

Escritório de Brasília

ANCINE

Política de financiamento para Games

14 de novembro de 2017

ANCINE

Criada em 2001 pela Medida Provisória 2228-1, a ANCINE – Agência Nacional do Cinema é uma agência reguladora que tem como atribuições o **fomento**, a **regulação** e a **fiscalização** do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil. É uma autarquia especial, vinculada desde 2003 ao Ministério da Cultura.

ANCINE - MARCOS LEGAIS

1993

Lei 8.685

Lei do
Audiovisual

Incentivos
Art. 1 e 3

2001

MP 2.228

ANCINE

Conselho
Superior de
Cinema

Condecine

Incentivos
Art. 39
Funcines

2006

Lei 11.437

Fundo
Setorial do
Audiovisual

Comitê
Gestor

Incentivos
Art. 1A e 3A

2011

Lei 12.485

Cotas TV
assinatura

Condecine
Teles

2012

Lei 12.599

Recine

TÓPICOS

- **ANÁLISE DE IMPACTO REGULATÓRIO**
- **PROGRAMA DE APOIO À PARTICIPAÇÃO BRASILEIRA EM EVENTOS DE MERCADO E RODADAS DE NEGÓCIOS INTERNACIONAIS 2017 – INCORPORAÇÃO DE EVENTOS DE JOGOS ELETRÔNICOS**
- **PRODAV 14/2016** – Chamada pública para projetos de produção de jogos eletrônicos

ANÁLISE DE IMPACTO REGULATÓRIO

Propósito inicial identificar **causalidades e correlações** que possam indicar razões para o **descompasso verificado entre valor circulado pelo setor de jogos eletrônicos no Brasil e o valor gerado pela atividade de produção nacional de jogos** para, então, elaborar indicativos para atuação do Estado.

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 e 4º maior mercado no mundo em número de jogadores.
- O gasto anual médio por jogador no Brasil é de apenas \$ 42,25 USD, sendo a média mundial é de \$ 60,22 USD por jogador.

(Dados da consultoria Newzoo, 2016)

FATURAMENTO DAS EMPRESAS BRASILEIRAS

- 74,4% do total das empresas brasileiras têm um faturamento anual de até R\$ 240 mil – 93 empresas.
- 27 empresas brasileiras têm 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 DE TRABALHO

- 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.

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

EXPERIÊNCIAS INTERNACIONAIS

- A Análise de Impacto Regulatório analisou 8 experiências internacionais de estímulo ao setor de Jogos Eletrônicos: Austrália, Canadá, Coreia do Sul, Espanha, Estados Unidos, França, Noruega e Reino Unido.
- Em todos esses locais, existem políticas públicas de incentivo ao mercado de jogos eletrônicos, seja por meio de fomento público ou outros instrumentos de ação do Estado.

(Dados Newzoo, 2015)

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.**

RECOMENDAÇÕES

A) FINANCIAMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Sugere-se que os incentivos fiscais para a produção de cinema e TV sejam estendidos aos jogos eletrônicos, mediante alteração legislativa.
- Na tramitação da MP770 (RECINE), há algumas emendas cuja redação permite essa extensão em relação aos artigos 1º e 1ºA da Lei do Audiovisual.
- Os Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional – FUNCINES já podem investir em jogos eletrônicos.

RECOMENDAÇÕES

A) FINANCIAMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Por se tratar de uma indústria internacionalizada, podem ser muito efetivos os incentivos fiscais sobre as remessas internacionais, à semelhança dos arts. 3º e 3º-A da Lei do Audiovisual.
- Os mecanismos de fomento existentes em diversos países são similares ou idênticos aos utilizados por outros segmentos do audiovisual.

RECOMENDAÇÕES

A) FINANCIAMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

- Os Planos de Investimento do FSA preveem continuidade da linha de investimento em jogos. A segunda edição desse edital está em período de inscrições, neste momento.
- O FSA oferece também a possibilidade de investimento em jogos vinculados a filmes e séries. Sugere-se que essa integração seja estimulada.

RECOMENDAÇÕES

B) FINANCIAMENTO DE EMPRESAS

- O BNDES faz investimentos corporativos através de seu programa para a economia da cultura, mas há dificuldade em envolver empresas de pequeno porte e microempresas.
- Uma das alternativas é estimular investimentos de Funcines tanto em projetos como em empresas desenvolvedoras de jogos.
- O FSA, por meio de investimento em Fundo de Investimento em Participações ou semelhante, pode atuar como capital semente ou anjo na formação de empresas do setor.

