

# TECHLAB

2024.1

TECHLAB



# MEET THE PLAYERS



Isabella



Isadora



Lucas



Pedro

# MEET THE PLAYERS



Livia



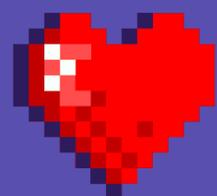
Andressa



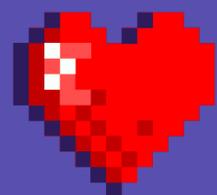
Portugal



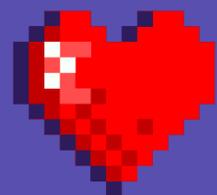
# PROGRAMA



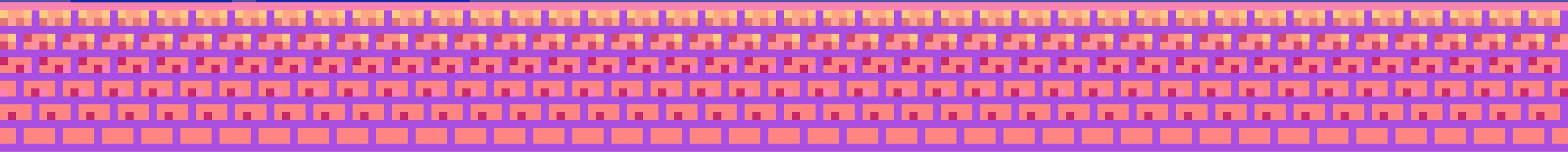
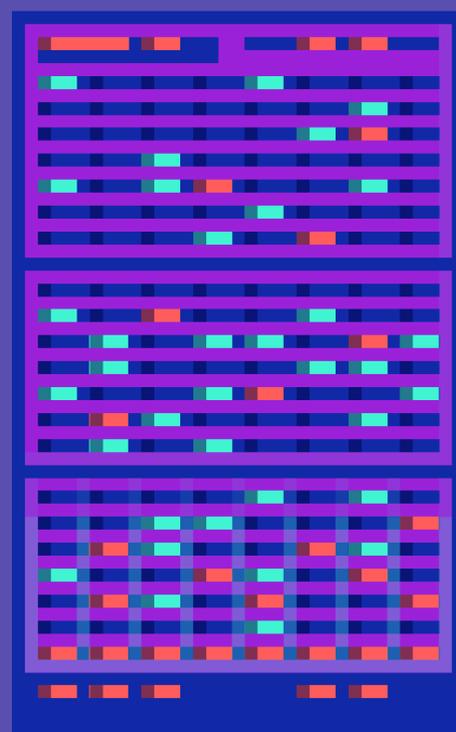
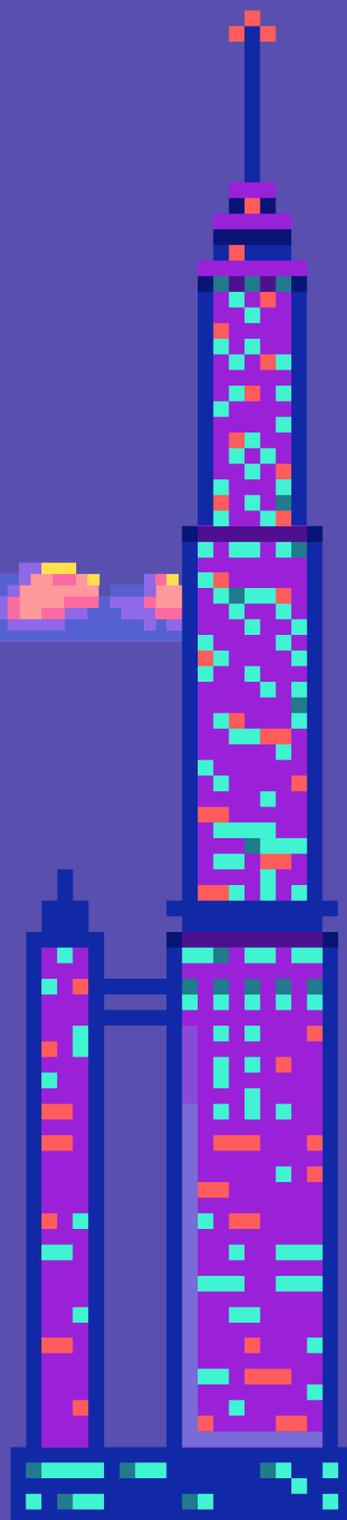
APRESENTAÇÃO



