

ANCINE

Jogos Eletrônicos

Manoel Rangel
Diretor Presidente – ANCINE

05.05.2017

Tópicos

- I. **Análise de Impacto Regulatório – Pós consulta pública**
- II. **Programa de Apoio à Participação Brasileira em Eventos de Mercado e Rodadas de Negócios Internacionais 2017 – Incorporação de eventos de jogos eletrônicos**
- III. **Primeira Edição – Chamada Pública PRODAV 14/2016**
 - **Dados das inscrições**
 - **Anúncios dos projetos contemplados**
- IV. **Segunda Edição – Chamada Pública PRODAV 14/2017**

Lançamento da nova chamada pública para projetos de produção de jogos eletrônicos

Análise de Impacto Regulatório

Pós consulta pública

Objetivo da AIR de Jogos Eletrônicos

A AIR possui como 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.
- O Brasil é o 4º maior mercado no mundo em número de jogadores.

(Dados da consultoria Newzoo, 2016)

Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos

- O gasto anual médio por jogador no Brasil é de apenas \$ 42,25 USD.
- A média mundial é de \$ 60,22 USD por jogador.
- No Reino Unido o valor é de \$ 159,53 USD, e na Alemanha e Suécia o gasto individual está entre \$ 158 USD e 149,80 USD, respectivamente.

(Dados da consultoria Newzoo, 2015)

Ações Públicas Brasileiras para o Setor

- Já foram realizadas ações pelos Ministério da Cultura – MinC, Ministério da Educação – MEC, Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicações – MCTIC, pela Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro – Secult-R, pelas empresas públicas RioFilme e Spcine, e pelo Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social – BNDES.
- Somam-se a tais iniciativas a disponibilidade da **Lei Rouanet** para captação de recursos de incentivo fiscal para jogos eletrônicos.

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.

Experiências Internacionais

- A Análise de Impacto Regulatório mapeou 8 experiências internacionais: 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 da consultoria Newzoo, 2015)

Recomendação de ação

a. Fomento à Produção de Projetos

- Os mecanismos de fomento indireto utilizados no audiovisual tradicional podem ser aproveitados para jogos eletrônicos.
- Os mecanismos de fomento praticados por diversos países, como demonstrado na parte sobre experiências internacionais, são similares aos utilizados por outros segmentos do audiovisual, quando não idênticos.

Recomendação de ação

b. Fomento à Produção de Projetos

- Por se tratar de uma indústria internacionalizada, é possível pensar em benefício fiscal que transforme parte dos tributos devidos por decorrência de remessas enviadas ao exterior em investimento da parte do contribuinte, a título de fomento indireto, como já funciona atualmente em relação aos art. 3º e 3º-A.
- Em outra esfera possível de aproveitamento dos mecanismos existentes estão os Fundos de Financiamento da Indústria Cinematográfica Nacional, ou FUNCINES.

Recomendação de ação

c. Fomento à Produção de Projetos

- Dentro de sua autonomia a gestão do FSA já oferece a possibilidade de investimento em obras de jogos eletrônicos vinculadas a projetos audiovisuais e existe no curto prazo a perspectiva de iniciativas específicas para os jogos eletrônicos, dentro do arcabouço já estabelecido pelo Regulamento Geral do Fundo.
- Avanços no uso do Fundo Setorial Audiovisual podem passar pelo debate de recolhimento da CONDECINE.

Recomendação de ação

d. Fomento ao Desenvolvimento Empresarial

- O BNDES atua em investimentos corporativos através de seu programa para a Economia da Cultura.
- Contudo, a aplicação dos investimentos em empresas muito pequenas é inviável ou extremamente desinteressante.
- Nesse sentido, é interessante pensar em mecanismos que possam complementar a atuação do BNDES, especialmente para atender empresas de pequeno porte.

Recomendação de ação

e. Fomento ao Elo de Distribuição

- Ações de fomento voltadas especificamente para a formação de editoras nacionais, a luz do investimento realizado atualmente no fortalecimento de empresas distribuidoras cinematográficas nacionais, podem facilitar a permanência de recursos no Brasil, além de auxiliar a visibilidade de obras nacionais, já que tais agentes terão acesso primário ao mercado nacional por aqui estarem localizadas.
- Outro aspecto a ser considerado é a possibilidade de fortalecimento da distribuição própria, promovida pelo produtor do jogo.