RECOMENDAÇÕES

C) DISTRIBUIÇÃO DE JOGOS

- **Investimentos voltados à formação de editoras nacionais, à semelhança das políticas de fortalecimento das distribuidoras de cinema, podem ser estratégicos para a venda e visibilidade das obras nacionais e facilitar a permanência de recursos no Brasil**
- **O planejamento das marcas e estratégias de distribuição própria pelo produtor é outro aspecto a ser considerado nas políticas para o setor.**

RECOMENDAÇÕES

D) CAPACITAÇÃO DE RECURSOS HUMANOS

- As capacidades técnicas profissionais são o aspecto decisivo para a competitividade das empresas dessa indústria.
- Há fortes exigências também de formação em gestão empresarial e marketing.
- Assim como em outras áreas do audiovisual, as políticas para educação profissional devem ser mobilizadas para atender essas demandas.
- Sugere-se também iniciativas do FSA, com programa de bolsas de formação técnica e superior e de pesquisa, em articulação com as instituições educacionais.

RECOMENDAÇÕES

E) POLÍTICAS PÚBLICAS UNIFICADAS

- Sugere-se centralizar a gestão pública da política setorial para os jogos eletrônicos, aos moldes do que é feito em diversos países do mundo.
- A centralização e especialização de agentes e recursos públicos tendem a dar mais consistência às análises de mercado e mais dinamismo para uma política setorial dirigida ao desenvolvimento do setor.
- Sugere-se também a modelagem de um programa integrado para o desenvolvimento dos jogos eletrônicos no Brasil, com a formulação de metas e instrumentos necessários e a abordagem dos múltiplos aspectos e carências do setor.

RECOMENDAÇÕES

F) PERSPECTIVA TRIBUTÁRIA

- O maior impacto tributário sobre essa cadeia econômica diz respeito ao IPI e ao ICMS incidentes sobre o comércio de equipamentos utilizados por desenvolvedores e jogadores.
- Sugere-se a reavaliação das alíquotas de IPI, definidas por Decreto, para verificar sua adequação às políticas de estímulo ao setor.
- A incidência de Condecine sobre o serviço de vídeo sob demanda é assunto que pode também repercutir sobre o mercado de jogos e o financiamento desse setor.

RECOMENDAÇÕES

G) PROPRIEDADE INTELECTUAL

- A disciplina de direitos e licenças sobre jogos financiados por recursos públicos tende a ser fator importante dessa indústria, assim como ocorre com a produção de outros conteúdos.
- Sugere-se o tratamento especial dos jogos nessas normas, em face da organização particular da cadeia de exploração desses conteúdos.

PROGRAMA DE APOIO À PARTICIPAÇÃO BRASILEIRA EM EVENTOS DE MERCADO E RODADAS DE NEGÓCIOS INTERNACIONAIS

INCORPORAÇÃO DE EVENTOS DE JOGOS ELETRÔNICOS

O Programa

- Incentivar a participação das empresas brasileiras de audiovisual no mercado exterior.

Quem pode solicitar apoio

- Empresa com SALIC de projeto em processo de realização no momento da solicitação de apoio; ou
- Empresa com projeto que tenha sido premiado por edital ou programa de financiamento de governos ou instituições do setor.

Apoio por evento

- Para cada evento, as solicitações devem ser feitas em nome de apenas 1 (um) representante da empresa.

EVENTOS INCORPORADOS

Gamescom 2017



- Data: 22 a 26 de agosto de 2017
- Local: Colônia, Alemanha
- Abrangência geográfica: Europa



External Development Summit – XDS 2017

- Data: 7 a 9 de setembro, 2017
- Local: Vancouver, Canadá
- Abrangência geográfica: América do Norte.



Game Connection Europe 2017

- Data: 1 a 3 de novembro de 2017.
- Local: Paris, França
- Abrangência geográfica: mundial com foco na Europa e Oriente Médio



Segunda Edição - Chamada Pública PRODAV 14/2017

Chamada pública para projetos de produção de jogos eletrônicos

Propostas de produção de jogos eletrônicos para exploração comercial em **consoles, computadores ou dispositivos móveis**, visando à contratação de operações financeiras de investimento.

