

I Pesquisa sobre o Mercado de
Games e Jogos Eletrônicos de
São Paulo

Resultados Preliminares

Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e
Jogos Eletrônicos
Câmara Municipal de São Paulo

2020

São Paulo, Novembro de 2020

O setor de games vem crescendo exponencialmente no Brasil nos últimos anos. Grande parte de seu potencial está localizado na Região Sudeste do país, mais especificamente no estado e na cidade de São Paulo. Para apoiar o processo de desenvolvimento do setor de Games e Jogos Eletrônicos de São Paulo, foi lançada, em maio de 2020, a Frente Parlamentar de Apoio ao setor da Câmara Municipal de São Paulo. Ainda em fase de constituição, a Frente é um canal institucional de diálogo entre o Poder Legislativo e Executivo, entidades, organizações e comunidades de gamers e especialistas para a geração e troca de conhecimento, discussão e busca conjunta por soluções criativas para superar os obstáculos enfrentados pelo setor.

Para entender melhor sobre o mercado de games em São Paulo, a Frente realizou, entre 27 de agosto e 15 de outubro, a I Pesquisa sobre o Mercado de Games e Jogos Eletrônicos de São Paulo. A Pesquisa, realizada por meio de formulário digital, contou com 50 perguntas, distribuídas em 6 seções que buscaram coletar dados sobre: (i) o perfil das empresas e as condições de financiamento; (ii) o relacionamento com o poder público; (iii) recursos humanos e diversidade; e (iv) percepção do ecossistema sobre o setor.

Após o encerramento da Pesquisa, a assessoria da Frente Parlamentar analisou os resultados e apresenta agora uma análise inicial neste documento. Estes resultados serão essenciais para organizar os futuros trabalhos da Frente, pois servirão de subsídios para a escolha e a priorização de temas.

Agradecemos a todas e todos que participaram e divulgaram a Pesquisa, decisiva para a qualificação e continuidade dos trabalhos da Frente Parlamentar.

Boa leitura!

**Frente Parlamentar de Apoio ao
Setor de Games e Jogos Eletrônicos na
Câmara Municipal de São Paulo**

Atividades em 2020

A Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos tem por objetivo promover discussões para ampliar o debate sobre o desenvolvimento do setor na cidade de São Paulo. A iniciativa foi lançada em maio de 2020 em um evento online que reuniu os Vereadores e Vereadora proponentes da Frente, representantes do Executivo Municipal envolvidos no tema (Secretaria Municipal de Cultura, Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia e Spcine) e representantes do setor (BIG Festival, Abragames, Brazil Games e empresas).

Neste primeiro encontro, os parlamentares apresentaram o que os motivou a propor a Frente Parlamentar, expondo a importância do setor para a cidade de São Paulo principalmente no fortalecimento de sua economia, geração de emprego, inclusão social e economia criativa. As representantes da Prefeitura apresentaram programas e iniciativas que desenvolvem nas áreas de economia criativa, tecnologia, inovação e cultura. Os representantes do setor abordaram a importância dos eventos e da produção de games para a economia da cidade, além de discorrerem sobre os principais desafios enfrentados e como a atuação da Frente poderia ser importante para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos na cidade.

O segundo evento organizado pela Frente foi realizado em setembro de 2020 também de forma virtual. A conversa reuniu novamente os Vereadores e Vereadora da Frente e representantes da Prefeitura, da Abragames, do Sebrae e de empresas do setor. O encontro teve por objetivo ouvir das empresas as potencialidades e desafios do mercado de jogos eletrônicos em São Paulo, propondo um debate sobre suas principais características. Foram convidadas três empresas paulistanas de games de diferentes perfis, que apresentaram suas demandas e sugestões sobre como o poder público pode atuar para apoiar o mercado.

