

# ANCINE: PARA QUE SERVE?



**Estímulo ao  
Desenvolvimento do  
Setor**

**Regulação**

**Fiscalização**

# QUAIS ÁREAS SÃO IMPACTADAS?



# EM QUAIS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO A ANCINE ATUA?



# QUAIS SEGMENTOS DO AUDIOVISUAL TÊM SEUS NEGÓCIOS IMPACTADOS DIRETAMENTE NESSAS ETAPAS?

**PRODUTORAS DE CONTEÚDO**

**SALAS DE CINEMA**

**DISTRIBUIDORAS**

**DESENVOLVEDORES DE GAMES**

**INFRAESTRUTURA**

(Locação de equipamentos | Complexo de estúdios)

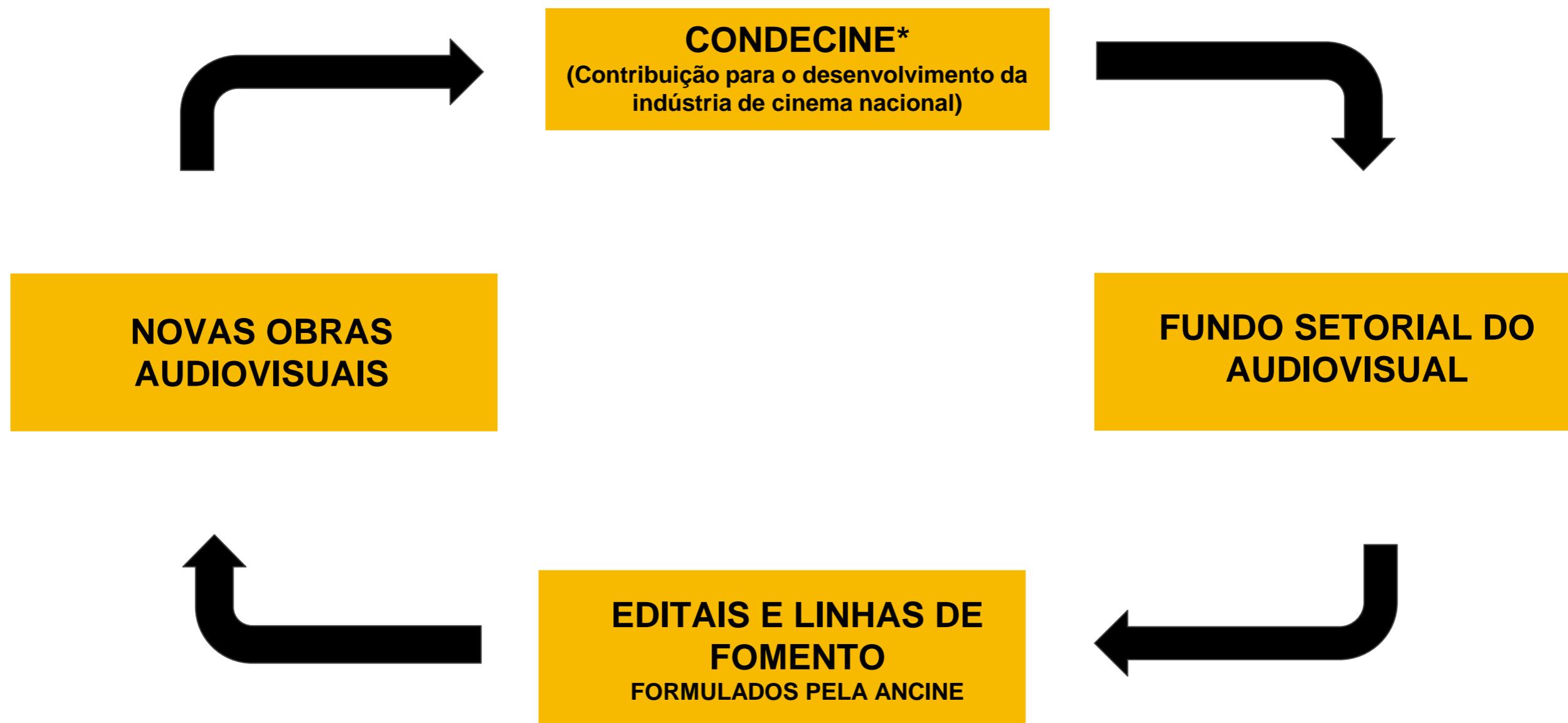
**PUBLISHERS**

(Distribuidoras de games)