Valor Total: **R\$ 10.000.000,00** (dez milhões de reais)

Estima-se a seleção de **22 projetos**, com a seguinte divisão de recursos:

Categorias	Quantidade de Projetos	Limite Investimento/projeto
Categoria A	2	R\$ 1.000.000
Categoria B	12	R\$ 500.000
Categoria C	8	R\$ 250.000

Serão observadas as **reservas mínimas de recursos** por Região:

30% para Norte, Nordeste e Centro-Oeste

10% para Sul, Minas Gerais e Espírito Santo

DEFINIÇÕES

- **JOGO (ELETRÔNICO):** conteúdo audiovisual interativo cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações do(s) jogador(es).
- **PRODUTORA:** empresa produtora de conteúdo audiovisual, incluindo a produção de jogos eletrônicos.
- **PRODUTORA BRASILEIRA INDEPENDENTE:** produtora com registro regular e classificada como agente econômico brasileiro independente pela ANCINE.
- **PRODUÇÃO:** produção de um jogo eletrônico que resulta, no mínimo, em um produto a ser lançado comercialmente, considerando-se que o processo de produção pode se estender, no caso de expansões ou complementações posteriores ao seu lançamento comercial.
- **COMERCIALIZAÇÃO:** ações com a finalidade de divulgar, promover, distribuir e/ou licenciar o uso do jogo eletrônico ao consumidor final, a título oneroso ou não oneroso.
- **DISTRIBUIDORA:** empresa que realiza e investe recursos próprios na divulgação, promoção e distribuição de um jogo eletrônico.
- **MOTOR ou ENGINE:** software que proporciona aos seus usuários funcionalidades para a produção de um JOGO.
- **JOGO SÉRIO ou SERIOUS GAME:** jogo eletrônico voltado à preparação, qualificação ou treinamento de profissionais ou estudantes, em áreas específicas do conhecimento.
- **JOGO PUBLICITÁRIO ou ADVERGAME:** jogo eletrônico que tem por finalidade promover uma marca de produto ou serviço, produzido a partir de contratação específica.
- **PROTÓTIPO:** versão inicial do jogo que possibilite visualizar, experimentar e avaliar as premissas básicas do projeto, em especial as mecânicas de interatividade que irão compor a obra.
- **CONCLUSÃO DA OBRA:** data de conclusão da versão do jogo eletrônico para lançamento comercial, quer seja regional ou global, sem prejuízo de eventuais expansões ou complementações posteriores.
- **AGREGADORA DE SERVIÇOS DE JOGOS ELETRÔNICOS:** proprietária de plataformas e hardwares em geral para execução de jogos, bem como qualquer empresa que tenha controle de determinados serviços de forma exclusiva no mercado de jogos eletrônicos.
- **PROVEDOR DE SERVIÇOS DE JOGOS ELETRÔNICOS AO CONSUMIDOR FINAL:** agente econômico que provê serviços de jogos eletrônicos ao consumidor final através de loja, plataforma ou qualquer ambiente físico ou em rede.

PROponentes E PROJETOs

Proponentes

- Poderão ser apresentadas propostas de empresas com registro regular e classificadas como **AGENTE ECONÔMICO BRASILEIRO INDEPENDENTE NA ANCINE**. (59.11-1/01 - Estúdios cinematográficos; 59.11-1/02 - Produção de filmes para publicidade; 59.11-1/99 - Atividades de produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente; 6201-5 - Desenvolvimento de programas de computador sob encomenda; 6202-3 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador customizáveis; 6203-1 - Desenvolvimento e licenciamento de programas de computador não customizáveis.)

Projetos

- Poderão ser inscritos projetos que se encontrem em quaisquer das etapas de produção, desde que o jogo não tenha sido lançado comercialmente.

NACIONALIDADE E INDEPENDÊNCIA

Agente Econômico Brasileiro Independente

- Para ser considerado **AGENTE ECONÔMICO BRASILEIRO INDEPENDENTE**, as empresas deverão atender às condições presentes nos itens 2.1.1 e 2.1.2 da chamada pública.

OBRA BRASILEIRA INDEPENDENTE

- Os jogos deverão atender as condições da **OBRA BRASILEIRA INDEPENDENTE**, Conforme item 4.1 da chamada pública.

CONTEÚDO DOS JOGOS

Direitos Pré-Existentes

- Os projetos poderão se utilizar de **marcas, imagens e elementos pré-existent**s, condicionado à apresentação do contrato de seu financiamento no momento da inscrição.

