

**FACULDADES SÃO JOSÉ
CURSO DE ADMINISTRAÇÃO**

CARLOS ROBERTO
HUGO DA SILVA OLIVEIRA

MERCADO DE GAMES NO BRASIL

Rio de Janeiro
2017

CARLOS ROBERTO
HUGO DA SILVA OLIVEIRA

MERCADOS DE GAMES NO BRASIL

Projeto de pesquisa apresentado para a
Disciplina de TCC I, sob a orientação do
prof. Antônio Fernando Vieira Ney.

Rio de Janeiro
2017

1. INTRODUÇÃO

Mercado de Games no Brasil

Atualmente o Brasil é um dos maiores consumidores de games no mundo, a indústria de jogos eletrônicos é um setor econômico envolvido com o desenvolvimento, marketing e venda de videogames e consoles de videogame. Mercado de Games no Brasil tem um grande potencial e abriu novas oportunidades, como o surgimento das mídias especializadas, novos meios de pagamento, canais de distribuição e prestadores de serviços especializados nos aspectos legais, financeiros e na terceirização de partes do processo de produção.

Engloba dúzias de disciplinas de empregos e emprega milhões de pessoas mundialmente, como a fabricação de consoles e games em território nacional, com isso as empresas tem uma gama de benefícios, como os custos menores de produção, melhor produtividade, nível de qualidade entre outros.

O produto nacional tem várias vantagens para o consumidor, mais pessoas vão poder comprar, mais jogos com nosso idioma, o preço vai abaixar mais, melhor assistência técnica e garantia. Boa parte de investimento dessa indústria foi conquistado com a baixa da pirataria, que é um problema que afeta muito o mercado. Com a aquisição de um produto original lícito, acarreta em um benefício mútuo e contribui para o crescimento desse mercado, os jogos eletrônicos está na vida de muitas pessoas e pode contribuir para sociedade, mudanças devem ocorrer para melhorar a atual situação dos games no Brasil.

2. OBJETIVOS

2.1 - OBJETIVO GERAL

Apresentar a situação atual do mercado de games no Brasil.

2.2 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Exibir sugestão para redução de impostos dos jogos eletrônicos.

Esclarecer as vantagens dos jogos eletrônicos para sociedade.

Mostrar os benefícios que a indústria de games pode oferecer para sociedade brasileira.

3. JUSTIFICATIVA/RELEVÂNCIA

Como consumidor, é possível perceber que os consoles e games não são acessíveis para pessoas de baixa renda, não possuem um preço justo, isso se deve aos impostos sobre esse produto e a atual legislação brasileira sobre os games.

Mudar essa situação e com isso demonstrar para o consumidor o quanto benéfico o investimento e a atenção nesse mercado, apresentar o mercado e a fabricação em território nacional com mão de obra brasileira, e conscientizar o consumo do produto original para um crescimento mútuo, mostrando os benefícios que esse produto pode proporcionar para sociedade brasileira.

4. HIPÓTESE e/ou SUPOSIÇÃO

Se as taxas diminuïrem e a situação for favorável para a fabricação dentro do Brasil, pessoas que não tem acesso serão incluídas nesse meio.

5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Um dos grandes mitos por trás dos altos impostos de games no Brasil é que eles estão classificados pelo governo como jogos de azar, mas isso não é totalmente verdadeiro. A primeira coisa a se notar é que os consoles (hardware) e os jogos (software) são classificados de maneiras diferentes pelo sistema de tributação brasileiro.

Para enquadrar suas mercadorias, o país utiliza o padrão da Norma Comum do Mercosul (NCM). Nessa regulamentação, a classificação fica assim:

CONSOLES

Enquadrados como: NCM 9504.50.00

O capítulo 95.04 corresponde à categoria de “Brinquedos, jogos, artigos para divertimento ou para esporte; suas partes e acessórios”. Ou seja, os consoles em si são colocados pela NCM próximos às máquinas de caça-níquel (jogo de azar), mas não exatamente na mesma classificação. Para o sistema tributário brasileiro, eles acabam sendo considerados semelhantes a brinquedos.

JOGOS

Enquadrados como: NCM 8523.49.90

O capítulo 85.23 corresponde à categoria “Discos, fitas, dispositivos de armazenamento não volátil de dados à base de semicondutores, cartões inteligentes (smart cards) e outros suportes para gravação de som ou para gravações semelhantes”. Traduzindo, os jogos acabam sendo interpretados quase como um CD de música ou de manuais digitais. É uma classificação, no mínimo, obtusa. Isso nos faz questionar se os órgãos regulatórios e tributários sabem o que é um videogame de fato.¹

Com 3,4 milhões de usuários, sendo o quarto lugar em todo o mundo (atrás apenas dos EUA, Japão e China) e o primeiro na América Latina. O Mercado de Games no Brasil movimentou por ano, US\$1,5 bilhões de dólares, e deve alcançar a marca de 1,6bi em 2017.