Recomendação de ação

f. Capacitação de Recursos Humanos

- A indústria de jogos digitais possui características da indústria de computação, cujo desempenho competitivo depende substancialmente do progresso técnico.
- Além de investimentos em capacitação técnica, cujo foco é o elo de produção do jogo em si, cabe destacar que são relevantes investimentos em outras áreas mais deficientes do setor, como gestão empresarial e marketing.

Recomendação de ação

g. Formação de Política Pública Unificada

- Sugere-se a incorporação dentro do Estado brasileiro de uma política setorial, que abarque toda a indústria de jogos eletrônicos, aos moldes do que é feito em diversos países do mundo.
- Tal política setorial pode beneficiar-se da centralização de sua execução em algum núcleo de gestão pública que concentre agentes e recursos aptos a gerar análises de mercado, gerir mecanismos de fomento público e de apresentar normativos que auxiliem na produção de sinergias entre o desenvolvimento da indústria e a execução da política pública.

Recomendação de ação

h. Perspectiva Tributária

- Soluções de política pública que desonerem a cadeia e estimulem não apenas uma maior produção de bens em território nacional, mas sim o aumento do acesso a equipamentos de tecnologia pela população brasileira, geração de empregos industriais e o estímulo à internalização de elos da cadeia de valor.
- A análise indica que os maiores impactos tributários indiretos se encontram na tributação promovida no âmbito do Imposto sobre Produtos Industrializados – IPI e do Imposto sobre a Circulação de Mercadorias e Serviços – ICMS.

Recomendação de ação

i. Perspectiva Tributária

- Fato interessante sobre o IPI é que o mesmo pode ser utilizado para a execução de políticas públicas pelo Poder Executivo Federal, dado que sua alíquota é definida por Decreto presidencial.
- Assim, o Poder Executivo Federal possui autonomia para rever as alíquotas e determinar, pelo período que seja, um nível de tributação apto a estimular ou desestimular um setor específico.

Recomendação de ação

j. Perspectiva Tributária

- Em uma medida alternativa e mais complexa, parte da carga tributária incidente em toda cadeia, especialmente a federal, pode ser convertida ao Fundo Setorial do Audiovisual – FSA, a título de CONDECINE, como já realizado na edição da Lei nº. 12.485, de 12 de setembro de 2011.
- Isso garantiria que parte da tributação retornará diretamente para o setor em ações de fomento, justificando em parte a manutenção do nível geral de tributação.

Recomendação de ação

k. Propriedade Intelectual

- O setor pode beneficiar-se de normativos que esclareçam para todos os fins a quem pertencem os direitos e quais são tais direitos, dada a natureza coletiva e agregadora de várias espécies de conteúdo, inerente aos jogos eletrônicos.
- O próprio desenvolvimento do setor tornará os contratos celebrados cada vez mais complexos, abarcando questões sofisticadas da propriedade intelectual.

Programa de Apoio à Participação Brasileira em Eventos de Mercado e Rodadas de Negócios Internacionais 2017

Incorporação de eventos de jogos eletrônicos

O que é o programa?

O Programa

O Programa de Apoio à Participação Brasileira em Eventos de Mercado e Rodadas de Negócios Internacionais 2017 é parte da política da ANCINE para 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