Vedações

- Os jogos a serem produzidos **não** poderão conter propaganda religiosa ou política, conteúdo pornográfico, ou serem caracterizados como **jogos sérios** ou **jogos publicitários**.

LICENCIAMENTO DO JOGO ELETRÔNICO

Licenças de comercialização para lojas do jogo eletrônico

- limitado a 24 (vinte e quatro) meses.

licenças de distribuição para distribuidoras do jogo eletrônico

- Em consonância com as seguintes condições:
 - a) O lançamento comercial do jogo deverá ocorrer em até 12 (doze) meses, a contar da conclusão da obra;
 - b) A propriedade intelectual da marca e de softwares derivados da produção do jogo deverá permanecer com a(s) produtora(s) brasileira(s) independente(s).

Os contratos com lojas ou distribuidoras poderão prever o investimento destas em ações de comercialização

- Vinculadas a alienação de receitas e retorno ao investidor de forma mais vantajosa em relação aos detentores de direitos patrimoniais.

ITENS FINANCIÁVEIS

Despesas relativas à produção do jogo

o que inclui despesas de desenvolvimento de projeto (conceito), pré-produção, produção, pós-produção, despesas administrativas, tributos e aquelas definidas nos itens 6.2.2 e 6.2.3, observado o item 6.2.4.

São exemplos de itens financeiros:

- Pessoal próprio (com vínculo trabalhista de acordo com as regras da Consolidação das Leis do Trabalho - CLT) alocado à produção da obra, incluindo respectivas obrigações patronais;
- Serviços de terceiros, pessoas físicas ou jurídicas, necessários à execução do projeto; Diárias e passagens, exclusivamente para a equipe executora do projeto;
- Ação de equipamentos e material permanente, pelo período de tempo necessário à execução do projeto;
- Licença de softwares, pelo período de tempo necessário à execução do projeto;
- Licenciamento de direitos de uso de propriedade intelectual brasileira;
- Taxas de registro de software e marca;
- Gerenciamento de projeto.

ITENS NÃO FINANCIÁVEIS

São considerados itens não financiáveis pelo FSA:

- Despesas de distribuição, comercialização, divulgação e promoção, observada a exceção disposta no item 6.2.4 do edital;
- Despesas gerais de custeio da empresa proponente;
- Aquisição de licenças sobre marcas e conteúdo protegido por direito autoral estrangeiro;
- Aquisição de equipamentos e material permanente.

O orçamento deverá prever os custos de 01 (uma) atualização, no mínimo, posterior ao lançamento comercial da obra, com objetivo de corrigir erros (“bugs”) e/ou trazer conteúdo novo para dentro do jogo, podendo ser financiado com recursos do FSA.

FASES DO PROCESSO SELETIVO

Habilitação

- Análise de compatibilidade e adequação formal da proposta às condições do edital.

Avaliação dos Projetos

- Cada projeto será avaliado por um analista da ANCINE e um parecerista externo com notório saber e experiência no mercado de jogos.

Decisão de investimento

- A Comissão de Seleção formada para fins desse edital procederá à decisão de investimento, após defesa oral dos projetos classificados na fase anterior.

CLASSIFICAÇÃO PARA DECISÃO DE INVESTIMENTO

Nota Mínima – 2,5

Quantidade – Estima-se a classificação de:

- 4 projetos da Categoria A;
- 24 projetos da Categoria B;
- 16 projetos da Categoria C.

Indutor Regional

Projetos dos grupos (Norte, Nordeste e Centro-Oeste) e (Sul, Minas Gerais e Espírito Santo) poderão ser adicionados até atingirem o equivalente a uma vez e meia os recursos mínimos destinados a cada um desses grupos

COMPOSIÇÃO DA COMISSÃO DE SELEÇÃO

- **02** representantes da ANCINE;
- **01** representante da SAv/MinC;
- **02** representantes da sociedade civil, com notório saber e experiência no mercado de jogos eletrônicos;
- **01** representante do BNDES; e
- **01** representante da Apex-Brasil.