O mercado interno é responsável por 35% do total da receita gerada pelo setor na América Latina, que é de aproximadamente US\$ 4,5 bilhões.

¹TEIXEIRA, Caio. **Por que games são considerados jogos de azar no Brasil?**.2016. Disponível em: <<https://mundoestranho.abril.com.br/games/por-que-games-sao-considerados-jogos-de-azar-no-brasil/>> Acesso em: 25 de outubro de 2017

Na contramão de outros setores, o setor de jogos digitais cresce expressivamente e ainda há muito a ser desenvolvido.

Ao contrário de outros segmentos, em tempos de crise, o mercado de games brasileiro se encontra em expansão. No entanto, ainda é pouco utilizado pelas marcas – mas se consolida como potencial mídia a ser utilizada pelas marcas.

O incremento do Mercado de Games no Brasil abriu novas oportunidades, como o surgimento das mídias especializadas, novos meios de pagamento, canais de distribuição e prestadores de serviços (especializados nos aspectos legais, financeiros e na terceirização de partes do processo de produção).

O setor também se profissionalizou com o surgimento de entidades, como a Associação Brasileira de Games (AbraGames) e a Associação Comercial, Industrial e Cultural dos Jogos Eletrônicos no Brasil (Acigames), com o início de envolvimento do governo e com o intercâmbio de conhecimento entre players nacionais e internacionais.

Os jogos online são produtos voltados para os homens. Eles ainda são maioria, mas as mulheres já representam 41% desse mercado, segundo a pesquisa Game Mobile Brasil, realizada pela ESPM em parceria com a desenvolvedora de jogos Sioux e com a Blend New Research. E não são os adolescentes os maiores consumidores, mas sim os adultos: os homens, na faixa dos 35 anos, e as mulheres, com 32.

Entre os jogos, os de aventura e ação estão na preferência do mercado de games no Brasil. Esses tipos são citados por 22% dos entrevistados, seguidos pelos de estratégia, na segunda colocação, com 17% de menções, e os de tiro, na terceira posição, com 15%.

Os jogos de estratégia se destacam entre o público feminino do Mercado de games no Brasil: 22% das entrevistadas responderam que

preferem a modalidade. Os títulos de ação, aventuras e desafios aparecem na segunda colocação, com 20% das citações.

Já entre os homens, ação e aventura dominam, com 23%, e os de tiro estão logo em seguida, com 20%. O levantamento, realizado em setembro de 2013, ouviu 823 pessoas, entre 14 a 84 anos, de todas as regiões do país.

O estado de São Paulo teve maior representatividade no estudo, com 34% dos respondentes. Entre as classes sociais, 19% pertencem à A, 50% à B e 31% dos que responderam ao questionário estão na classe C.

Os consumidores são classificados ainda como “casual” (pessoas de ambos os sexos que dedicam algumas horas da semana em partidas sem compromisso em jogos fáceis), e os “hardcore”, grupo de usuários que experimentam os lançamentos com uma visão mais analítica e é, geralmente, formado por homens entre 18 a 35 anos. Os jogos móveis são o maior mercado de games no Brasil e movimentam US\$ 606 milhões em receitas anuais.

Outro dado que reafirma a importância dos 4 dispositivos móveis no Mercado de Games no Brasil é que 16% dos portadores desses celulares passam entre 14 horas e 20 horas semanais conectados e 15% ultrapassam esse patamar. Os celulares são a segunda plataforma mais utilizada pelos jogadores, perdendo apenas para os computadores.

O tempo médio gasto com esta atividade é de duas horas e 40 minutos ao dia. A residência é o lugar mais usado para a atividade, com 71% das menções. A sala de espera e o trajeto para casa foram citados por 52% e 53% dos respondentes, respectivamente.²

²Agência Firma, Mercado de games no Brasil: um mundo de possibilidades. 2017. Disponível em: <<http://agenciafirma.com.br/mercado-de-games-no-brasil/>> Acesso em: 25 de outubro de 2017

