

# Geschäftsanhahnung Brasilien

Kreativwirtschaft: Games, Computer- und Videospiele

São Paulo, 01.-05. Juli 2024



## Geschäftsanhahnung Brasilien 2024

Vom 01. bis zum 05. Juli 2024 führt die Deutsch-Brasilianische Industrie- und Handelskammer (AHK São Paulo) in Zusammenarbeit mit SBS systems for business solutions, im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK), eine Geschäftsanhahnungsreise nach Brasilien zum Thema Games, Computer- und Videospiele durch. Es handelt sich dabei um eine projektbezogene Fördermaßnahme, die im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU durchgeführt wird. Zielgruppe sind vorwiegend kleine und mittlere deutsche Unternehmen (KMU).

### Warum Brasilien?

Brasilien ist der weltweit zehntgrößte Gaming-Markt und zugleich der größte in Lateinamerika. Laut Prognosen von PricewaterhouseCoopers (PwC) wird der brasilianische Gaming-Markt bis 2026 voraussichtlich einen Umsatz von 2,8 Milliarden US-Dollar erreichen. Im Gegensatz zum globalen Durchschnittswachstum von 7,2 % zwischen 2019 und 2023 soll das Wachstum im Bereich Videospiele bis 2026 auf 8,4 % steigen, wobei Brasilien sogar ein erwartetes Wachstum von 15,2 % verzeichnet. Die Umsatzverteilung im Gaming-Sektor zeigt, dass *Mobile Games* (47 %), PC (24 %) und *Konsolen* (29 %) die dominierenden Segmente sind.

Brasilien verfügt über ein beträchtliches Gaming-Potenzial mit rund 100 Millionen aktiven Gamerinnen und Gamern, was mehr

ist als in großen europäischen Märkten wie Deutschland (46,1 Millionen) oder Frankreich (38,1 Millionen). Obwohl der relative Anteil der Bevölkerung, die spielt, mit etwa 51 % etwas geringer ist als in anderen Märkten, steigt die Zahl der regelmäßig Spielenden kontinuierlich an. Laut einer Umfrage von *Go Gamers* aus dem Jahr 2022 spielen 74,5 % der Befragten regelmäßig elektronische Spiele. Während der Pandemie stieg die Spielzeit, insbesondere bei Online-Spielen mit Freundinnen und Freunden, und 42,2 % der Spielenden begannen mehr Geld für Spiele auszugeben.

Brasilianische Gamerinnen und Gamer verbringen im Durchschnitt mehr als zwei Stunden pro Tag mit Videospiele, was über dem globalen Durchschnitt liegt. Die bevorzugten Genres sind *Action & Adventure*, *Sports*, *Strategy* und *Racing*.

Durchführer

## Bedarfssituation

Brasilien ist ein aufstrebendes Zentrum der Spieleindustrie, das deutsche Unternehmen nutzen können. Der Markt bietet breite Chancen für die Entwicklung von Spielen, von AAA-Titeln bis zu Casual- und Mobile-Games. Die Anpassung an lokale Gegebenheiten, besonders die erschwinglichen PCs und Mobiltelefone im Vergleich zu Konsolen, ist entscheidend. Das begeisterte Spielepublikum in Brasilien steht neuen Angeboten deutscher Unternehmen offen gegenüber. Brasilien bietet deutschen Gaming-Unternehmen enorme Chancen, da der Markt trotz seiner Größe wenige nationale Publisher hat. Gleichzeitig sehen brasilianische Unternehmen im europäischen Markt große Potenziale für deutsche Spiele, und viele planen, in den nächsten drei Jahren dorthin zu expandieren. Brasilianische Unternehmen suchen aktiv nach Spieleentwicklungspartnern, sowohl in Deutschland als auch lokal. Diese Partnerschaften ermöglichen den Austausch von Know-how und die Anpassung von Spielen an den brasilianischen Markt. Aufgrund von Herausforderungen bei der Mitarbeiterbindung suchen sie verstärkt nach Weiterbildungsangeboten und Beratungsdienstleistungen aus dem Ausland

## Ihre Vorteile bei der Teilnahme

- Bereitstellung von detaillierten und marktspezifischen Informationen, inklusive einer aktuellen Zielmarktanalyse;
- Neue Geschäftsmöglichkeiten vor Ort in Brasilien erschließen;
- Präsentation Ihres Unternehmens und Ihrer Produkte vor einem ausgewählten Fachpublikum;
- Networking mit potenziellen Geschäfts- und Vertriebspartnerinnen und -partnern sowie Entscheidungstragenden;
- Fachkompetenter Support und kontinuierliche Begleitung während des Projektes durch das Team der AHK;
- Unterstützung bei der Organisation von B2B-Gesprächen mit Führungskräften brasilianischer Unternehmen.

## Ihr Expertenteam

### Projekträgerin – AHK São Paulo

Als offizielle Vertreterin der deutschen Wirtschaft in Brasilien ist das Ziel der AHK São Paulo, den bilateralen Handel zu stärken und speziell deutschen KMU Geschäftsmöglichkeiten in Brasilien aufzuzeigen. In ihrer Funktion als Bindeglied zwischen deutschen und brasilianischen Unternehmen und Organisationen, steht die AHK mit vielen Servicedienstleistungen als kompetente Partnerin zur Verfügung.

### Kooperationspartner – SBS systems for business solutions GmbH

SBS systems for business solutions (SBS) ist ein Beratungsunternehmen für komplexe Internationalisierungsprojekte weltweit. Im Bereich Kreativwirtschaft verfügt SBS über umfangreiche Projekterfahrung, die in mehreren Exportförderprojekten gewachsen ist.