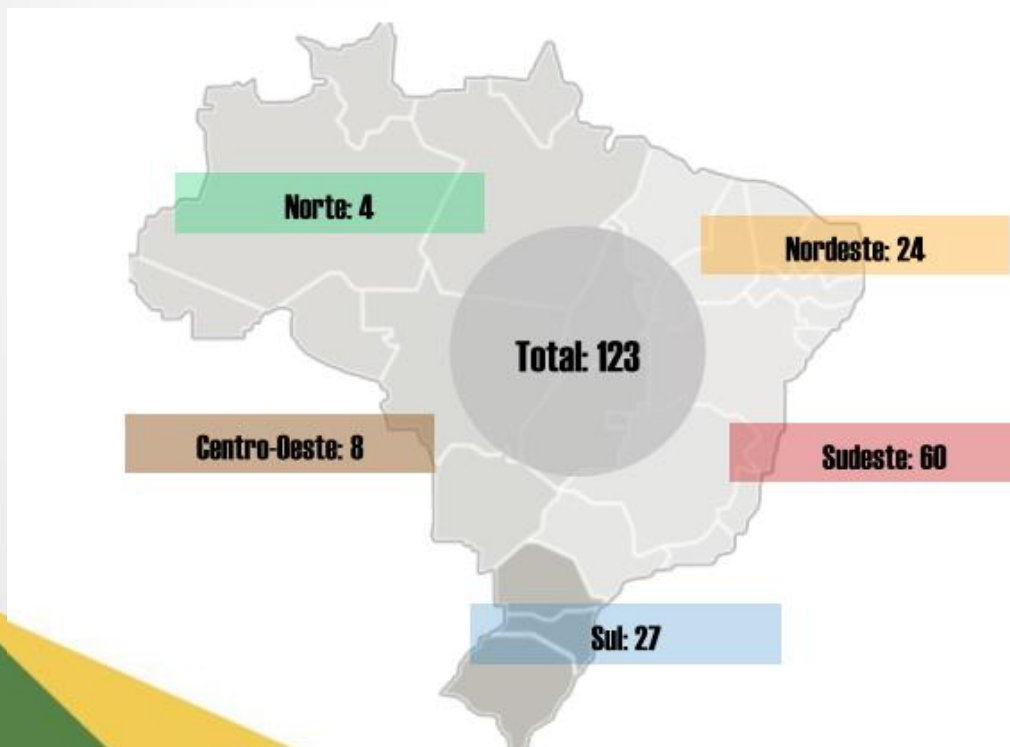
CANDIDATURA AO PROCULT/BNDES

As proponentes classificadas para a fase de Decisão de Investimento deste edital poderão se candidatar aos recursos do PROCULT/BNDES, dentro das regras do programa, disponíveis no sítio eletrônico do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES.

CHAMADA PÚBLICA PRODAV 14/2016

Dados das inscrições

Foram inscritos 123 projetos de todas as regiões do país, tendo destaque os estados de SP, RJ, BA e RS, com 10 projetos ou mais



SP	32
RJ	20
BA	10
RS	10
PE	9
PR	9
MG	8
SC	8
DF	6
CE	4
PA	3
GO	2
AM	1

CARACTERÍSTICAS DO PROJETO

Fase em que se encontram os projetos

27,64% - Pré-produção

30,89% - Produção

40,65% - Não informaram

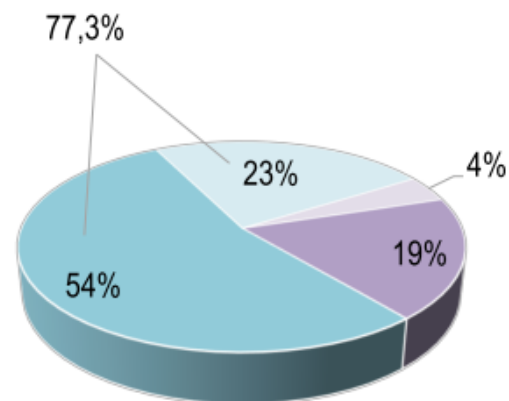
Coprodução internacional

Apenas 1 projeto em coprodução internacional (França)

ORÇAMENTOS DE PRODUÇÃO

77,3% das inscrições possuem orçamentos totais de até R\$ 500 mil

Orçamento Total	Qtd.	%
Até R\$ 250 mil	29	23,6%
R\$ 250 mil – R\$ 500 mil	66	53,7%
R\$ 500 mil – R\$ 1 milhão	23	18,7%
R\$ 1 milhão – R\$ 1,5 milhão	5	4,1%



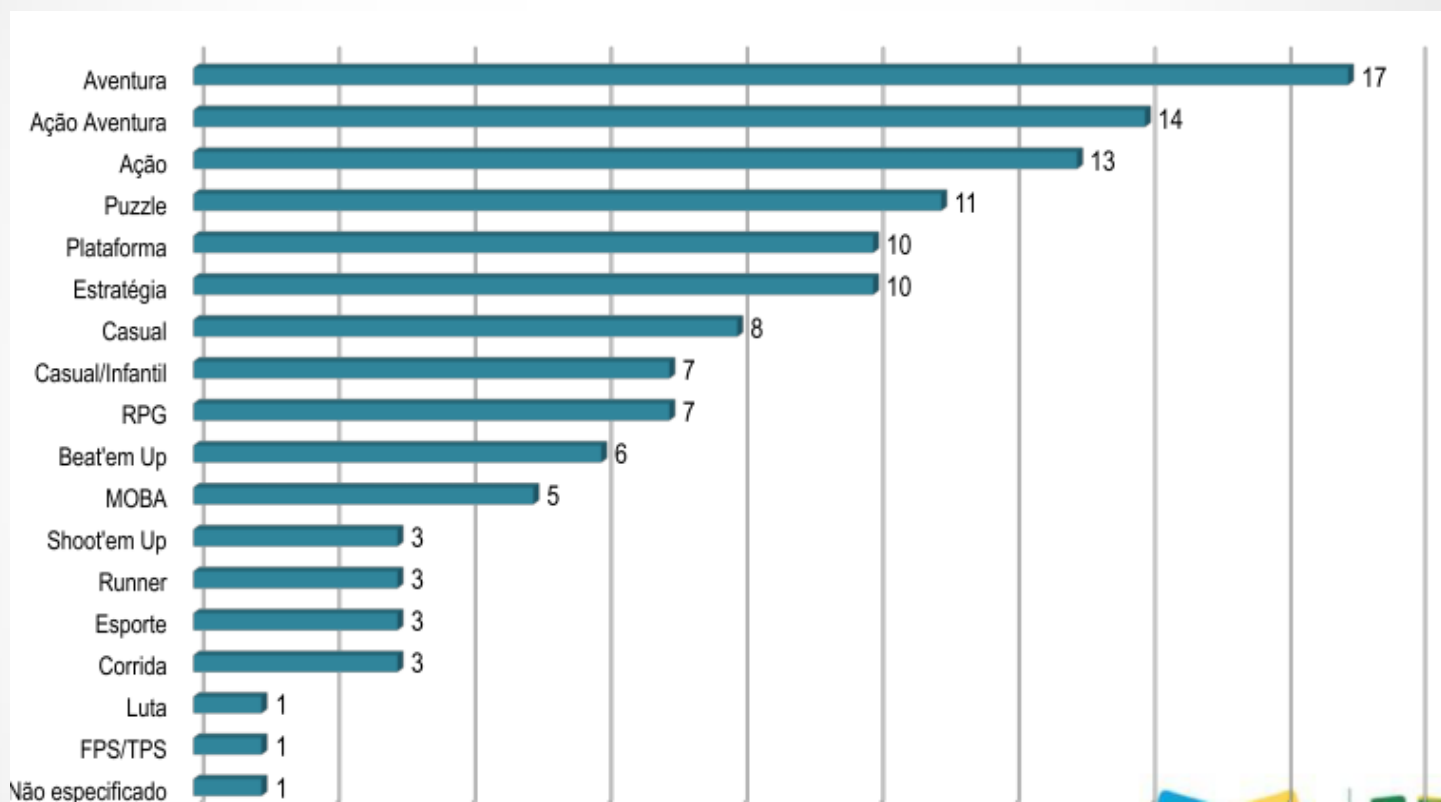
PARTICIPAÇÃO DO INVESTIMENTO FSA NO ORÇAMENTO TOTAL

Todos os projetos solicitaram investimento ao FSA para cobertura de mais de 80% do orçamento total de seus respectivos projetos.

