

# MERCADO DE GAMES

VICTOR VOCOS

DIR. EXECUTIVO V3A

*"Nós usamos produtos e compramos marcas,  
mas **vivemos experiências.**"*

Larry Light (McDonald's)





▶ WE CRAFT EXPERIENCES  
WORTH SHARING



▶ WE CRAFT **EXPERIENCES**  
WORTH SHARING



# ON DEMAND



# INSIGHTS

ON DEMAND

PROMOÇÃO

LIVE MARKETING

YOU TO US CONVENÇÃO

EVENTOS CORPORATIVOS INCENTIVO

LANÇAMENTO DE PRODUTO BRAND XP

BRIEFING ESTANDE

INSIGHT

*OPORTUNIDADE*

US TO YOU BRAND XP

BRANDED CONTENT CULTURA

MÍDIA ESPONTÂNEA INOVAÇÃO

PATROCÍNIO TRENDY ENGAJAMENTO

LOVE BRAND ESPORTE PROPRIETARIOS

COMPARTILHAME





▶ WE CRAFT EXPERIENCES  
WORTH SHARING



► **CRAFT**

AUTÊNTICO, ORIGINAL, SINGULAR.

PLANEJADO E DESENVOLVIDO PARA  
COMUNICAR UMA MENSAGEM ORIGINAL.

