dividendos, **enriquecendo nossa nação**.





Em uma economia digitalizada, a indústria brasileira de games quer jogar para ganhar

A forma como vivemos o lazer, tratamos nossa saúde e até nos locomovemos mudou muito nos últimos 19 anos, desde que a **Abragames** foi fundada, em 2004.

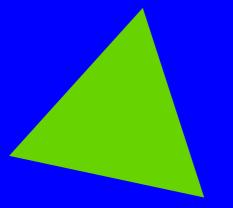
Os mundos físico e digital estão se misturando, alimentados por inovações que impactam nossas vidas em múltiplas áreas. Basta observar o comportamento do consumidor, que vive um novo momento, especialmente, após a pandemia.

O mundo foi para a frente da tela e a economia para dentro dos nossos dispositivos.

É preciso olhar para a indústria de jogos brasileira com a mesma atenção que se olha para outros segmentos consolidados. Afinal, o futuro sustentável da nossa nação está nas oportunidades que a Economia Criativa já representa no crescimento social, político e econômico no mundo.

O Brasil já está se consolidando como o **principal ecossistema de desenvolvimento de games do Sul Global**, com uma indústria presente em todo o território nacional e um mercado que atrai o interesse de investidores globais.







A receita global da indústria de games foi de US\$ 196,8 bi (2022).



O mercado brasileiro de games é o maior da América Latina, atingindo US\$ 2,3 bilhões (2022).



O Brasil é o 10º mercado consumidor de games do mundo.



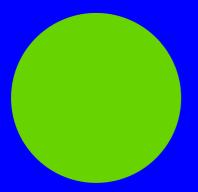
Somos o 5º maior mercado global para games mobile.



A indústria brasileira de games cresceu cerca de 152% somente em 2022.

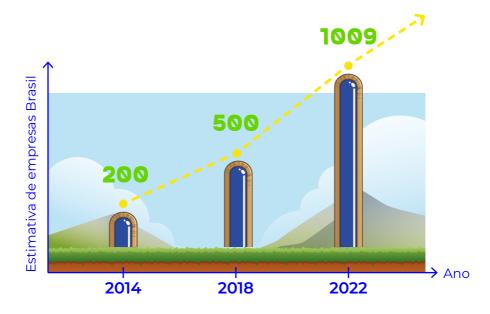


As mulheres são maioria do nosso público, representando 51,5% dos jogadores.



Mapeando nossa indústria

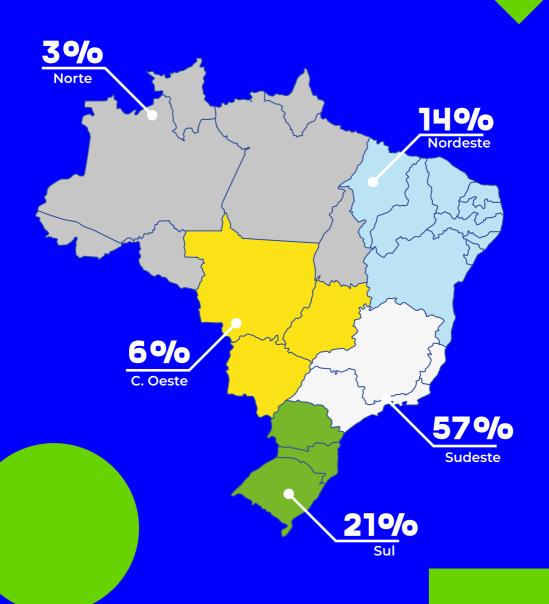
É impressionante ver o **aumento da quantidade de estúdios nacionais** dedicados a jogos.



Hoje, temos 1.009 desenvolvedoras de jogos ativas no Brasil, **Um salto de 507,7%** em menos de 10 anos.



Pesquisa: Capacidade de produção da indústria brasileira de games.



Mercado crescente

O Brasil está jogando e nossa indústria quer jogar o jogo.

- No Brasil são mais de200 milhões de celulares e smartphones.
- > 3 a cada 4 brasileiros jogam.
- No total, são 94,7 milhões de jogadores.
- Em 2021, o Brasil ultrapassou o México como o maior mercado de videogames da América Latina e responderá por 47,4% da receita total do Sul Global até 2026.
- Nosso país responderá por **47,4% da receita total** do Sul Global até 2026.