PERGUNTAS, PRESENÇA E  
CONVIDADOS



TRABALHO FINAL



# PROGRAMA

Temas dos encontros.

Violência

Apostas e Loot Boxes

PI e Antitruste

Propriedade Virtual

Proteção de crianças

Publicidade

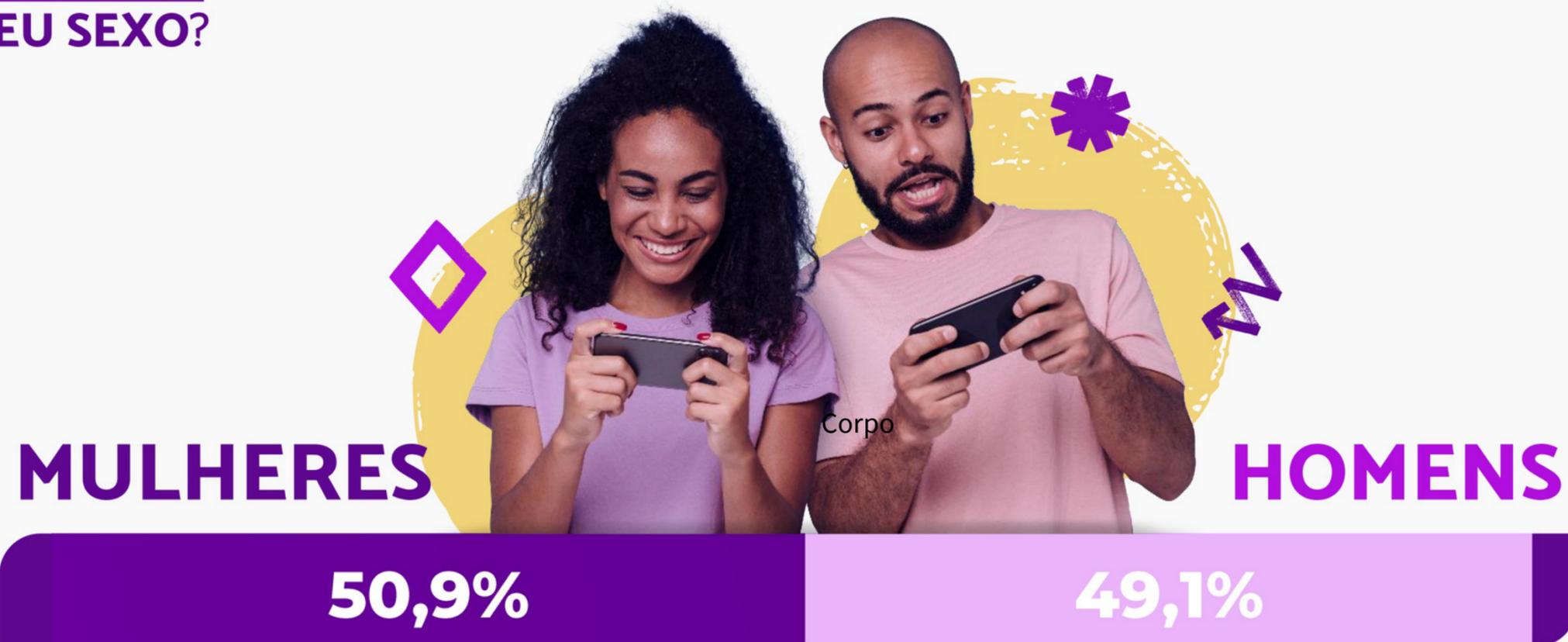


# PÚBLICO GAMER BRASILEIRO

START



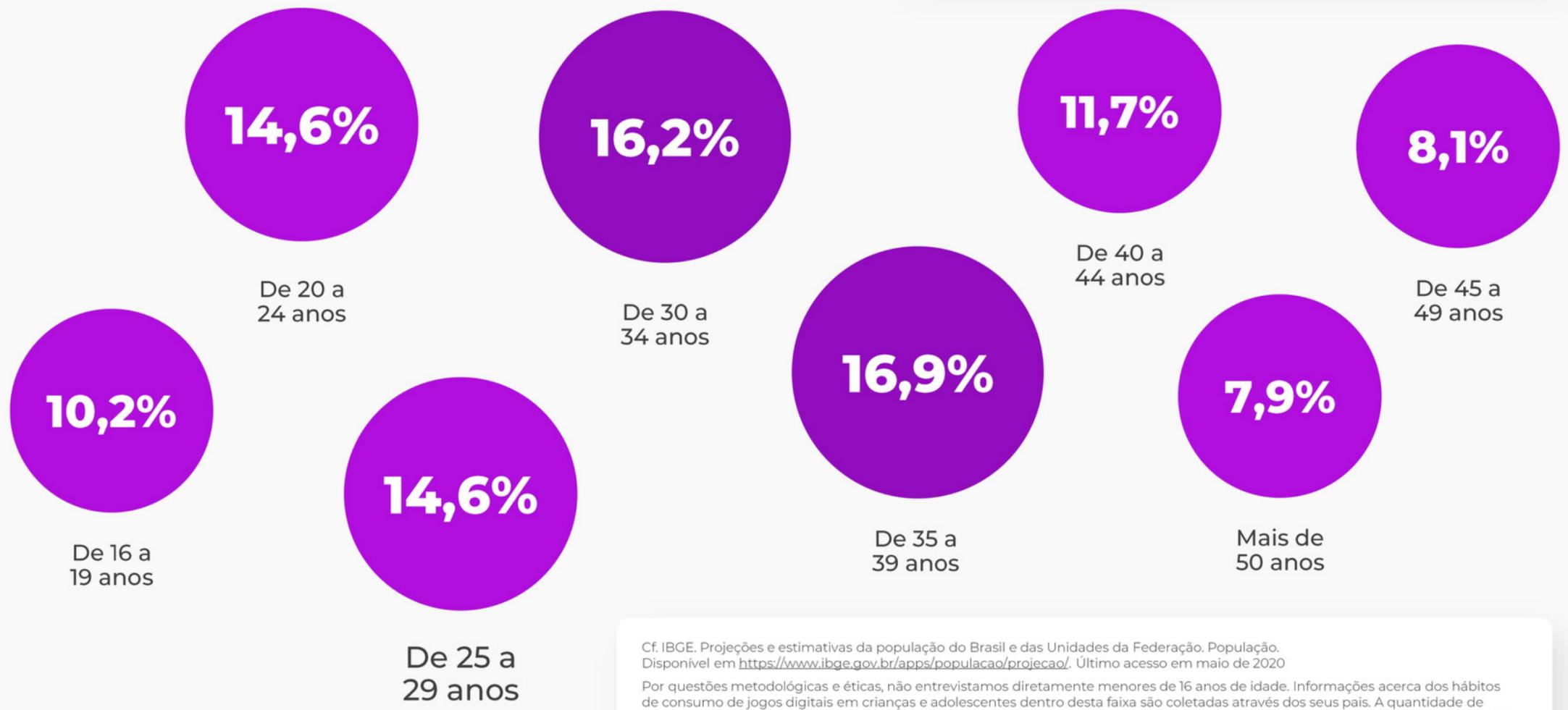
QUAL É O  
SEU SEXO?



As mulheres tiveram **um crescimento como consumidoras de jogos digitais voltando a serem a maioria no perfil geral**. Esse aumento foi impulsionado principalmente pelos smartphones, que historicamente é uma plataforma com maior presença do público feminino.