**ESTÚDIOS DE ANIMAÇÃO**

**ESTÚDIOS DE GAMES**

# FUNDO SETORIAL DO AUDIOVISUAL



\*Paga pelos agentes econômicos do setor e que tem por obrigação ser reinvestido no desenvolvimento das atividades audiovisuais. Caso o FSA acabe, o valor não poderá ser utilizado em nenhuma outra atividade.

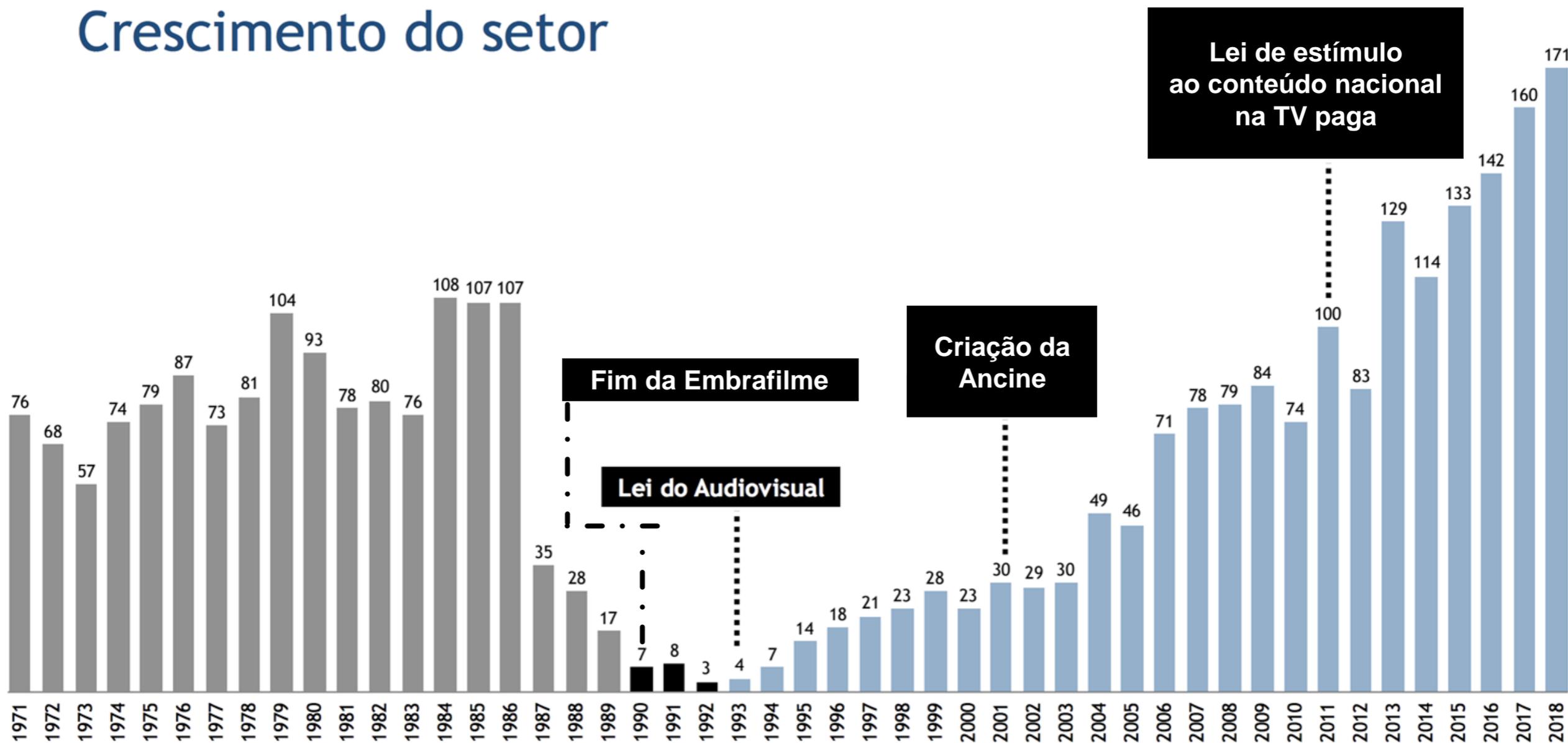
# LEI DO AUDIOVISUAL

Permite que contribuintes, pessoas físicas e jurídicas, tenham abatimento ou isenção de determinados tributos, desde que direcionem recursos, por meio