



Reunião do
Conselho Superior de Cinema
10/10/2019

Sandro Manfredini
Presidente da Abragames
presidencia@abragames.com.br

Fundação: **2004**

Localizada em São Paulo

**141 empresas
associadas**

**Entidade sem fins
lucrativos, com corpo
diretivo voluntário,**

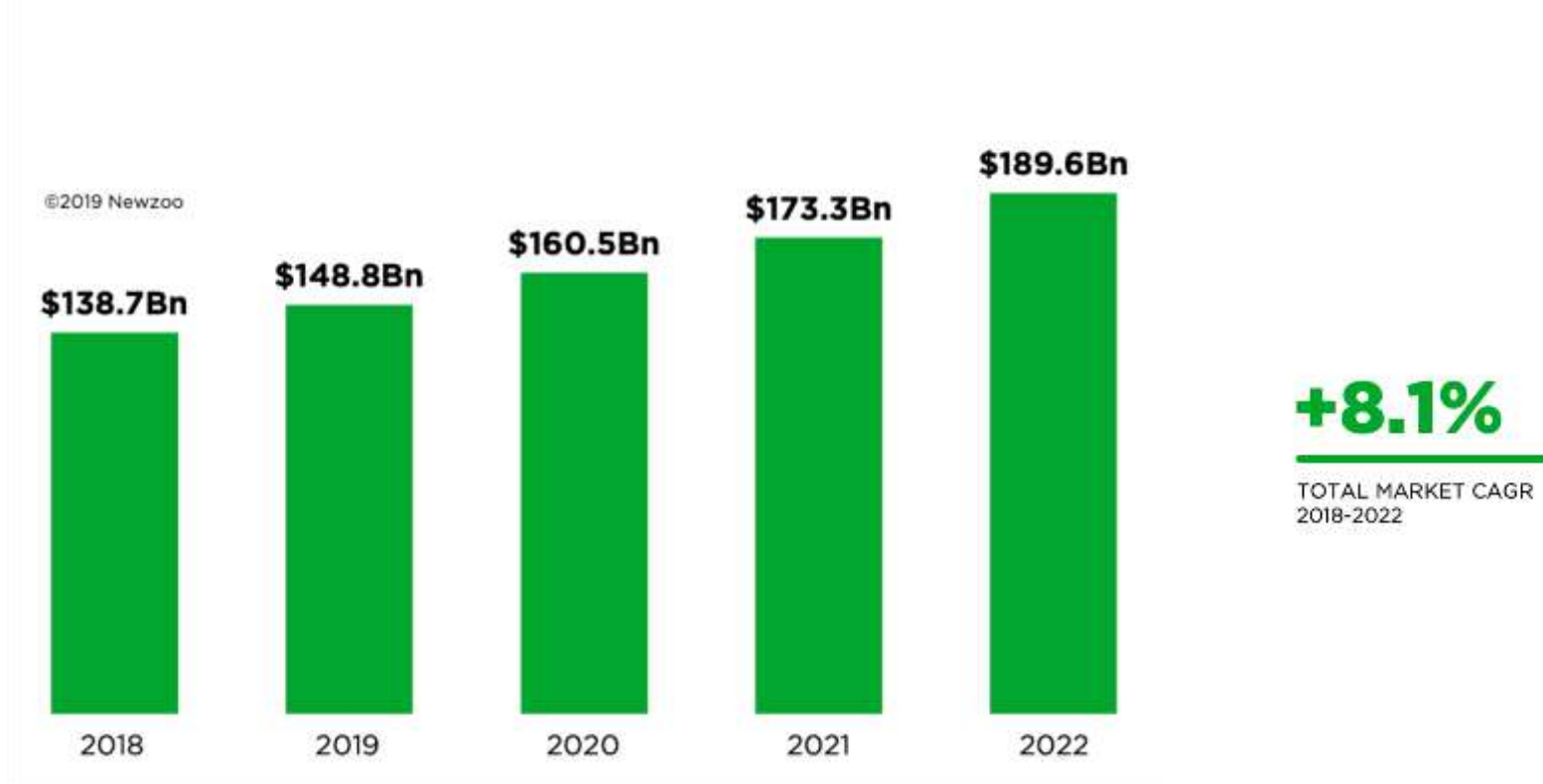
e com o objetivo de fortalecer a
indústria nacional de
desenvolvimento de jogos.