xds

- 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



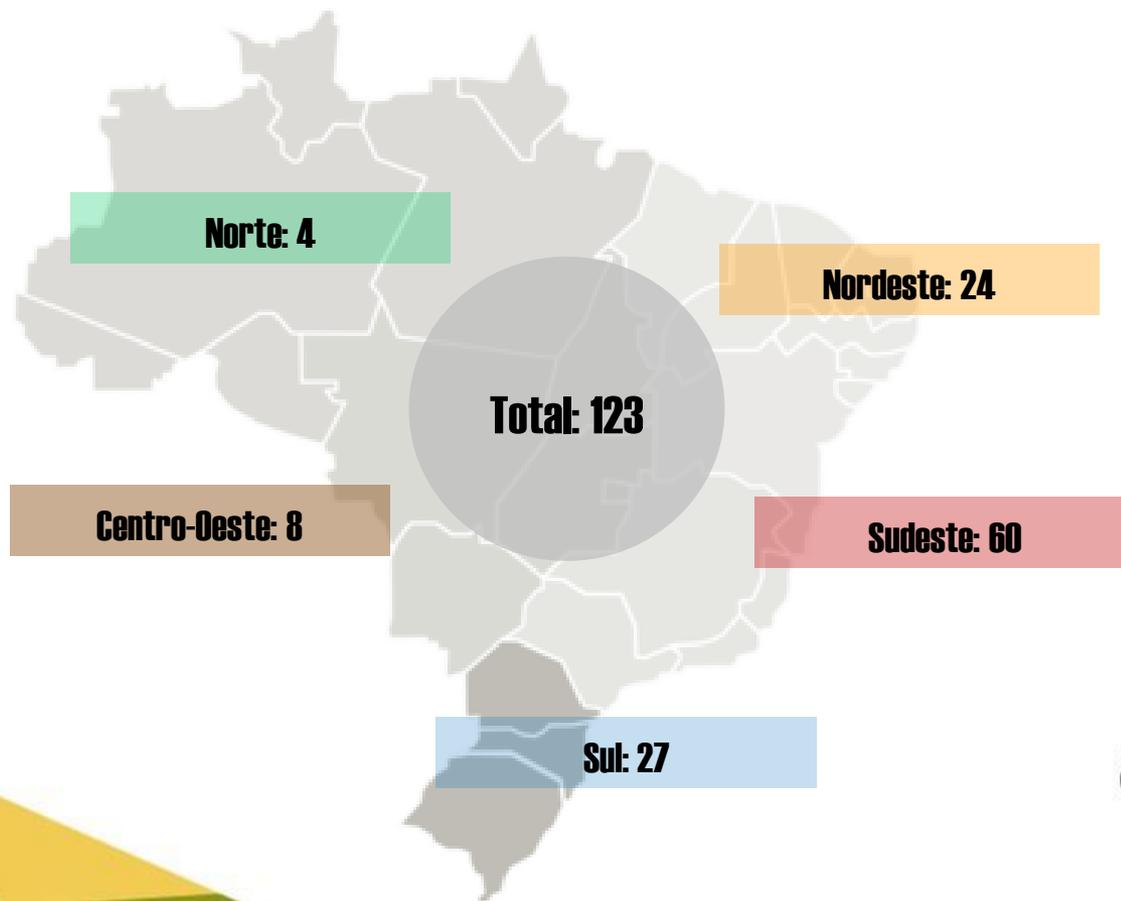
Primeira Edição

Chamada Pública PRODAV 14/2016

Dados das inscrições

Quantidade de Inscritos

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

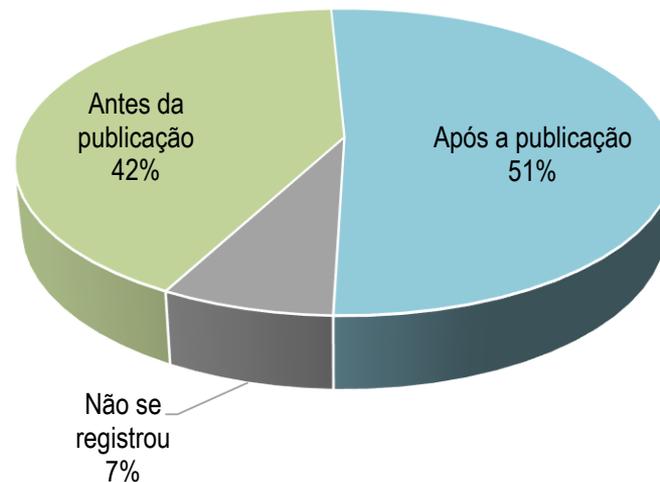


SP	32
RJ	20
BA	10
RS	10
PE	9
PR	9
MG	8
SC	8
DF	6
CE	4
PA	3
GO	2
AM	1

Registro na ANCINE

Quase metade das proponentes já estavam registradas na ANCINE antes da publicação da Chamada Pública PRODAV 14/2016

