



BBL

2 0 1 9





Leo De Biase

- 21 anos de carreira
- Jogador
- Organizador
- Desenvolvedor
- Patrocinador

2 0 1 9



HOLDING DE ENTRETENIMENTO ESPECIALISTAS EM GAMES E ESPORTS

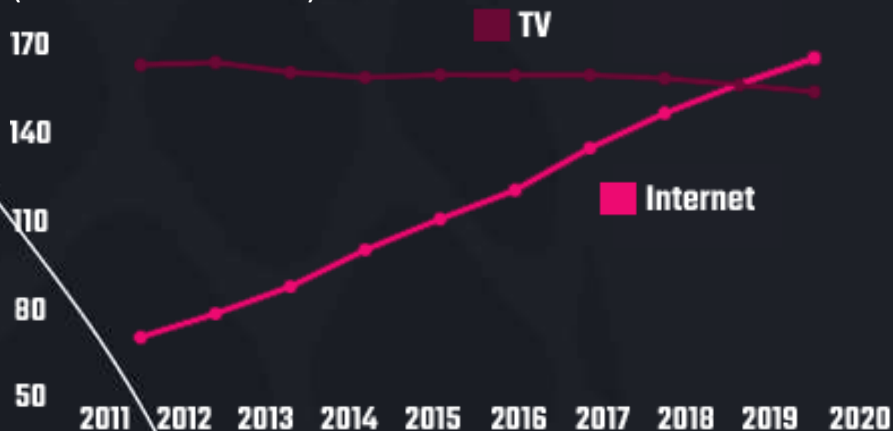


2 0 1 9



O DIGITAL TEM SE TORNADO CADA VEZ MAIS RELEVANTE NA NOSSA SOCIEDADE

MÉDIA GLOBAL DE CONSUMO DIÁRIO
(MINUTOS POR DIA)



F O N T E

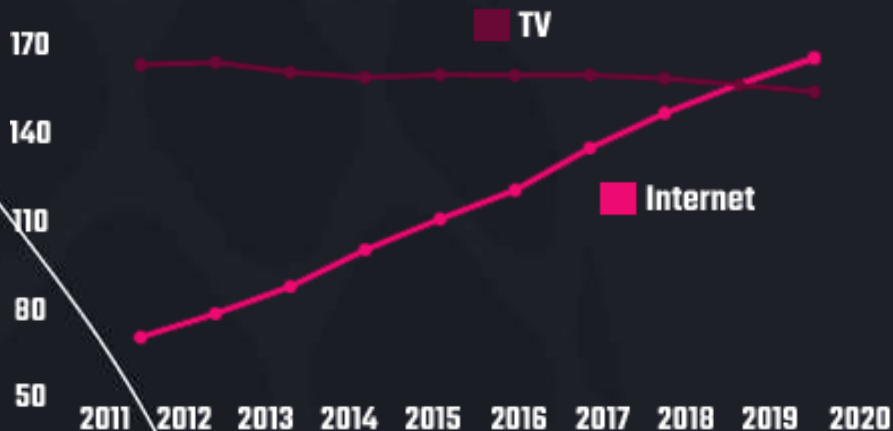
ZENITH 2019

2 0 1 9

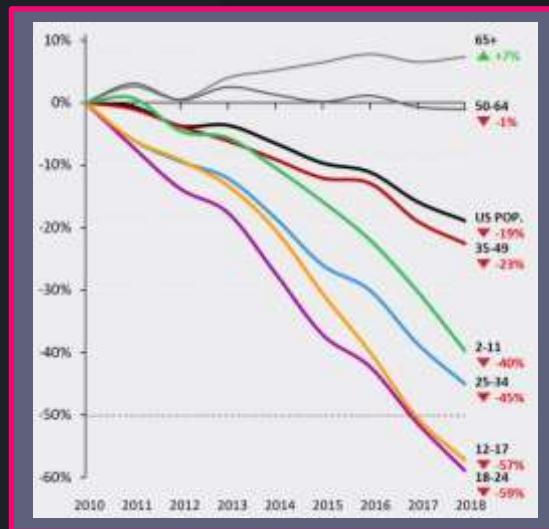


O DIGITAL TEM SE TORNADO CADA VEZ MAIS RELEVANTE NA NOSSA SOCIEDADE

MÉDIA GLOBAL DE CONSUMO DIÁRIO
(MINUTOS POR DIA)