Dados do Mercado Internacional

Números Globais de Games

dos últimos anos e para os próximos



LATIN AMERICA



2019 GAME REVENUES

TOP COUNTRIES BASED ON GAME REVENUES

Population
656,865,000

Online Population
435,303,000

Gamers
252,627,000



\$5.6Bn












2019 LATAM Revenues

+11.1%

YoY Growth 2018-2019

Share of 2019
Global Revenues

3.7%

	Country	Region	Population	Internet Pop.	Revenues (USD)
1.	 China	Asia	1,420.1M	900.6M	\$36,540M
2.	 United States of America	North America	329.1M	273.7M	\$35,510M
3.	 Japan	Asia	126.9M	121.2M	\$18,683M
4.	 Republic of Korea	Asia	51.3M	48.9M	\$6,194M
5.	 Germany	Western Europe	82.4M	76.8M	\$5,721M
6.	 United Kingdom	Western Europe	67.0M	64.7M	\$5,348M
7.	 France	Western Europe	65.5M	59.1M	\$3,875M
8.	 Canada	North America	37.3M	34.8M	\$2,900M
9.	 Spain	Western Europe	46.4M	40.2M	\$2,583M
10.	 Italy	Western Europe	59.2M	42.0M	\$2,547M
13.	 Brazil	Latin America	211M	142M	\$1,452M



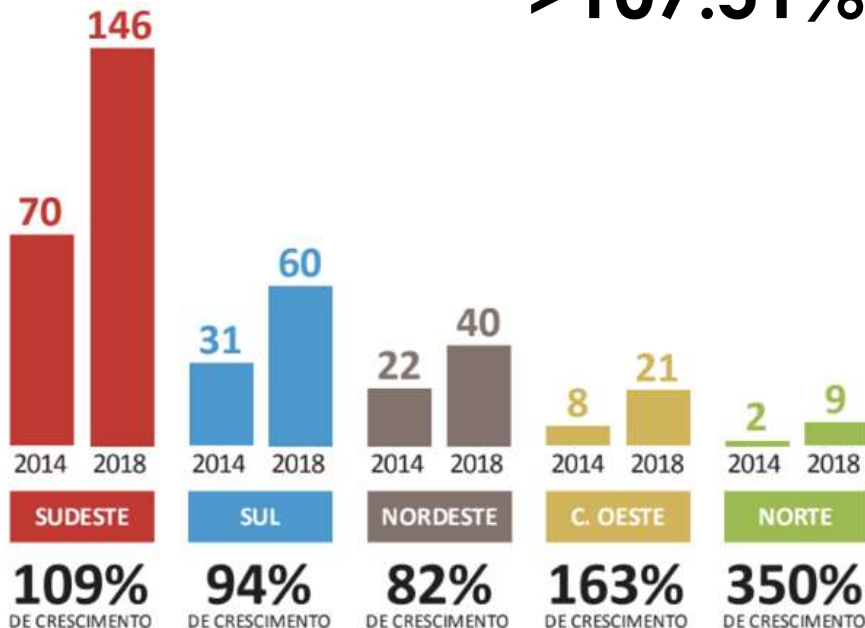
Indústria Brasileira de Desenvolvimento De Games

2º Censo da Indústria:

Comparação por região entre 2014 e 2018

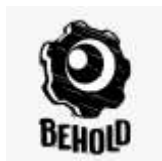


276 EMPRESAS
FORMALIZADAS
EM 2018



Cases de Sucesso:

Jogo para PC



+ 2 milhões de jogadores
+ 10 prêmios Internacionais



**INDEPENDENT
GAMES FESTIVAL**
FINALIST

Cases de Sucesso:

Transmídia



Jogo: [Starlit Adventures](#)

Empresa: [Rockhead Games](#)

Local: Porto Alegre- RS

Jogo mobile lançado em 2015. O número de jogadores do Starlit Adventures cresceu exponencialmente desde a sua introdução no mercado. Agora, nos cinco continentes, os três jogos da franquia (Starlit Archery Club e Starlit on Wheels) já atingiram mais de **15 milhões de jogadores** e crescem a cada mês. No lado editorial, mais de **100 mil e-books** foram baixados até o momento em todo o planeta.