de patrocínio, coprodução ou investimento, a projetos audiovisuais aprovados na ANCINE.



# QUAL É A ECONOMIA GERADA PELO SETOR?

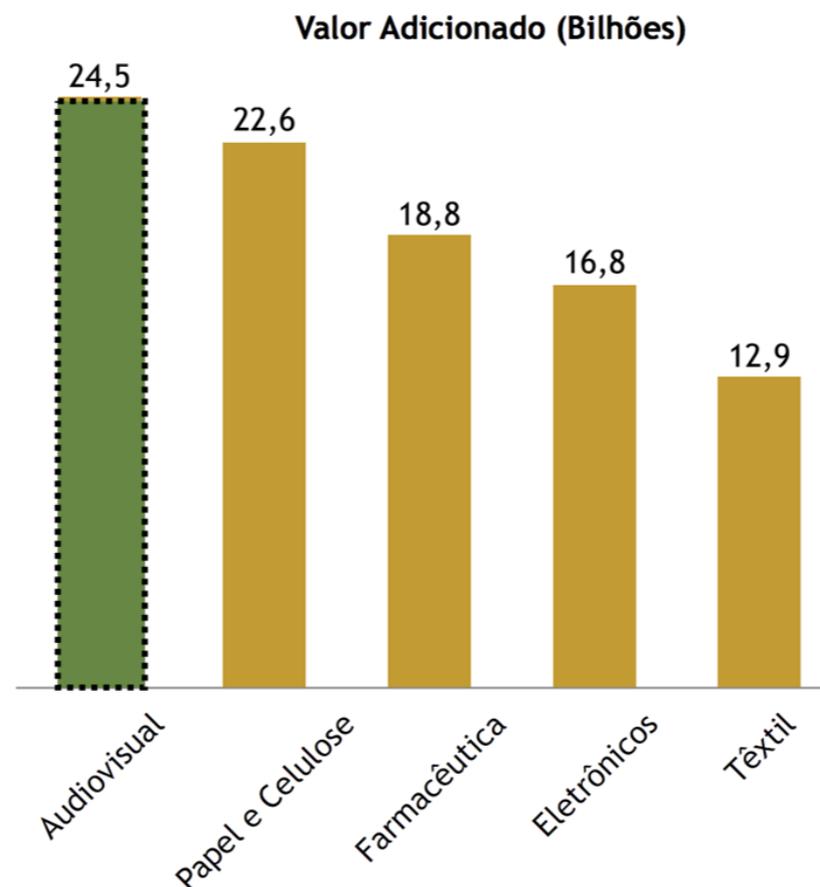
## Crescimento do setor



# QUAL É A ECONOMIA GERADA PELO SETOR?

Impacto econômico do setor

**0,46%** PIB



Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Serviços e Comércio, Pesquisa Anual de Comércio 2007-2014, Pesquisa Anual de Serviços 2007-2014; e Sistema de Contas Nacionais referência 2000.  
Elaboração: ANCINE / SEC.

