

Jogos Eletrônicos

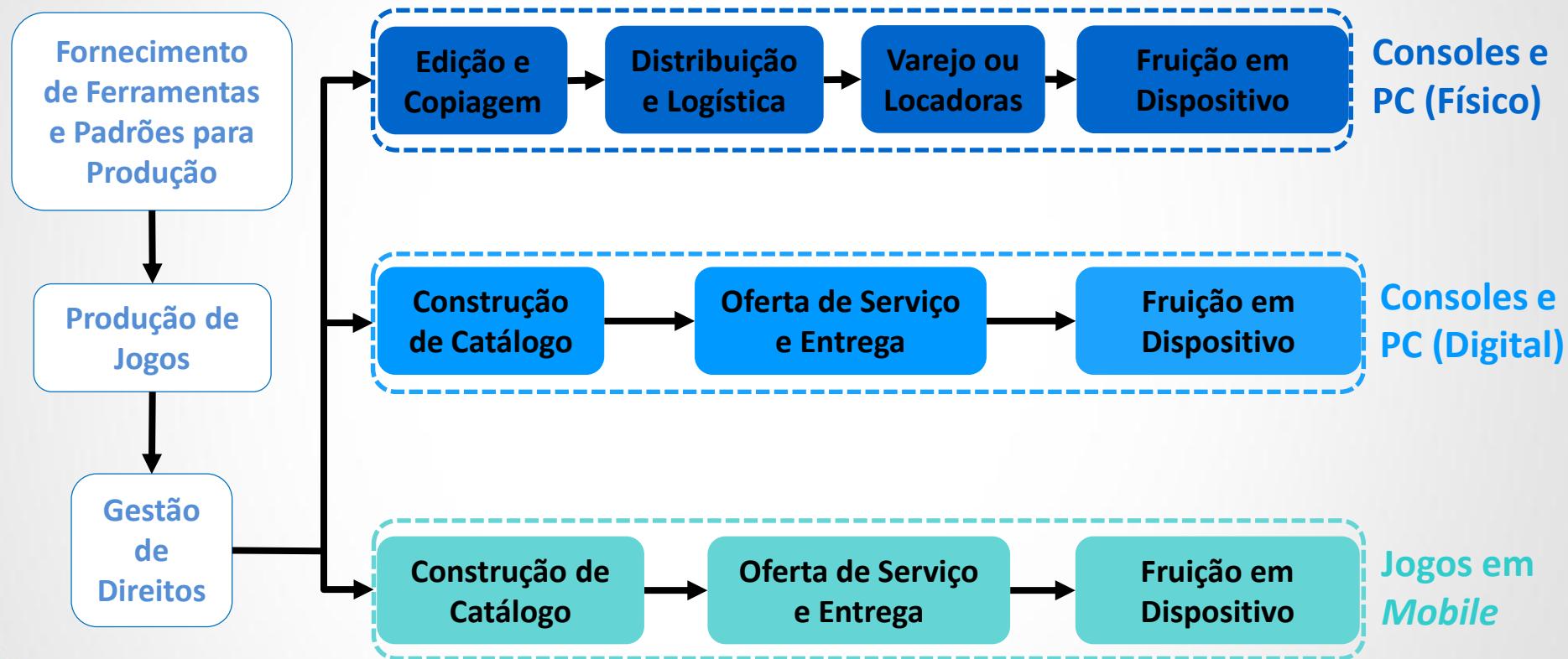
**Uma análise preliminar sobre os desafios e
oportunidades para o desenvolvimento da
indústria brasileira**