Incluir jovens de 15 a 24 anos no mercado de trabalho pode evitar prejuízos de até 1,5% do PIB.

> Fonte: Atlas da Juventude de 2022.

O Brasil é o

2º país com

mais jovens
de 18 a 24 anos que
não estudam ou
trabalham.

Fonte: OCDE.

35,9% dos joveпs

brasileiros não estão matriculados em instituições de ensino e não desempenham nenhuma atividade profissional.

Fonto: Education at a Clanco 2022

Talentos Diversos e Empregos de Alto Valor Agregado.

De 2018 a 2022, o amor pelos estúdios brasileiros cresceu, alavancando as oportunidades de negócio e, consequentemente, ampliando os empregos do setor.



Em apenas 4 anos, o número de **pessoas trabalhando na indústria de games** cresceu 194%, sendo 30% dos postos de trabalho compostos por mulheres.

E como falamos de uma indústria que é o espelho do futuro, o compromisso com a diversidade vai além. Ao todo, **57% dos estúdios de games aplicam ações afirmativas** para empregar pessoas com deficiência, pretas, indígenas, neurodiversas, estrangeiras, refugiadas, trans e profissionais com mais de 50 anos.

Os estúdios nacionais desenvolvem jogos ricos e experiências únicas no mercado, o que exige capacidade técnica e inteligência comercial que elevam a média salarial da indústria, gerando empregos de alto valor agregado e com grande apelo para a juventude.



Novas tecnologias aplicadas às indústrias de base, bens de consumo e saúde

As empresas que desenvolvem jogos digitais alcançaram relevância transversal em nossa sociedade, tanto no aspecto social quanto no econômico.

Além de **revolucionar o entretenimento**, a tecnologia desenvolvida pelos estúdios brasileiros têm aderência em diversas indústrias.

Educação Inovadora e Nova Economia

As desenvolvedoras de jogos ganham ainda mais impacto pelo seu **diálogo direto com a educação**, criando novos modelos de ensino e enriquecendo o treinamento e a capacitação profissional no Brasil.

Impactos Transversais



Treinamento Corporativo

Nossas empresas criam simuladores industriais imersivos, para treinamento de processos, desenvolvimento de habilidades para reduzir custos e evitar riscos nos negócios.



Acesso à Saúde

O Brasil é vanguarda na saúde, criando o primeiro sistema de triagem visual automatizado e escalonável para crianças, desenvolvido em Realidade Virtual (VR).





Entre 2020 e 2021, **30,1% da produção nacional de jogos foi voltada para projetos educacionais e 15,4% para treinamentos corporativos**.

Essa união entre serviços e tecnologias, própria da Nova Economia, mostra que **o Brasil é capaz de competir globalmente** e está apto a oferecer soluções novas para áreas que há muito desafiam o desenvolvimento brasileiro, como a educação.

A Realidade Imersiva ou Realidade Virtual, por exemplo, estará cada vez mais presente em nosso cotidiano e a nossa indústria mostra que está pronta para essa transição.

em toda a economia



Indústria

Soluções industriais de produtividade e promoção de segurança à vida e à saúde no trabalho para os setores de Óleo e Gás, siderurgia, mineração, entre outros.



Medicina

Artistas, programadores e médicas criaram, juntos, um ambiente de realidade virtual para treinamento médico criado para virtualizar os laboratórios de anatomia.



Conheça alguns projetos premiados dos nossos estúdios brasileiros:



Museu e Cultura

A exposição Dinos do Brasil, desenvolvida pela VRMonkey (Butantã, São Paulo) em parceria com o Museu Cultural Catavento, é um passeio de 30 minutos em Realidade Virtual pela

e um passeio de 30 minutos em Realidade Virtual pela Era Mesozoica, explorando os dinossauros que viviam na região que hoje conhecemos como Brasil!

Desenvolvimento Humano

The Line (A Linha) é uma experiência narrativa em VR, do estúdio ARVORE Immersive Experiences (Pinheiros.

> São Paulo), sobre amor e o medo da mudança. A história é um encontro de formação com a São Paulo da década de 1940 como plano de fundo.





