

# TALENT



DO VIDEO GAME  
AO **CELULAR**,  
JOGOS DIGITAIS  
ESTÃO PRESENTES  
EM TODOS OS  
CANTOS



# O CONSUMIDOR

está mais **conectado** e valoriza cada vez mais a experiência

## CONECTADO

**2 em cada 3 clientes**

consideram "extremamente importante" ser capaz de comprar o que querem e quando querem

## EXPERIÊNCIA

**1 em cada 2 clientes**

considera o momento de compra uma "experiência", não uma simples transação

## AUTO DIRECIONADO

**75%** das interações até 2018 serão iniciadas por meio de canais mobile ou online

## SOCIAL

**1 em cada 2 clientes**

usa as mídias sociais como fonte de informação para produtos



## 4P VELHA FORMA DE SE COMUNICAR

### PRODUTO



Físico, produto tangível. Nós fazemos, vocês compram. Ponto.

### PREÇO



Preços estáticos impressos nas prateleiras das lojas.

### PROMOÇÃO



“Compre” sua audiência, mais dinheiro = mais impressões TV / Rádio / Impresso.

### PRAÇA



Ative um local físico e uma pessoa fisicamente presente.

## 4E O JEITO NOVO DE SE COMUNICAR

### EXPERIÊNCIA



Serviços ao vivo: soluções e conteúdo em constante evolução, personalizado, interativo, compartilhável.

### EXCHANGE



Comparação de preço a qualquer momento, em qualquer lugar. Negociável, dinâmico, *on demand*.

### ENGAJAMENTO



Conversas em andamento. Poder social.

### EM TODA PARTE



Omnipresente. Experiência contínua do canal em mundos físicos e virtuais.

O QUE É  
eSports



# eSports

AMÉRICA DO NORTE

EUROPA

ÁSIA - COREIA DO SUL

AMÉRICA LATINA

As origens do esporte eletrônico estão na **Coreia do Sul** e em alguns outros pontos da **Ásia**

Atualmente, o **Brasil** é o país com o cenário mais propício e crescente dentro desse segmento.

São **campeonatos** com premiações milionárias, times emblemáticos, atletas midiáticos e uma torcida completamente apaixonada, que acompanha as notícias, segue seus ídolos e movimenta todo um universo. Este mundo é composto principalmente pelos jogos competitivos, que fazem sucesso em todo mundo:

LEAGUE  
LEGENDS

CS GO

DOTA 2

RAINBOW SIX  
SIEGE



# Potencial

Estabelecer uma conexão direta com público de **uma nova geração**, construindo uma relação positiva com **potenciais consumidores**, gerando valor, identidade e confiança.