## Wer? – Zielgruppe

Die Geschäftsanhaltung richtet sich an Unternehmen, die innovative Produkte und Dienstleistungen im Bereich der Kreativwirtschaft anbieten, insbesondere im Bereich Games, Computer- und Videospiele sowie Lösungen für VR, AR, MR, Metaverse, Cloud-Gaming sowie Blockchain- und NFT-Technologien. Besonderes Augenmerk liegt auf exportorientierten Unternehmen, die ihre internationalen Geschäftsbeziehungen auf dem brasilianischen Markt aufbauen oder ausweiten möchten.

## Vorläufiges\* Programm der Geschäftsanhaltung vom 01.07.2024 bis zum 05.07.2024

Datum	Programminhalte	
Donnerstag, 06.06.2024	Online (Zoom)	Präsentation der Zielmarktstudie „Games Brasilien 2024“ als Webinar mit Fachexperten
Sonntag, 30.06.24 São Paulo	Tagsüber	Individuelle Anreise der Teilnehmer, Hotelbezug
Montag, 01.07.24 São Paulo	Anreise	Gemeinsames Abendessen (Optional)
	Vormittags	<b>Begrüßung &amp; Briefing</b> für die Teilnehmenden
	Nachmittags	<b>Runder Tisch</b> mit Vertretenden der unterstützenden Verbände und öffentlicher Institutionen <b>Gruppenbesuche</b> bei Atragames ( <i>Brasilianischer Verband für Spieleentwicklung</i> )
Dienstag, 02.07.24 São Paulo	Abends	Gemeinsames Abendessen (Optional)
	Ganztätig	<b>Präsentationsveranstaltung mit Vorträgen deutscher Unternehmen</b>
Mittwoch, 03.07.24 São Paulo	Abends	Gemeinsames Abendessen (Optional)
	Vormittags	<b>Gruppenbesuche</b> bei XRBR ( <i>Brasilianischer Verband für Extended Reality</i> )
	Nachmittags	<b>Individuell organisierte Gesprächstermine</b>
Donnerstag, 04.07.24 São Paulo	Abends	Gemeinsames Abendessen (Optional)
	Vormittags	<b>Gruppenbesuche</b> bei der Institution „Gamescom LATAM“ ( <i>Ehemals BIG Festival</i> )
	Nachmittags	<b>Individuell organisierte Gesprächstermine</b>
Freitag, 05.07.24 São Paulo	Abends	Gemeinsames Abendessen (Optional)
	Ganztätig	<b>Individuell organisierte Gesprächstermine</b>
Samstag, 06.07.2024 São Paulo	Abends	Gemeinsames Abendessen (Optional)
	Tagsüber Abreise	Individuelle Abreise der deutschen Teilnehmenden

\*Stand: 18.12.2023. Vereinzelt Programmänderungen sind möglich. Den aktuellen Stand des Programms und des gesamten Projektes finden Sie unter [germantech.org](http://germantech.org)

## Anmeldung

Hat die Geschäftsanhaltung Ihr Interesse geweckt?

Dann melden Sie sich einfach online auf unserem Projektportal [germantech.org](http://germantech.org) an bzw. kontaktieren Sie die Kontaktperson für das Projekt, Herr Thomas Nytsch.

**Anmeldeschluss** ist der **28. Februar 2024**

### SBS systems for business solutions GmbH

Herr Thomas Nytsch

Tel: +49 (0)30 8145981-42

E-Mail: [thomasnytsch@sbs-business.com](mailto:thomasnytsch@sbs-business.com)

URL: [www.germantech.org](http://www.germantech.org) – [www.sbsbusiness.eu](http://www.sbsbusiness.eu)

## Das Projektportal [germantech.org](http://germantech.org)

Ein wichtiges Instrument für Ihr Unternehmen stellt das Projekt-Portal [germantech.org](http://germantech.org) dar. Die deutschen Unternehmen können sich hier in wenigen Schritten registrieren und ein mehrsprachiges Firmenprofil erstellen. Die Plattform wurde durch Internationalisierungsprojekte etabliert und generiert den Teilnehmenden der Projekte dank ihres englischen Online-Auftritts immer wieder Anfragen internationaler Interessent\*innen.

## Kosten

Das Projekt ist Bestandteil des Markterschließungsprogramms für KMU und unterliegt den De-Minimis-Regelungen. Der Eigenanteil der Unternehmen für die Teilnahme am Projekt beträgt in Abhängigkeit von der Größe des Unternehmens:

- 500 Euro (Netto) für Teilnehmende mit weniger als 2 Mio. Euro Jahresumsatz und weniger als 10 Mitarbeitern
- 750 Euro (Netto) für Teilnehmende mit weniger als 50 Mio. Euro Jahresumsatz und weniger als 500 Mitarbeitern
- 1000 Euro (Netto) für Teilnehmende ab 50 Mio. Euro Jahresumsatz oder ab 500 Mitarbeitern

Individuelle Reise-, Unterbringungs- und Verpflegungskosten werden von den Teilnehmenden selbst getragen. Für alle Teilnehmenden werden die individuellen Beratungsleistungen in Anwendung der De-Minimis-Verordnung der EU bescheinigt. Teilnehmen können maximal 12 Unternehmen. Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt, wobei KMU Vorrang vor Großunternehmen haben.

Eine Übersicht zu weiteren Projekten des Markterschließungsprogramms für KMU können Sie unter [www.gtai-exportguide.de](http://www.gtai-exportguide.de) abrufen.

## KOOPERATIONSPARTNER



## FACHPARTNER



Mit der Durchführung dieses Projekts im Rahmen des Bundesförderprogramms Mittelstand Global/ Markterschließungsprogramm beauftragt:



Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:

