

# Juegos digitales en Brasil

## A. CIFRAS CLAVE

### Algunas cifras clave

- Brasil es el 13º mayor mercado del mundo en términos de facturación (**810 millones de euros en 2018**).
- Presenta la mayor previsión de crecimiento del mercado global: **7 % de tasa de incremento mundial frente al 16 % de Brasil en 2019-2023**.
- Segunda mayor comunidad mundial de jugadores.
- **375 desarrolladores nacionales (276 formalizados y 99 grupos indie)**.
- **70 % de las ventas** de juegos para consola se efectúan **online (frente al 40% en el mercado mundial)**
- El **83 %** de los brasileños utilizan el **smartphone para jugar**.
- **Reducción de impuestos (IPI)** aprobada recientemente. Alta carga tributaria, a pesar de ello: **72 % de media**.

## B. CARACTERÍSTICAS DEL MERCADO

La industria de los juegos digitales puede dividirse en tres segmentos principales, en función de la plataforma utilizada para jugar:

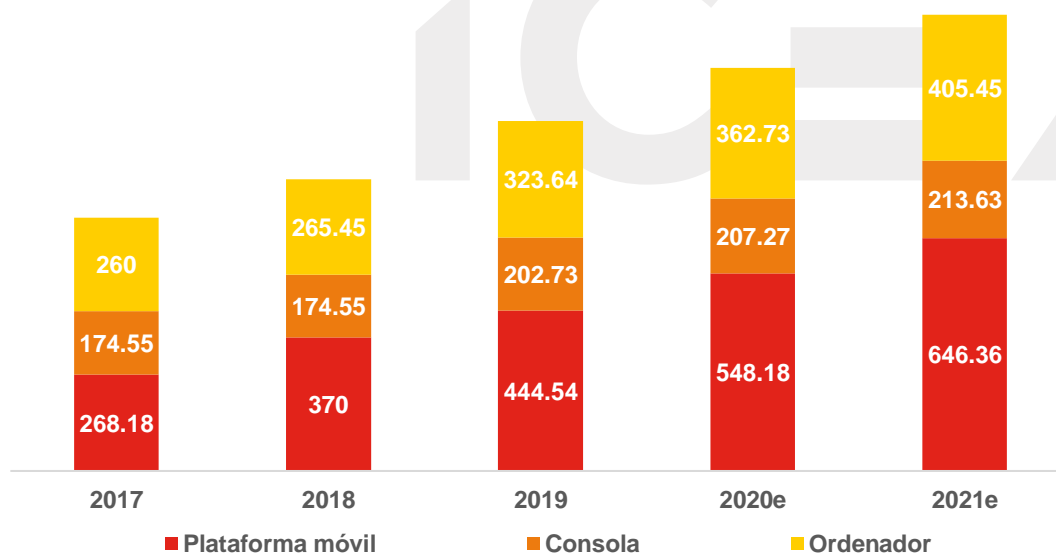
- Los juegos casuales y sociales, principalmente en **plataformas móviles**, como los *smartphones* y tabletas.
- Juegos para **consolas**, que son dispositivos diseñados principalmente para jugar en alta definición a través de una conexión a un televisor HD, como pueden ser la Play Station o la XBox.
- Juegos de **ordenador**, que incluyen tanto juegos en línea, con cientos de jugadores, como juegos *offline* para un solo jugador.

### B.1. Tamaño del mercado

Se estima que el mercado de los juegos digitales en Brasil es hoy en día el 13º mayor del mundo. Presenta además el mayor potencial de crecimiento en relación al mercado global, ya que mientras que los juegos digitales en el mundo deberían crecer alrededor de un 7% anual en 2019-2023, según estimaciones de PwC, se prevé que el mercado brasileño aumente un 16% anual, acumulando un crecimiento total del 80% en el mismo período, y alcanzando un valor de 1.400 millones de dólares (1.272,73 millones de euros<sup>1</sup>) para 2021. En el siguiente gráfico se muestra el crecimiento de la facturación del mercado, por segmentos:

#### MERCADO DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL: FACTURACIÓN POR SEGMENTO

en millones de EUROS

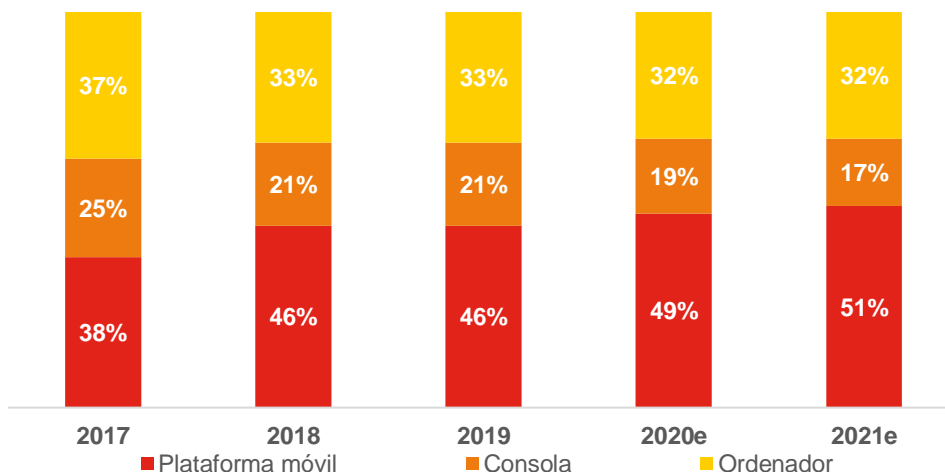


Fuente: 20ª Pesquisa global de Entretenimento e mídia Brasil, PwC (2019).

Se espera que el segmento de juegos para plataformas móviles crezca un 141 % de 2017 a 2021, con una previsión de generar 711 millones de dólares (646,36 millones de euros), mientras que se estima que los segmentos de ordenador y consola aumenten un 56 % y un 22 %, respectivamente.

<sup>1</sup> El tipo de cambio usado es de 1 EUR = 1,1 USD, aplicado en la conversión a euros de todas las cifras en dólares de esta ficha sector.

MERCADO DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL: PARTICIPACIÓN POR SEGMENTO  
(en porcentaje sobre el total)

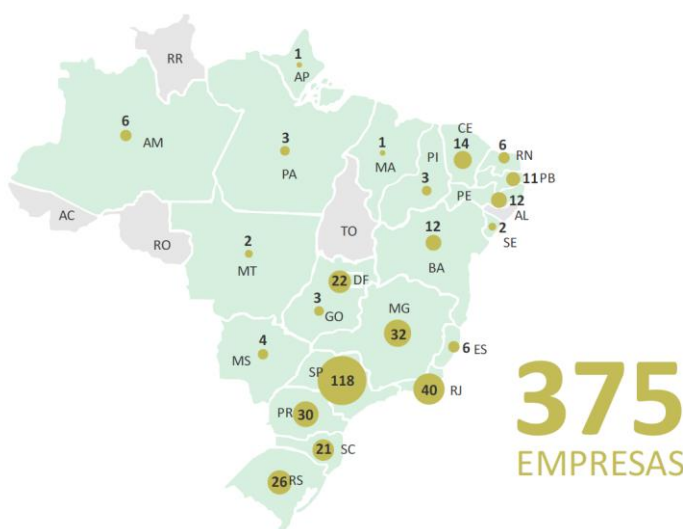


Fuente: 20ª Pesquisa global de Entretenimiento e mídia Brasil, PwC (2019).