Antes da publicação	51	41,5%
Após a publicação	63	51,2%
Não se registrou	9	7,3%



Características dos Projetos

Fase em que se encontram os projetos

27,64% - Pré-produção

30,89% - Produção

40,65% - Não informaram

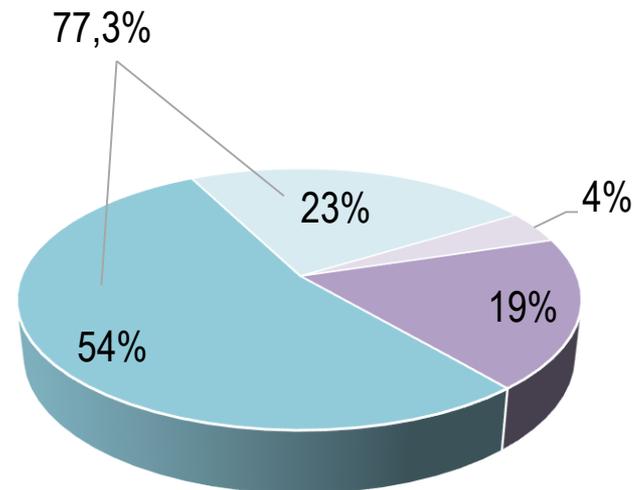
Coprodução internacional

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%



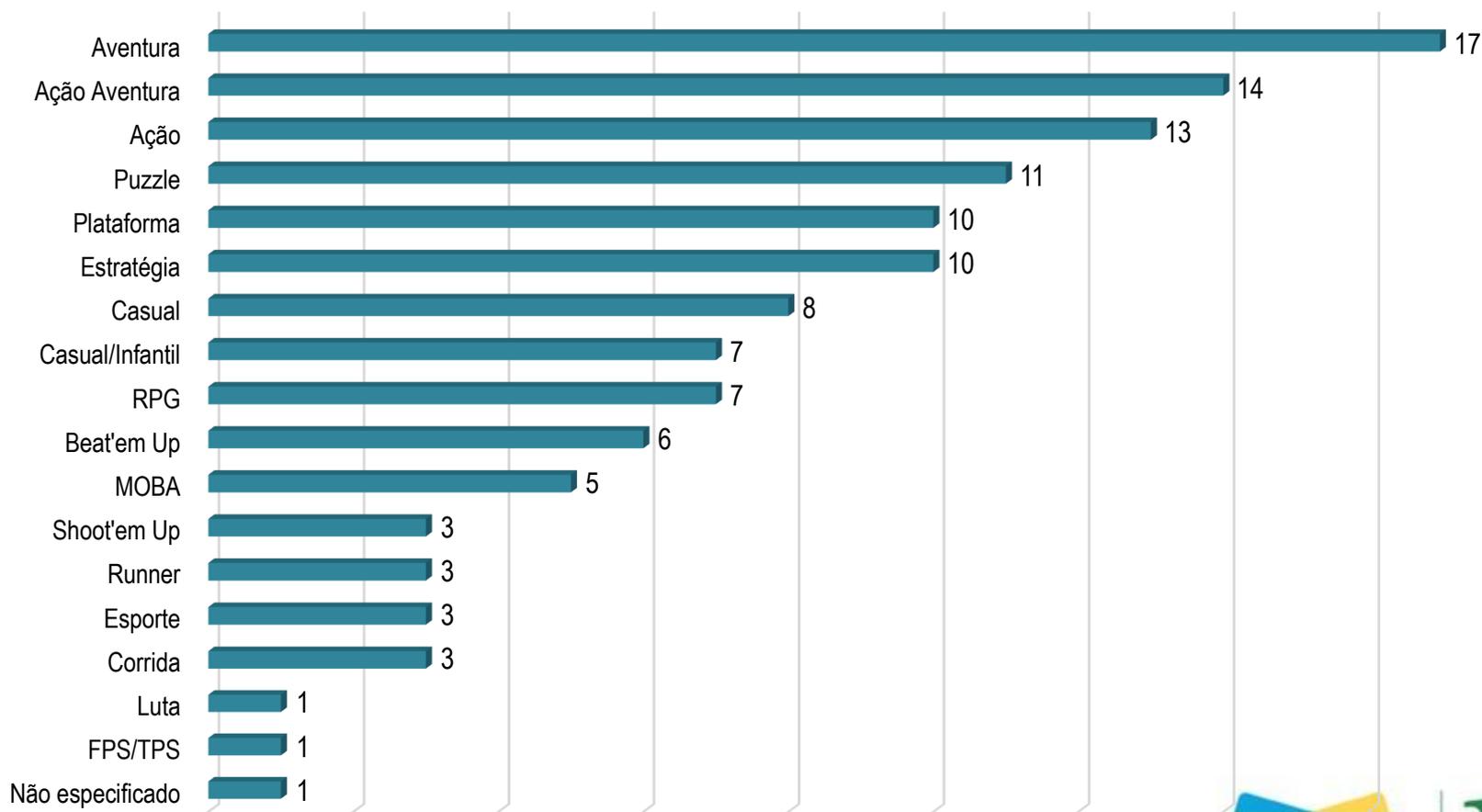
Participação do Investimento FSA no Orçamento Total