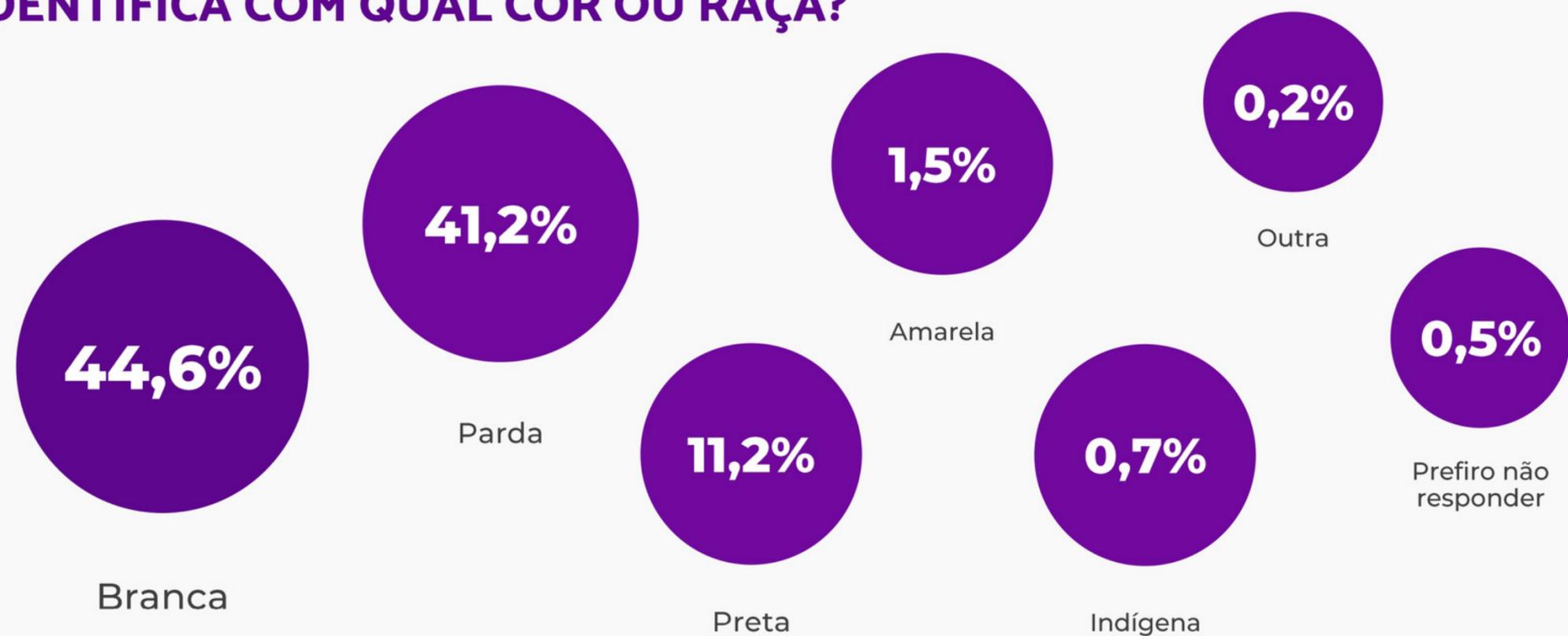
## EM QUAL FAIXA ETÁRIA VOCÊ SE ENQUADRA?

As principais faixas etárias de consumo são de adultos que vão desde **os 20 a 29 anos** e também **acima dos 30 anos**. Essas concentrações variam de acordo com as plataformas, sendo o computador com maior presença dos jovens, e console e smartphone um perfil mais adulto.



Cf. IBGE. Projeções e estimativas da população do Brasil e das Unidades da Federação. População. Disponível em <https://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>. Último acesso em maio de 2020.  
Por questões metodológicas e éticas, não entrevistamos diretamente menores de 16 anos de idade. Informações acerca dos hábitos de consumo de jogos digitais em crianças e adolescentes dentro desta faixa são coletadas através dos seus pais. A quantidade de entrevistados maiores de 54 anos foi estatisticamente irrelevante para a pesquisa e, por isso, não foram considerados nas ponderações.