Série

Recentemente o Estúdio anunciou a parceria com a **Sardine Productions**, do Canadá, para a realização de uma série animada voltada para o público-alvo infantil com idade entre d 4 a 6 anos de idade, com uma primeira temporada de 52 episódios e 11 minutos cada, baseada na franquia **Starlit**. A Animação será feita no Brasil pela Hype Animation.



Cases de Sucesso: Dandara



TIME



WORLD

Germany Expels Diplomats Amid Investigation Into Killing Allegedly 'Contracted' By Russian Government



POLITICS

World Leaders, British Royal Seemingly Caught on Camera Gossiping About President Trump at NATO Reception



HEALTH

Why You Should Start Thinking About Your Cholesterol Earlier

9. *Dandara* (PS4, Xbox One, Switch, PC, iPhone, Android)

The 10 Best Video Games of 2018 by Time Magazine

Dandara foi desenvolvido pela **Long Hat Studio** de Minas Gerais



Dandara | How Fury

In a radical update to the old-school 2-D platformer, *Dandara* players dart from point to point to help the titular hero (inspired by a 17th century Afro-Brazilian abolitionist of the same name) save her "world of Salt" from the mysterious and infectious Golden Idea. The beautiful graphics and wide range of attacks make the steep learning curve worthwhile.

Cases de Sucesso: Wildlife Studio



A empresa está prestes a alcançar a marca de **2 bilhões de downloads**, divididos entre seus mais de **60 títulos** já lançados.

Ao todo, mais de **1 bilhão** de dispositivos já baixou algum game da companhia.

The image shows the cover of a magazine titled "PLAYME". At the top left, there is a small logo for "Abril" and two headlines: "NEGÓCIOS • A Prevent Senior fatura com os clientes esnobados por outros planos" and "ESPECIAL • Um guia das melhores práticas de compliance". The main image on the cover is a group of seven men, presumably the Wildlife Studio team, standing and sitting against a pink background. In the foreground, there is a large, colorful cartoon unicorn with a rainbow mane. At the bottom, the text reads "O UNICÓRNIO DOS UNICÓRNIOS". Below this, there is a paragraph of text: "Cinco startups brasileiras atingiram o mítico valor de mercado de 1 bilhão de dólares em 2019. Elas estão entre os mais lucrosos mercados de empreendedorismo do mundo. A maioria delas começou só no começo. A má: já há sinais de saturação por todos os lados". On the right side, there is a small text block: "Se quiser ler mais sobre a história dos unicórnios, confira o especial 'Unicórnios' da revista 'PLAYME' de maio. Também recomendamos: Arthur Lourenço (Milk), Fábio Mendes (Lagart) e Victor Lucarelli (Wildlife)".







Tecnologia de Games em **Aplicações Estratégicas**

NASA utiliza realidade virtual para treinamento de astronautas



Software de
treinamento em
realidade Virtual
Desenvolvido
pela [VRMonkey](#)



Uso para Treinamento Militar



Submarinos norteamericanos parcialmente operados por controles de XBOX 360

Fontes:

<https://gizmodo.com/us-navy-s-newest-attack-submarine-is-partially-operated-1823885252>

<https://gizmodo.com/why-the-navy-plans-to-use-12-year-old-xbox-360-controll-1818511278>

Games e Treinamento



Plataforma: [Atrium](#)

Empresa: [MedRoom](#)

Local: São Paulo, SP

Plataforma de estudo de Medicina em
Realidade Virtual - [MedRoom](#)

O Atrium é um laboratório virtual para treinamento médico. É resultado de um **trabalho em conjunto entre artistas, programadores e médicos**. Todas as estruturas, aspecto e funcionamento foram modeladas contando com a colaboração de especialistas do **Hospital Albert Einstein**.

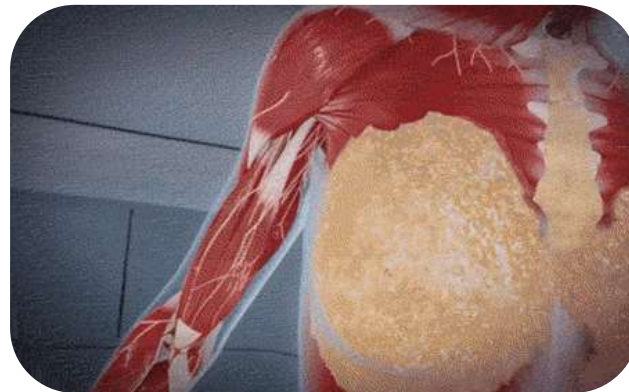
Atualmente está sendo usado em :

7 faculdades de medicina no **Brasil**

3 no **México**

1 no **Paraguai**

2 hospitais



Games na Educação



O QUE É?