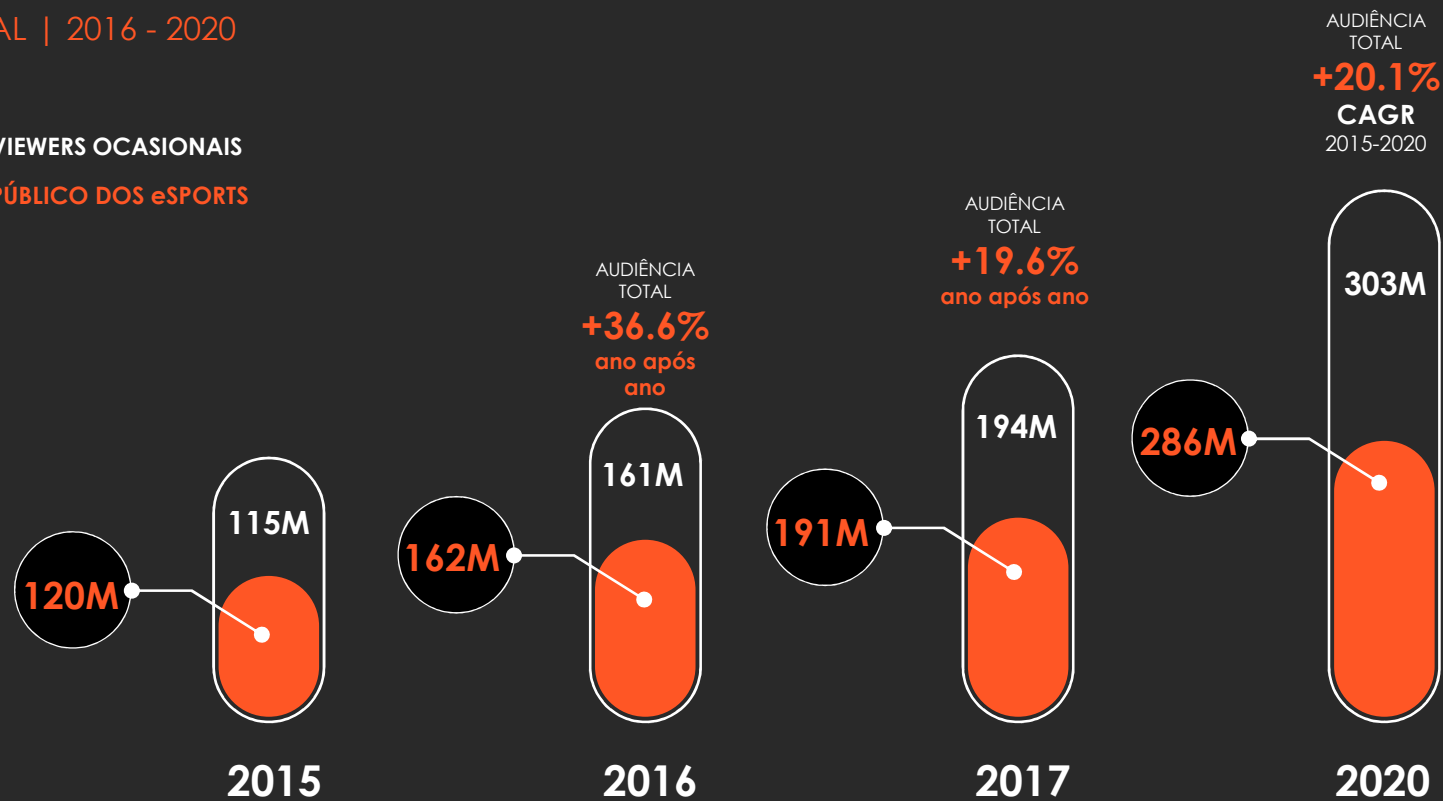
# CRESCIMENTO DA AUDIÊNCIA eSPORTS

GLOBAL | 2016 - 2020



VIEWERS OCASIONAIS

PÚBLICO DOS eSPORTS



Fonte: NewZoo, 2018



## Problemas encontrados



**Infantilização**

(Jogo apenas para crianças)



**Preconceito**

(Isso não vai te levar a nada)



**Ilusão da Violência**

(Jogar deixa a pessoa violenta)

# No Governo

**Pouco ou Falta  
incentivo**



**Poderia melhorar ao  
Incentivar Campeonatos  
Femininos de cadeirantes e  
nacionais e internacionais**

**Regulamentação**



**Não enxergamos Necessidade  
Federações e confederações  
desnecessárias**

SÃO PAULO JOGOS

DE

ESPORTS





## GAMES NO MUNDO



**201 BI**

NÚMERO DE JOGADORES

**7.6 BI**

POPULAÇÃO GLOBAL

**4.1 BI**

POPULAÇÃO ONLINE

## GAMES NO BRASIL



**75.7 MI**

NÚMERO DE JOGADORES

**209 MI**

POPULAÇÃO

**181 MI**

POPULAÇÃO ONLINE

■ FONTE: NEWZOO - Relatório Global Esports Market Report 2019  
<https://www.lbae.gov.br/apos/populacao/oralecao/>  
<https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>  
<https://news.un.org/n/3/story/2017/08/589791-populacao-mundial-atingiu-76-bilhoes-de-habitantes>  
<https://agenciadenoticias.lbae.gov.br/agencia-da-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/23445-pnad-continua-lic-2017-internet-chega-a-fres-em-cada-quatro-domicilios-do-pais>