# WORTH SHARING ◀

EXPERIÊNCIAS CAPAZES DE GERAR CONTEÚDO

RELEVANTE, CRIANDO ENGAJAMENTO

E APROXIMANDO PESSOAS





+38 HORAS DE  
TRANSMISSÃO AO  
VIVO



+ DE 2 MILHÕES  
DE ESPECTADORES



CONCORRÊNCIA GANHA COM  
MAIS DE 70 AGÊNCIAS DO MUNDO





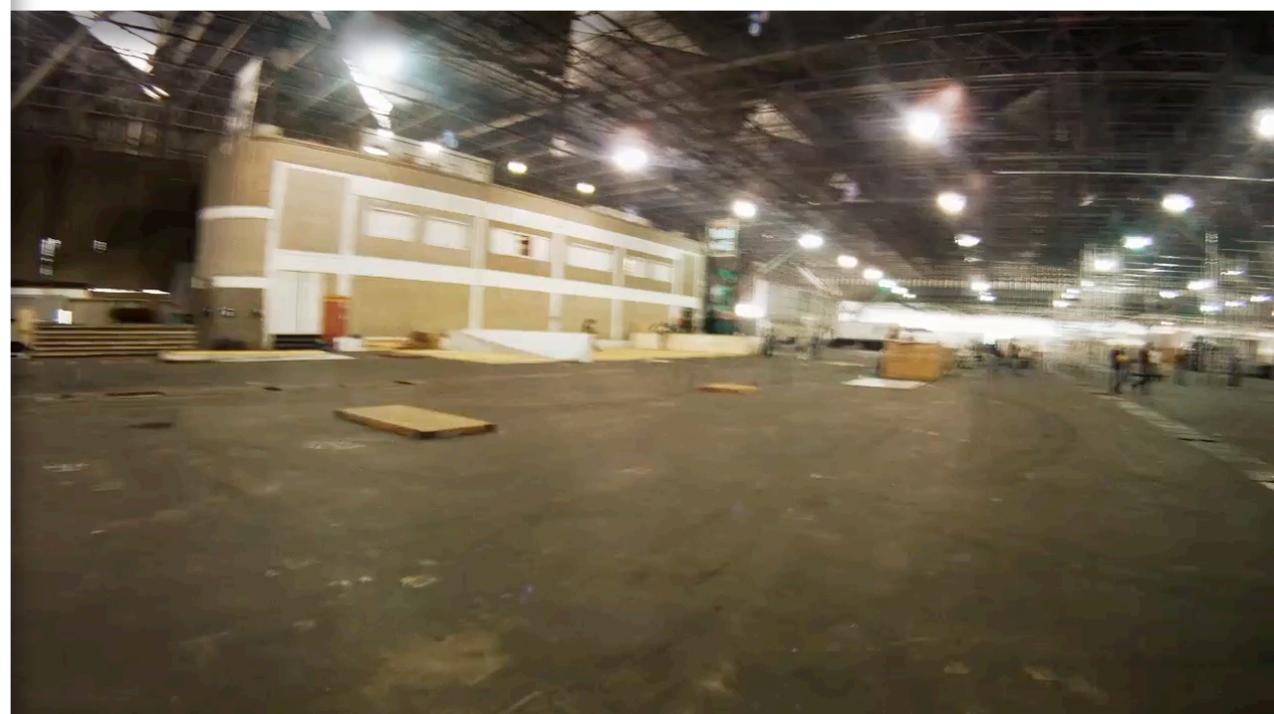
12 DIAS DE EVENTO



+20.000 LIKES  
DURANTE O EVENTO



930M2 DE ÁREA



# A NOVA FORÇA DA BELEZA

— L'ORÉAL —



*500 COLABORADORES*



*+1.7 MILHÕES  
DE INTERAÇÕES*



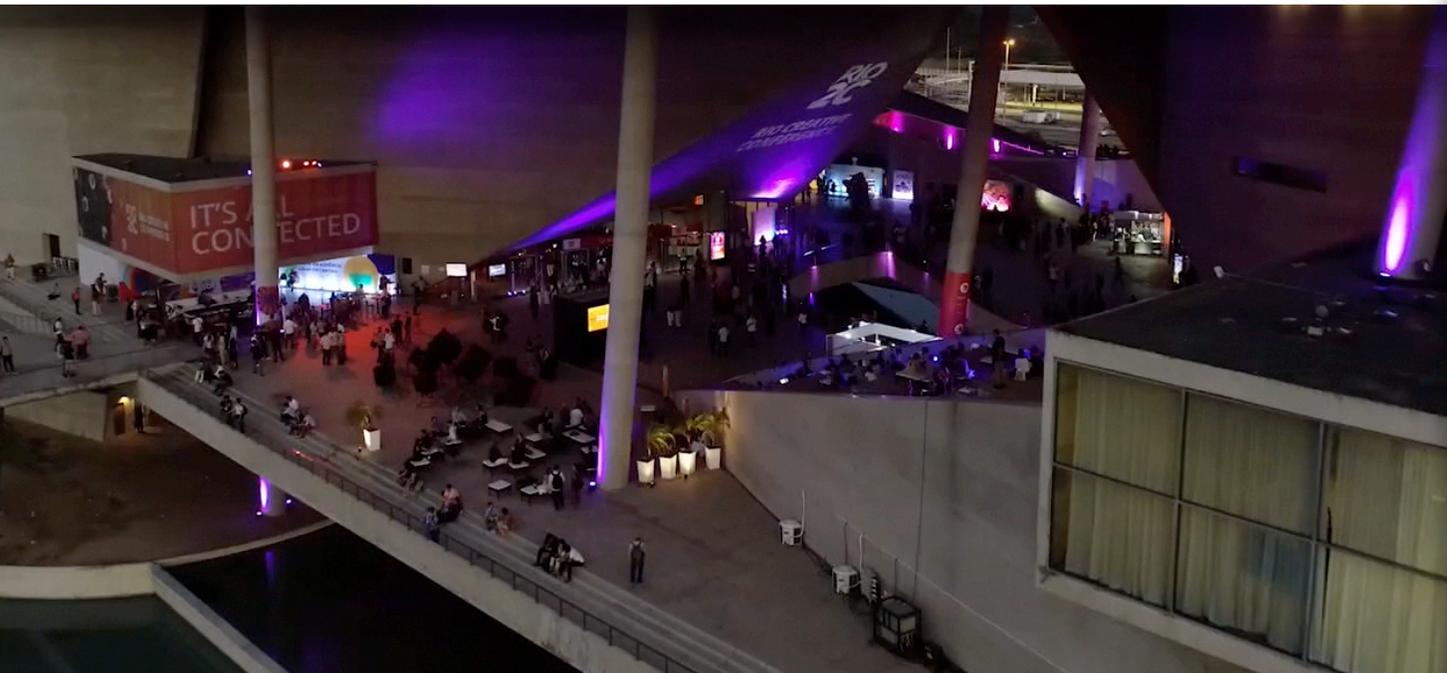
*+246MM DE ALCANCE POTENCIAL*



**+R\$ 250 MILHÕES  
EM IMPACTO ECONÔMICO**



**+R\$ 400 MILHÕES  
EM MÍDIA ESPONTÂNEA**



**+7 MILHÕES DE PESSOAS  
ALCANÇADAS NO DIGITAL**



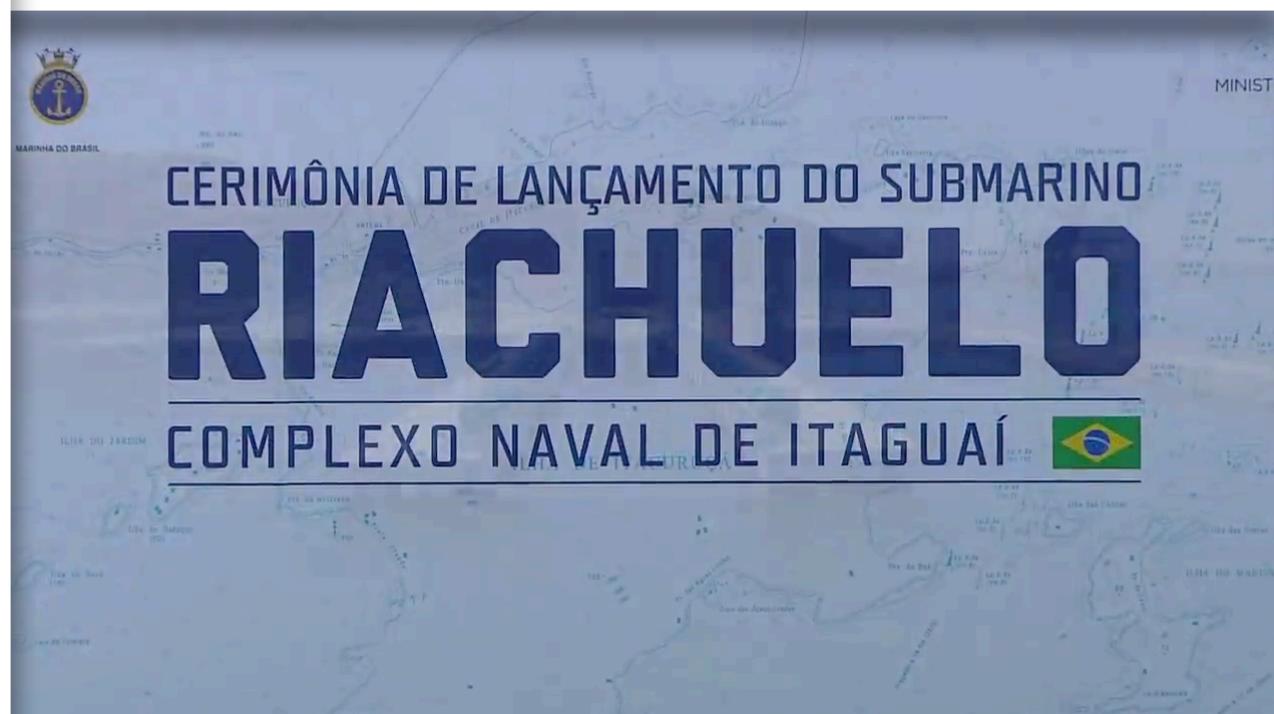
*ENVELOPAMENTO DO SUBMARINO  
CRIADA PELA V3A*



*DESENVOLVIMENTO DO  
PROTOCOLO ARTÍSTICO*



*PRIMEIRO EVENTO COM  
2 PRESIDENTES*



# BIG NUMBERS

**MAIS DE** 100 MARCAS ENVOLVIDAS

1 ENTREGA EM ALGUM LUGAR **do mundo a cada 2 dias**

**MAIS DE** 3 MILHÕES DE LIKES NA ÚLTIMA MEDIÇÃO

PROJETOS EXECUTADOS *em mais de* **200 CIDADES**