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

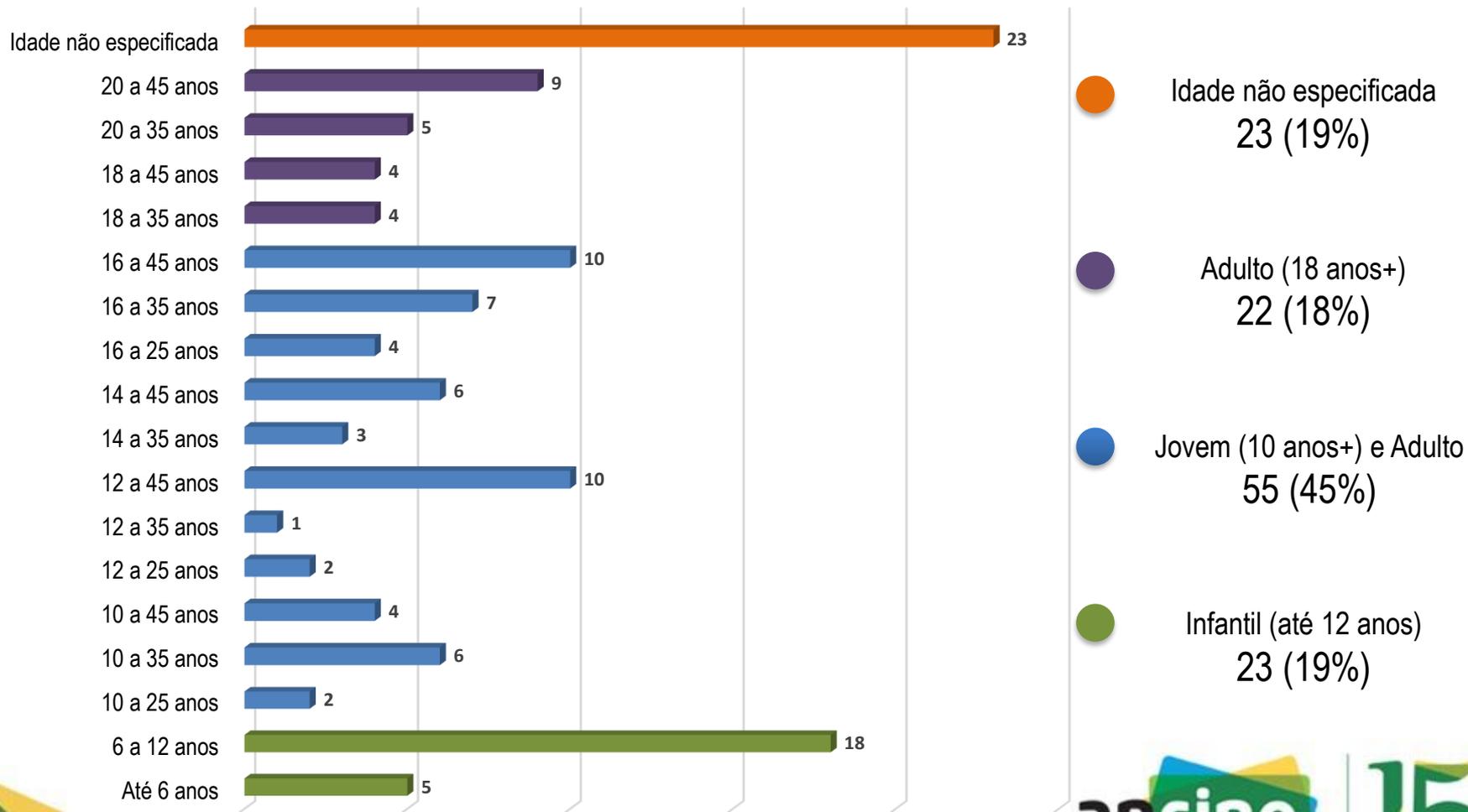
Aproximadamente metade possui financiamento entre 10% - 20% do orçamento total oriundo de outras fontes