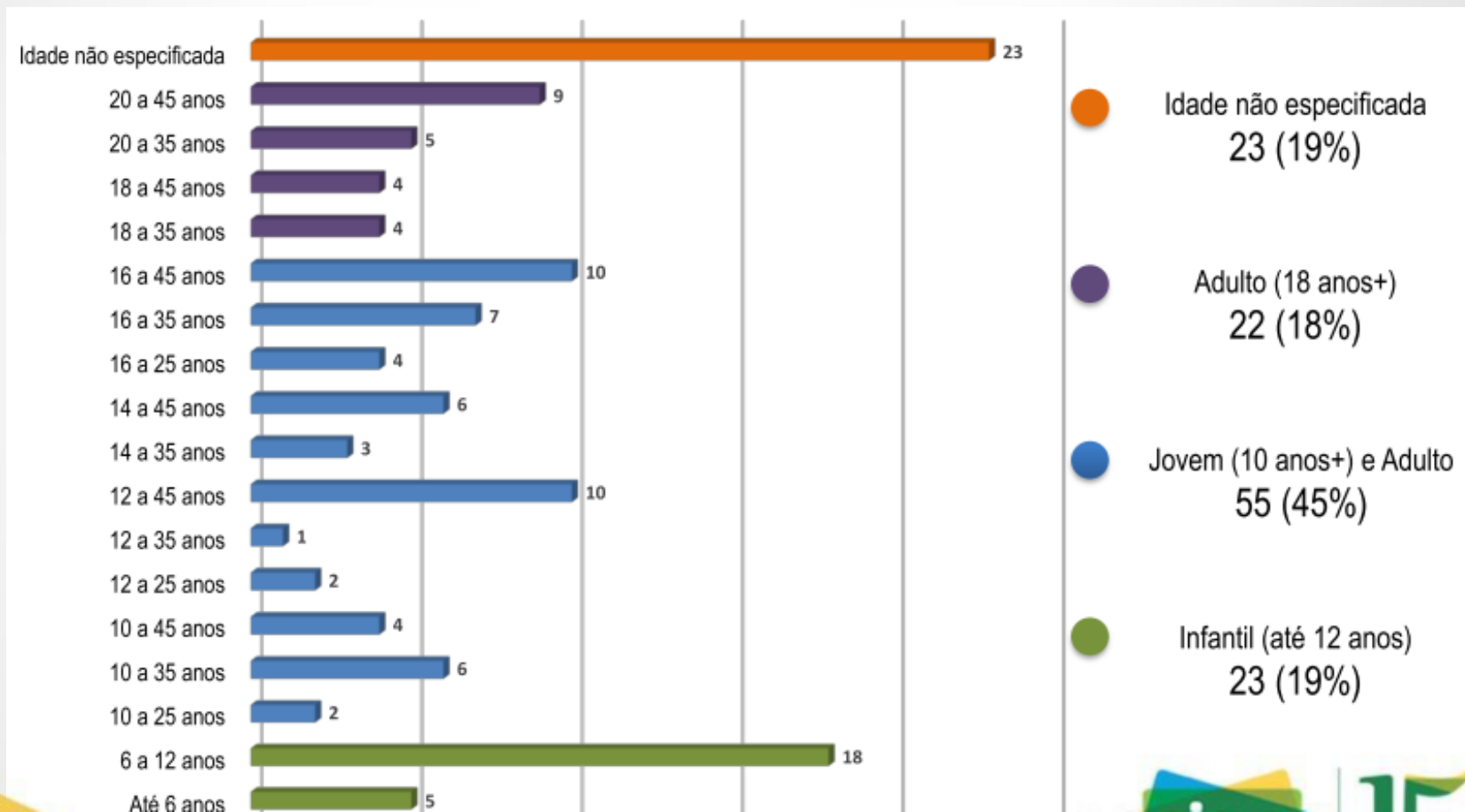
Aproximadamente metade possui financiamento entre 10% - 20% do orçamento total oriundo de outras fonte.

Participação do Investimento FSA no Orçamento Total	Qtd. de Projetos	% de Projetos
Integral	9	7,3%
Maior que 90%	50	40,7%
Entre 80% e 90%	64	52,0%
Menor que 80%	0	0%

