



# A indústria brasileira de jogos eletrônicos

## Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos.

Pesquisa 2008, versão 1.0

Brasil, julho de 2008.



## A indústria brasileira de jogos eletrônicos

A Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos apresenta o novo mapeamento do crescimento industrial no setor.

A pesquisa executada foca no desenvolvimento da indústria, ou seja, tudo o que é fabricado no país, seja para o mercado local ou para a exportação.

Observa-se um crescimento significativo do setor nos últimos 2 anos e a expectativa de um crescimento ainda maior em 2009, graças à recente vinda de estúdios internacionais para o Brasil.

Além de servir como termômetro das ações de um setor que se organizou em 2004 para planejar seu desenvolvimento, a pesquisa parametriza as empresas brasileiras para decisões estratégicas e demonstra à sociedade a enorme capacidade de crescimento de uma indústria de alto valor agregado.

A ABRAGAMES deve utilizar este resultado na atualização de seu plano diretor, traçado há 4 anos, para a definição dos próximos passos pró-desenvolvimento.

Dentre as várias conclusões possíveis, destaca-se a de que a indústria brasileira de jogos eletrônicos consegue crescer apesar de um mercado interno oprimido pela pirataria. Com o ganho nas exportações, o Brasil demonstra que é capaz de obter uma fatia mais significativa deste mercado bilionário.

Agradecemos as empresas que responderam à pesquisa.

Abragames, diretoria 2007-2008.



2008 em uma página

**560** profissionais altamente capacitados são hoje empregados por **42** empresas que produzem **software** para jogos eletrônicos, ou seja, os jogos ou parte deles.

Somando-se software e hardware, o produto nacional bruto do setor de jogos é de R\$ **87.5** milhões.

**43%** da produção nacional de software para jogos é destinada à **exportação**, enquanto quase 100% do hardware fabricado se destina ao mercado interno. Pelo menos por enquanto, “o Brasil ainda é um país de hardware”.

O salário bruto médio no setor de jogos eletrônicos é R\$ **2.272,71**

Na opinião dos empresários, o salário poderia ser maior, a indústria poderia produzir mais e gerar mais empregos se os custos de contratação de mão-de-obra no Brasil fossem menores.

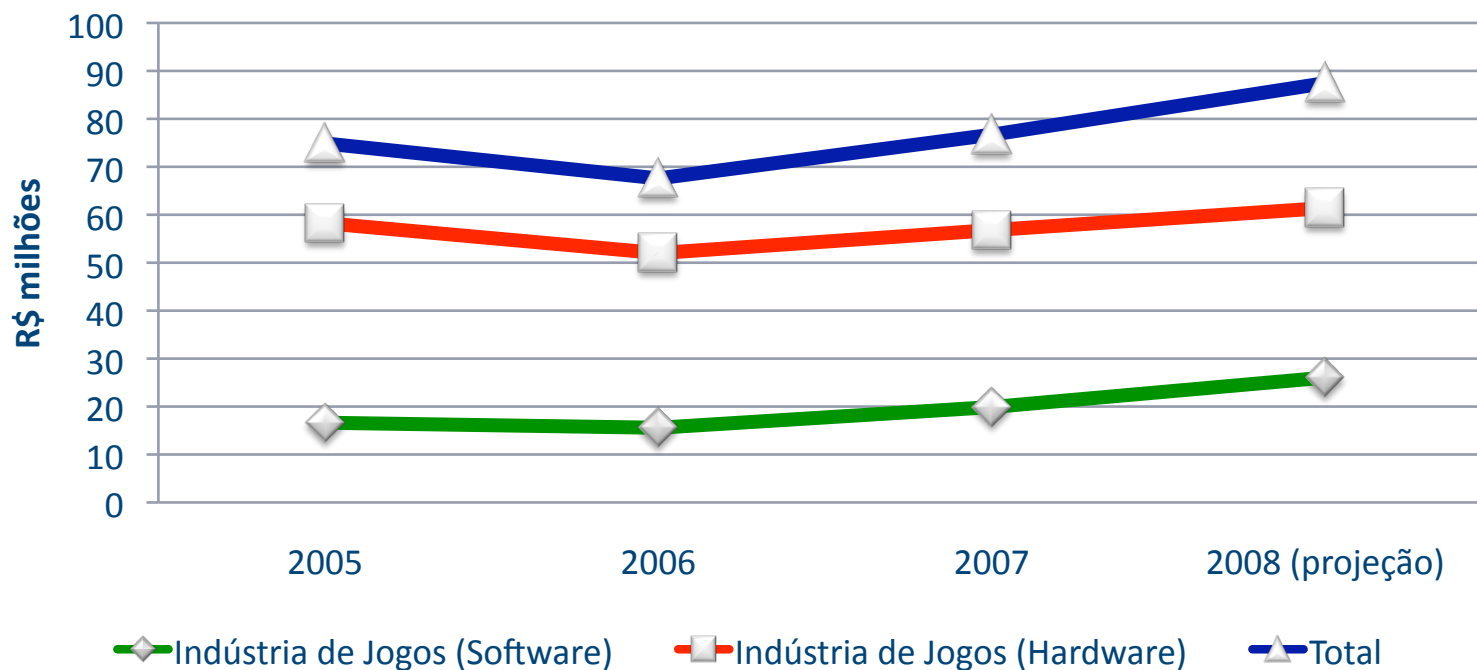
**Artistas gráficos e programadores** são os perfis profissionais mais comuns na indústria brasileira de jogos.



