



A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil

01 de maio de 2005

www.abragames.org



A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil

A presente pesquisa foi elaborada pela Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames), que trabalha desde o início de 2004 para fortalecer o mercado brasileiro de entretenimento eletrônico.

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	4
2. A INDÚSTRIA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS NO BRASIL ...	5
2.1 IDADE	5
2.2 DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA	6
2.3 SEGMENTAÇÃO	7
2.4 CRESCIMENTO.....	10
2.5 TAMANHO	10
2.6 EMPREGABILIDADE	12
2.7 PERFIL PROFISSIONAL.....	13
4. LISTA DAS EMPRESAS CONTATADAS	15
3. CONCLUSÃO	16
5. ORGANIZAÇÃO	17
5. AGRADECIMENTOS.....	17



1. Introdução

A Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (Abragames) é uma entidade sem fins lucrativos, que tem como principal objetivo fortalecer a indústria nacional de desenvolvimento de jogos.

Como parte do planejamento estratégico para o ano de 2005, a Associação está lançando o primeiro mapeamento sobre a realidade das empresas brasileiras que trabalham nesse segmento.

É importante ressaltar que a pesquisa, intitulada *A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil*, enfoca o universo das desenvolvedoras, não englobando outras atividades ligadas à indústria de jogos, tais como distribuição, marketing, publicidade, etc.

O estudo foi posto em prática entre 21 de fevereiro e 03 de abril. Os resultados referem-se à idade, distribuição geográfica, segmentação das atividades, crescimento nos últimos anos, faturamento médio, empregabilidade e perfil dos profissionais dentro do setor.

O principal objetivo da Abragames nesta pesquisa é mostrar a situação atual das empresas brasileiras que trabalham nesse mercado e levantar dados precisos, que possam ser usados para fins acadêmicos, comerciais e de divulgação.

A partir de agora, novos estudos e pesquisas, em outros nichos dentro da indústria brasileira de jogos, serão projetados, para que seja possível acompanhar a evolução desse segmento e suas oscilações, além de divulgá-lo para potenciais investidores no setor público e privado, dentro e fora do País.

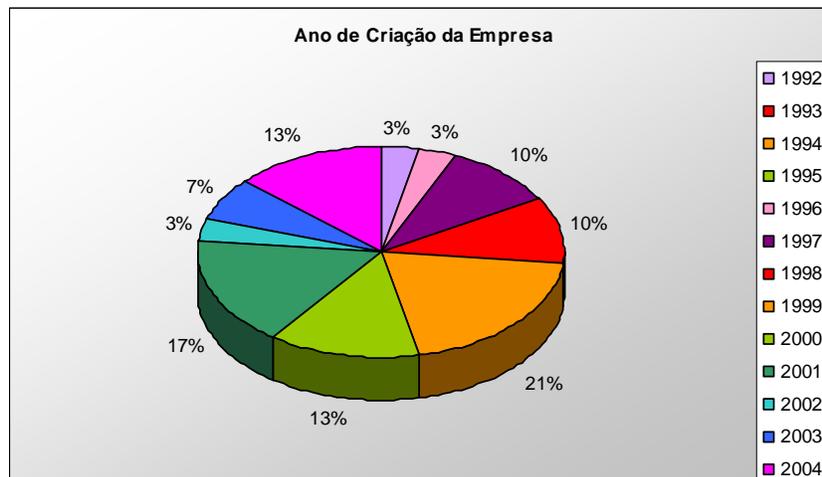
2. A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil

2.1 Idade

A história da indústria brasileira de desenvolvimento jogos é muito mais antiga do que a maioria imagina. Sabe-se que, desde os anos 80, há uma tentativa de penetração nesse segmento. Sobre isso, um dado interessante mostrado pela pesquisa é o registro de empresas, atualmente em funcionamento, fundadas há mais de 10 anos, mais precisamente em 1992.

Porém, foi em 1997 que esse mercado começou a movimentar-se mais fortemente. Dois anos depois, em 1999, o Brasil teve um recorde em fundação de empresas de jogos (21% do total). Hoje, há registro de 55 desenvolvedoras em atividade.