FIFA | FIFA EWORLD CUP™ GRAND FINAL @ THE O2 ARENA, LONDRES - 2018



**3º** MAIOR MERCADO  
DO MUNDO

**1/3** ESPECTADORES  
ASSÍDUOS

NÚMERO DE ESPECTADORES

**21,1 MI**

**50%**

CONSUME MAIS DE 4 HORAS  
DE ESPORTS POR DIA

**30%**

NÃO SE INTERESSA PELA TV

**75 %**

CLASSE AB

FONTE: [https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/brasil-ultrapassa-marca-de-20-milhoes-de-fas-de-esports.ehtml?fbclid=IwAR0vVfrHYOM7neid2os8E1XVG1ZGN-SVZTtw2v9COM\\_T0Sd5F-FmfP5wA](https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/brasil-ultrapassa-marca-de-20-milhoes-de-fas-de-esports.ehtml?fbclid=IwAR0vVfrHYOM7neid2os8E1XVG1ZGN-SVZTtw2v9COM_T0Sd5F-FmfP5wA)

# ESPORTS VAI ALÉM DA SUA DEFINIÇÃO

| Caracterizado como um cenário onde existem competições de jogos eletrônicos individuais ou em grupo, atletas e profissionais que se dedicam exclusivamente aos jogos, além de premiações que chegam na marca de milhões

**O ESPORTS SE TORNOU UM ESTILO DE VIDA!**

---

FÃS LUTANDO POR AUTÓGRAFOS DOS JOGADORES DE CS:GO NA ESL ONE BELO HORIZONTE 2018

A **AUDIÊNCIA DO ESPORTS** CONTINUA TENDO UM CRESCIMENTO EXPRESSIVO E JÁ CHEGA A SUPERAR A DAS **GRANDES LIGAS ESPORTIVAS** DO PLANETA