Economia Criativa como alternativa sustentável

A indústria de jogos digitais ocupa, hoje, **o segundo lugar entre os negócios de entretenimento no mundo**, perdendo apenas para a TV, e ultrapassando, em muito, o cinema.

O ambiente de negócios que é alimentado pelas desenvolvedoras de games precisa, urgentemente, ser melhor observado e parametrizado por órgãos governamentais para atingir seu real potencial de transformação social e econômica.

Afinal, o jogo global está sendo impulsionado pela Economia Criativa!

Creative Economy
Outlook de 2022 mostra
que a participação do setor
criativo é de

3,1% no PIB global

correspondendo a quase 50 milhões de empregos no mundo. Softwares, produtos
e serviços da indústria
não entram na lógica de
descarte e nos desafios
da logística reversa. Além
disso, as próprias matériasprimas da indústria
são a criatividade, o
conhecimento e a cultura,
recursos que não
se esgotam.

A exportação de bens culturais e serviços dobraram de valor desde 2005, alcançando

> US\$ 389,1 bilhões

Jogar o Jogo Global para não perdermos o Jogo

Hoje, precisamos mais do que reconhecer a potência e as transformações que a indústria de games brasileira já realiza.

Além de **gerar empregos de alto valor** agregado de norte a sul do Brasil e de movimentar uma grande rede de conexões entre diversos segmentos, temos uma indústria alimentada pelo **DNA brasileiro**, que há muito se destaca globalmente na produção de **riqueza cultural e econômica**, a partir de expressões artísticas únicas, ricas e que encantam os olhos de todo o mundo

Agora, precisamos fazer mais do que olhar para o futuro. É preciso construir a oportunidade de participar dele com vantagem competitiva.

Nossa meta é:

Quintuplicar o tamanho da indústria nacional de games até 2025, ampliando a participação nacional no mercado global.

A **Abragames** criou 8 medidas para isso. Acompanhe!



1. Regulamentação efetiva do setor de games no Brasil até 2025

O setor não é reconhecido de forma adequada pelo **legislativo**, dificultando o crescimento sustentado do nosso ambiente de negócios.

Temos que:

Definir legalmente
o jogo eletrônico para
criar o tratamento tributário
e econômico adequado
ao setor.
Evitando a confusão de
conceitos, tais como
e-sports e jogos
de fantasia.

Conceituar as ferramentas essenciais ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos, aplicando benefícios para a aquisição de tais ferramentas, como sugerido no artigo 6° do Projeto de Lei n° 2.796-A.

Alteração da Lei Rouanet
(Lei 8.313, de 23 de dezembro
de 1991) e da Lei do Audiovisual
(Lei 8.685, de 20 de julho
de 1993) para incentivo à
produção e coprodução
de jogos eletrônicos
brasileiros
independentes.

2. Facilitação de importação de equipamentos para o desenvolvimento de games até 2025

A alta **carga de tributos** aplicada inibe o crescimento do setor. Diante disso, grande parte dos desenvolvedores não consegue arcar com o alto custo da tributação de importação.

Para resolver esse entrave, propomos:



A criação de uma norma da Receita Federal que regule e facilite a importação de protótipos.



A inclusão dos equipamentos de kits de desenvolvimento no rol de bens de informática na condição de ex-tarifário pelo Comitê-Executivo de Gestão da Câmara de Comércio Exterior.

3. Criação de CNAE específico para o setor de games até 2025

Ter um **CNAE específico** é importante para análise de mercado, para planejamento estratégico e para tomada de decisões adequadas, tanto por parte empresarial quanto governamental.

Para isso:



A Receita Federal deverá **estruturar e criar um novo CNAE** para o setor de jogos, observando suas especificações e levando em conta as mudanças na estrutura produtiva e as novas formas de negócio que surgiram ao longo do tempo.



A Receita Federal deverá prever a **inclusão dos CNAEs relacionados** às atividades de desenvolvimento de jogos no rol de atividades permitidas como MEI.



O **IBGE deverá incluir** celeremente esse novo CNAE para que estudos sejam produzidos ainda neste governo.

4. Criação de incentivos fiscais equivalentes à Lei do Audiovisual até 2025

O acesso aos meios de **financiamento** adequados é essencial para o aumento da competitividade da indústria de games no Brasil.