Maurício Hirata
Secretário Executivo
BIG Festival – 2016

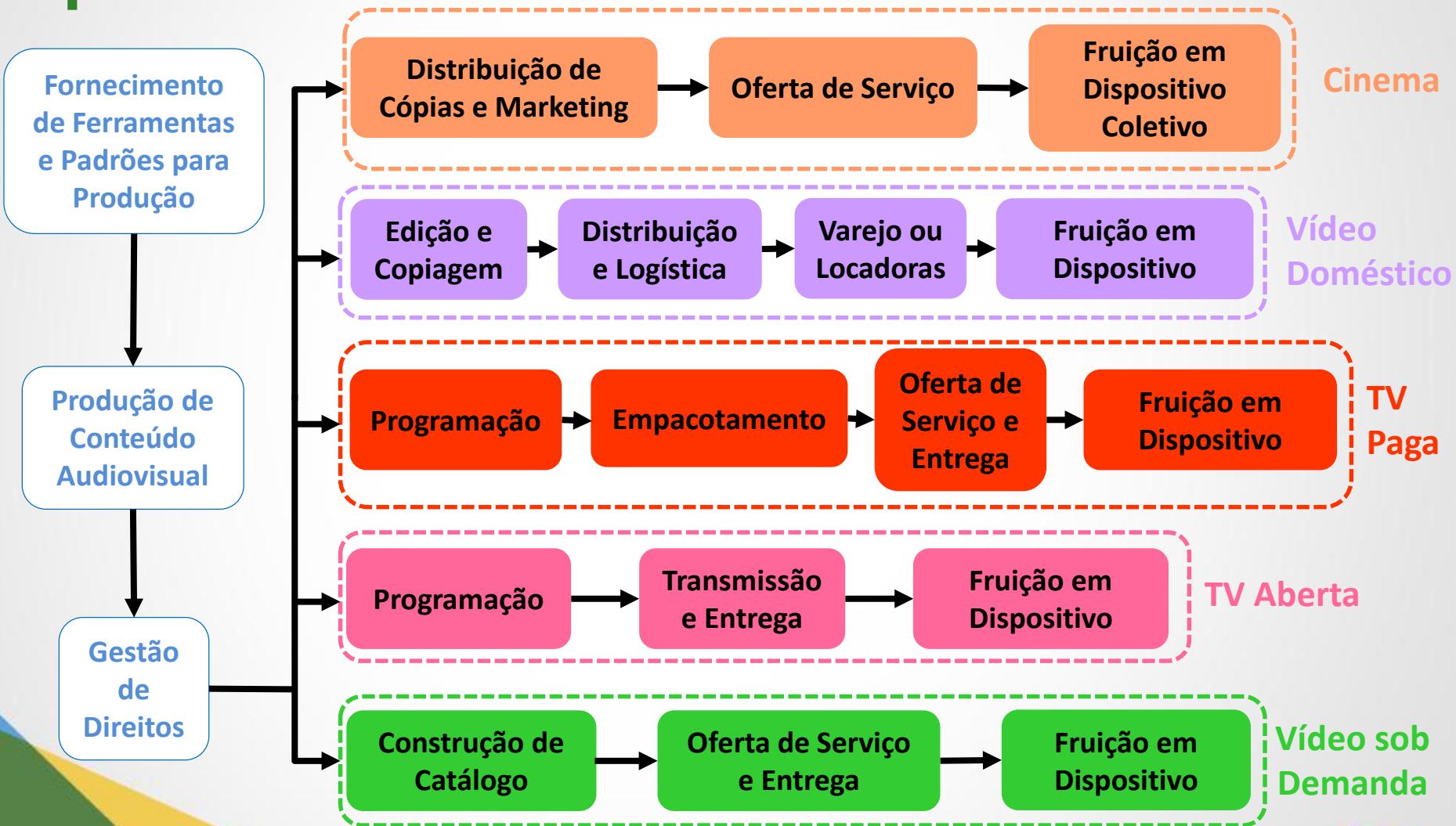
Tópicos Abordados

- Cadeias de Valor
- Mercado de Jogos Eletrônicos
- Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor
- Ações Públicas no Brasil
- Propriedade Intelectual no Âmbito dos Jogos
- Ambiente Fiscal no Brasil

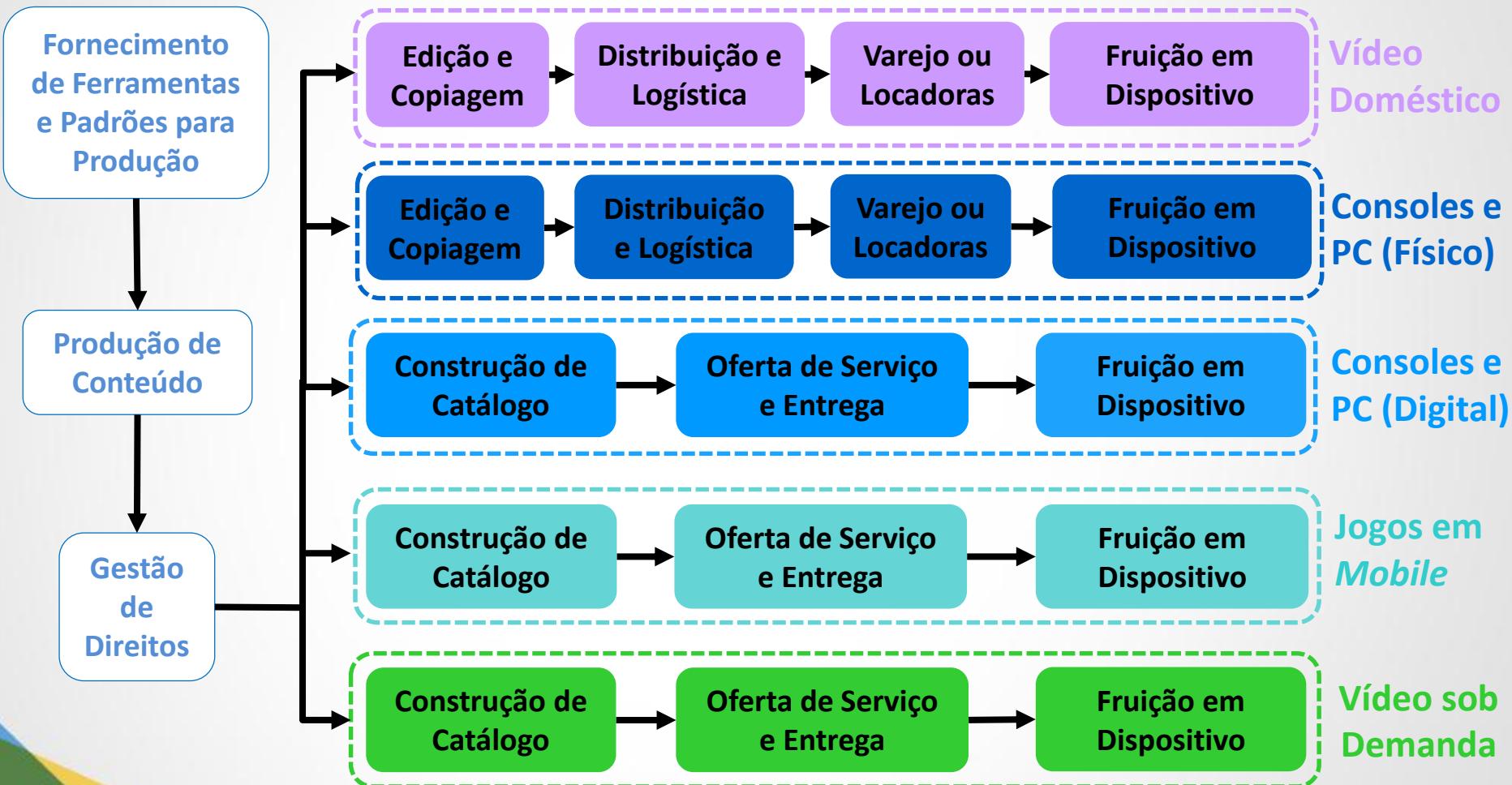
Cadeia de Valor de Jogos Eletrônicos



Cadeia de Valor do Audiovisual



Cadeias de Valor em Comparativo



Mercado Mundial de Jogos Eletrônicos

- Faturamento mundial para 2016 estimado em \$ 99,6 bilhões USD
- Neste universo, apenas 4% é ocupado pela América Latina, com \$ 4,1 bilhões USD
- Apesar da baixa participação, a América Latina apresenta o maior crescimento no faturamento, com alta de 20,1% em comparativo a 2015

(Dados da consultoria Newzoo, 2016)

Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos

- A estimativa de faturamento para o mercado de jogos eletrônicos no Brasil em 2016 é de \$ 1,28 bilhões USD
- O Brasil é o 12º maior mercado no mundo em faturamento
- O Brasil é o 4º maior mercado no mundo em número de jogadores

(Dados da consultoria Newzoo, 2016)

Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos

- 74,4% do total das empresas brasileiras tem um faturamento anual até R\$ 240 mil – 93 empresas
- 27 empresas brasileiras tem faturamento entre R\$ 240 mil e R\$ 2,4 milhões – 21,6% do total de empresas
- Apenas 5 empresas apresentaram faturamento entre R\$ 2,4 milhões e R\$ 16 milhões – 4% do total de empresas

(Dados do I Censo da IBJD 2014, patrocinado pelo BNDES)

Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos

- A média do número de profissionais por empresa é de 8,5 pessoas
- 100 (75,2%) empresas declararam ter 10 ou menos pessoas, sendo que quase metade do total do setor (44,4%) declararam ter menos de 5 pessoas
- Detectada também a pouca alocação de pessoal no setor de marketing e vendas

(Dados do I Censo da IBJD 2014, patrocinado pelo BNDES)

Desafios Identificados

- **Dificuldade do setor privado brasileiro em promover o desenvolvimento dos empreendimentos nacionais no setor de jogos**
 - » O valor movimentado no mercado brasileiro não condiz com o tamanho geral das empresas nacionais atuantes, o que demonstra a existência de espaço a ser ocupado

Desafios Identificados

- **Baixa penetração do jogo brasileiro nos mercados nacional e internacional**
 - » Baixo volume de produção nacional
 - » Dificuldades na colocação do produto nacional
 - » Ausência de *publishers* nacionais com peso significativo no mercado

Desafios Identificados

- **Baixa capitalização das produtoras brasileiras**
 - » Dificuldade de acesso a fontes de financiamento privado
 - » Dificuldade de acesso ao mercado de capitais

Oportunidades Identificadas

- **Mercado interno brasileiro é forte**
 - » 12º lugar no mundo em volume financeiro movimento dentro do setor
 - » 4º lugar no mundo em número de jogadores
- **Vocação das empresas produtoras brasileiras**
 - » Embora enfrentem dificuldades, existem um volume significativo de profissionais e empresas dispostos a conquistar o mercado

Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Austrália

- No âmbito federal existem linhas de financiamento e subsídios para compra de insumos como licenças de softwares, além de iniciativa de projeção no mercado global – *Export Development Marketing Grants Program*
- O Estado de Queensland oferece fundo de investimento e em Vitória existem linhas específicas de produção, lançamento e qualificação profissional

Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Canadá

- Existem linhas de fomento federais, como o *Canada Media Fund* (até \$ 1,2 milhão CAD por projeto), e estaduais (Québec, Colúmbia Britânica e Ontário)
- Existem benefícios fiscais que reduzem o peso da folha de pagamento de pessoal e os fundos públicos administram milhões de dólares canadenses para financiamento de desenvolvimento de projetos, produção e lançamento

Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Coreia do Sul

- É um dos países com maior presença do Estado no desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos
- A política pública sul-coreana inclui ações como: formação profissional, incubação de empresas, financiamentos em modalidades variadas, regime tributário diferenciado, estímulo ao desenvolvimento de clusters e a troca do serviço militar obrigatório por trabalho nas empresas de jogos

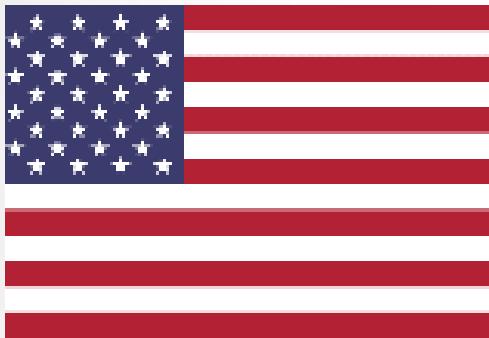
Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Espanha

- As empresas espanholas contam com linhas de fomento públicas nacionais e europeias, inclusive com uma linha a fundo perdido
- Em 2015 a dotação do programa *Innovación de industrias culturales* foi de \$ 1,8 milhões EUR, com disponibilidade para jogos, cobrindo até 70% dos custos do projeto, e o *Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya* fomenta a fundo perdido, com 35% dos custos ou \$ 300 mil EUR

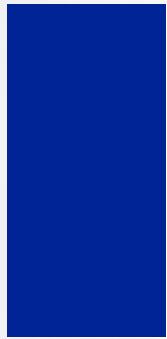
Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Estados Unidos

- Ao menos 21 Estados oferecem benefícios fiscais, com redução entre 5% e aproximadamente 50% de tributos devidos
- Varia por Estado, geralmente atreladas aos respectivos *Film Commissions*, e referem-se a gastos com produção e salários dentro do Estado, percentual de redução variando especialmente com a geração de empregos locais e ocupação de zonas legalmente determinada

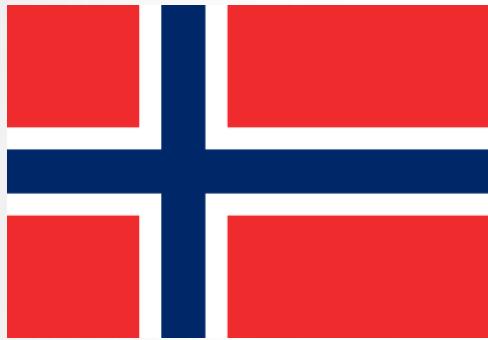
Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