Por fim, a Frente Parlamentar lançou a I Pesquisa sobre Mercado de Games e Jogos Eletrônicos de São Paulo, cujo principal objetivo foi elaborar um diagnóstico sobre este mercado na cidade de São Paulo para apoiar a ação do poder público, o debate e as discussões com a sociedade na busca conjunta por soluções. A Pesquisa foi direcionada a empresas e profissionais independentes da cidade de São Paulo envolvidos na cadeia produtiva de games.

Após a realização da Pesquisa, foram realizadas entrevistas semi-estruturadas com alguns respondentes para aprofundar qualitativamente o diagnóstico, sobretudo em relação aos temas passíveis de atuação do poder público municipal. Este documento tem por objetivo apresentar as principais tendências e impressões obtidas através das respostas à Pesquisa e das entrevistas, como maneira de subsidiar as ações futuras da Frente Parlamentar para o ano de 2021. Cabe ressaltar que o Projeto de Resolução que cria a Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos ([PR 10/2020](#)) segue em tramitação na Câmara Municipal de São Paulo.



Considerações metodológicas

Os principais objetivos desta Pesquisa são: (i) ampliar o conhecimento da Frente Parlamentar sobre como a desigualdade socioterritorial em São Paulo afeta o desenvolvimento do mercado de games e jogos eletrônicos na cidade; (ii) promover um processo de escuta das empresas e profissionais do setor; e (iii) auxiliar na definição dos temas prioritários para a Frente.

São Paulo é desigual, com recursos, serviços - públicos e privados - e oportunidades concentrados em determinadas regiões da cidade. Essa desigualdade afeta principalmente mulheres, pessoas negras, LGBTQIA+ e/ou que vivem nas regiões periféricas da cidade, que têm menor acesso a oportunidades de saúde, emprego, educação, lazer, segurança etc. A desigualdade socioterritorial de São Paulo faz com que empreendedores(as) do setor de games pertencentes a estes grupos enfrentem mais desafios para desenvolver seus negócios.

Pesquisas podem ser realizadas para produzir conhecimento científico-acadêmico sobre algo e/ou com a finalidade de promover processo de escuta e consulta. Esta Pesquisa foi promovida com os dois objetivos, embora o segundo seja preponderante. Isso porque o setor de games já tem sido estudado por pesquisadores(as) que produziram conhecimento consolidado, sobretudo no âmbito nacional. Nesse sentido, buscamos complementar o conhecimento disponível para compreender melhor a relação entre a desigualdade socioterritorial específica da cidade de São Paulo e o setor de games, bem como para aproximar empresas, profissionais e poder público por meio do processo de escuta.

O primeiro passo para a elaboração da Pesquisa foi o levantamento de estudos, publicações e pesquisas já existentes sobre o mercado de jogos eletrônicos e games no Brasil. O I e o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais foram fundamentais para identificar o que seria importante saber sobre o setor, elaborar as perguntas e estruturar o formulário e a estratégia de divulgação.

A assessoria da Frente Parlamentar elaborou, então, perguntas sobre (i) o perfil das empresas, como localização no território, produção, faturamento, internacionalização e as fontes e desafios para conseguir financiamento; (ii) a relação das empresas com o poder público; (iii) os recursos humanos e ações e políticas de diversidade das empresas; e (iv) a percepção das empresas sobre a importância e atuação dos elementos que compõem o ecossistema do setor, como eventos, associações e o poder público.

É importante destacar que não foram elaboradas perguntas diferentes para profissionais autônomos e empresas. As perguntas foram amplas o suficiente para possibilitar que os dois grupos respondessem.

Para a distribuição do questionário entre as empresas, não foi realizada amostragem aleatória. Também não obtivemos um grande tamanho amostral (quantidade de empresas e profissionais autônomos respondentes). Essas duas condições impõem limitações à análise. Com uma amostra pequena, nossos dados não nos permitem afirmar que os resultados encontrados são representativos do setor e, por este motivo, não temos o objetivo de realizar inferências ou generalizações. **Os resultados trazem, no entanto, importantes apontamentos e percepções sobre a realidade de parte das empresas presentes da cidade de São Paulo, sobretudo as respostas às perguntas abertas, que ofereceram um leque de sugestões e oportunidades de atuação do poder público municipal, os quais exploraremos adiante.**

Análise dos resultados da Pesquisa

Nesta seção é apresentada a análise preliminar dos resultados da Pesquisa. Trata-se de uma análise inicial, já que os dados obtidos por meio da Pesquisa ainda serão utilizados de diferentes formas para direcionar os trabalhos da Frente.