TEMPO GASTO ASSISTINDO
TV ATRAVÉS DOS ANOS (EUA)



Nielsen, REDEF

F O N T E

ZENITH 2019

2 0 1 9



BBL

E NESSE CENÁRIO OS JOGOS GANHARAM PROTAGONISMO!

VALOR EM RECEITA NO ANO DE 2018

US\$ 138 BI



GAMES

US\$ 42 BI

CINEMA

US\$ 19 BI

MÚSICA

F O N T E

NEWZOO GLOBAL GAMES MARKET REPORT - 2018 | IFPI &
MPAA

2 0 1 9





E ATÉ O YOUTUBER GAMER
PEWDIEPIE
SE TORNOU UMA DAS PESSOAS MAIS
INFLUENTES DO MUNDO!

+100 MILHÕES DE
INSCRITOS



LEONARDO
DICAPRIO



BARACK OBAMA



PAPA FRANCISCO

F O N T E

TIME MAGAZINE 2016

2 0 1 9



BBL

GAME
HOJE É
~~SUBCULTURA~~



2 0 1 9





E CONSOLIDANDO TODO ESSE MOVIMENTO
NASCERAM OS ESPORTS

2 0 1 9



ONDE BASICAMENTE ESTAMOS FALANDO DE

COMPETIÇÃO

FAIRPLAY

DEDICAÇÃO

ATLETAS

PROFISSIONALISMO

TORCIDA

TREINO

2 0 1 9



THIS IS ESL



ASSISTIR VÍDEO

2 0 1 9







OS ESPORTS
TRANSFORMARAM
O GAME EM
UM FENÔMENO

2 0 1 9



SÓ NOS EUA, OS ESPORTS TEM MAIS VIEWERS QUE QUALQUER LIGA PROFISSIONAL DE ESPORTES, MENOS A NFL (POR ENQUANTO...)



2 0 1 9

F O N T E

ACTIVATE TECH & MEDIA OUTLOOK 2019 - ACTIVATE / WSJ TECH



ATRAINDO O INTERESSE DE DIVERSAS CELEBRIDADES E ORGANIZAÇÕES



2 0 1 9



ALÉM DE JOGOS QUE JÁ SE CONSOLIDARAM



LEAGUE
LEGENDS



FORTNITE



CS GO



FREE FIRE

2 0 1 9



LEAGUE
LEGENDS

2011



2 0 1 1 9



LEAGUE
LEGENDS

2011



99.6 MILHÕES
ASSISTIRAM AO
MUNDIAL 2018!

2018



2 0 1 9





UM DOS JOGOS MAIS ANTIGOS DOS E-SPORTS
HOJE TEM UMA BASE DE FÃS ENGAJADA E FIEL, ALÉM DE
DIVERSAS ORGANIZAÇÕES



FREE FIRE

UM RECENTE FENÔMENO DOS JOGOS MOBILE



2 0 1 9



BRASILEIROS SÃO RECONHECIDOS MUNDIALMENTE PELA TORCIDA

Trevor Henry @RiotQuickshot
Can't wait to cast in front of the Brazilian crowd. I've been so excited to see and hear the #Cblol fan base live! 1 hour to go!

Alvar Araneas @AraneasLoL
Brazilian crowd is just amazing! #cblol

cky @freiredaniel
Em resposta a @seizedef
Brazilian crowd in CS is the same energy of football

will. @will_cs
the brazilian crowd is insane

LCS News Feed @LCSNewsFeed
Brazilian crowd is just amazing! #cblol -
ift.tt/1poPYC2

Nemanja Kosic @nkozic
And Brazilian crowd is amazing tho. It really feels like they are passionate for CS more than anyone else. I hope we will come back again there to play. Thanks once more and we will be better next time, i promise.