Plataforma online, gamificada e adaptativa projetada para oferecer um ambiente divertido e eficiente para a prática de idiomas, acessível a qualquer hora e em qualquer lugar.

O QUE JÁ ALCANÇOU?

A plataforma Geppetto é usada por mais de

+80.000 alunos (assinantes)

+1.600 escolas

26 estados e D.F



Virtual Production: tecnologia de games (Unity) usada na realística animação de “O Rei Leão.”



“O Rei Leão” chamou atenção do público por sua animação de alta qualidade. (Foto: Reprodução/Montagem)

Fontes:

https://www.hollywoodreporter.com/behind-screen/lion-king-vfx-team-featured-thr-behind-screen-podcast-1234941?utm_source=Sailthru&utm_medium=email&utm_campaign=THR+Behind+the+Screen_2019-08-30+06%3A00%3A00_lperez&utm_term=hollywoodreporter_thrace_bts&fbclid=IwAR0fPEL9gTStfWH48kdFiBEHM_mZwtRb8qg8caLVGAoOxIoKZq4DFokHAsE

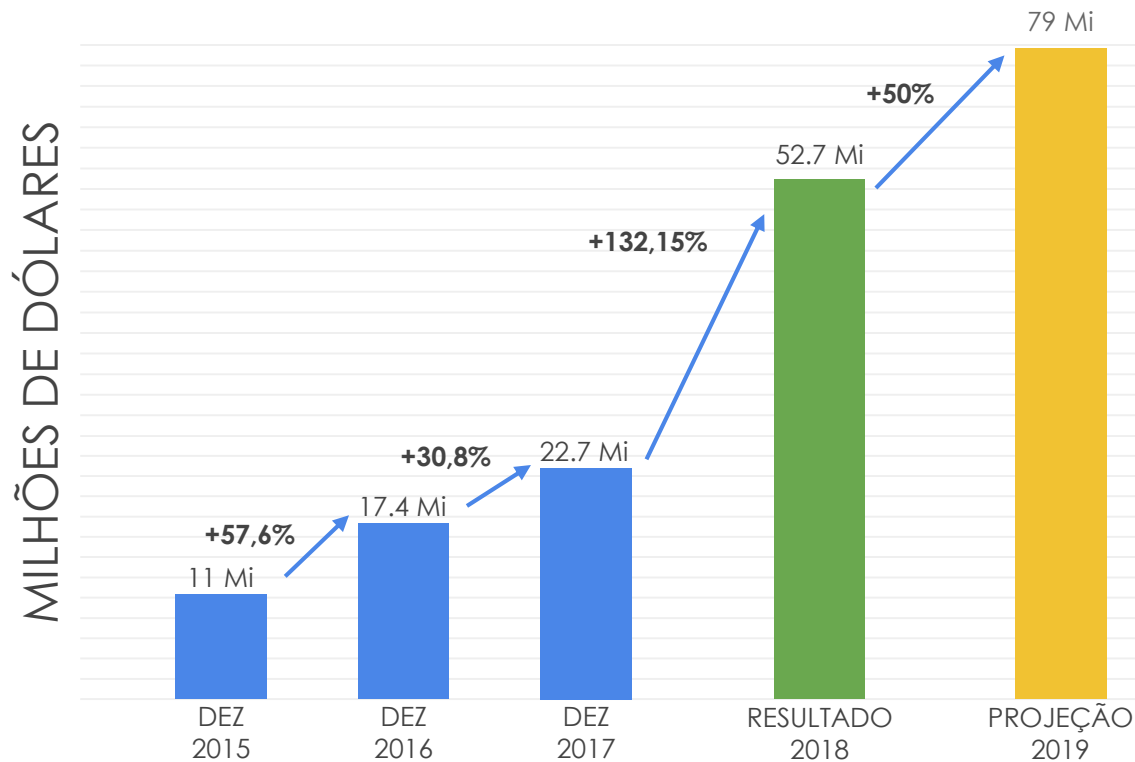
abra
games

ApexBrasil



Brazil
Games

Resultados de Exportação do Brazil Games - APEX



Destaque na Mídia Internacional



Web, Dec 04, 2019

Newsweek

SIGN IN SUBSCRIBE

U.S. World Business Tech & Science Culture Newsgeek Sports Health Opinion Vantage Search