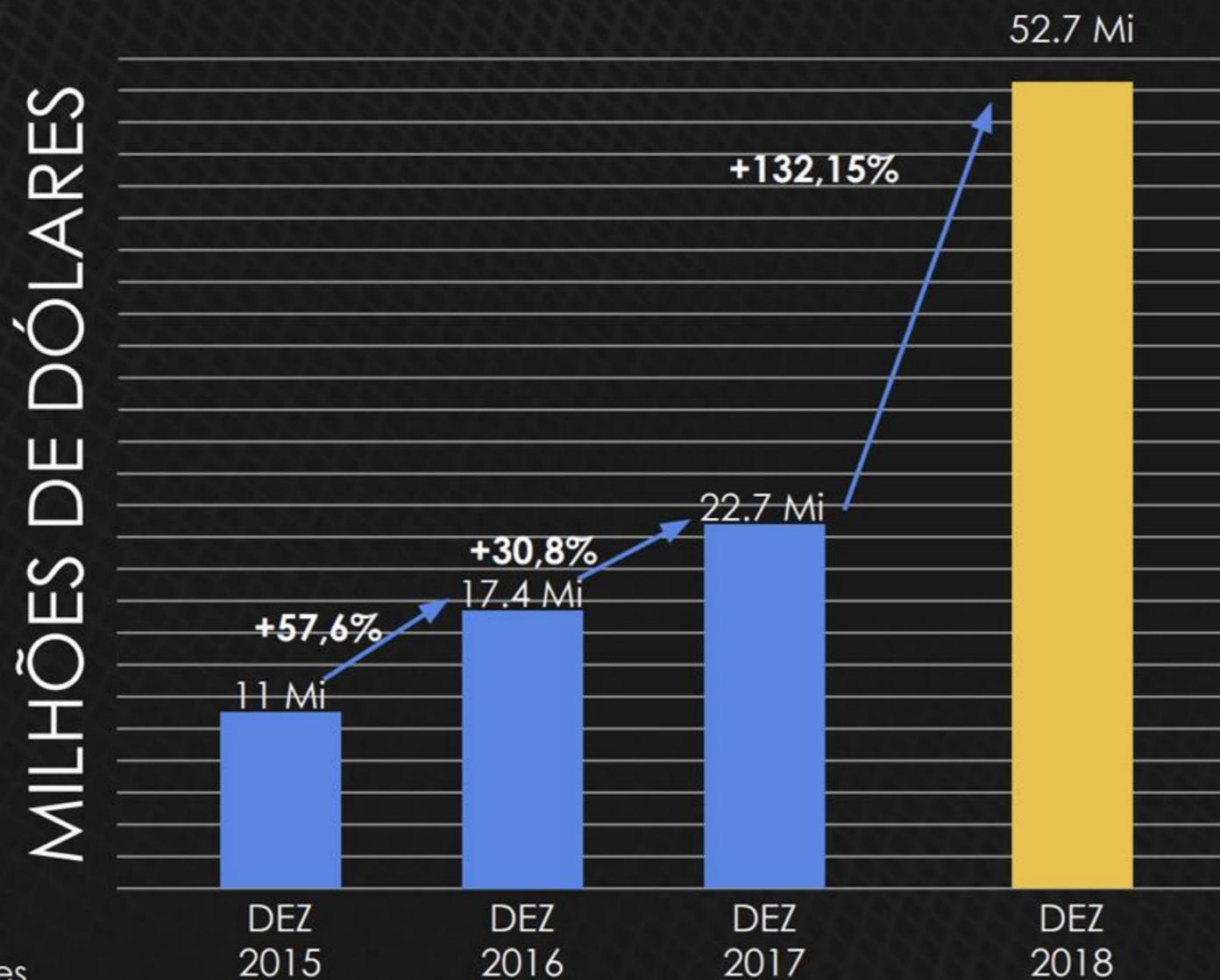
**+ A CADA R\$ 1 INVESTIDO TEMOS UM RETORNO DE R\$ 2,60 EM TRIBUTOS**

**+ MAIS DE 8,8 MIL PRODUTORAS REGISTRADAS E REGULARES**

**+ MAIS DE 300 MIL EMPREGOS GERADOS PELO SETOR**

# QUAL É A ECONOMIA GERADA PELO SETOR?

## A Indústria de Games no Brasil - Exportação



**Brazil  
Games**

Promovido por

**abra**  
games

**ApexBrasil**

Fonte: Brazil Games

# QUAL É A ECONOMIA GERADA PELO SETOR?

## Indústria de Jogos Eletrônicos - Cenário LATAM



O mercado LATAM movimentou **5.6 bilhões de dólares** no último ano e cresce a taxa de +13.5 % ao ano.

O Brasil corresponde a US\$ 1,6 bilhões em receitas.

# QUAL É A ECONOMIA GERADA PELO SETOR?

## Os 20 Maiores Mercados em 2018

BRASIL:

**13º MAIOR** MERCADO

DO MUNDO

**4º MAIOR** POPULAÇÃO

CONSUMIDORA  
DO MUNDO

LOGO	RANK	COUNTRY	REGION	POPULATION	INTERNET POPULATION	TOTAL REVENUES IN US DOLLARS