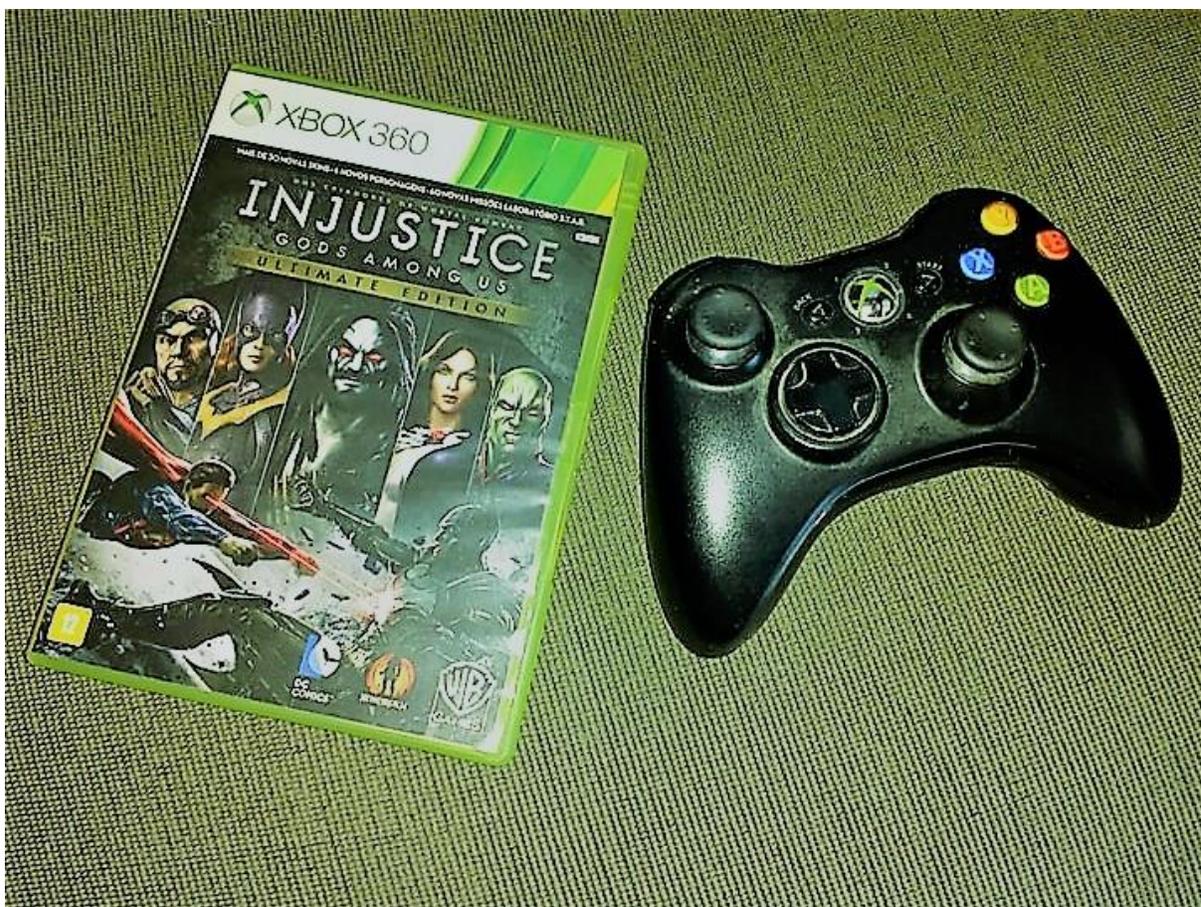
Atualmente os impostos cobrados sobre games é 72%, um dos maiores do mundo. Isso causa muitos brasileiros como eu a evitar comprar jogos, porque é tudo caro demais. Os Estados Unidos atualmente cobram 9% de impostos sobre games, e isso causou o mercado de lá a ser o maior do mundo de jogos.

Sendo aprovado isso irá: Tornar todos games e consoles quase 3x mais baratos; PS4 Pro de R\$2,819.90 passa para R\$860.63. Mais pessoas irão comprar, pois os produtos se tornam mais acessíveis. Redução da pirataria, pois pelo preço sendo mais barato, mais pessoas irão optar por comprar o original com mais pessoas comprando, a economia cresce, gerando mais dinheiro para o governo e lojas.

Ideia proposta por: KENJI AMARAL KIKUCHI - RJ3

Essa ideia recebeu mais de 20.000 apoios e foi transformada na SUGESTÃO nº 15 de 2017, que está em consulta pública e em tramitação na CDH.

³AMARAL, Kenji. **Reduzir os impostos sobre games do atual 72% para 9%**. 2017. Disponível em:< <http://agenciafirma.com.br/mercado-de-games-no-brasil/>> Acesso em: 29 de outubro de 2017



Injustice Gods Among - Ultimate Edition: jogo dublado em português do Brasil, totalmente localizado.

Nos dias de hoje, parte da sociedade brasileira pensa em jogos eletrônicos apenas como entretenimento, mas vai muito além disso, eles oferecem diversas oportunidades e benefícios.

Especialista em educação explica que os games são capazes de desenvolver aptidões em crianças e adolescentes e facilitar o aprendizado diário; entenda

Eventos de games têm se tornado um fenômeno no País e atraído mais de meio milhão de pessoas, que além de conhecer as novidades e relembrar clássicos, observam como a tecnologia dos videogames foi capaz

de mudar, não apenas as relações sociais, mas também a forma de aprendizado.