GAMING

BRAZIL'S BIG FESTIVAL WINNERS HIGHLIGHT LATIN AMERICA'S UP AND COMING GAME DEVELOPERS

BY **KECCO MARRONELLI** ON 7/11/19 AT 4:55 PM EDT



O Natal já está chegando. O Botocário. Já presentes? O Botocário. São Paulo

WEBSITE DIRECTIONS

FEATURED SLIDESHOWS



Gamezebo GDC 2019 Diary Day: Day Three - Brazil is Incredibly Talented, Tencent on Fixing PUBG Mobile, and The Show Floor

By Eben Foa on Mar 20, 2019 at 4:02pm

Tweet Like Share

NEWS

Tweet Like Share

Brazilian games studios signed projected \$14m worth of deals at GDC

News Reviews Premiums Features Videos

Postal 4: No Regrets Camelot Temple Star Wars Jedi: Fallen Order impressions with Deep Combat... WW2 2020 is a revolution in the... A Perspective That May End Up Fizzling with Blockchain

Brazil Games

Up and Coming Brazilian Developers Show Off their Talent

By Ryan Soto on Mar 2, 2019

Video games have become a world-wide phenomenon. They're a perfect medium for storytelling and entertainment because they have transcended cultural and national borders. By Eben Foa

Eventos Internacionais do Brazil Games



EUA - Alemanha - Japão - Espanha - China - Canadá



Regulamentação e Políticas Públicas

Políticas Públicas para jogos digitais pelo Mundo



Alguns exemplos:

Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Holanda, França, Espanha, Suécia, Finlândia, Dinamarca, Polônia, Austrália, Alemanha, Colômbia e Chile.

El Ministerio de Industria, Energía y Turismo apoya al sector del videojuego con una línea de ayudas de 38,5 millones de euros

11 de agosto de 2014

MinTIC y Uniandes abren programa para formar creadores de videojuegos en Colombia

El Jump Camp realizará talleres para formar a 800 personas en los laboratorios ViveLabs de Barranquilla, Armenia, Popayán, Cali, Manizabás, Cauca, Cartagena, Medellín, Pereira, Bucaramanga, Montería y Bogotá.



Alemanha aprova fundo de €50 milhões para desenvolvimento de games

Associação alemã vê atitudes como a do governo francês de forma favorável para o crescimento da indústria de jogos.

Poland's new \$20 million R&D fund's goal: breed a game-development juggernaut

JASON WILSON @JASON_WILSON JUNE 5, 2016 5:00 PM

El financiamiento de videojuegos en Chile

por Redactor Prensa | Abr 19, 2017 | Noticias

¿Te gustó la música que sonó en el reportaje sobre el financiamiento de videojuegos? Aquí te dejamos el [Soundtrack](#) de Francisco Cerda, musicalizador de juegos como el mismo soundtrack de *Omen of Sorrow*.

Videojuego chileno

«Omen of Sorrow» firmó un contrato en diciembre de 2016 con PlayStation para lanzar este juego en su plataforma PS4, contrato inédito en Latinoamérica. Este juego **recibió el apoyo de CORFO** gracias al fondo de Desarrollo de Proyectos Audiovisuales Unitarios 2016, que por primera vez abrió una categoría de videojuegos.

Global game companies have claimed millions through Video Game Tax Relief in UK

Políticas de Sucesso: Canadá

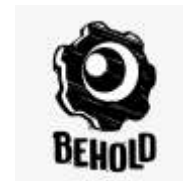


Se tornou o **terceiro maior produtor de games do mundo** após uma política de fomento, com um fundo anual de **350 milhões de dólares**.

O Canada Media Fund (CMF) possui linhas para projetos experimentais, comerciais e aceleradoras. **Foram US\$ 195,3 milhões de dólares na produção de 345 projetos experimentais desde 2010.**

Dentre outros incentivos, **o estado de Ontário dá 40% de crédito fiscal**, que podem ser usados para salários, benefícios sociais e despesas com distribuição e marketing.

Atualmente a indústria de games emprega **200 mil pessoas** e gera **3 bilhões de dólares para o PIB** do país.