**em 26 países**

# POR QUE GAMES?



# O MERCADO DO FUTURO?



**É um Mercado novo?**  
*O primeiro videogame foi lançado em 1972*

**Desde então, tivemos:**  
*Atari, Mega Drive, Super Nintendo, Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Dreamcast, Xbox e muito mais*



**JÁ ERA GRANDE  
AGORA É GIGANTE**

VALOR GLOBAL 2019

**91** US\$

**BILHÕES**

CRESCIMENTO DE

**12** US\$

**BILHÕES  
EM 3 ANOS**

# O CRESCIMENTO DA CULTURA GAMER

# 80

## MILHÕES

DE GAMERS NO BRASIL

DE 209.3 MILHÕES

# 2.2

## BILHÕES

DE GAMERS NO MUNDO

DE 7,7 BILHÕES

NÚMEROS GLOBAIS

FONTE: NEWZOO

**O MAIOR MERCADO  
DA INDÚSTRIA  
DO ENTRETENIMENTO.**



**MÚSICA**

**US\$ 15 BILHÕES**



**CINEMA**

**US\$ 28.5 BILHÕES**



**US\$ 91  
BILHÕES**

**6X**

A INDÚSTRIA  
DA MÚSICA

**3X**

A INDÚSTRIA  
DO CINEMA



**CUIDADO PARA NÃO PERDER ESTA CHANCE!**



# GAMES DE DESEMPENHO

Esse é um momento de virada para os eSports, criando uma série de modalidades de competição.