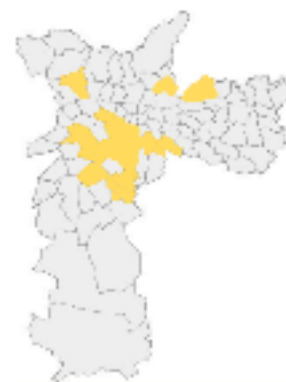
Em razão das limitações metodológicas descritas anteriormente, os resultados aqui apresentados foram precedidos por análise comparativa entre os dados da Pesquisa e dados presentes em outras pesquisas sobre o setor¹ e de outras publicações e estudos sobre games. A partir desse procedimento, colocamos em perspectiva e checamos se os nossos dados apontam na mesma direção dos debates, evidências e conhecimentos acumulados por especialistas e pelo setor. Este procedimento foi adotado para tornar os resultados mais robustos e confiáveis, ainda que não haja qualquer intenção de generalizá-los.

As análises trazem percepções e tópicos que consideramos importantes e que devem ser discutidos futuramente pela Frente Parlamentar de Games junto a representantes do mercado de games e jogos eletrônicos, representantes do Poder Executivo e da Sociedade Civil interessada.

1. Perfil das empresas

Localização: Concentração no centro expandido da cidade.

A maior parte das empresas e profissionais autônomos respondentes está na região central e centro expandido de São Paulo. Como estes dados não foram coletados pelo I e II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, não foi possível estabelecer qualquer comparação para identificar se os dados estão de acordo com tendência delineada a partir de amostra maior de empresas e profissionais. A localização importa para compreendermos como a desigualdade socioterritorial de São Paulo afeta os objetivos e necessidades de empresas e profissionais autônomos. Isto, por sua vez, faz com que diferentes tipos de ações de fomento e apoio por parte do poder público devam ser tomadas para apoiar o setor de forma estratégica e responsiva às diferenças.



Formalização: Quase todas as empresas (CNPJ) e profissionais autônomos (MEI) respondentes da Pesquisa são formalizadas(os).

As empresas e profissionais autônomos que responderam não serem formalizadas(os) apontaram como principais razões o alto custo financeiro e os impedimentos burocráticos. De acordo com os dados da II edição do Censo Brasileiro, 33% das desenvolvedoras de jogos eletrônicos (CNPJ) e 33,9% dos profissionais autônomos (MEI) de São Paulo respondentes são formalizados(as). Em comparação aos dados do I Censo, houve aumento de 82% de formalização das desenvolvedoras. Embora haja tendência de crescimento, nas perguntas abertas, a dificuldade com relação à burocracia necessária para a formalização da empresa ainda é apontada.

Faturamento anual médio: A maior parte das empresas e profissionais autônomos respondentes têm faturamento anual de até R\$ 81.000,00 (oitenta e um mil reais).

¹ Foram utilizados dados das seguintes pesquisas: I e II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais

Os dados das empresas e dos profissionais autônomos não foram coletados separadamente, logo, não é possível comparar os dados dos profissionais da Pesquisa com os dados do II Censo da Indústria. De forma geral, é possível afirmar que os resultados da nossa Pesquisa se adequam à tendência destacada no II Censo de predominância da faixa de renda de até 81 mil reais entre empresas e profissionais respondentes (SAKUDA et al., p.22).

Tempo de existência: A maior parte das profissionais e empresas têm até 3 anos de existência, seguidas pela faixa de 3 a 5 anos.