## VOCÊ SE RECONHECE OU SE IDENTIFICA COM QUAL COR OU RAÇA?



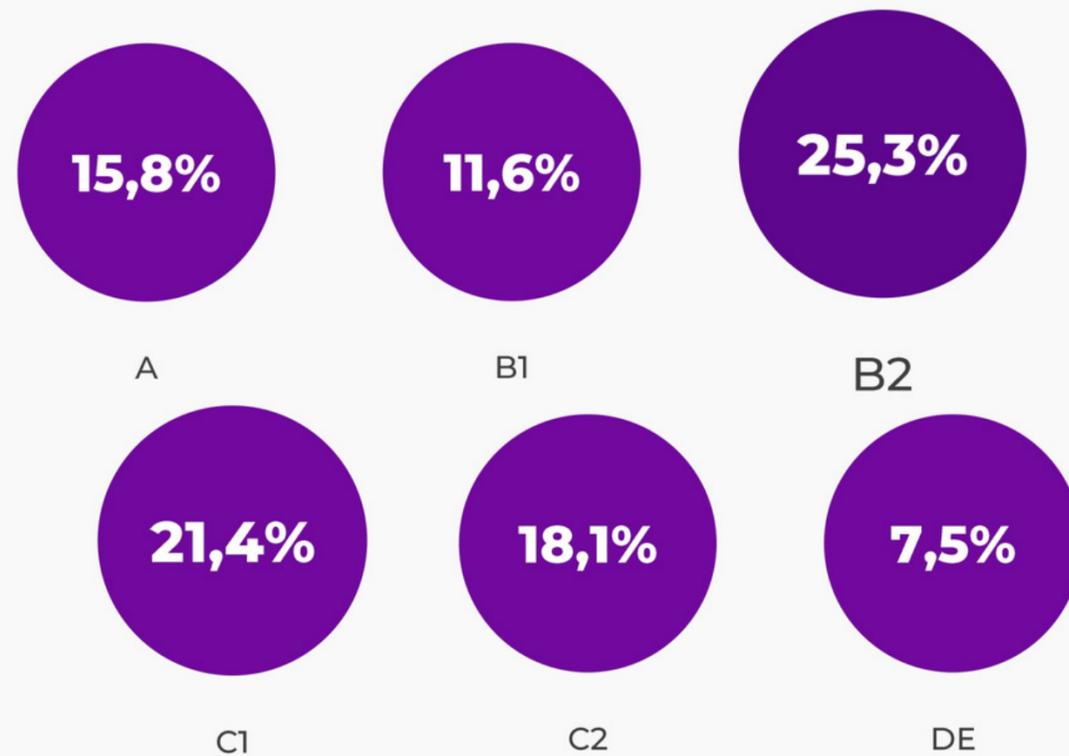
Com relação à raça e cor dos jogadores brasileiros, temos metade da população se identificando como brancos e a outra como pretos e pardos. Os dados não tiveram grandes mudanças com relação ao ano passado, e podemos notar uma consistência em ambos os perfis.

## QUAL SEU ATUAL NÍVEL DE INSTRUÇÃO ESCOLAR?



A escolaridade dos jogadores é bem **concentrada em pessoas com ensino médio completo e ensino superior completo representando 71,3% dos entrevistados**. E seguimos com a mesma do ano anterior com o público dos PCs e dos Consoles tendo mais pessoas com ensino superior, o público do smartphone concentra quem tem até o ensino médio completo.