## B.2. Principales actores

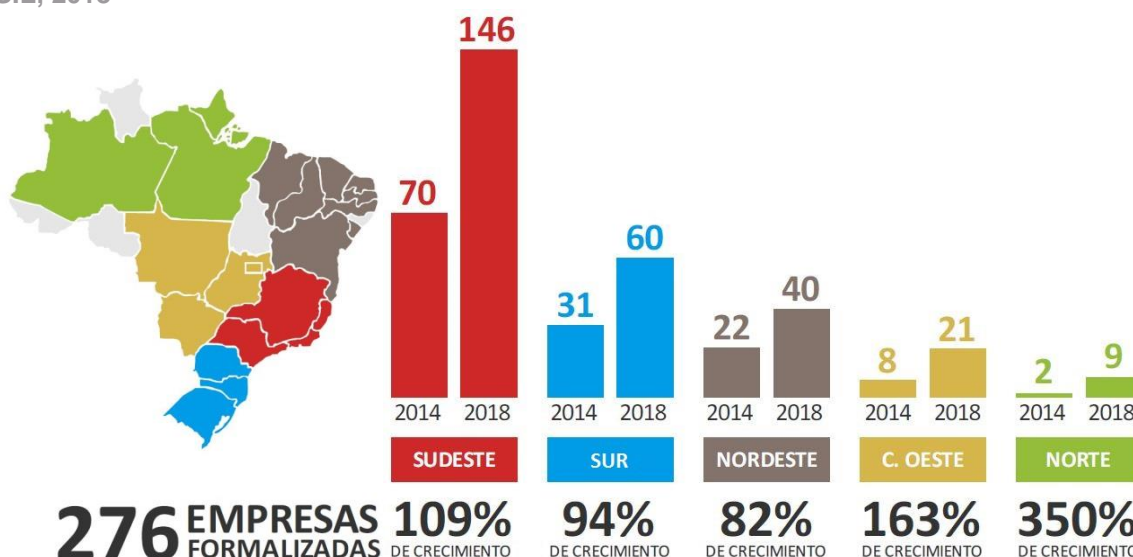
En Brasil hay actualmente 375 desarrolladores de juegos digitales, de los cuales 99 (el 26,4 %) aún lo hacen de manera no regularizada (los denominados grupos *indies*), es decir, actúan sin estar registrados como empresa. Este índice de informalidad puede estar asociado a la alta carga tributaria y al hecho de que la *Indústria Brasileira de Jogos Digitais* (IBJD) está todavía en la fase de desarrollo, paso en el que los riesgos de la empresa son altos y la disponibilidad de capital financiero es baja para apoyar a la empresa formal. Existe, por lo tanto, un total de 276 desarrolladores formalizados en Brasil (2018). Esto supone un incremento del 107 % respecto a 2014, lo que representa 2,5 veces más que la media del sector de desarrollo de *software* en el mundo, una cifra muy representativo del crecimiento acelerado de la industria en Brasil en los últimos años.

### DESARROLLADORES DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL EN 2018



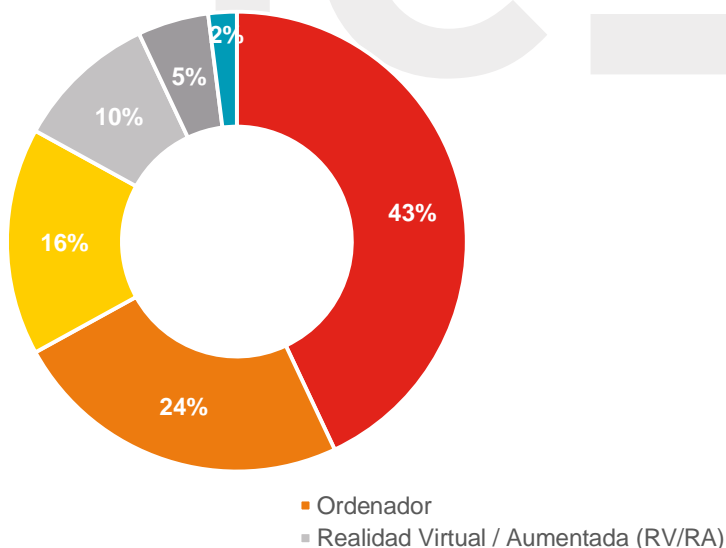
Fuente: 2º Censo de la IBJD, Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2019).

CRECIMIENTO Y LOCALIZACIÓN DE LOS DESARROLLADORES FORMALIZADOS DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL, 2018



Fuente: 2º Censo de la IBJD, Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2019).

