

# CHINA: A FASE MAIS AVANÇADA DOS GAMES

O maior e mais **lucrativo mercado** do mundo



## MERCADO GLOBAL DE GAMES

35% da população mundial são gamers (**2.7 bilhões** de pessoas), **24%** deles estão na China

RECEITA TOTAL 2020: **US\$ 175 BILHÕES**



China (US\$41 bi) > Europa + LATAM (US\$ 39.7 bi)

**49%** do consumo total com jogos em 2020 veio dos EUA e da China

**US\$ 44 BILHÕES** (China)  
**US\$ 41.3 BILHÕES** (EUA)

Fonte: Newzoo

## MERCADO DE GAMES CHINÊS

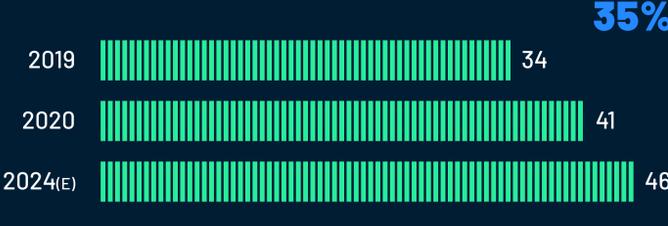
**650** milhões de gamers

**70%** do mercado é de jogos para celular (*mobile*)

**+700** startups de jogos

RECEITA DA INDÚSTRIA DE JOGOS NA CHINA (US\$ BILHÕES)

**35%(E)**



Fontes: KR Asia, Niko Partner, Newzoo, Tracxn, Statista

## A POPULARIZAÇÃO DOS JOGOS MOBILE

O alto uso de smartphones na China se reflete também nos games, onde os jogos mobile dominam

### MERCADO DE JOGOS MOBILE NA CHINA

RECEITA (US\$ bilhões)

2019: 18.5  
2024: 32

JOGADORES (milhões)

2019: 637  
2024: 737

MAIOR GASTO DURANTE A PANDEMIA

Tempo: 97%  
Dinheiro: 81.6%

China = 25% do mercado mundial

Tencent e NetEase dominam cerca de 60% desse mercado

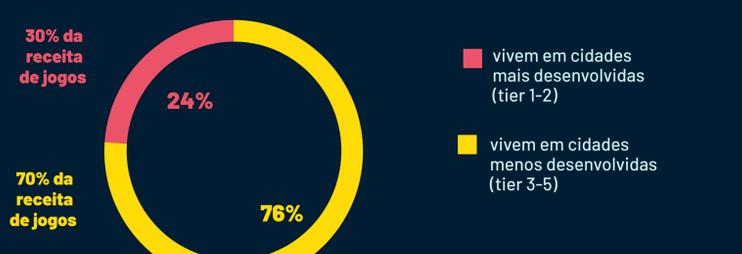
Com o 5G, jogos mobile deram um salto de qualidade e conectividade

Fonte: Niko Partners

## PERFIL DOS GAMERS CHINESES



### DIVISÃO ESPACIAL E RECEITA



Fonte: Niko Partners

### Maiores empresas

Ranking	Companhia	País	2019 (\$Bi)
1	Tencent	China	20,5
2	Sony	Japão	13,1
3	Apple	EUA	10,8
4	Microsoft	EUA	9,3
5	Google	EUA	7,3
5	NetEase	China	6,7

### TENCENT: LÍDER GLOBAL NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DESDE 2013

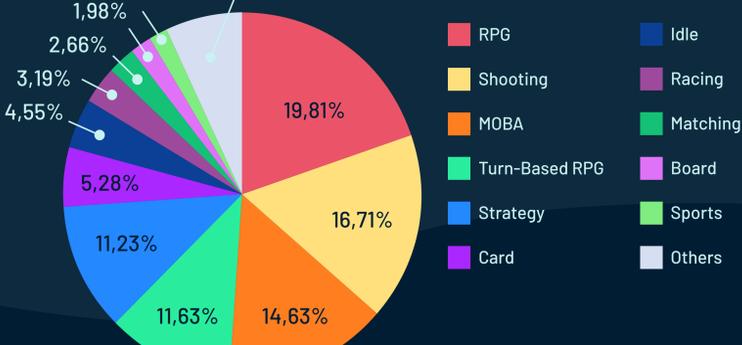
Dona de franquias famosas como **Fortnite** (350 milhões de jogadores), **League of Legends** (115 milhões) e **PUB-G** (70 milhões).

Games representam cerca de **30%** da sua receita anual (US\$ 20 bilhões).

Registrou aumento de **31%** na receita com jogos no 1º trimestre de 2020.

Fontes: Newzoo, Statista

## GÊNEROS DE SUCESSO NA CHINA



Jogos de RPG e Estratégia sempre foram os gêneros de maior sucesso.

Jogos de tiro ganham espaço por influência de franquias norte-americanas.

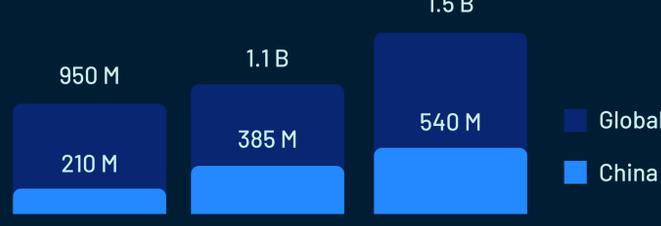
Jogos de corrida e esportes, populares em todo o mundo, ocupam uma parcela pequena do gosto de gamers chineses.

Fonte: Cocos

## O FENÔMENO DOS ESPORTS

Competições de jogos eletrônicos de nível profissional transmitidas para uma legião de fãs ao redor do mundo

Receita dos eSports: global vs. China (US\$)



A China é o maior mercado dos eSports, com uma receita de **US\$ 385 milhões** - 1/3 do total -, seguida da América do Norte, com **US\$ 253 milhões**.

A maior audiência de eSports do mundo é chinesa: **163 milhões** de pessoas.

**488 milhões** de gamers chineses (+9.7% vs 2019) jogam jogos de eSports.

Fontes: Venture Beat, CGTN @inovachinahub