	1	China	Asia	1,415M	850M	\$34,400M
	2	United States of America	North America	327M	265M	\$31,535M
	3	Japan	Asia	127M	121M	\$17,715M
	4	Republic of Korea	Asia	51M	48M	\$5,764M
	5	Germany	Western Europe	82M	76M	\$4,989M
	6	United Kingdom	Western Europe	67M	64M	\$4,731M
	7	France	Western Europe	65M	58M	\$3,366M
	8	Canada	North America	37M	34M	\$2,399M
	9	Spain	Western Europe	46M	39M	\$2,202M
	10	Italy	Western Europe	59M	40M	\$2,168M
	11	Russian Federation	Eastern Europe	144M	113M	\$1,657M
	12	Mexico	Latin America	131M	86M	\$1,577M
	13	Brazil	Latin America	211M	142M	\$1,452M
	14	Australia	Oceania	25M	23M	\$1,293M
	15	Taiwan	Rest APAC	24M	20M	\$1,231M
	16	India	Rest APAC	1,354M	481M	\$1,105M
	17	Indonesia	Rest APAC	267M	82M	\$1,084M
	18	Turkey	Middle East & Africa	82M	53M	\$853M
	19	Thailand	Rest APAC	69M	38M	\$667M
	20	Netherlands	Western Europe	17M	16M	\$646M