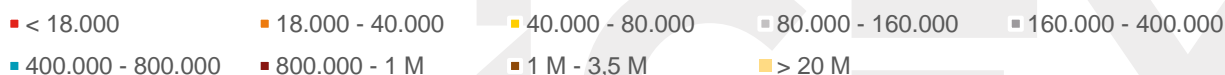
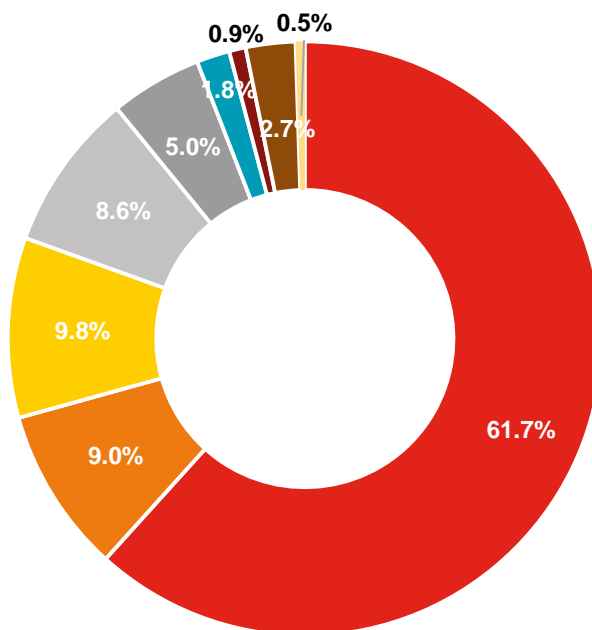
SEGMENTO AL QUE SE DIRIGEN LOS DESARROLLADORES FORMALIZADOS DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL EN 2018



Fuente: 2º Censo de la IBJD, Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2019).

La gran mayoría (el 61,7 %) de los desarrolladores no obtienen grandes ingresos (menos de 18.000 euros anuales). En cuanto a los 99 desarrolladores de juegos digitales aún no regularizados, todos (el 100 %) se encuentran en esa franja más baja de facturación anual.

FACTURACIÓN EN EUROS DE LOS DESARROLLADORES FORMALIZADOS DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL EN 2018<sup>2</sup>



Fuente: 2º Censo de la IBDJ, Indústria Brasileira de Jogos Digitais (2019).

### C. LA OFERTA ESPAÑOLA

No existe una imagen país de España entre los consumidores en el mercado de juegos digitales de Brasil, debido a la globalización existente en el sector.

### D. OPORTUNIDADES DEL MERCADO

- Brasil es reconocido como el centro de juegos digitales del mercado latinoamericano, debido a los grandes eventos de consumo y *eSports*, y también por su gran base de consumidores.
- El continuo crecimiento de los *smartphones* debería impulsar aún más el uso de aplicaciones de juegos.
- La ampliación del acceso a Internet de banda ancha permite la expansión del número de los consumidores de juegos en línea.
- Aumento de la cobertura de eventos y ligas *eSports* por parte de los principales canales deportivos del país, como SporTV y ESPN.
- La gran población de Brasil hace que sea la segunda mayor comunidad de jugadores del mundo. No obstante, se encuentra en 13ª posición en lo tocante al desarrollo de videojuegos, lo que deja un amplio segmento que abarcar por medio de importaciones de desarrolladores extranjeros.