FPS

*First Person Shooter*



MOBA

*Multiplayer Online  
Battle Arena*



TGC

*Trading Card Game*



SIMULADOR

*Esportes*



FIGHTING GAME

*Luta*



BATTLE ROYALE

*"Sobrevivência"*



RTS

*Real Time Strategy*



EXERGAMES

*Games de Exercício*

eSPORTS  
É ESPORTE!



# ESPORTES X eSPORTS



Champions League	\$80.000.000	\$15.385.462	Dota 2
Copa do Mundo FIFA	\$38.000.000	\$3.000.000	Fortnite
PGA Tour Championship	\$15.000.000	\$2.418.750	League of Legends
Wimbledon	\$2.980.000	\$1.100.000	Overwatch
Indy 500	\$2.530.000	\$800.000	CS:GO
Tour de France	\$580.000	\$500.000	Heroes of the Storm
New York Marathon	\$100.000	\$250.000	Hearthstone

VALORES DE PREMIAÇÃO PARA CAMPEÕES EM DÓLARES





435  
milhões

de *espectadores  
assíduos* em todo  
o planeta

193  
milhões

de *praticantes*  
espalhados  
pelo globo

1  
bilhão

de *Dólares investidos*  
no mercado de *esports*  
em 2018 no mundo

**eSPORTS**

NÚMEROS GLOBAIS

FONTE: NEWZOO

56%  
Homens

44%  
Mulheres

FÃS DE  
eSPORTS  
NO MUNDO

CHINA 149 MILHÕES  
EUA 52 MILHÕES  
BRASIL 21 MILHÕES  
RÚSSIA 20 MILHÕES

NÚMEROS GLOBAIS

FONTE: NEWZOO



13%

Da população online assiste ou joga eSports

O mercado de eSports irá crescer

15%

em 2019

60%

Do público não assiste TV aberta

NÚMEROS GLOBAIS

FONTE: NEWZOO



9.2  
milhões

de praticantes  
espalhados  
pelo país

+US\$28  
milhões

Investidos no mercado  
de eSports em 2018  
no Brasil

21.1  
milhões

de espectadores  
Assíduos

eSPORTS

NÚMEROS GLOBAIS

FONTE: NEWZOO

# COI EM UM PROCESSO DE REJUVENESCIMENTO

*Gabriel Medina*

*Em todo Ciclo Olímpico, o COI incluiu novas modalidades no Jogos Olímpicos com o objetivo de renovar seu público, principalmente o jovem.*



*Letícia Bufoni*

# eSPORTS X COI

## *Desejo do COI em tornar os eSports Olímpico*

Existe um movimento dentro do COI favorável a inclusão dos eSports no programa olímpico.

Os jogos jogos que simulam esportes convencionais são os que têm mais possibilidade de tornar esse desejo realidade.



A black and white portrait of Thomas Bach, President of the International Olympic Committee, wearing a suit and glasses, smiling slightly. The background is a blurred Olympic ring logo.

# DESAFIOS DOS eSPORTS NOS JOGOS OLÍMPICOS

1. *Publishers: As "modalidades esportivas" têm dono.*
2. *O COI não quer atrelar sua imagem a jogos que sejam "violentos".*
3. *"Doping digital": Muitos suspeitam da possibilidade de que os jogos possam ser programados para beneficiar um time ou até um ataque de hackers.*
4. *Político: Muitas instituições e atletas de grande nome não consideram os esports uma modalidade esportiva.*

**Thomas Bach**  
Presidente COI



# WESG: JOGOS OLÍMPICOS DOS eSPORTS

*Competição multiplataforma capaz de reunir 125 países.*

*As equipes representam suas nações.*

*Mundialmente reconhecidos como os Jogos Olímpicos dos eSports.*

*Modalidades podem mudar de acordo com o mercado, mantendo-se sempre atualizado.*