NFL

**141 MI**



WORLDS LOL

**84 MI**



MLB

**79 MI**



NBA

**63 MI**



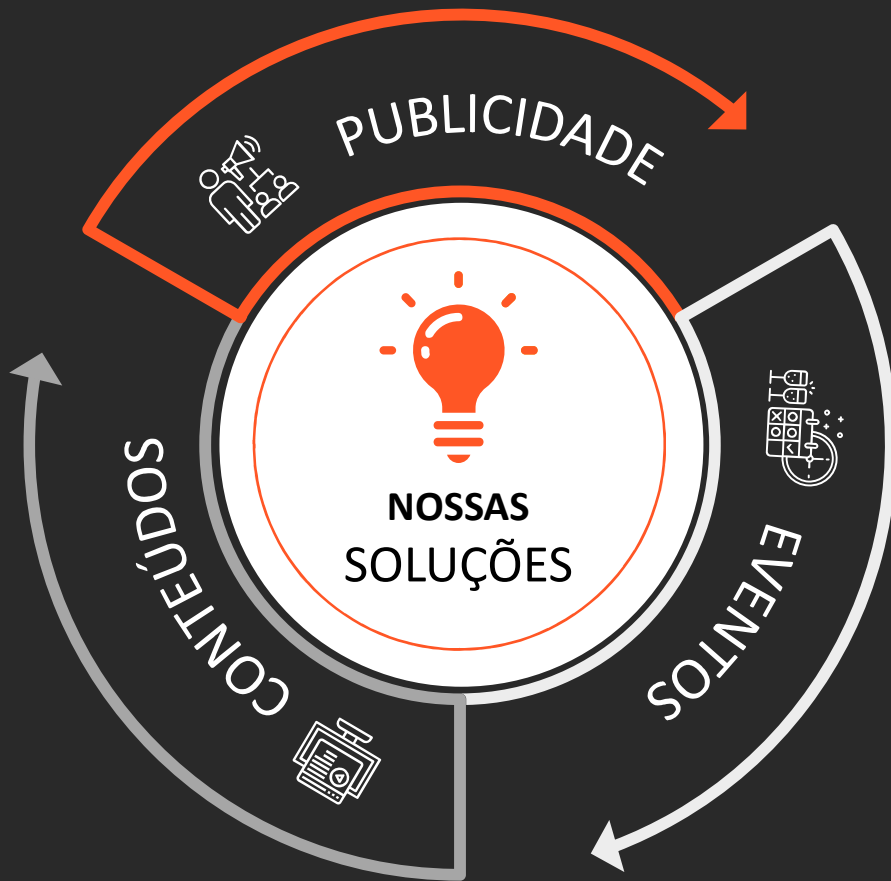
NHL

**32 MI**

■ FONTE: <https://onlinebusinessy.edu/blog/esports-ja-combate-with-traditionalsports/>

CAMPEONATO MUNDIAL DE LEAGUE OF LEGENDS | FIFA EWORLD CUP™





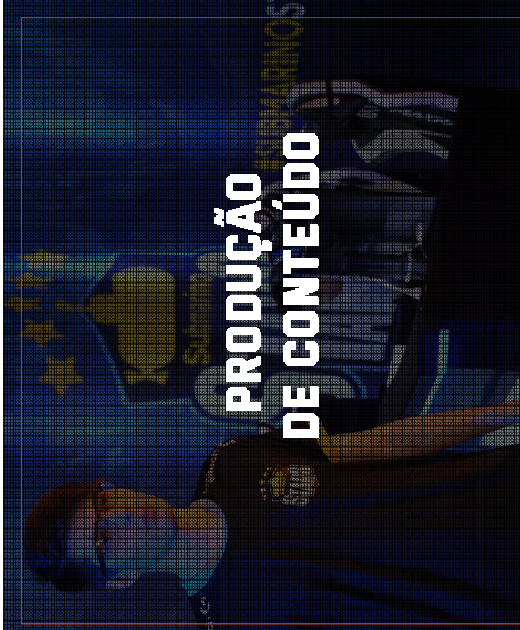
**360°**  
MANAGEMENT  
**in eSports**



**COMUNICAÇÃO  
VISUAL**



**PRODUÇÃO  
DE EVENTOS**



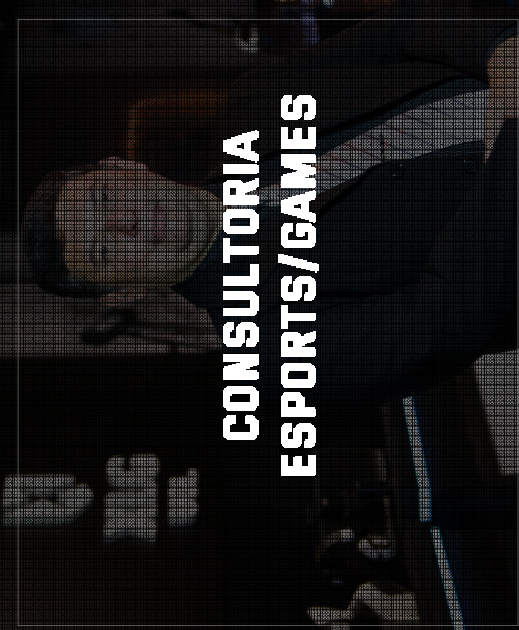
**PRODUÇÃO  
DE CONTEÚDO**



**PRODUÇÃO TÉCNICA DE  
DE CAMPEONATO**



**SERVIÇO DE  
TRANSMISSÃO**



**CONSULTORIA  
ESPORTS/GAMES**





**CFS2018**  
CROSSFIRE STARS

**8 MILHÕES**  
DE ESPECTADORES NA CHINA

GG!  
WP

TALENT

E-mail: [MOACYR@TEX.GG](mailto:MOACYR@TEX.GG)

Twitter: [@moacyralves](https://twitter.com/moacyralves)