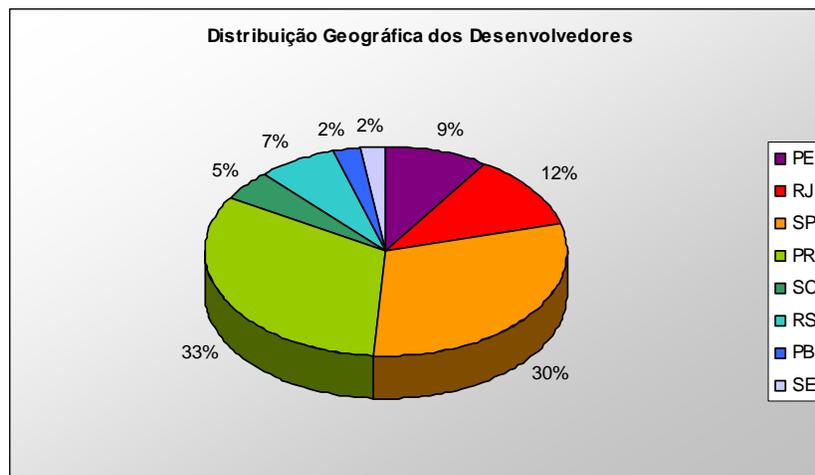
Gráfico 1



2.2 Distribuição Geográfica

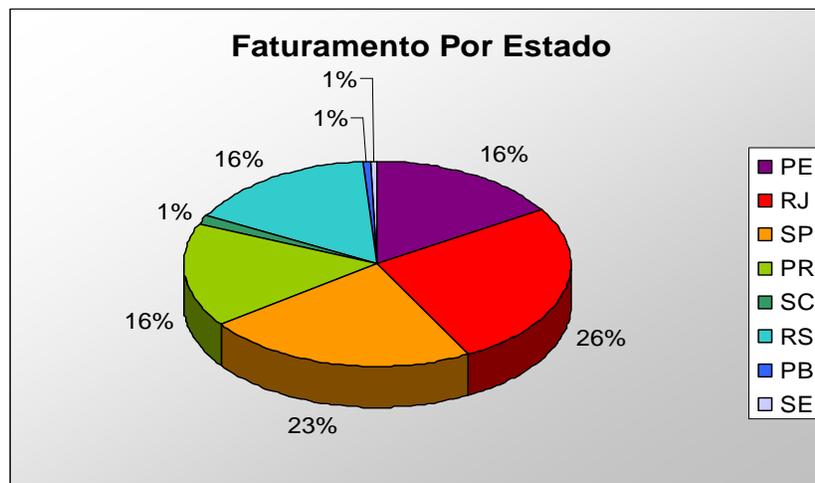
Outro ponto de extrema relevância, que pôde ser definido, foi a distribuição das empresas brasileiras de desenvolvimento entre os estados do País. O lugar que mais abriga empresas do setor atualmente é o Paraná, com 33% do total. Em segundo lugar está São Paulo (30%). O terceiro estado mais expressivo é o Rio de Janeiro, com 12% das empresas do setor.

Gráfico 2



Uma interpretação inicial do **Gráfico 2** poderia apontar o Sudeste e o Sul como principais expoentes do setor, mas uma vista um pouco mais profunda (**Gráfico 3**) mostra que existe um grande equilíbrio no faturamento entre SP, RJ, PR, PE e RS.

Gráfico 3

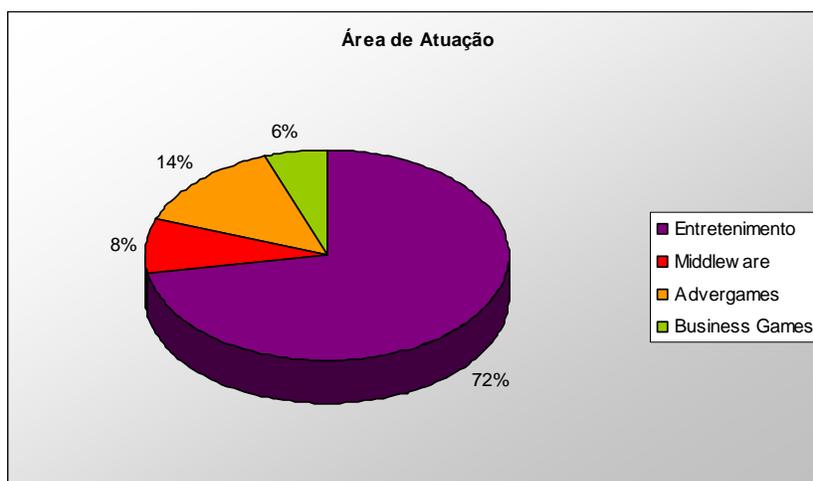


2.3 Segmentação

O mercado de jogos pode ser dividido em alguns nichos. Entre eles, destacam-se o de entretenimento puro, o de middlewares (ferramentas necessárias para o processo de desenvolvimento e manutenção de jogos), o de advergames (jogos com vocação publicitária) e o de business games (simulações de negócios com fim de aprendizado).