Entretanto, os games podem ser um forte concorrente para pais e professores quando o assunto é captar a atenção de jovens com acesso a tantos meios digitais. O psicólogo e CEO da Minds Idiomas, Augusto Jimenez, avalia que proibir a criança ou o pré-adolescente de jogar não é uma boa medida a ser adotada, uma vez que restringir o acesso pode limitá-los a fazer parte de um grupo de amigos, e ainda reduzir a capacidade de atenção visual e seletiva do jovem.

Pensando nisso, Jimenez listou cinco razões para pais e gestores educacionais apoiarem o uso do videogame dentro e fora da sala de aula. Confira:

1. Profissões digitais são as que mais empregam no mundo

Atualmente não é mais tão difícil encontrar instituições que oferecem graduações como Jogos Digitais, Design e Planejamento de Games, em que o futuro profissional poderá atuar como programador, game designer, entre outros. “Como isso tudo começa na infância e na adolescência, os pais podem limitar a quantidade de horas que os filhos jogam, mas jamais proibir. A tecnologia veio para ficar e uma diversão como os games pode ser o futuro profissional do seu filho (a)”, diz o especialista que completa a afirmar que a remuneração nessas áreas varia entre R\$ 4 mil e R\$ 20 mil.

2. Jogar videogame eleva a atenção visual das crianças

De acordo com estudo da Universidade de Rochester - EUA, publicado na revista Nature, as pessoas que jogam aumentam a capacidade seletiva visual e tendem a ser mais rápidas na tomada de decisão. “Há empresas que usam videogames e jogos de tabuleiro em seus processos seletivos, para checarem a atenção e personalidade do candidato”, disse Jimenez.

3. Aguça o instinto de investigação

A técnica de gamification – união de educação com jogos – foi desenvolvida há dois anos na Minds. Segundo o especialista, os alunos mudaram de nível 30% mais rápido com o método. A explicação? De acordo com o instituto Buck de educação, ao criar um jogo envolvente o estudante desenvolve a necessidade de saber, isso faz com que ele assimile o conhecimento de forma mais orgânica e leve.

4. Estreita laços entre pais e filhos

O amor aos games pode estreitar laços. Ao reservar uma hora diária para jogar com os filhos, os pais estarão fazendo parte de algo que os filhos têm apreço e ainda podem se sentir juntos.

5. Videogame não é sinônimo de sedentarismo

Games como Just Dance e GuitarHero provam isso. Além dos movimentos físicos, jogos com este nível de interação estimulam a interação com outras crianças e adolescentes, o que gera o sentimento de pertencimento dessas pessoas a um grupo ou a um núcleo.⁴

6. METODOLOGIA

Foi usado artigos da internet, um ramo de informações sobre o mercado de games, aonde mostra estatísticas, de consumidores e segmentos, abordando a margem de investimento que a indústria de games faz no país e como está atualmente o seu mercado e empregabilidade no setor. Um abaixo assinado foi utilizado como proposta para mudanças na legislação.

⁴Brasil Econômico, Atenção visual e laços mais estreitos: veja por que continuar no mundo dos games. 2017. Disponível em: <[Tecnologia - iG @ http://tecnologia.ig.com.br/2017-10-25/games-beneficios.html](http://tecnologia.ig.com.br/2017-10-25/games-beneficios.html)> Acesso em: 29 de outubro de 2017

Método hipotético-dedutivo se refere na construção de teorias baseadas nas hipóteses. Pesquisa intervencionista para solucionar o problema de acessibilidade.

7. CRONOGRAMA

Atividades	Fevereiro	Mês	Mês	Mês
Introdução do TCC2	♦			

8. REFERÊNCIAS

TEIXEIRA, Caio. **Por que games são considerados jogos de azar no Brasil?** .2016. Disponível em:<<https://mundoestranho.abril.com.br/games/por-que-games-sao-considerados-jogos-de-azar-no-brasil/>> Acesso em: 25 de outubro de 2017

Agência Firma, **Mercado de games no Brasil:** um mundo de possibilidades. 2017. Disponível em:< <http://agenciafirma.com.br/mercado-de-games-no-brasil/>> Acesso em: 25 de outubro de 2017

AMARAL, Kenji. **Reduzir os impostos sobre games do atual 72% para 9%**. 2017. Disponível em:< <http://agenciafirma.com.br/mercado-de-games-no-brasil/>> Acesso em: 29 de outubro de 2017

Brasil Econômico, **Atenção visual e laços mais estreitos**: veja por que continuar no mundo dos games. 2017. Disponível em:<Tecnologia - iG @ <http://tecnologia.ig.com.br/2017-10-25/games-beneficios.html>> Acesso em: 29 de outubro de 2017