Políticas de Sucesso: Finlândia



País de apenas 5,5 milhões de habitantes onde a indústria saltou de US\$ 94 milhões de dólares em 2008 para **US\$ 2,8 bilhões de dólares** em 2016 (receita gerada por empresas locais).



Entre 2004 e 2016, **investiu cerca de US\$ 110 milhões de dólares** em empresas de jogos, enquanto o faturamento acumulado do setor foi de cerca de **US\$ 9,4 bilhões de dólares**.

Os investimentos públicos em desenvolvimento de jogos **retornaram em receita tributária pelo menos 20 vezes**.



Políticas de Sucesso:

França



Sob certas condições, permite **redução de 30% de impostos** do total da despesa diretamente dedicada à criação de um jogo. 40 projetos receberam um apoio total de **US\$ 44 milhões de dólares em 2018.**

Possui um fundo para pré produção, roteiro e criação de propriedade intelectual para jogos com qualidade artística e potencial de mercado. 42 projetos receberam um aporte total de **US\$ 3,88 milhões de dólares em 2018.**

Lá, a cada **US\$ 1 dólar investido** na indústria local, foram movimentados outros US\$ 8,8 dólares e **US\$ 2 dólares retornaram para os cofres públicos** na forma de recolhimento de impostos

História política dos Games no Brasil



2003	Entrando na partida: MinC começa a articular primeiras ações pra games	2011	Primeiro Workshop para criação de Projetos promovido pelo BNDES MinC inclui jogos eletrônicos na Lei Rouanet
2004	Surgimento da Abragames Edital Jogos BR é lançado (R\$ 240 mil investidos)	2012	Instrução Normativa N°104 da Ancine classifica games como audiovisual
2005	Segunda edição do edital Jogos BR (R\$ 240 mil investidos)	2013	Lançamento do projeto de exportação Apex-Abragames
2006	Inclusão de games no programa da Apex operado pela Softex Chamada MCT/FINEP/MEC/2006 - jogos educativos (R\$ 2,4 milhões investidos)	2014	1º Edital INOVapps - Ministério das Comunicações (R\$ 2,5 milhões investidos) Lançamento do 1º Censo da Indústria Brasileira (financiado pelo BNDES)
2007		2015	2º Edital INOVapps - Ministério das Comunicações (R\$ 2,5 milhões investidos) Ancine inclui games em sua agenda regulatória 2015/2016 Primeira edição do GT de Games
2008	Lançamento do edital BR Games (R\$ 826 mil investidos)	2016	Primeira edição do PRODAV 14 (R\$ 10 milhões investidos) Procult do BNDES utilizado pela primeira vez por uma empresa de games
2009		2017	Segunda edição do PRODAV 14 (R\$ 10 milhões investidos) Edital App pra Cultura (R\$ 400 mil investidos) Programa FINEP Startups
2010		2018	Deliberação da Diretoria Colegiada da Ancine 745-E : games como audiovisual Editais no MinC do programa Audiovisual Gera Futuro (R\$ 2,5 milhões investidos) 2º Censo da Indústria Brasileira (financiado pelo MinC)
		2019	

INVESTIMENTO: ~ US\$ 7,63 milhões de dólares para produção nos últimos 15 anos

Game já é classificado como obra audiovisual em previsão infralegal da Ancine (Instrução Normativa nº 104, de 10 de julho de 2012), mas não há consolidação em Lei.

1. **MP 2228-1:** Inclusão da definição de jogo eletrônico no Art. 1º.
1. **Condecine Remessa:** inclusão do setor no dispositivo pelo potencial de reinvestimento de milhões de dólares na cadeia produtiva local.
1. **LEI 8685/93 - Lei do Audiovisual:** Extensão dos mecanismos do artigo 1º; 1ºA e 3ºB para games.

Demanda por um CNAE próprio



- (i)** possibilita um mapeamento preciso do setor: sem um CNAE não é possível rastrear as empresas que produzem especificamente nesta indústria;

- (ii)** permite a implementação de políticas públicas e ações específicas para o setor; e

- (iii)** abre a possibilidade de inclusão do game design na lista de atividades permitidas para inscrição como MEI, tirando vários criadores iniciantes da informalidade



Sandro Manfredini

Presidente da Abragames

presidencia@abragames.com.br