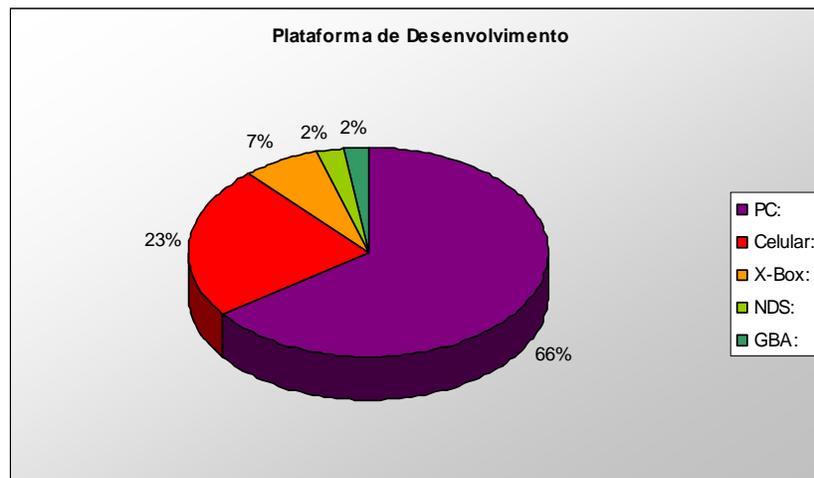
No Brasil, a maioria das empresas ainda foca os esforços no mercado mais tradicional (entretenimento puro). Porém, vê-se um interesse crescente pelos advergames e o início de movimentação na produção de middlewares e business games.

Gráfico 4



Seguindo a tendência do **Gráfico 3**, as desenvolvedoras brasileiras focam no mercado de PC (63%), mais tradicional. Em segundo lugar, vem o de celulares (22%). A dificuldade em obter as licenças dos kits de desenvolvimento para os grandes consoles ainda é muito grande, o que visivelmente impede uma penetração das desenvolvedoras brasileiras nesse nicho. Sem distribuição oficial, também não existem suporte e incentivo aos desenvolvedores locais. Um dos empecilhos para que esse cenário mude é a pirataria.

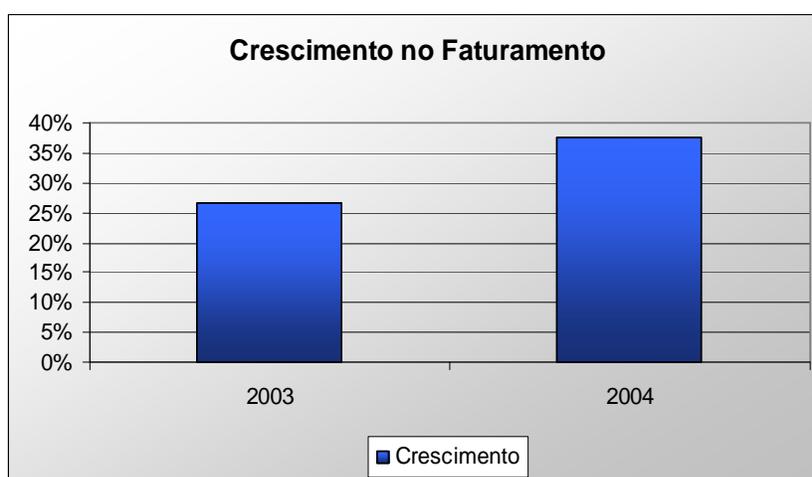
Gráfico 5



2.4 Crescimento

No universo financeiro, o mercado tem mostrado grande potencial. De 2003 para 2004, o crescimento chegou a quase 40%.

Gráfico 6



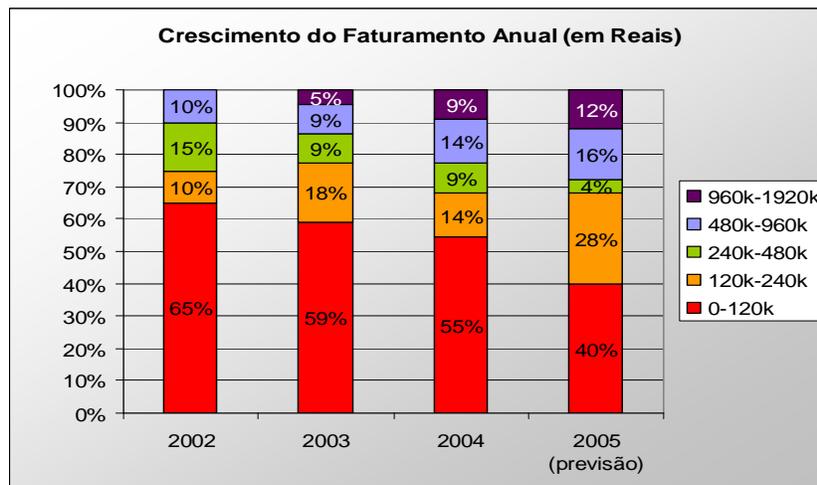
2.5 Tamanho

Apesar do faturamento (aproximadamente 18 milhões de reais*) das empresas de jogos ainda não poder competir com as cifras dos grandes centros de desenvolvimento do mundo, as desenvolvedoras nacionais têm-se desenvolvido num ritmo extremamente competitivo.

** Esta estimativa refere-se, apenas, ao faturamento das desenvolvedoras. O mercado como um todo (incluindo distribuição, embalagem, marketing, publicidade, etc.) é estimado em algo próximo a 100 milhões de reais, mesmo com os elevados índices de pirataria (Segundo estudo da IDG Consulting, realizado em 2004, a pirataria de jogos no Brasil é de 94%, prejuízo calculado em aproximadamente 210 milhões de dólares – fonte: Plano Diretor da Abragames).*

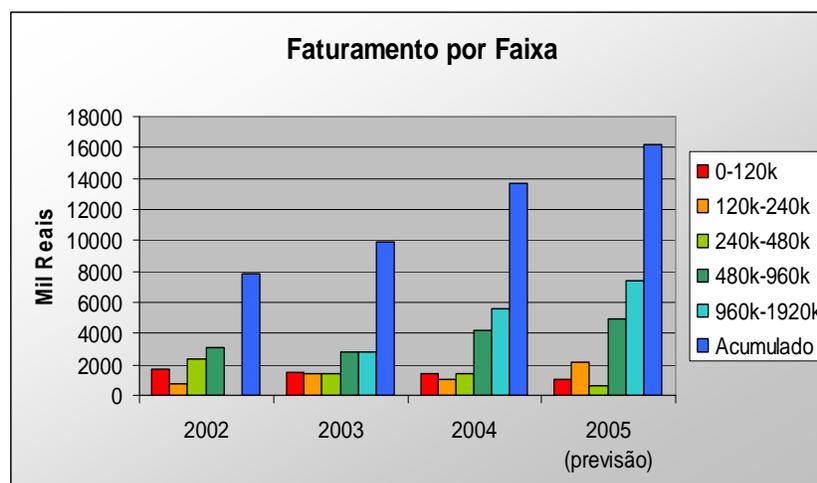
O **Gráfico 7** demonstra que, ao mesmo tempo em que muitas empresas aumentaram o faturamento para a faixa de 960k-1920k, outras menores (0-240k) continuaram surgindo, o que garantiu um bom volume de renovação no mercado.

Gráfico 7



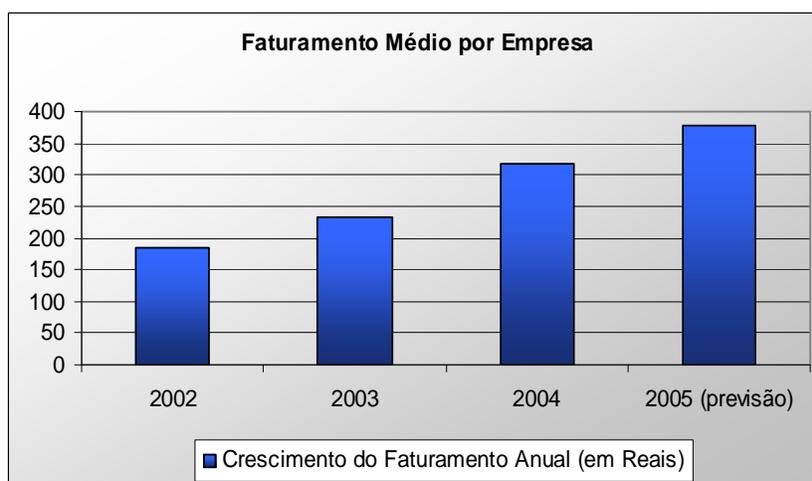
O **Gráfico 8** reforça as tendências apontadas no anterior.

Gráfico 8



A força e a estabilidade desse crescimento podem ser facilmente atestadas, através da medição da evolução do faturamento anual médio por empresa.

Gráfico 9



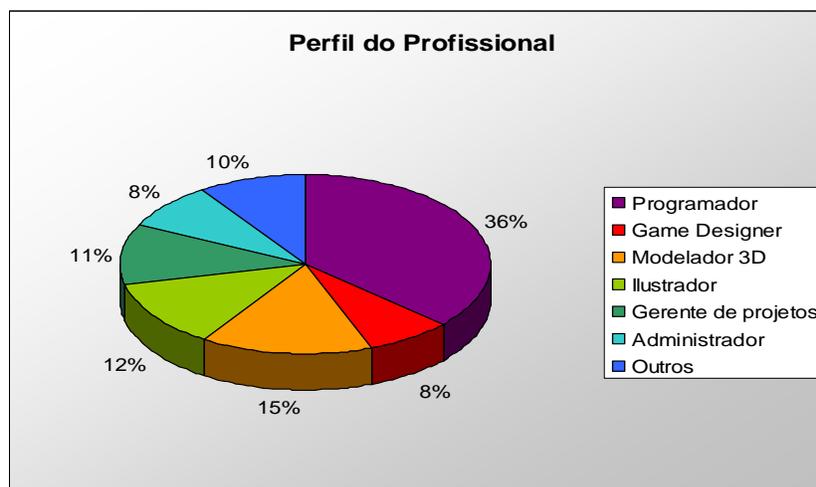
2.6 Empregabilidade

Outro ponto importante que precisava ser levantando era a empregabilidade da indústria brasileira de jogos. Através desta pesquisa, foi possível constatar que o número médio de funcionários nas empresas de jogos é de aproximadamente 15 pessoas.

2.7 Perfil profissional

Foi possível, também, definir o perfil dos profissionais que atuam na indústria, destacando algumas mudanças que ocorrem dentro dos nichos específicos de atuação que existem no mercado. Um ponto curioso é que as desenvolvedoras brasileiras apresentam uma proporção programadores/artistas (ilustradores e modeladores 3D), diferente de mercados consolidados no desenvolvimento como Inglaterra e Estados Unidos. Nesses países, normalmente, existem dois artistas para cada programador.

Gráfico 10



Pode ser que a proporção esteja diferente porque existem muitos cursos de graduação em Ciência da Computação que estimulam o desenvolvimento de jogos. Talvez, as empresas ainda não estejam dando a ênfase necessária na parte visual dos jogos. Entretanto, para desvendar os reais motivos deste desvio, será necessária uma nova pesquisa junto aos desenvolvedores.

Gráfico 11

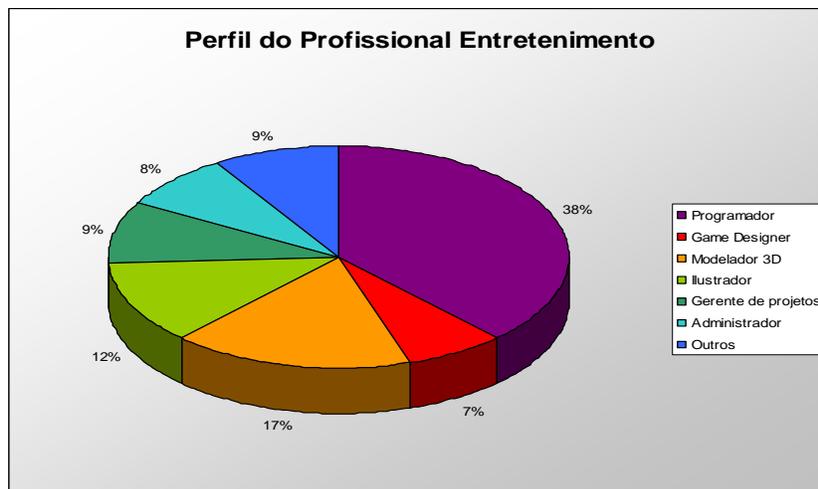


Gráfico 12

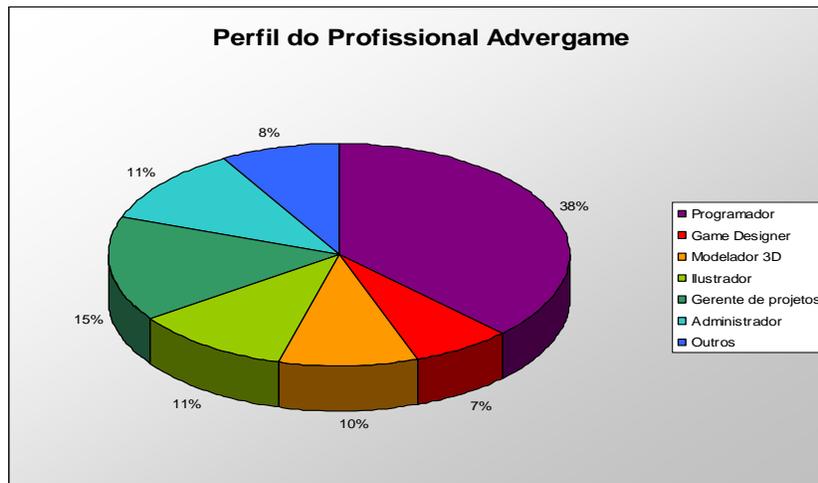


Gráfico 13



4. Lista das Empresas Contatadas

14 Bits	www.14bits.com.br
44 Bico Largo	www.44bicolargo.com.br
Akan Tecnologia Educacional	www.akan.inf.br
Atlantis Studios	www.atlantis-studios.com
Banana Games	www.bananagames.com.br
Bermuda Soft	www.bermudasoft.com.br
Bitcrafters Inc.	www.bitcrafters.com.br
Calibre Entretenimento	www.mycgiserver.com/~brunogaspar/calibre
Continuum	www.continuum.com.br
Cyber Gambá	www.geocities.com/cybergamba2003/index
Délirus Entertainment	www.delirus.com.br
Devworks Game Technology	www.devworks.com.br
Dynamic Games	www.dynamicgames.com.br
ENE Solutions	www.enesolutions.com
EonsGames Entertainment	www.eonsgames.com
Espaço Informática	www.hades2.com/espaco
FourX Development	www.fourx.com.br
Funlogic	www.funlogic.com.br
Green Land Studios	www.greenlandstudios.com
Homo Ludens	www.homoludens.com.br
Hoplón Infotainment	www.hoplón.com.br
Ignis	www.ignisgames.com.br
Inflamatio Entretenimento	www.inflamatio.com
Jynx Playware	www.jynx.com.br
Lemonworks Interactive	www.lemonworks.com.br

Pesquisa - A Indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil



Level UP!	www.levelupgames.com.br
LocZ Tecnologia Multimídia	www.locz.com.br
Ludens Artis	www.ludensartis.com.br
Lúmen Technology	www.lumentechology.com.br
MADGAM	www.madgam.com.br
Meantime Mobile Creations	www.meantime.com.br
Nyx Entertainment	www.nyx-e.com
Oniria Entertainment	www.oniriagames.com.br
Outbox Games	www.outboxgames.com
Palmsoft Tecnologia	www.palmsoft.com.br
Paralelo Computação	www.paralelo.com.br
Perceptum	www.perceptum.com
Preloud	www.preloud.com
Sioux Soluções Digitais	www.sioux.com.br
Sollipsis Interactive	www.sollipsis.com
Southlogic Studios	www.southlogic.com.br
Staridia Softworks	www.staridia.com
Sylic Games	www.sylic.com.br
Tabuleiro	www.tabuleiro.com
Tilt	www.tilt.net
Wiz Technologies	www.wiz.com.br
Z80 software	www.z80software.com

3. Conclusão

A ABRAGAMES agradece às desenvolvedoras que contribuíram com a pesquisa, ressaltando a importância do movimento em prol da aproximação entre as empresas do setor. O desenvolvimento desse vínculo só enriquecerá o “ecossistema” e fortalecerá o potencial de crescimento do Brasil.

Aos que têm interesse em afiliar-se à ABRAGAMES, anexado a este documento está um formulário de associação de integrantes corporativos. Para maiores informações, basta entrar em contato através do e-mail cadastro@abragames.org, ou visitar o link “associe-se”, no site www.abragames.org.



5. Organização

Responsável: Scylla Costa (Producer, Jynx Playware).

Edição e Pesquisa: Rui Belfort (Biz Dev, Jynx Playware).

Revisão: André Araújo (CEO, Jynx Playware) e Jeferson Valadares.

5. Agradecimentos

Agradecemos a todas as empresas que acreditaram e nos ajudaram nesta pesquisa e a toda a diretoria da Abragames, pelo apoio prestado desde o início. Agradecemos em especial a André Araújo e Jeferson Valadares, pelos comentários valiosos.