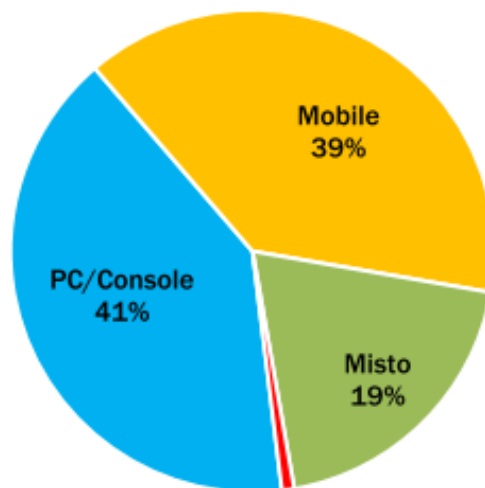
GÊNERO



PÚBLICO ALVO DOS PROJETOS

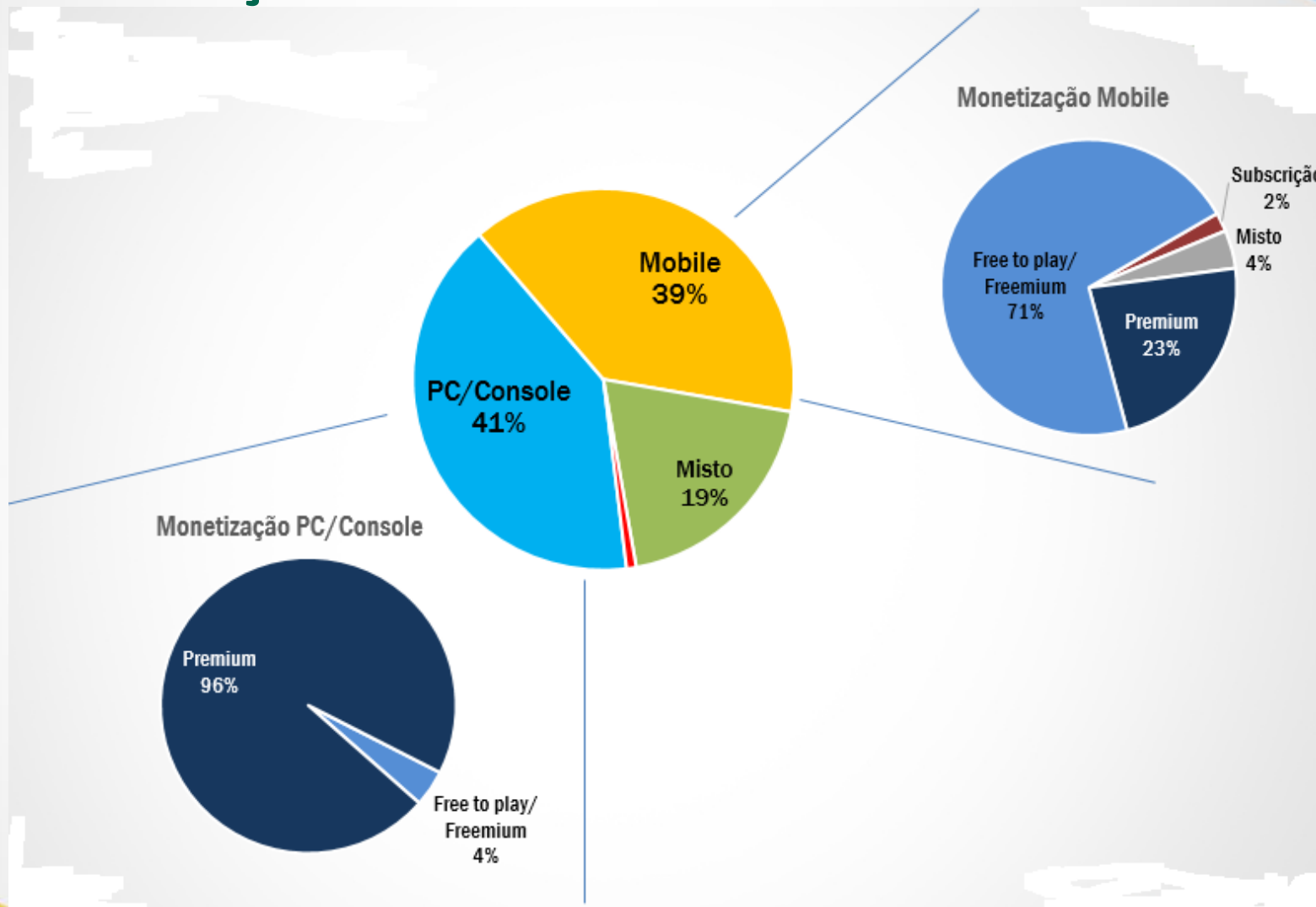


PLATAFORMAS



PC/Console	Mobile	Misto	Não especificado
50	48	24	1
40,7%	39,0%	19,5%	0,8%

MONETIZAÇÃO



JOGOS EM REALIDADE VIRTUAL

12 ou 9,8%

Ação	Aventura	Ação Aventura	Estratégia	Puzzle	FPS/TPS
5	3	1	1	1	1

Contatos

E-mail do Escritório de Brasília:

– escritorio.df@ancine.gov.br

Telefone:

– (61) 3027-8521