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%

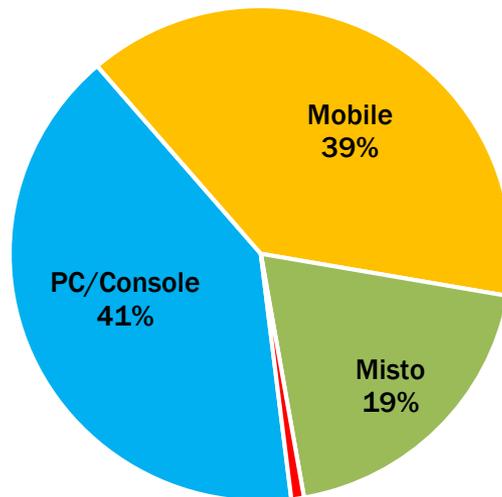
Gêneros



Público Alvo dos Projetos

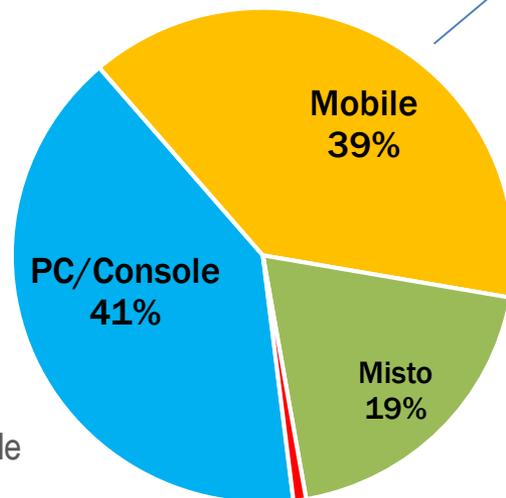


Plataformas

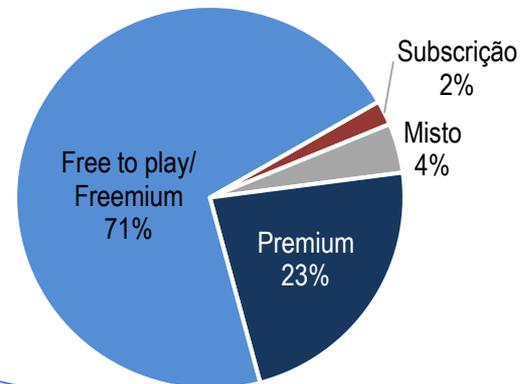


PC/Console	Mobile	Misto	Não especificado
50	48	24	1
40,7%	39,0%	19,5%	0,8%

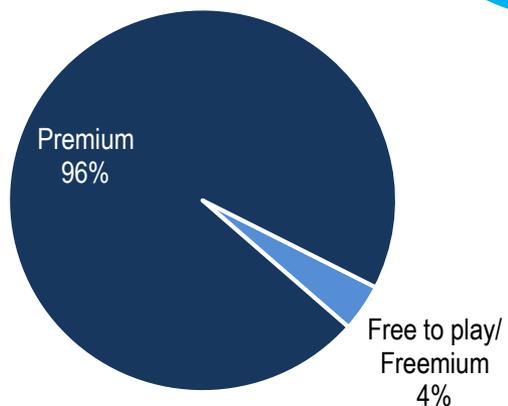
Monetização



Monetização Mobile



Monetização PC/Console



Jogos em Realidade Virtual

12 ou 9,8%

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

Primeira Edição
Chamada Pública PRODAV 14/2016
Anúncio dos projetos contemplados

Categoria C

Até R\$ 250 mil

ADDLE EARTH

Da proponente **Sunland Estudios de Entretenimento Ltda.**

Estado de Minas Gerais

Valor do Investimento: R\$ 250.000,00

BACONRUN!

Da proponente **Kokku Games Ltda**

Estado de Pernambuco

Valor do Investimento: R\$ 237.500,00

CUPINS DE TROMBA TREM

Da proponente **Copa Studio Produtora Audiovisual Ltda**

Estado do Rio de Janeiro

Valor do Investimento: R\$ 250.000,00

GRAVITY HEROES

Da proponente **Studica Brasil Software EIRELI**

Estado de São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 250.000,00

JOSH JOURNEY: TOTENS DA ESCURIDÃO

Da proponente **IURI ARAÚJO CARDOSO TEIXEIRA - ME**

Estado de Goiás

Valor do Investimento: R\$ 250.000,00

KRIATURAZ

Da proponente **Messier Games & Animation Ltda - EPP**

Estado de São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 250.000,00

MUSASHI X CTHULHU

Da proponente **SANDRO TOMASETTI - DESENVOLVIMENTO SOFTWARE ME**

Estado do Paraná

Valor do Investimento: R\$ 248.300,00

PROJETO SERTÃO – EP. 2

Da proponente **Virtualize Interatividade Digital LTDA EPP**

Estado da Bahia

Valor do Investimento: R\$ 250.000,00

Lista de Contemplados

Categoria C

Quantidade total de projetos: 8

Valor total de investimentos: R\$ 1.985.800,00

Projeto	Proponente	UF	Investimento (R\$)
ADDLE EARTH	Sunland Estudios de Entretenimento Ltda.	MG	250.000,00
BACONRUN!	Kokku Games Ltda	PE	237.500,00
CUPINS DE TROMBA TREM	Copa Studio Produtora Audiovisual Ltda	RJ	250.000,00
GRAVITY HEROES	Studica Brasil Software EIRELI	SP	250.000,00
JOSH JOURNEY: TOTENS DA ESCURIDÃO	IURI ARAÚJO CARDOSO TEIXEIRA - ME	GO	250.000,00
KRIATURAZ	Messier Games & Animation Ltda - EPP	SP	250.000,00
MUSASHI X CTHULHU	SANDRO TOMASETTI - DESENVOLVIMENTO SOFTWARE ME	PR	248.300,00
PROJETO SERTÃO – EP. 2	Virtualize Interatividade Digital LTDA EPP	BA	250.000,00

Categoria B

Até R\$ 500 mil

AREIA

Da proponente **RAIMBAULT HUMBERTO & PEREIRA TECNOLOGIA DA
INFORMAÇÃO LTDA – ME**

Estado de Minas Gerais

Valor do Investimento: R\$ 500.000,00

BUGIDROIDS

Da proponente **44 Entretenimento Interativo Desenvolvimento de Software Ltda.**

Estado de São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 500.000,00

DEMAGNETE VR

Da proponente **BitCake Studio Desenvolvimento de Software Ltda**

Estado do Rio de Janeiro

Valor do Investimento: R\$ 500.000,00

GUTS

Da proponente **Flux Game Studio Jogos Digitais LTDA**

Estado do São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 500.000,00

HERO AMONG US

Da proponente **A.D.F. DESENVOLVIMENTO DE JOGOS LTDA**

Estado do São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 400.000,00

KEEN

Da proponente **CAT NIGIRI LTDA ME**

Estado de Santa Catarina

Valor do Investimento: R\$ 255.192,30

RACKETBOY

Da proponente **DOUBLE DASH SOLUCOES EM JOGOS ELETRONICOS LTDA - ME**

Estado do Rio de Janeiro

Valor do Investimento: R\$ 500.000,00

RAIDBOSS

Da proponente **OKTAGON DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRONICOS SA**