# **QUAIS AS PRINCIPAIS MUDANÇAS PROMOVIDAS PELA ANCINE?**

**CRIAÇÃO DO OBSERVATÓRIO DO AUDIOVISUAL**

**ACORDOS DE COPRODUÇÃO | ACORDOS BILATERAIS**

**EDITAIS E FOMENTO VIA FUNDO SETORIAL DO  
AUDIOVISUAL**

**CRIAÇÃO DO CERTIFICADO DE PRODUTO BRASILEIRO**

**CONTROLE DA PIRATARIA**

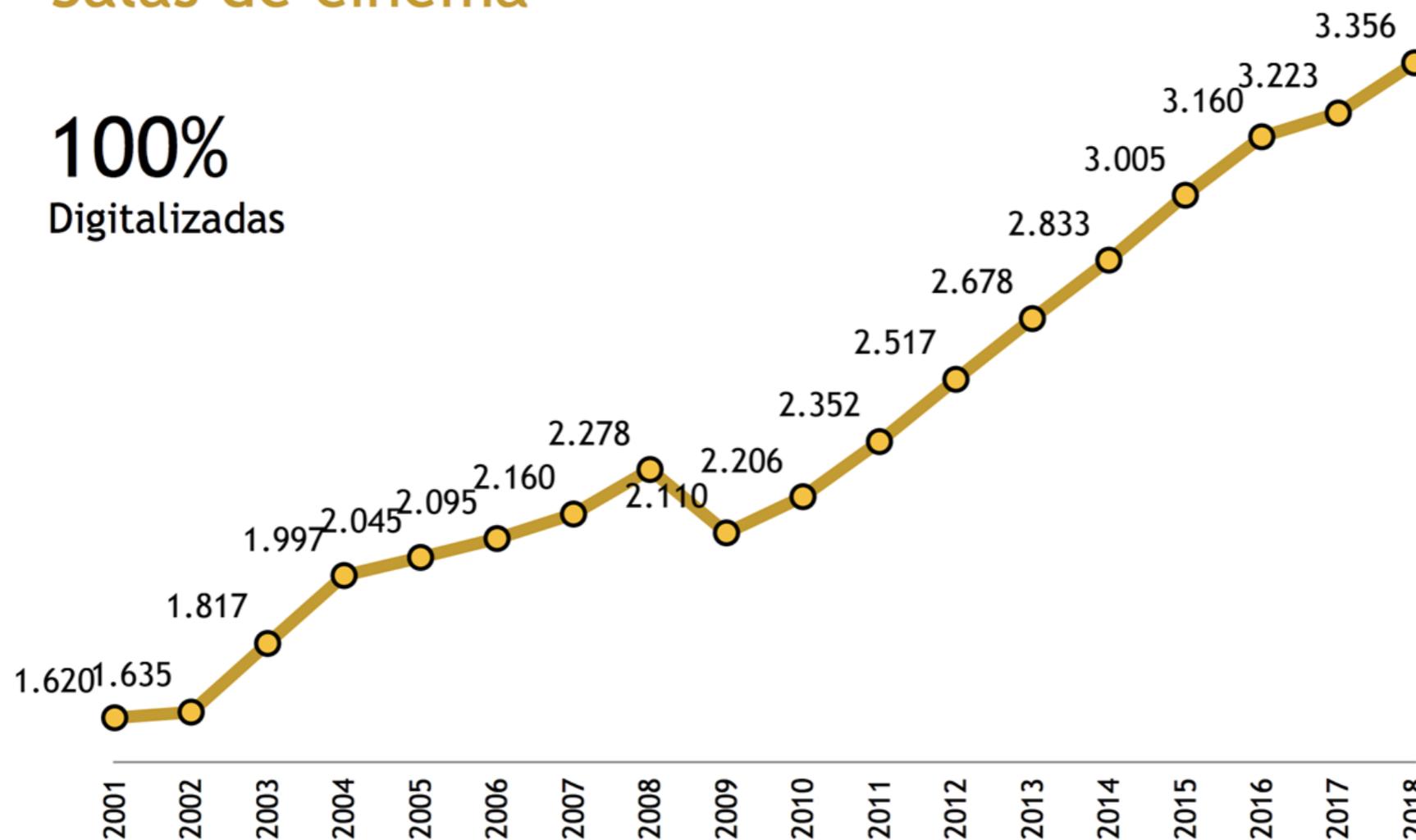
**DIÁLOGO DO SETOR AUDIOVISUAL COM PODER PÚBLICO**

# QUAIS AS PRINCIPAIS MUDANÇAS PROMOVIDAS PELA ANCINE?

DIGITALIZAÇÃO DE 100% DO PARQUE EXIBIDOR

## Salas de cinema

100%  
Digitalizadas



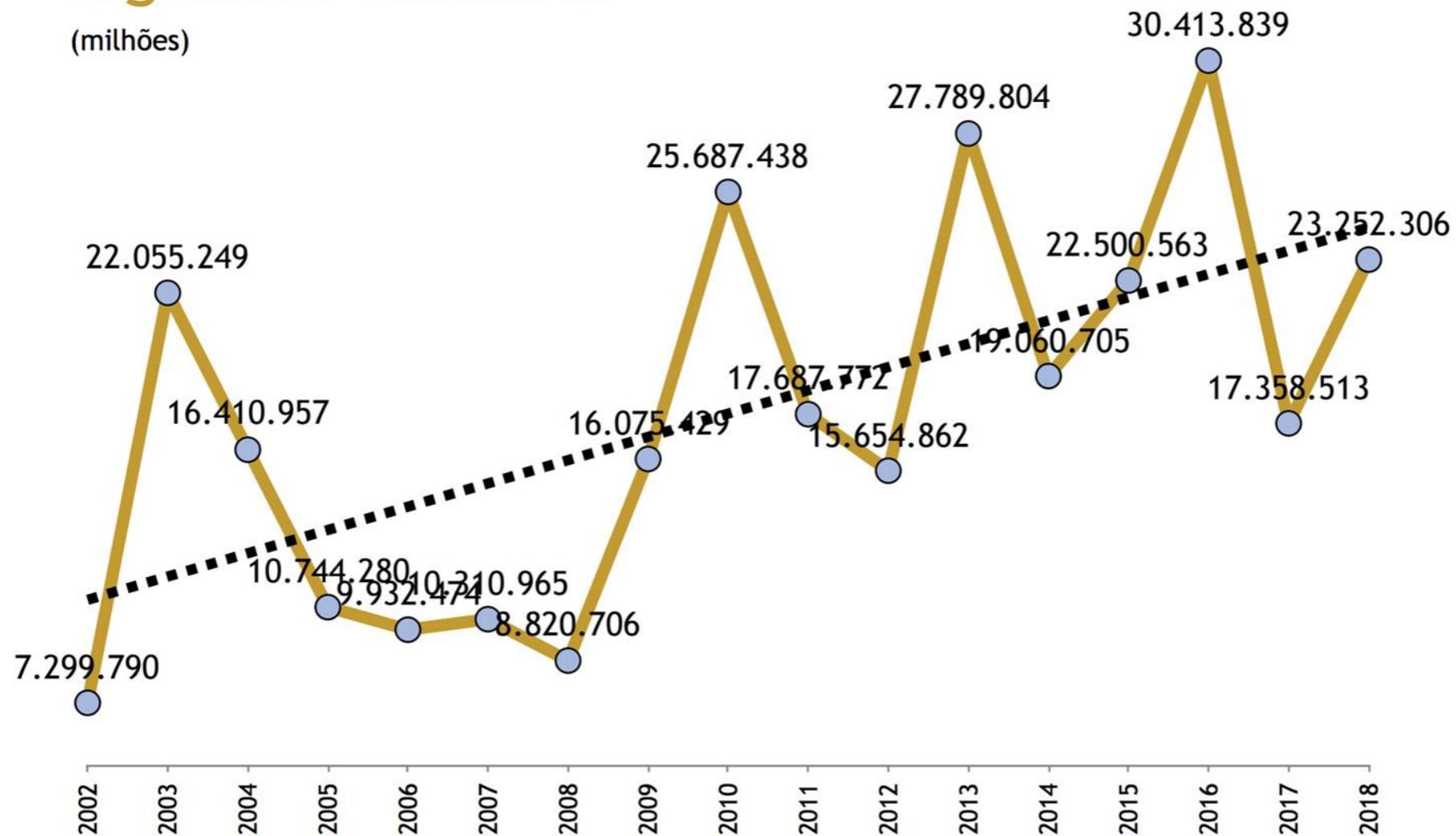
40.759 (EUA)  
6.011 (México)