França

- *Crédit d'Impôt Jeu Vidéo* – CIJV é o benefício fiscal principal (redução de até 20% de tributos) e o *Fond d'Aide au Jeu Vidéo* – FAJV oferece auxílio a projetos de jogos, pré-produção e participação em eventos
- A habilitação para fruição de incentivos requer que o jogo obtenha pontuação mínima no teste cultural, o qual avalia a participação de profissionais franceses e a contribuição para difusão da cultura francesa e europeia

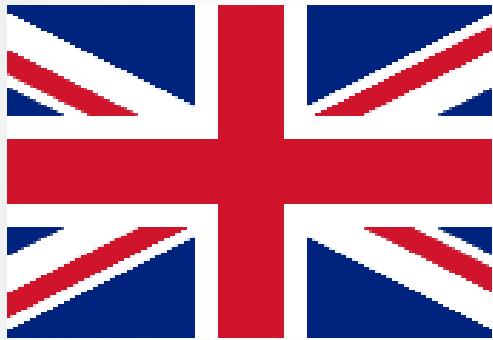
Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Noruega

- Existem 2 fontes relevantes de financiamento público para jogos, o *Norsk Filminstitutt – NFI* e o fundo *Innovasjon Norge*
- Em 2011 o *Kulturdepartementet* – o Ministério da Cultura da Noruega – reservou \$ 2 milhões NOK para a compra de jogos eletrônicos nacionais por bibliotecas públicas e a última rodada de fomento à produção do NFI selecionou 12 jogos para um total de \$ 7 milhões NOK em mar/2016 (\approx \$ 825 mil USD)

Experiências Internacionais de Estímulo ao Setor



Reino Unido

- O principal mecanismo é um amplo incentivo fiscal, o *Video Games Tax Relief* – *VGTR*, mas há também um fundo de fomento a protótipos (\$ 4 milhões GBP)
 - O benefício fiscal é administrado pelo *British Film Institute* e permite redução do até 80% de tributos devidos com custos de produção, ou 100% do valor gasto no Reino Unido.

Ações Públicas Brasileiras para o Setor

- Já foram realizadas ações pelos Ministério da Cultura – MinC, Ministério da Educação – MEC, Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações – MCTIC, pela Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro – Secult-R, pelas empresas públicas RioFilme e Spcine, e pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES
- Somam-se a tais iniciativas a disponibilidade da Lei Rouanet para captação de recursos de incentivo fiscal para jogos eletrônicos.

Ações Públicas Brasileiras para o Setor

- Entre 10 editais mapeados, 4 foram do MinC e 3 da Secult-RJ
- 5 foram exclusivamente para projetos de desenvolvimento de protótipos
- No total dos editais foram selecionados 81 projetos
- 13 demos jogáveis foram selecionados no PRODAV-ANCINE

Ações Públicas Brasileiras para o Setor

- Entre a Publicação da Portaria MinC nº. 116/11 (inclui jogos no âmbito da Lei Rouanet) e Abril/2016, 30 projetos foram apresentados, mas apenas “Toren” conseguiu captação

Desafios Identificados

- **Baixa institucionalização das ações para o setor de jogos eletrônicos**
 - » Inconstância das ações voltadas ao desenvolvimento do setor
 - » Ausência de uma política pública coesa voltada para o desenvolvimento da cadeia produtiva como um todo
 - » Ausência de um lócus público definido que coordene a política de desenvolvimento do setor e sua execução

Desafios Identificados

- **Indefinições quanto à aplicação da legislação de fomento cultural ao setor**
 - » Embora a Lei Rouanet já tenha sido utilizada, o pouco conhecimento do setor de jogos por parte dos patrocinadores compromete a sua efetividade
 - » A Lei do Audiovisual não é diretamente aplicável e depende do reconhecimento explícito dos jogos como audiovisual

Propriedade Intelectual

- O jogo eletrônico não é reconhecido como obra passível de proteção na legislação que trata de propriedade intelectual
- A proteção legal do jogo eletrônico comumente é tratada de maneira fragmentada
- A principal e mais explícita proteção é dada ao seu código-fonte, o qual recebe o tratamento dado pela Lei nº. 9.609/98 (Lei do *Software*)