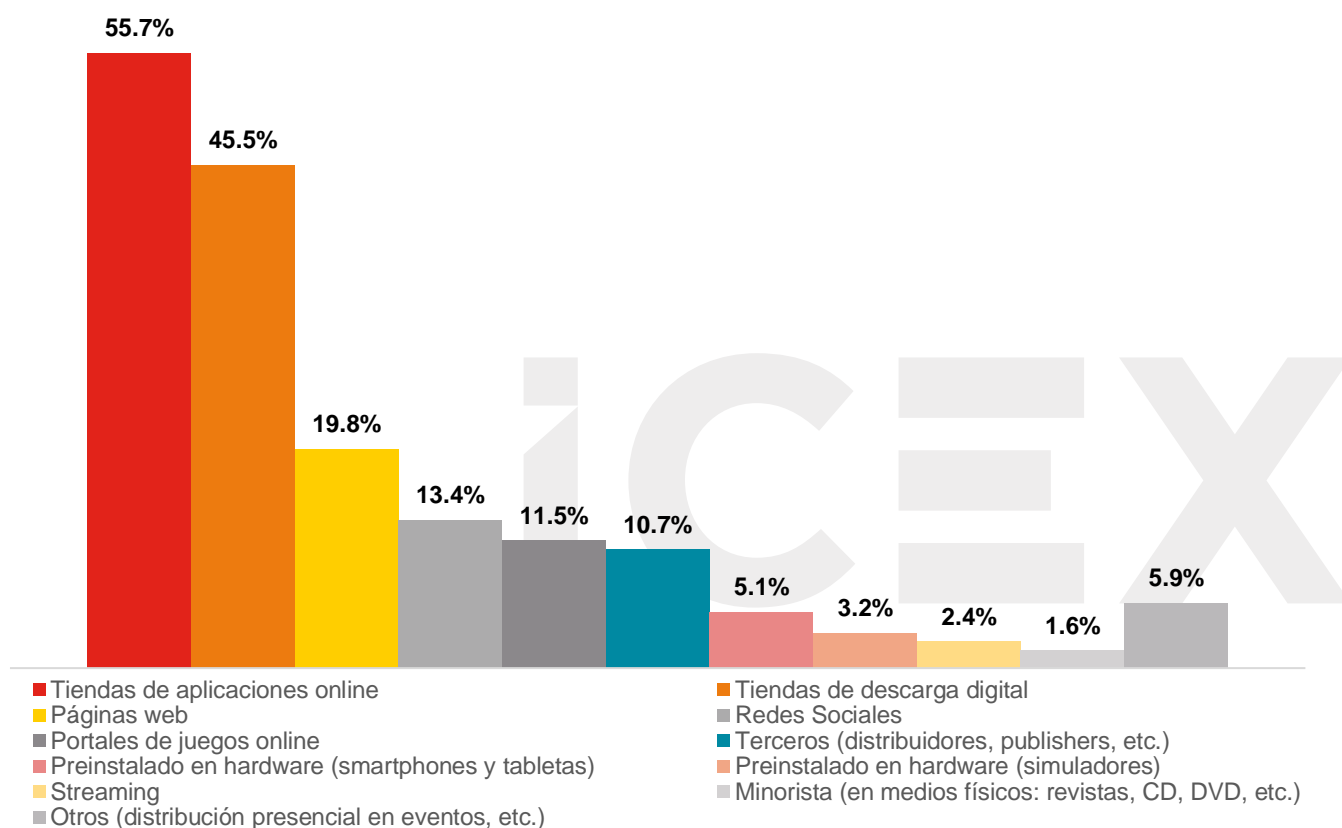
<sup>2</sup> El tipo de cambio es de 1 EUR = 4,5 BRL, aplicado en la conversión a euros de todas las cifras en reales incluidas en la ficha sector.

## E. CLAVES DE ACCESO AL MERCADO

### E.1. Distribución

- La **distribución digital** (en lugar de la distribución física) en plataformas de **consola** tiene proporcionalmente mayor peso en Brasil que en el mundo, representando el 70% de las ventas locales en 2017, en comparación con el 40% en el mercado global, según el estudio de PwC (2019).
- En cuanto los juegos digitales en general, los canales empleados en Brasil son los siguientes:

#### CANALES DE DISTRIBUCIÓN DE JUEGOS DIGITALES EN BRASIL

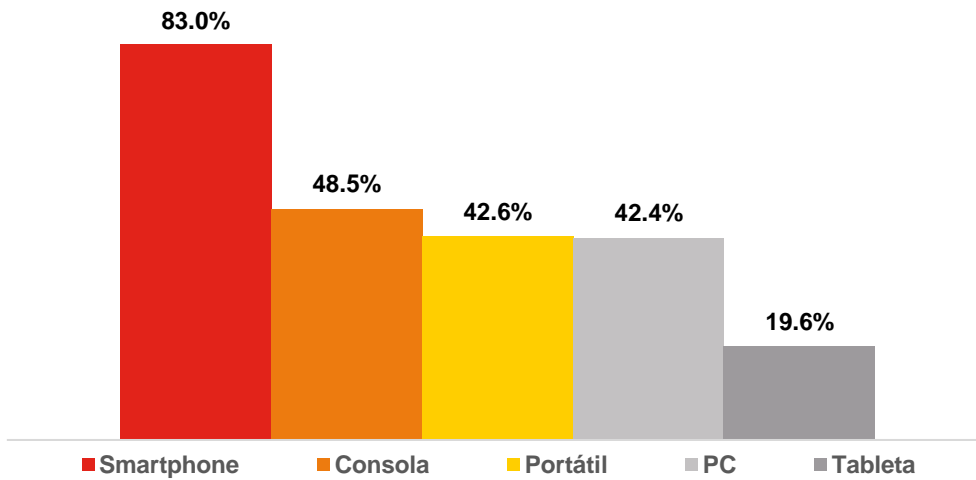


Fuente: 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM (2019).

### E.2. Demanda

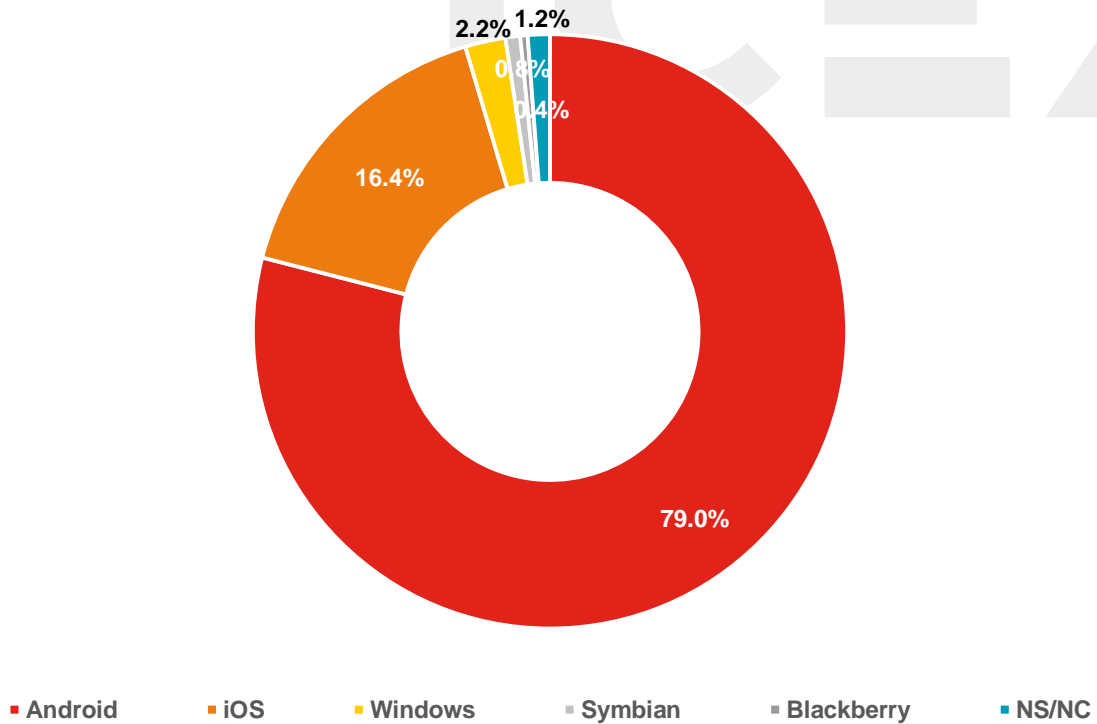
- Brasil tiene la segunda mayor comunidad de consumidores de juegos digitales del mundo, según el estudio realizado anualmente por la consultora estadounidense NewZoo.
- La 6ª Pesquisa Game Brazil (PGB) desarrollada en 2019 por Sioux Group, Blend y ESPM presenta el escenario actual del segmento de juegos digitales en el país, con aproximaciones a los hábitos de consumo en las principales plataformas de juego. La muestra entrevistada fue de 5.110 personas en todo Brasil:

PLATAFORMAS DE JUEGO MÁS UTILIZADAS POR LOS BRASILEÑOS



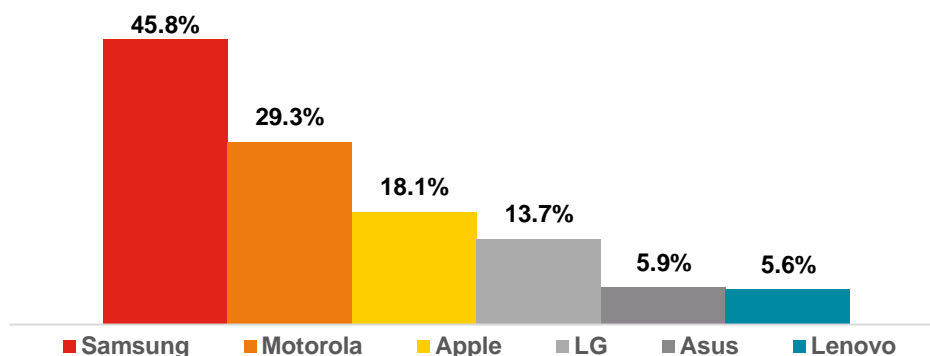
Fuente: 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM (2019).

SISTEMA OPERATIVO DE LOS SMARTPHONES EN BRASIL



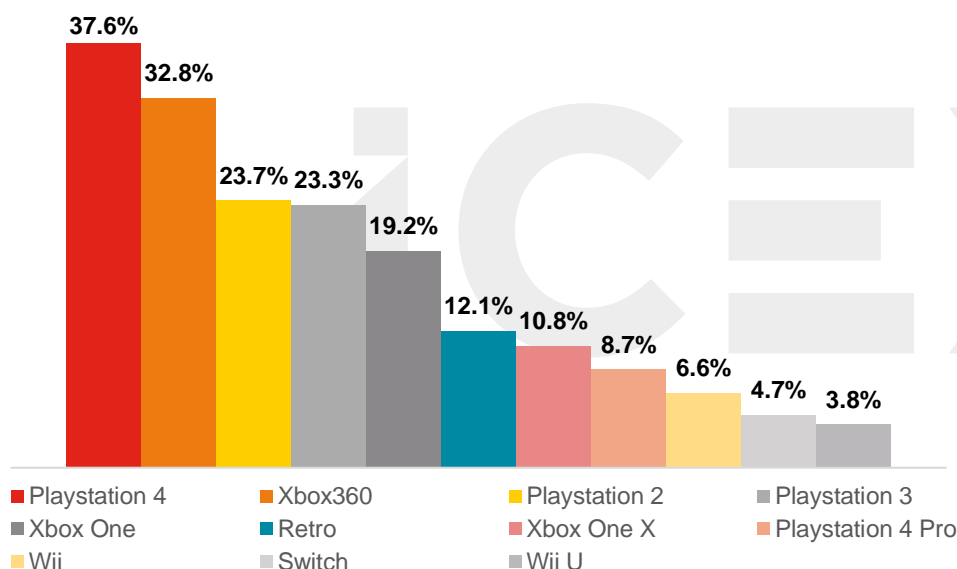
Fuente: 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM (2019).

MARCAS DE SMARTPHONES MÁS DIFUNDIDAS EN BRASIL



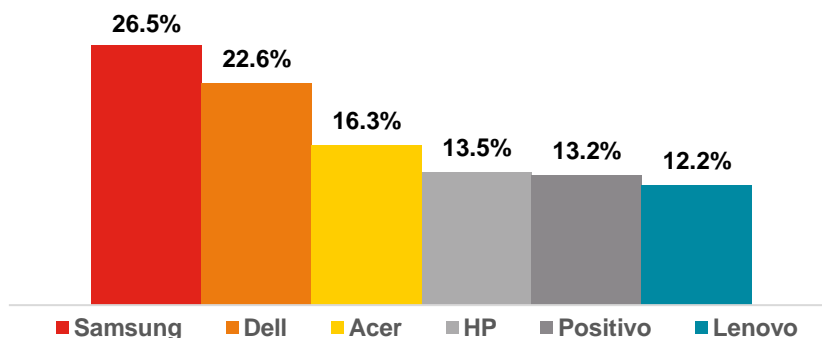
Fuente: 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM (2019).

TIPOS DE CONSOLAS MÁS DIFUNDIDAS EN BRASIL



Fuente: 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM (2019).

MARCAS DE ORDENADORES MÁS DIFUNDIDAS EN BRASIL



Fuente: 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM (2019).



### E.3. Barreras reglamentarias y no reglamentarias

- Fuerte política fiscal para el segmento de juegos digitales, con un 72 % de carga tributaria, lo que se traduce en altos precios de dispositivos, *kits* de desarrollo, accesorios y juegos, en comparación con los que se practican en otros países del mundo. Recientemente, se ha aprobado un decreto para aplicar a las consolas una reducción del Impuesto sobre Productos Industrializados (IPI) del 50 % al 40 %, mientras que para los accesorios será del 40 % al 32 %. En el caso de videojuegos con pantallas incorporadas, portátiles o no, la reducción del IPI será del 20 % al 16 %.
- El hecho de que el ICMS (*Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços*), que se aplica a cualquier empresa que se dedique a la transferencia, venta, transporte o cualquier otro tipo de comercio/transacción de bienes, sea un impuesto que varía por estado influye en la venta de juegos digitales. Como orientación, y tomando como referencia el estado de São Paulo, la carga tributaria media por dicho impuesto es de un 18 %.
- Riesgo de que un tipo de cambio desfavorable de la moneda brasileña afecte directamente a los precios al consumidor, porque algunos costes, derivados de las regalías y los cargos, están en dólares estadounidenses.

### E.4. Ferias

- BIG FESTIVAL - Brazil's Independent Games Festival - <https://www.bigfestival.com.br/>
- BGS - Brasil Game Show - <https://www.brasilgameshow.com.br/>
- SBGames - <https://www.sbgames.org/>

## F. INFORMACIÓN ADICIONAL

- 20ª Pesquisa global de Entretenimiento e mídia Brasil, PwC
- 2º Censo de la IBDJ, Indústria Brasileira de Jogos Digitais
- 6ª Pesquisa Game Brasil (PGB), Sioux Group, Blend y ESPM
- Brazil Games Market 2019, Newzoo



## G. CONTACTO

---

La **Oficina Económica y Comercial de España en São Paulo** está especializada en ayudar a la internacionalización de la economía española y la asistencia a empresas y emprendedores en Brasil.

Entre otros, ofrece una serie de **Servicios Personalizados** de consultoría internacional con los que facilitar a dichas empresas: el acceso al mercado de Brasil, la búsqueda de posibles socios comerciales (clientes, importadores/distribuidores, proveedores), la organización de agendas de negocios en destino, y estudios de mercado ajustados a las necesidades de la empresa. Para cualquier información adicional sobre este sector contacte con:

Praça General Gentil Falcao, 108 - 8º Andar Cj. 82.  
Brooklin Novo  
São Paulo 04571-150 - Brasil  
Teléfono: +55 11 5105 4378  
Email: [saopaulo@comercio.mineco.es](mailto:saopaulo@comercio.mineco.es)

---

Si desea conocer todos los servicios que ofrece ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar la internacionalización de su empresa contacte con:

**Ventana Global**  
900 349 000 (9 a 18 h L-V)  
[informacion@icex.es](mailto:informacion@icex.es)

---

**INFORMACIÓN LEGAL:** Este documento tiene carácter exclusivamente informativo y su contenido no podrá ser invocado en apoyo de ninguna reclamación o recurso.

ICEX España Exportación e Inversiones no asume la responsabilidad de la información, opinión o acción basada en dicho contenido, con independencia de que haya realizado todos los esfuerzos posibles para asegurar la exactitud de la información que contienen sus páginas.

AUTOR  
Julen Requejo Sastre

Oficina Económica y Comercial  
de España en São Paulo  
[saopaulo@comercio.mineco.es](mailto:saopaulo@comercio.mineco.es)  
Fecha: 09/12/2019

NIPO: 114-19-040-2

[www.icex.es](http://www.icex.es)