Este resultado também é consistente com as informações fornecidas pelo II Censo, que aponta que grande parte das empresas formalizadas tem menos de 5 anos.

Afiliação: Quase metade das empresas e profissionais autônomos respondentes afirmou não ser associada a nenhuma instituição. A outra metade mencionou afiliação à ABragames.

Este resultado também é adequado ao reportado pelo II Censo. Segundo esta pesquisa, “o percentual de desenvolvedoras filiadas a alguma associação nacional ou regional continuou em torno de 50%, como no I Censo, em 2014” (SAKUDA et al., p.29).

Principal fonte de financiamento: As respostas sobre as fontes de financiamento foram variadas, englobando desde emprego CLT, investidores anjos, recursos e rendimentos próprios, receitas de venda de produto, empréstimos, patrocinadores, clientes e prestação de serviços para outras empresas e projetos B2B.

Internacionalização: Da totalidade de empresas e profissionais autônomos respondentes, menos de um terço apontou que tem relações comerciais apenas no Brasil. A maioria das empresas aponta ter relações no exterior, além do Brasil, mas concentram no Brasil suas principais trocas.

Mercados atendidos: Apesar de o Brasil ser o principal locus de trocas comerciais entre os respondentes da Pesquisa, os demais mercados mais atendidos são Estados Unidos, América Latina e Europa Ocidental, confirmando a tendência apontada pelo II Censo (SAKUDA et al., p.66).

Interação internacional: Nota-se uma maior interação internacional em comparação ao II Censo, no qual aproximadamente metade das desenvolvedoras responderam não ter relação com o mercado internacional.

Também é alto o número de empresas que têm material e profissionais bilíngues na equipe. É razoável afirmar que esses dados corroboram a tendência mais ampla de internacionalização do mercado apresentada II Censo (SAKUDA et al., p.66). No entanto, não é possível comparar tendências e dados, uma vez que as perguntas realizadas na Pesquisa são direcionadas indiscriminadamente a empresas e profissionais autônomos .

2. Relacionamento com o poder público

Conhecimento sobre iniciativas do poder público relacionadas aos games e jogos eletrônicos: A maior parte das empresas e profissionais autônomos respondentes conhece iniciativas e metade já participaram de alguma iniciativa. As iniciativas mais citadas foram: Ancine, SPCine e ProAC e leis de incentivo, como a Lei Rouanet.

Intenção de se candidatar a editais públicos: A maior parte das empresas e profissionais autônomos respondentes afirmou que é provável ou muito provável que se candidate a editais.

Contratação pelo poder público: Poucas empresas já foram contratadas pelo poder público para desenvolver projetos. Não foram citados quais foram os projetos desenvolvidos.

Importância do poder público para o desenvolvimento do setor: A maior parte das empresas e profissionais autônomos respondentes afirmou que o poder público é importante ou muito importante.

Quais ações o poder público poderia tomar para incentivar o setor?

Para esta pergunta dois tipos de respostas foram elaboradas: (i) as que forneciam diagnósticos e (ii) as que forneciam medidas para solucioná-los.

1. **Os principais problemas apontados foram:** (i) alta insegurança devido à ausência de legislação específica para regulamentar o setor, que hoje fica num limbo entre o audiovisual e o software; (ii) altos impostos; (iii) burocratização; e (iv) dificuldade de acesso à financiamento.
2. **As principais medidas foram:** (i) ambiente regulatório: desburocratização, diminuição da carga tributária e facilitação da importação; (ii) impostos: cortar, reduzir ou subsidiar taxas; conceder benefícios fiscais; (iii) fomento: editais e eventos; colaboração com setor privado e universidades; linhas de crédito; capacitação, com networking e mentoria; e incentivos financeiros e criação de condições para o desenvolvimento da indústria, por meio da atração de investimentos; e (iv) inclusão e educação: inserção de pessoas negras, indígenas, LGBTQIA+ e mulheres em cursos públicos, assim como vagas de formação de técnicos, tecnólogos, bacharelados, mestrados e doutorados nas área de games.

Em qual(is) área(s) do setor público a indústria de games poderia colaborar: Saúde, Educação e Segurança Pública.

3. Recursos humanos e diversidade

Tamanho da empresa: Metade das empresas respondentes é pequena (possuem entre 1 e 3 colaboradores). Cerca de um quarto dos respondentes tem 10 ou mais colaboradores. Os números apontam para a conclusão de que a Pesquisa, diferentemente dos Censos, alcançou predominantemente empresas pequenas e empreendedores individuais.

Regime de trabalho: O principal regime apontado pelas empresas foi o de Pessoa Jurídica (PJ), seguido do regime de CLT, confirmando a tendência apontada no II Censo.

Gênero: A maioria dos respondentes apontou ter apenas entre 1 e 2 mulheres em sua equipe e cerca de um terço não tem nenhuma colaboradora mulher. No que diz respeito a liderança, metade dos respondentes não possui mulheres em cargos de chefia. A quase totalidade dos respondentes possuem um quadro societário majoritariamente masculino.

Cor/raça: A maioria dos respondentes não possui nenhum(a) colaborador(a) negro(a) e tem um quadro societário majoritariamente composto por pessoas brancas. Cerca de um quarto tem entre 1 a 3 pessoas negras em suas equipes e nenhum respondente possui pessoas indígenas em sua equipe.

Gênero/orientação sexual: Metade dos respondentes não possui colaboradores(as) LGBTQIA+ em sua equipe ou em cargos de liderança.

Pessoas com Deficiência (PCD): A quase totalidade dos respondentes declarou não haver pessoas com deficiência em seu quadro de colaboradores.

Idade: Aproximadamente metade dos respondentes tem a maioria dos sócios na faixa etária entre 30 e 50 anos. A segunda faixa etária mais presente nas respostas é de 20 a 30 anos.

Escolaridade: Mais da metade dos respondentes tem um quadro societário majoritariamente composto por pessoas com Ensino Superior completo.

Políticas e/ou ações de diversidade: Cerca de metade dos respondentes disse não ter políticas de diversidade em sua empresa - desses, a grande maioria disse “ainda” não ter, mas tem intenção de implantar. Cerca de um quarto dos respondentes disse ter políticas de diversidade, com destaque para: diversidade de raça, renda, cultural e de gênero/orientação sexual.

4. Ecossistema e percepção sobre o setor

Relacionamento com outros atores do setor: Cerca de um terço dos respondentes apontou relacionamento com os seguintes atores do setor: instituições com cursos de formação superior em áreas afins aos jogos eletrônicos; centros/unidades de pesquisa e desenvolvimento; outras empresas que contratam/prestam serviços; órgãos governamentais; organizações/associações; e publishers. A segunda resposta mais frequente foi de relacionamento com incubadoras/aceleradoras; e centros/unidades de pesquisa e desenvolvimento.

Importância de eventos nacionais/internacionais para o desenvolvimento do setor: Quando perguntados sobre a importância dos eventos, a quase totalidade dos respondentes julga as iniciativas muito importantes ou importantes. A mesma proporção declarou ter participado de eventos do setor no Brasil nos últimos 2 anos.

Importância das associações representativas para o desenvolvimento do setor: A maioria dos respondentes apontou que associações do setor desempenham um papel muito importante ou importante. No entanto, ao cruzarmos este dado com o número de respondentes associados a alguma dessas entidades, metade respondeu não ser associado a nenhuma instituição, acompanhando a tendência apontada no I e II Censo. Um possível

fator é a dificuldade de empresas menores e com recursos limitados pagar taxas de associações, apesar de reconhecerem sua importância.

Conclusões e próximos passos

Tendo em vista os dados obtidos por nossa Pesquisa e sua comparação com os resultados do I e II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, destacamos como prioritários para a atuação da Frente Parlamentar de Games os seguintes temas:

1. Perfil das empresas

- Compreender melhor qual é a necessidade de financiamento das empresas e dos profissionais autônomos iniciantes, com ênfase em valores e tempo de financiamento necessários para possibilitar o desenvolvimento dos negócios.
- Compreender melhor como as diferentes empresas e profissionais autônomos do setor podem ser incentivados, a partir de seus diferentes objetivos, estágios de desenvolvimento do negócio e localização no território.
 - Ênfase na compreensão de como incentivar o setor de games e jogos eletrônicos nas regiões periféricas da cidade, por meio (i) de eventos, oferta de capacitação e estímulo à formalização e (ii) da construção conjunta de editais e programas de incubação e aceleração junto aos órgãos do Poder Executivo específicos para negócios iniciantes e liderados por mulheres, pessoas negras e LGBTQIA+ e/ou que atuam nas regiões periféricas da cidade.
- Avaliar a possibilidade de incluir as empresas e profissionais autônomos de jogos analógicos nos debates da Frente e avançar na compreensão sobre o lugar que ocupam no setor, quais são suas necessidades e desafios e como podem ser apoiadas.

2. Relacionamento com o poder público

- Discutir e avaliar a possibilidade de implementação de algumas ações e medidas sugeridas por respondentes da Pesquisa, como:
 - Construção de parcerias do poder público com empresas de tecnologia para composição de um *kit* profissional de desenvolvimento para grupos sem acesso a tecnologias. A parceria pode envolver, por exemplo, a disponibilização de computadores, por meio de coworkings públicos ou para empreendedores e profissionais autônomos sem acesso ao material necessário para que, assim, possam desenvolver suas habilidades e produtos. Essa medida pode ter importante potencial para reduzir as desigualdades de acesso ao material para desenvolver games enfrentado, sobretudo, por profissionais e empresas iniciantes nas regiões periféricas da cidade;
 - Promoção de capacitação em escolas públicas (ensino fundamental e médio) com formação tecnológica específicas para games;
 - Construção de editais de fomento (i) cujos critérios de seleção e atividades previstas de apoio tenham como objetivo a superação de diferentes

necessidades enfrentadas em cada etapa de desenvolvimento e formação e (ii) com a finalidade de desenvolver jogos que sejam utilizados como componentes de políticas públicas de educação e saúde, por exemplo;

- Discussão e pesquisa aprofundada sobre possíveis medidas para incentivar a inclusão e diversidade cultural, racial e de gênero no setor de games e jogos eletrônicos, como apoio e parcerias com iniciativas da sociedade civil e universidades que promovam cursos e palestras de capacitação técnicas específicas (sobre desenvolvimento de games e empreendedorismo) para mulheres, pessoas negras e LGBTQIA+ e pessoas que morem em regiões periféricas de São Paulo.

3. Recursos humanos e diversidade

- Compreender melhor os desafios enfrentados por pequenas empresas e profissionais autônomos na cidade e discutir a promoção de ações de incentivo para pequenas empresas e profissionais autônomos.
- Compreender as barreiras invisíveis que levam à falta de diversidade no setor e discutir ações de incentivo à promoção de diversidade dos atores envolvidos.
- Entender possíveis impedimentos ou desestímulos à criação de políticas de inclusão e promoção de diversidade nas empresas do setor e discutir possíveis medidas de incentivo.

4. Ecossistema e percepção sobre o setor

- Compreender a importância de eventos do setor para pequenas empresas e profissionais autônomos.
- Compreender dificuldades e restrições de acesso de pequenas empresas e profissionais autônomos em grandes e renomados eventos do setor.
- Discutir medidas de incentivo à participação de empresas de menor porte e localizadas nas periferias da cidade em grandes eventos do setor.
- Incentivar a realização de eventos com enfoques variados.
- Discutir maneiras de inserir pequenas empresas e profissionais autônomos em círculos de discussão atualmente limitados a membros de entidades representativas.
- Discutir incentivos à criação de entidades e associações representativas do setor que atuam para incluir pequenas empresas e profissionais autônomos - sobretudo das periferias da cidade.