Tartu @Tartu
The Brazilian crowd is 100 times louder than any other regions, it is deafening in here. #CBLol ...
[instagram.com/p/6IPXLOHQTo/](https://www.instagram.com/p/6IPXLOHQTo/)

Luckbox @Luckbox
Brazilian CS in front of a Brazilian crowd? This should be fun!

2 0 1 9



OS ESPORTS VEM GANHANDO CADA VEZ MAIS ESPAÇO E RELEVÂNCIA NO PAÍS



52% DA POPULAÇÃO
ONLINE
BRASILEIRA AFIRMA TER
INTERESSE POR ESPORTS



28% DA POPULAÇÃO
ONLINE
SE CONSIDERA UM
SUPERFÃ DE ESPORTS



MAIS INTERESSE EM ESPORTS
DO QUE ESPORTES TRADICIONAIS
COMO
SURF, MMA, BOXE E OUTROS

2 0 1 9

F O N T E

PESQUISA SPONSORLINK BBL 2019 - "O FÃ DO E-SPORTS" (FEITA EM PARCERIA COM O IBOPE REPUCCOM).





POR ISSO O BRASILEIRO É
TÃO ENGAJADO COM **ESPORTS**

2 0 1 9



NOS TORNANDO O

#3

PAÍS EM NÚMERO DE
ENTUSIASTAS POR ESPORTS

2 0 1 9



COMO FUNCIONA HOJE O CENARIO



MILHARES DE EMPREGOS
PESSOAS DE TODAS AS PARTES DO
BRASIL

2 0 1 9



DIZEM QUE ALGUNS TITULOS SAO VIOLENTOS E QUE PODERIAM CAUSAR DISTURBIOS

globo.com g1 globoesporte gshow videos

MENU GI

TECNOLOGIA E GAMES

GAMES

26/03/2013 17h51 - Atualizado em 26/03/2013 18h06

Videogame violento não leva criança vulnerável a ser agressiva, diz estudo

Foram ouvidas 377 crianças com déficit de atenção e depressão. Não há correlação, diz pesquisa do "Journal of Youth and Adolescence".

SUPER INTERESSANTE

Edição do mês Todas as edições Vídeos Perguntas & Respostas

Não, games violentos não vão tornar seu filho agressivo

Nem adianta tentar controlar a criançada: segundo um estudo internacional, os pais não conseguem limitar o quanto os filhos são expostos a jogos violentos. Mas também não há motivo para preocupação - nenhum videogame vai torná-los antissociais ou praticantes de bullying

GALILEU

ARQUEOLOGIA ASTRONOMIA MEIO AMBIENTE ATUALIDADES

SOCIEDADE

Games violentos não tornam os jovens mais agressivos, indica estudo

De acordo com os pesquisadores, comportamentos vistos em ambiente virtual não são transportados para o mundo real

VOXEL JOGOS ANÁLISES VÍDEOS ESPECIAIS eSPOR

PC XBOX ONE PS4 NINTENDO SWITCH XBOX 360 PS3 3DS PS VITA

3 COMENTÁRIOS 11.591 COMPARTILHAMENTOS

PESQUISA DE OXFORD DIZ QUE VIOLÊNCIA JUVENIL NÃO PODE SER ASSOCIADA A GAMES



BBL

9
1
0
2

VOCE DIRIA QUE ISSO É VIOLENTO?



2 0 1 9



BBL

A PL PROPÕE QUE OS ESPORTS TENHAM UM REGIME FEDERATIVO



SOMOS
CONTRA
A PL 383



2 0 1 9



SOMOS 90 MILHOES
DE VOZES

GERAMOS EMPREGOS
E IMPOSTOS



CRIADO DE
DENTRO PARA FORA
ECOSSISTEMA PRIVADO

SOMOS
INCLUSIVOS

2 0 1 9



GG!

LEODE BIASE
CO-FUNDADOR
LEO@BBL.GG

2 0 1 9