# Crescimento da produção de jogos no Brasil

A indústria brasileira é hoje responsável por 0,16% do faturamento mundial com jogos eletrônicos. Na indústria de software (e não apenas de jogos), o que é *made in Brazil* representa aproximadamente 1,8% da produção mundial (fonte: ASSESPRO-SP). Entretanto, é principalmente focada no mercado interno. Indicadores simples **de oportunidade de crescimento** em um mercado global, praticamente sem fronteiras.

**Faturamento - Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos\***



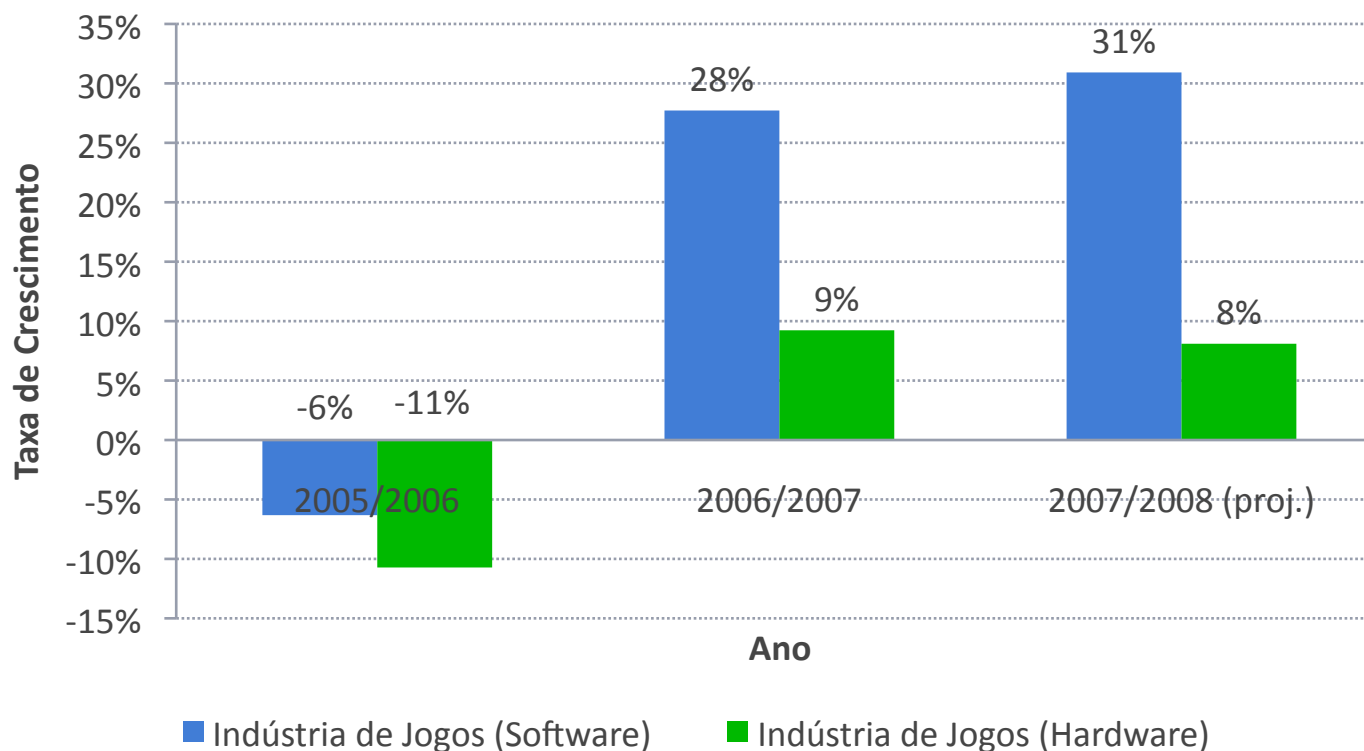
\* Inclui apenas o que é produzido ou adaptado no Brasil. Não inclui números do varejo.



# Crescimento da produção de jogos no Brasil

O crescimento 2006-2008, **mesmo com a valorização cambial** nos últimos meses, é um sinal claro do **fortalecimento** da indústria brasileira de jogos.

Taxa de crescimento da indústria de jogos em R\$

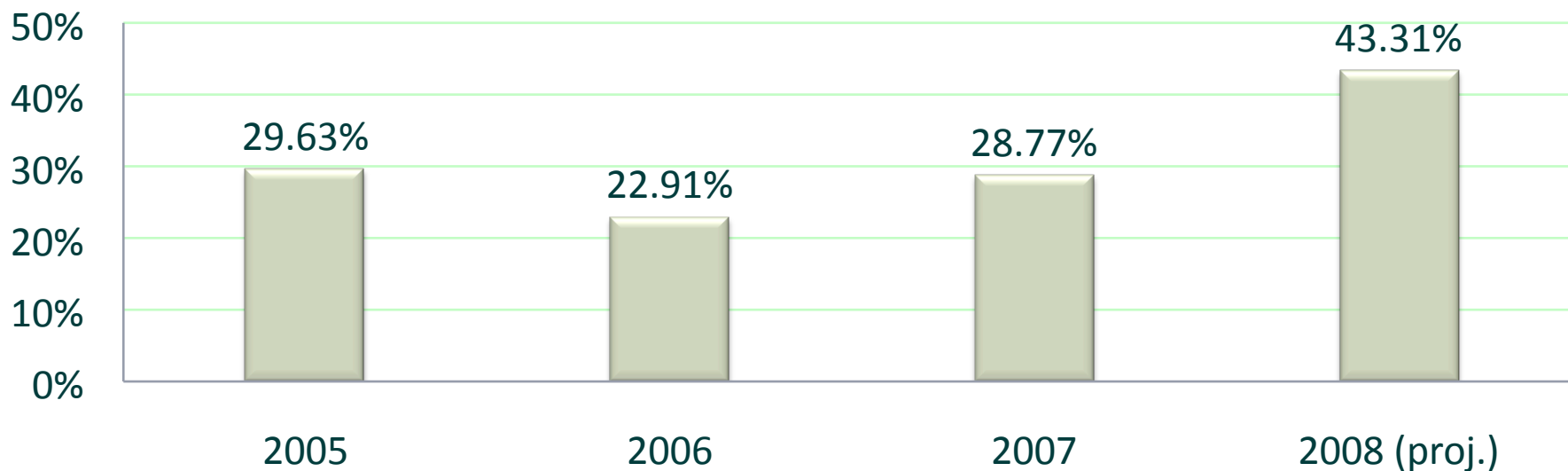




## Peso da exportação na indústria nacional de jogos eletrônicos (software)

O mercado interno fortemente afetado pela pirataria e pela importação ilegal faz a indústria nacional depender principalmente da exportação. Por um lado, as empresas sobreviventes se tornam fortes exportadores; por outro, a mortalidade de pequenas empresas de jogos no Brasil é alta, já que em paralelo ao desafio de criar uma empresa há a necessidade de aprender a exportar. Ainda assim, a indústria cresce. O que se conclui é que um mercado interno significativo poderia tornar as empresas brasileiras mais fortes e portanto ainda mais competitivas internacionalmente.

### Parte exportada da produção nacional de jogos (software)

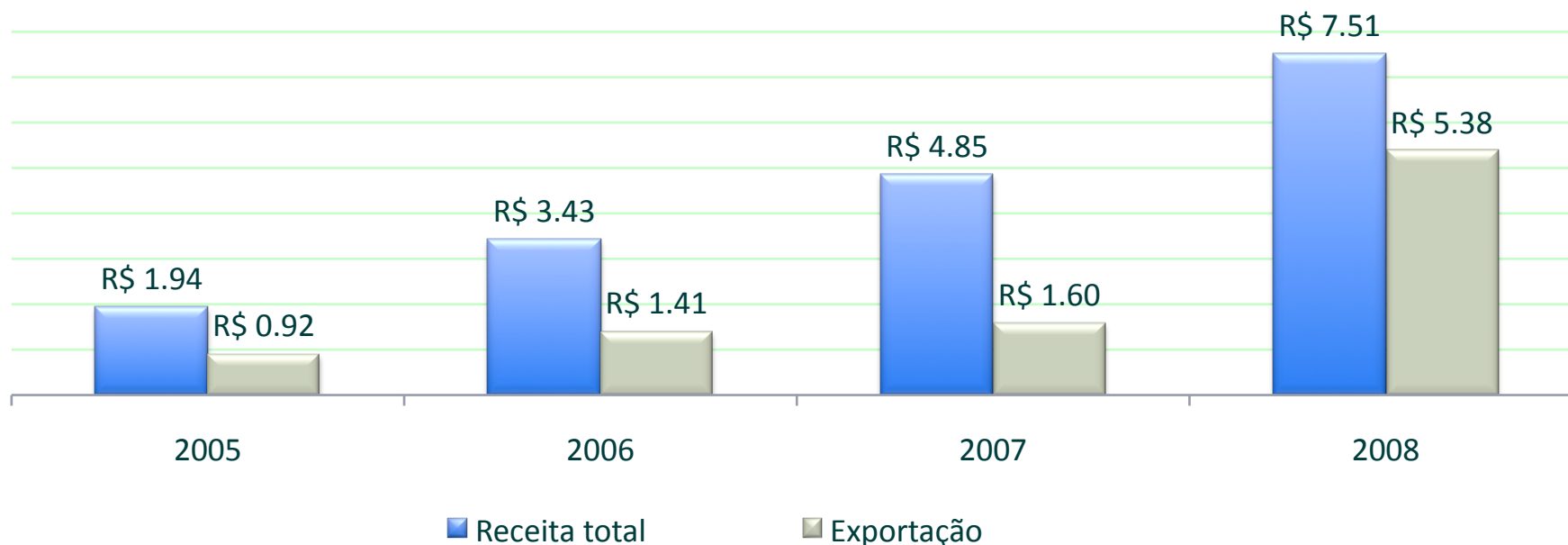




## Eficácia do mecanismo de incentivo à exportação

Em 2006, empresas de jogos tornaram-se parte do projeto setorial integrado de software e serviços (PSI-SW) financiado pela APEX (Agência Brasileira de Promoção da Exportação e Investimentos) e co-gerenciado pelo SOFTEX. O grupo de jogos tem co-gestão da ABRAGAMES, a associação setorial relacionada. Graças a esta organização e ao incentivo, as exportações em 2008 se multiplicaram. A ampliação, ilustrada no gráfico abaixo, é consequência tanto do maior número de empresas participantes no programa quanto do aumento da exportação de cada uma das empresas envolvidas.

**Faturamento e exportações das empresas participantes do programa  
Abragames-APEX-Softex (em milhões de reais)**

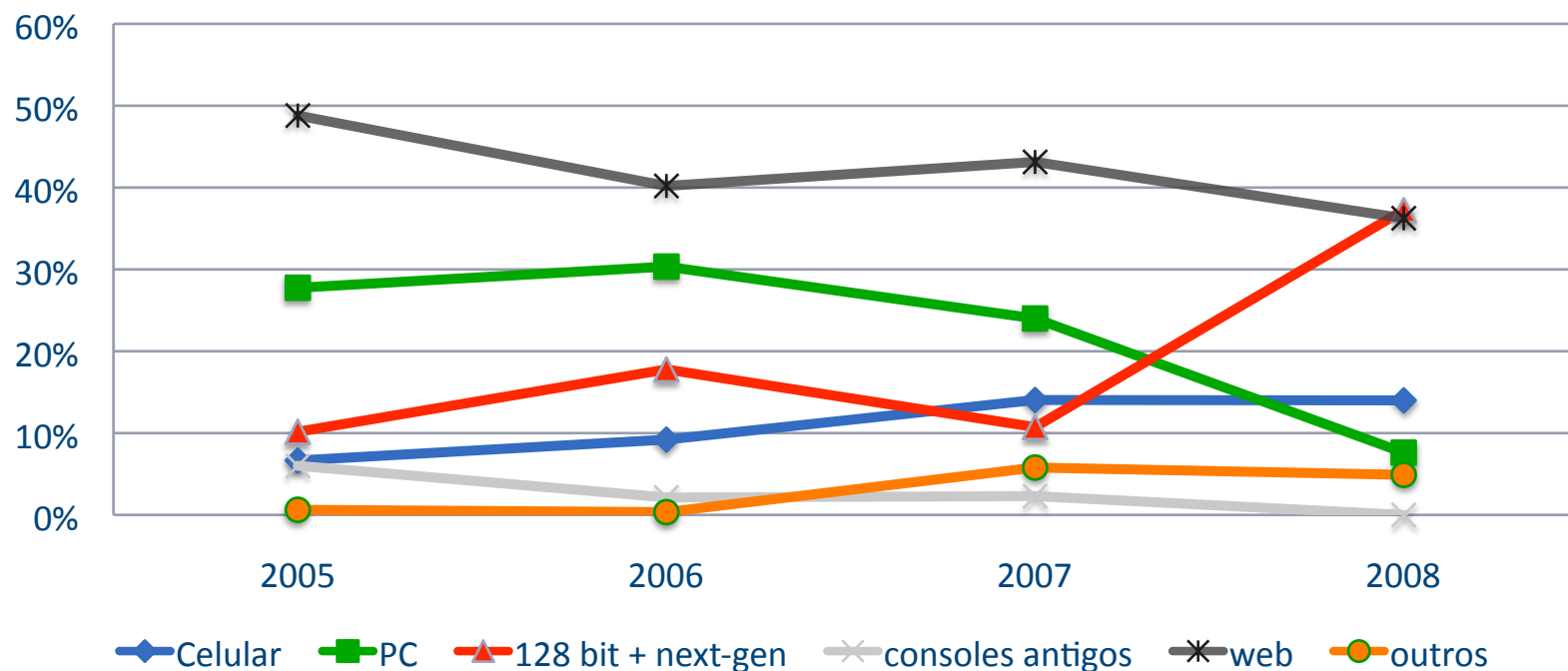




## Produtos de maior valor agregado

Relacionado ao aumento das exportações e com a maior sofisticação de desenvolvedores nacionais está o crescimento da participação de produtos mais complexos no faturamento das empresas. O gráfico abaixo mostra que serviços de desenvolvimento para os consoles da atual geração representam 40% do software para jogos produzido no Brasil em 2008. Um detalhe: a informação não significa redução dos outros segmentos, mas sim um crescimento menor. Também cresceu significativamente a produção de jogos para telefones celulares.

### Comportamento da Participação de Mercado dos Segmentos



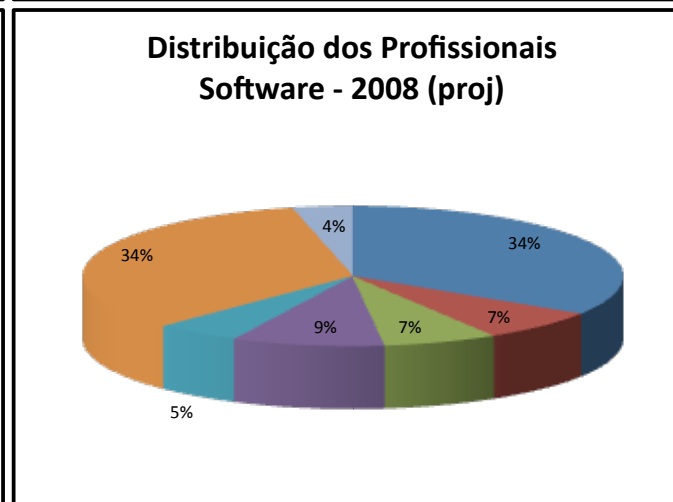




# Com o que trabalham os profissionais de jogos no Brasil



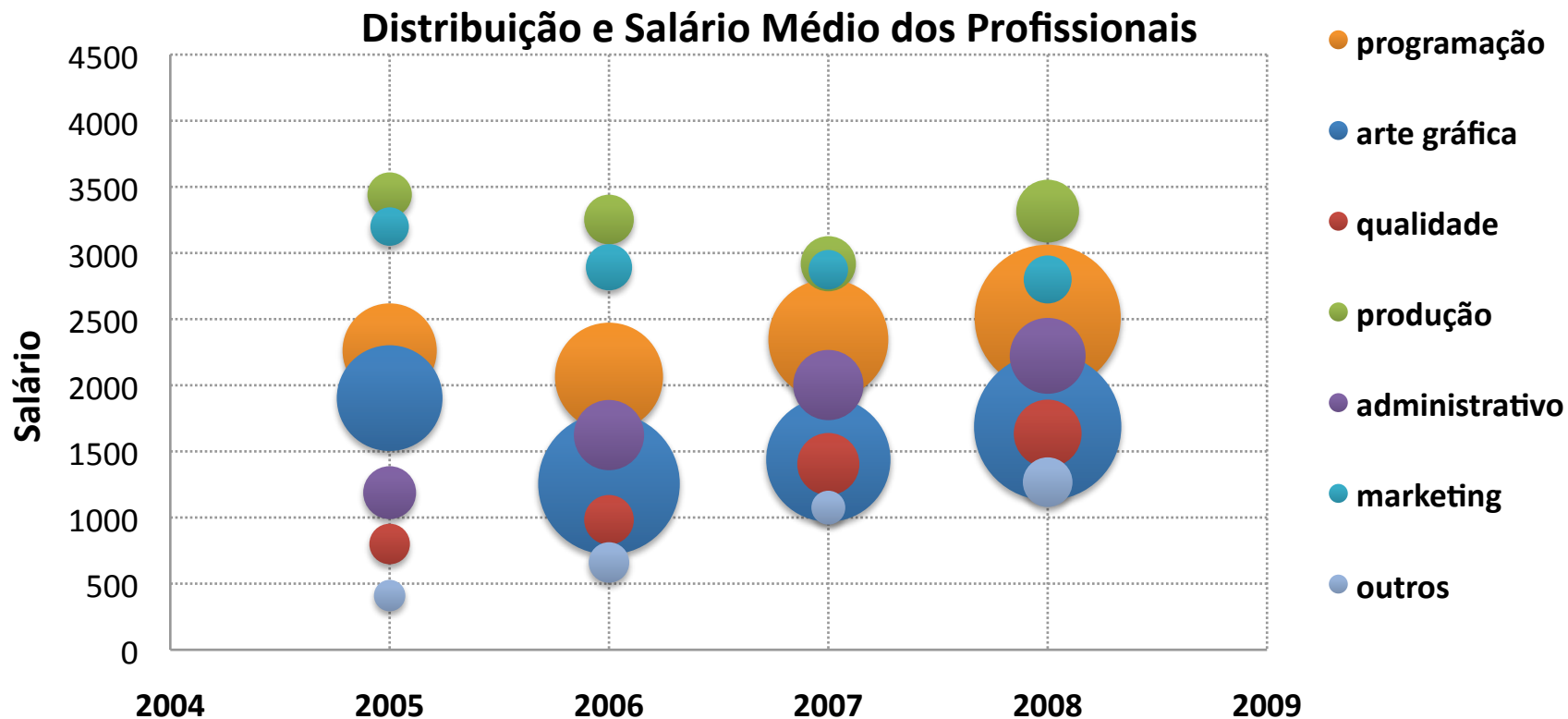
- arte gráfica
- qualidade
- produção
- administrativo
- marketing
- programação
- outros





## Salário médio de um desenvolvedor de jogos no Brasil

**Duas observações positivas: o aumento do salário médio** na indústria de jogos; a **maior compatibilidade financeira** entre diferentes perfis da indústria. Um sintoma de indústria incipiente: o número de programadores e engenheiros é muito próximo do número de artistas gráficos e designers (slide anterior e, neste slide, tamanho dos círculos). Para a produção de maior valor agregado, **normalmente** usam-se mais profissionais de arte do que de engenharia, o que aliás indica maior reutilização de componentes de software.





## Agradecimentos

Agradecemos às 32 empresas que responderam à pesquisa.

Agradecimentos especiais aos organizadores da pesquisa:

Bernardo Ivan Pequeno Reyes Manfredini (consultor de marketing),  
Raquel Rizoli (estatística),  
Beatriz Castro Dias Cuyabano (estatística),  
André Gustavo Gontijo Penha (presidente Abragames) e  
Winston George Andrade Petty (vice-presidente administrativo-financeiro, Abragames).

Organizadores da pesquisa anterior, publicada em maio de 2005, senhores  
Rui Belfort e  
Scylla Costa.