# QUAIS AS PRINCIPAIS MUDANÇAS PROMOVIDAS PELA ANCINE?

## CRESCIMENTO DO CONSUMO DE AUDIOVISUAL

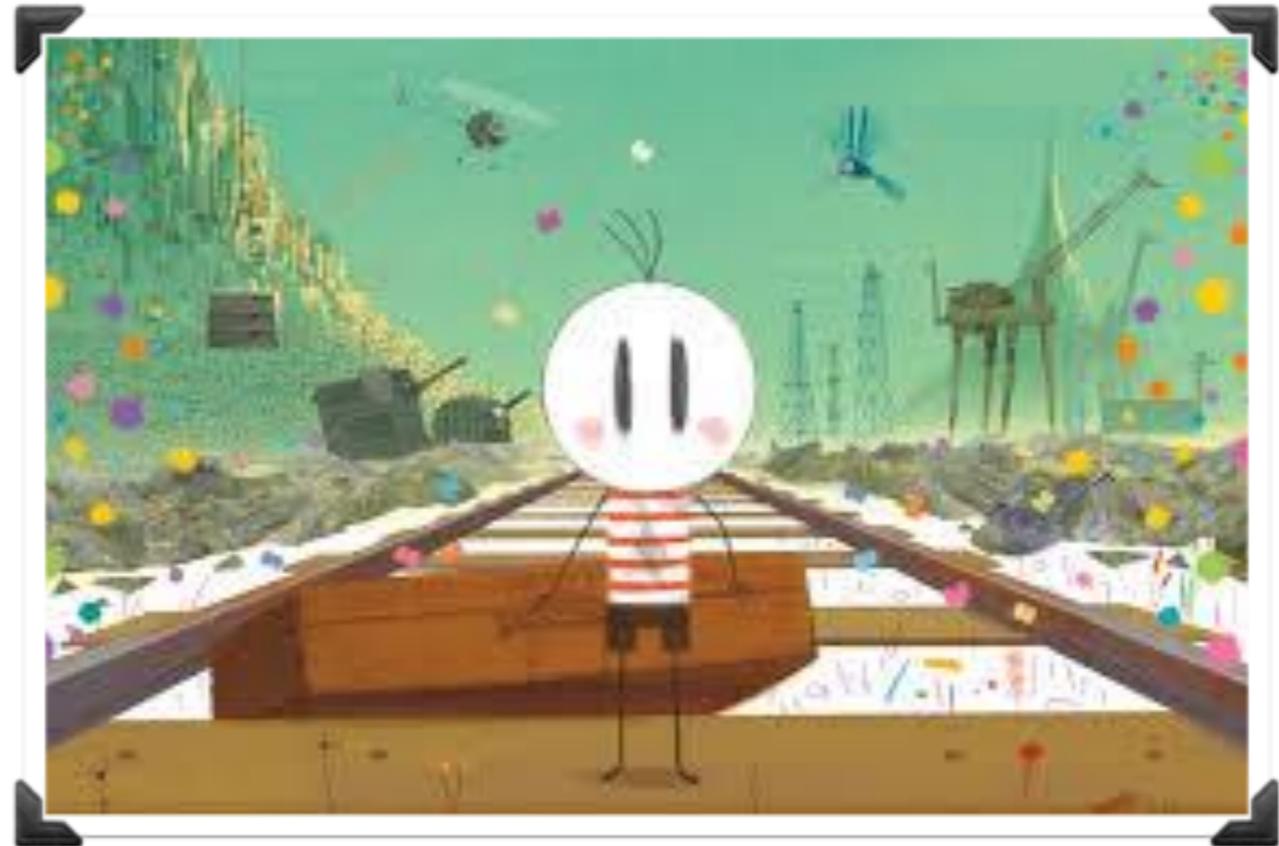
### Ingressos vendidos

(milhões)



# QUAIS AS PRINCIPAIS MUDANÇAS PROMOVIDAS PELA ANCINE?

POTENCIALIZAÇÃO DA PRESENÇA BRASILEIRA EM EVENTOS INTERNACIONAIS



“O Menino e o Mundo”, do cineasta Alê Abreu (à esquerda) é indicado ao Oscar de Melhor Animação em 2016

# QUAIS OS PRÓXIMOS PASSOS DA ANCINE?

**FOMENTAR O SEGMENTO DE VOD |  
STREAMING**

**FOMENTAR A INDÚSTRIA DE GAMES**

**AMPLIAR E SOFISTICAR OS INDICADORES DO  
AUDIOVISUAL**

**REDUZIR BUROCRACIA SEM REDUZIR CONTROLE**