Estado do Rio de Janeiro

Valor do Investimento: R\$ 485.883,70

SAND BULLETS

Da proponente **DUAIK ENTRETENIMENTO LTDA – ME**

Estado de São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 499.980,00

SILO

Da proponente **J O DE QUEIROGA NETO ME**

Estado do Amazonas

Valor do Investimento: R\$ 500.000,00

SUPER VOLLEY

Da proponente **MERKEL & SCORTEGAGNA LTDA – ME**

Estado do Rio Grande do Sul

Valor do Investimento: R\$ 498.200,00

TERRACODEX: AS ONZE RELÍQUIAS

Da proponente **Webcore Servicos Ltda**

Estado de São Paulo

Valor do Investimento: R\$ 499.469,00

TETRAGON

Da proponente **Cafundó Estúdio Criativo LTDA ME**

Estado de Santa Catarina

Valor do Investimento: R\$ 400.000,00

Lista de Contemplados

Categoria B

Quantidade total de projetos: 13

Valor total de investimentos: R\$ 6.038.725,00

Projeto	Proponente	UF	Investimento (R\$)
AREIA	RAIMBAULT HUMBERTO & PEREIRA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO LTDA – ME	MG	500.000,00
BUGIDROIDS	44 Entretenimento Interativo Desenvolvimento de Software Ltda.	SP	500.000,00
DEMAGNETE VR	BitCake Studio Desenvolvimento de Software Ltda	RJ	500.000,00
GUTS	Flux Game Studio Jogos Digitais LTDA	SP	500.000,00
HERO AMONG US	A.D.F. DESENVOLVIMENTO DE JOGOS LTDA	SP	400.000,00
KEEN	CAT NIGIRI LTDA ME	SC	255.192,30
RACKETBOY	DOUBLE DASH SOLUCOES EM JOGOS ELETRONICOS LTDA - ME	RJ	500.000,00
RAIDBOSS	OKTAGON DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRONICOS AS	RJ	485.883,70
SAND BULLETS	DUAIK ENTRETENIMENTO LTDA – ME	SP	499.980,00
SILO	J O DE QUEIROGA NETO ME	AM	500.000,00
SUPER VOLLEY	MERKEL & SCORTEGAGNA LTDA – ME	RS	498.200,00
TERRACODEX: AS ONZE RELÍQUIAS	Webcore Servicos Ltda	SP	499.469,00
TETRAGON	Cafundó Estúdio Criativo LTDA ME	SC	400.000,00

Categoria A

Até R\$ 1 milhão

ARANI

Da proponente **DIORAMA DIGITAL COMPUTACAO GRAFICA LTDA ME**

Estado de Pernambuco

Valor do Investimento: R\$ 975.475,00

OUT OF SPACE

Da proponente **BS JOGOS ELETRONICOS LTDA.**

Distrito Federal

Valor do Investimento: R\$ 1.000.000,00

Lista de Contemplados

Categoria A

Quantidade total de projetos: 2

Valor total de investimentos: R\$ 1.975.475,00

Projeto	Proponente	UF	Investimento (R\$)
ARANI	DIORAMA DIGITAL COMPUTACAO GRAFICA LTDA ME	PE	975.475,00
OUT OF SPACE	BS JOGOS ELETRONICOS LTDA.	DF	1.000.000,00

Segunda Edição

Chamada Pública PRODAV 14/2017

Lançamento da nova chamada pública para projetos de produção de jogos eletrônicos

Recursos financeiros

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

Proponentes e Projetos

Proponentes

Poderão ser apresentadas propostas de empresas **com registro** regular e classificadas como AGENTE ECONÔMICO BRASILEIRO INDEPENDENTE na ANCINE.

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 de 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-existentes**, condicionado à apresentação do contrato de seu licenciamento 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**.

Fases do Processo Seletivo

- **Habilitação** – Análise da 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 a 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

2 representantes da ANCINE

2 representantes da sociedade civil

1 representante do BNDES

1 representante da Apex-Brasil

Candidatura ao PROCULT/BNDES

As proponentes classificadas para a Decisão de Investimento 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.

OBRIGADO!

jogos.fsa@ancine.gov.br