Propriedade Intelectual

- A lei do software reconhece o código-fonte como obra literária, dando a ela o tratamento previsto na Lei nº. 9.610/98 (Lei de Direito Autoral) com as seguintes diferenças:
 - » Os direitos morais são restritos, cabendo apenas os direitos à reivindicação de autoria e de oposição à alterações
 - » O prazo de proteção é de 50 anos
- No Brasil o código-fonte do jogo eletrônico pode ser objeto de registro de software no INPI, mas a proteção concedida pela Lei independe de registro

Propriedade Intelectual

- Os demais elementos do jogo são passíveis de proteção individualizada no âmbito do Direito Autoral, mas com diferentes níveis de segurança jurídica:
 - » Trilha sonora: a música é protegida no âmbito da LDA
 - » Game Design: Não há proteção legal, ao contrário, a depender da interpretação, é explicitamente impedida a sua proteção no âmbito da LDA
 - » Design de personagens: Pode receber tratamento como obra visual e pode ser registrado como marca e receber o tratamento específico

Propriedade Intelectual

- » Design de cenários e outros elementos: pode receber tratamento como obra visual
- » Enredo e diálogos: caso explicitado na forma de texto, o texto pode receber tratamento como obra literária
- A ausência de tratamento unificado do jogo eletrônico no âmbito da legislação de propriedade intelectual também dificulta o reconhecimento claro de sua autoria como obra unificada, como ocorre com a obra audiovisual, por exemplo

Propriedade Intelectual

- A capacidade de gestão de modelos de negócio que maximizem o uso da Propriedade Intelectual é indicativo do desenvolvimento econômico de setores criativos
- 72,79% das empresas brasileiras produzem Propriedade Intelectual
- Porém, apenas 46,27% afirmam conhecer as normas e possuir contratos com gestão de P.I.

(Dados do I Censo da IBJD 2014, patrocinado pelo BNDES)

Desafios Identificados

- **Ausência de tratamento legal claro para o jogo eletrônico no âmbito da legislação brasileira de direito autoral**
 - » A ausência de tratamento específico dos jogos eletrônicos gera insegurança jurídica nos negócios relativos a gestão da propriedade intelectual dos jogos, que são a essência de seu modelo de negócio

Desafios Identificados

- **Baixa maturidade na gestão de Propriedade Intelectual**
 - » Poucas empresas declaram estar cientes das normas e fazer uso de instrumentos para proteção de P.I.
 - » Em contatos com agentes do mercado, foram relatadas à ANCINE experiências de gestão com subutilização do potencial econômico da Propriedade Intelectual

Ambiente Fiscal

- Preços de varejo:
 - » PlayStation 4: R\$ 2.299,00
 - » PlayStation 3: R\$ 1.499,90
 - » XBox ONE: R\$ 1.699,00
 - » XBox 360: R\$ 1.299,00
- O preço do PlayStation 4 fabricado no país é consideravelmente inferior ao preço do PlayStation 4 importado, quando de seu lançamento: R\$ 3.999,99
Redução de 42,5%

Ambiente Fiscal

- A produção local de consoles reduziu sensivelmente os preços de varejo e normalizou a sua comercialização, passando os mesmos a contar com facilidades comuns a outros eletroeletrônicos como parcelamento, crédito e garantia
- A copiagem e distribuição local de jogos eletrônicos em mídia física teve efeito semelhante.

Ambiente Fiscal

- As estimativas atuais da Agência apontam para uma carga tributária média de:
 - » 51% para os jogos vendidos em mídia física copiados no Brasil
 - » 68% para consoles importados
 - » 41% para os consoles montados no Brasil
- Não está clara a definição da tributação incidente sobre os jogos vendidos através de download, havendo, neste momento, uma multiplicidade de modelos sendo praticados

Desafios Identificados

- **A indefinição sobre a tributação de jogos de distribuição sem mídia**
 - » A indefinição gera insegurança e reduz possíveis investimentos no setor

Oportunidades Identificadas

- **Carga tributária sobre a venda de consoles e jogos ainda expressiva**
 - » Existe flexibilidade a ser explorada, de modo a tornar os jogos produtos mais acessíveis ao consumo, bem como possíveis estímulos tributários a investimentos em jogos nacionais

OBRIGADO

Maurício Hirata

mauricio.hirata@ancine.gov.br