Por isso, é preciso **adequar as políticas e normas** brasileiras para o desenvolvimento do segmento de jogos eletrônicos nos mesmos patamares da indústria cinematográfica, acompanhando o que vem sendo adotado em termos mundiais.

É necessário:

Incluir o setor na Lei do Audiovisual (8.685/93) para **fazer jus ao incentivo** já aplicado à indústria cinematográfica (ou a criação de mecanismo similar para Games e Realidades Imersivas - RA, RV).



5. Aumentar o apoio do BNDES ao setor de games até 2025

O **apoio do BNDES** ao setor de games é essencial para fortalecer o desenvolvimento de jogos produzidos por empresas brasileiras, além de incentivar a criação de novas tecnologias e a geração de ideias inovadoras.

Para isso, o BNDES deverá:



6. Fortalecer a imagem de games no Brasil até 2025

O **apoio do governo à imagem** do setor de games contribui para a consolidação e o fortalecimento da indústria, além de gerar impactos positivos em outras áreas, como economia, educação e a cultura.

Para isso, o Governo deverá:

Ampliar as missões internacionais de games para promover a imagem do Brasil como exportador de tecnologia e cultura, incentivando presença em eventos como o Gamescom.



Apoiar, ajudar na divulgação e estar presente nos grandes eventos de games no Brasil como BIG Festival e Brasil Game Show.

7. Auxiliar na geração e retenção de mão de obra para o setor de games até 2025

A geração e retenção de mão de obra especializada é essencial para que as empresas brasileiras possam competir ao nível global e desenvolver jogos de alta qualidade.

Assim, sugerimos:



Criação de um programa de bolsas de inovação tecnológica e incentivos de residência técnica dentro das empresas de games, pelo Ministério da Educação, da Ciência, Tecnologia e Inovação, da Cultura.



Criação de linha de financiamento pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação e/ ou Ministério da Cultura para Implementação de Laboratórios de Playtest, Game Camps e Hubs em Universidades.



Desonerar e incentivar profissionais contratados por estúdios de games para que se evite a fuga de talentos, muitas vezes para países ricos que oferecem créditos tributários sobre a contratação de funcionários.



Isentar de contribuição previdenciária as bonificações pagas aos profissionais contratados por estúdios de games.



8. Criação de um programa Nacional de Aceleração de Empresas de Games até 2025

A parceria com o governo pode ser fundamental para o sucesso de um **programa de aceleração de games**, especialmente no que diz respeito à obtenção de recursos financeiros, expertise e apoio institucional.

Dentre as formas de parceria, sugerimos:



Financiamento e disponibilização de recursos financeiros para o programa, seja por meio de editais de fomento, fundos de investimento ou outras **formas de apoio financeiro**.



Fornecer **infraestrutura** para o programa, como espaços de coworking, laboratórios de desenvolvimento de jogos, equipamentos de alta tecnologia, entre outros.



Fornecer **mentoria e capacitação** para os desenvolvedores de jogos, por meio de cursos, workshops, palestras e outros eventos de formação.



Ajudar na **divulgação** do programa, por meio de canais oficiais de comunicação, eventos e outros meios de promoção.



Facilitação de **acesso e circulação interna de tecnologias de ponta**; criação de benefício para estúdios de games e empresas de tecnologia que investem em P&D envolvendo 5G e Cloud Streaming para games.



Vamos juntos construir um país cada vez mais rico e inovador com a força da indústria de jogos. Toda nossa economia ganha neste jogo!

Somos a Abragames

Criada em 2004, a Abragames, **Associação Brasileira** das **Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos**, surgiu como uma entidade sem fins lucrativos para fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos.

Hoje, já somamos **mais de 150 empresas** desenvolvedoras de jogos em nosso rol de associados.

Nossa missão é **coordenar, fortalecer e promover a indústria brasileira de jogos digitais** através da representação e interlocução nacional e internacional, redefinindo nossa cultura para uma plena compreensão da realidade da nossa cadeia de valor.

Nossas ações e projetos visam levar ao estado da arte o desenvolvimento da indústria de jogos no Brasil.

Contamos com você!

Nossos Parceiros









Fale com a Abragames contato@abragames.org