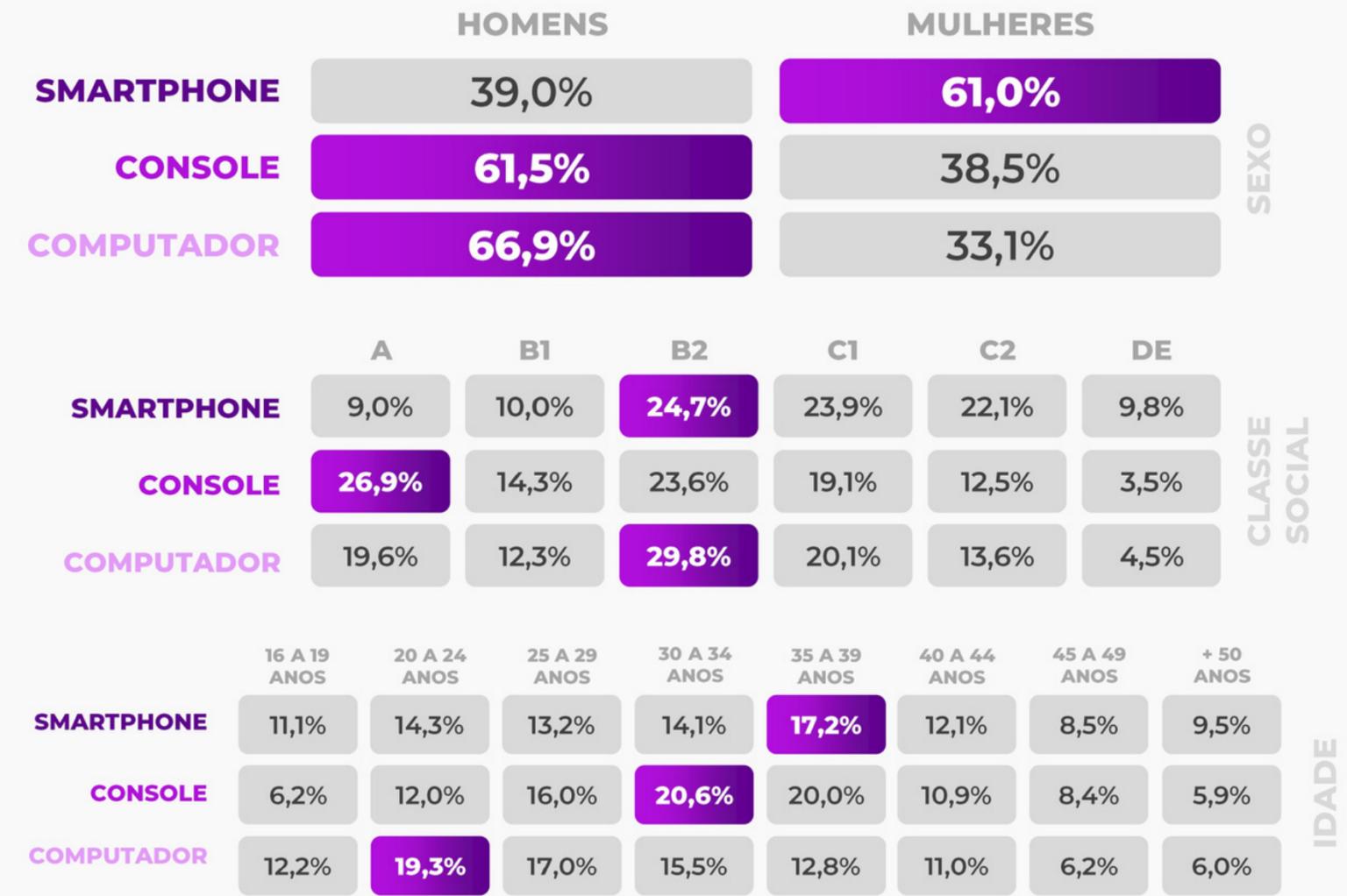
## DIVISÃO POR CLASSE SOCIAL



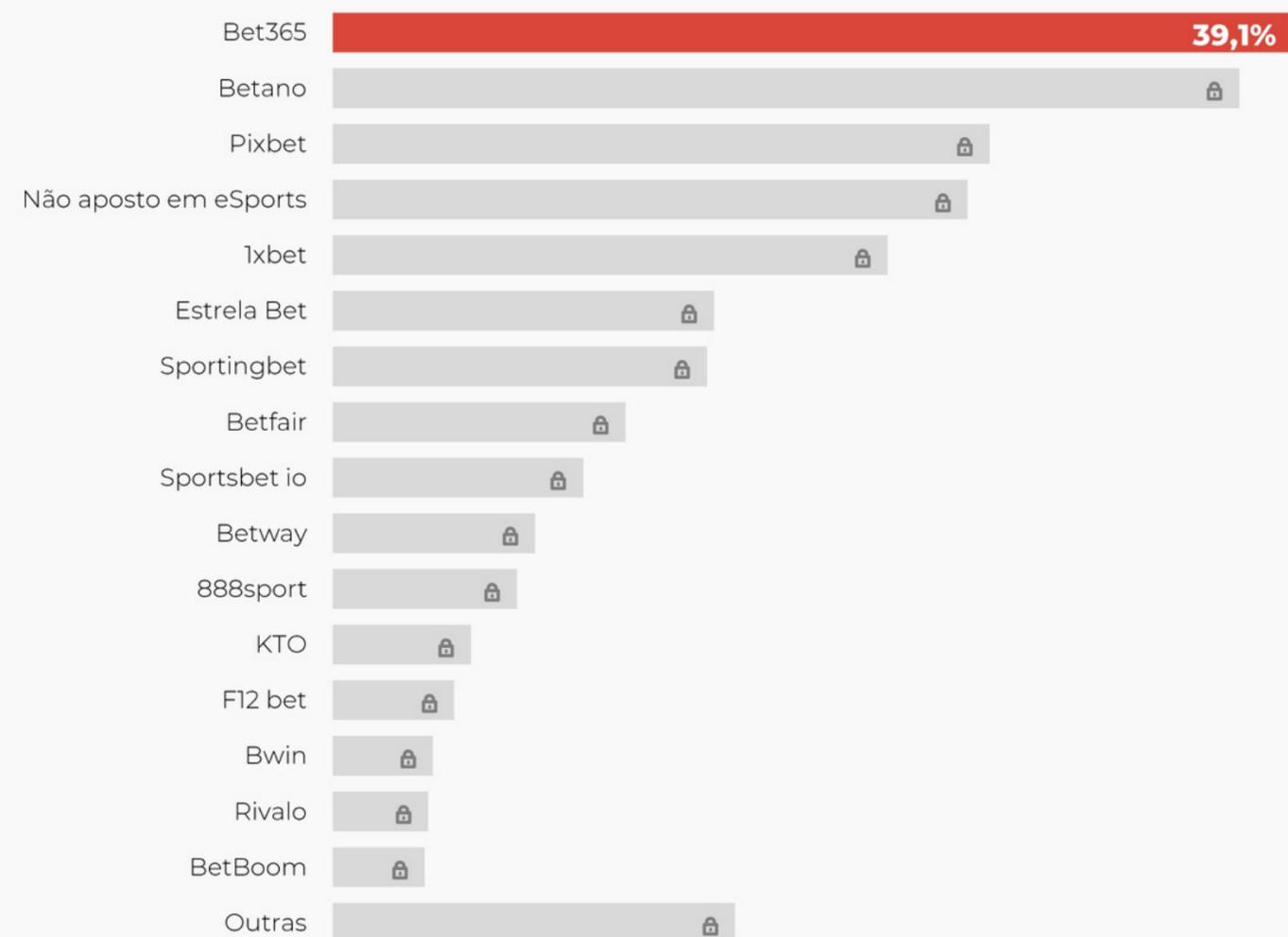
Nos últimos anos vimos uma maior penetração do hábito de jogar entre as classes B2, C1 e C2, e que **continuam crescendo e representando 64,8%** e muito presentes no smartphone. Notamos um leve aumento da classe A, um movimento que está relacionado com as plataformas console e computador.



## PERFIL GERAL DO GAMER BRASILEIRO



## QUAIS DESTAS PLATAFORMAS DE APOSTAS VOCÊ JÁ UTILIZOU?



PGB-24

@2024 Pesquisa Game Brasil, Go Gamers, SX Group. Todos os direitos reservados.

87

Fonte: Pesquisa Games Brasil (PGB 2024) - Edição Gratuita 2024

**HELLO!**

**Economia e Games**

Figura 1 - Evolução número de desenvolvedoras

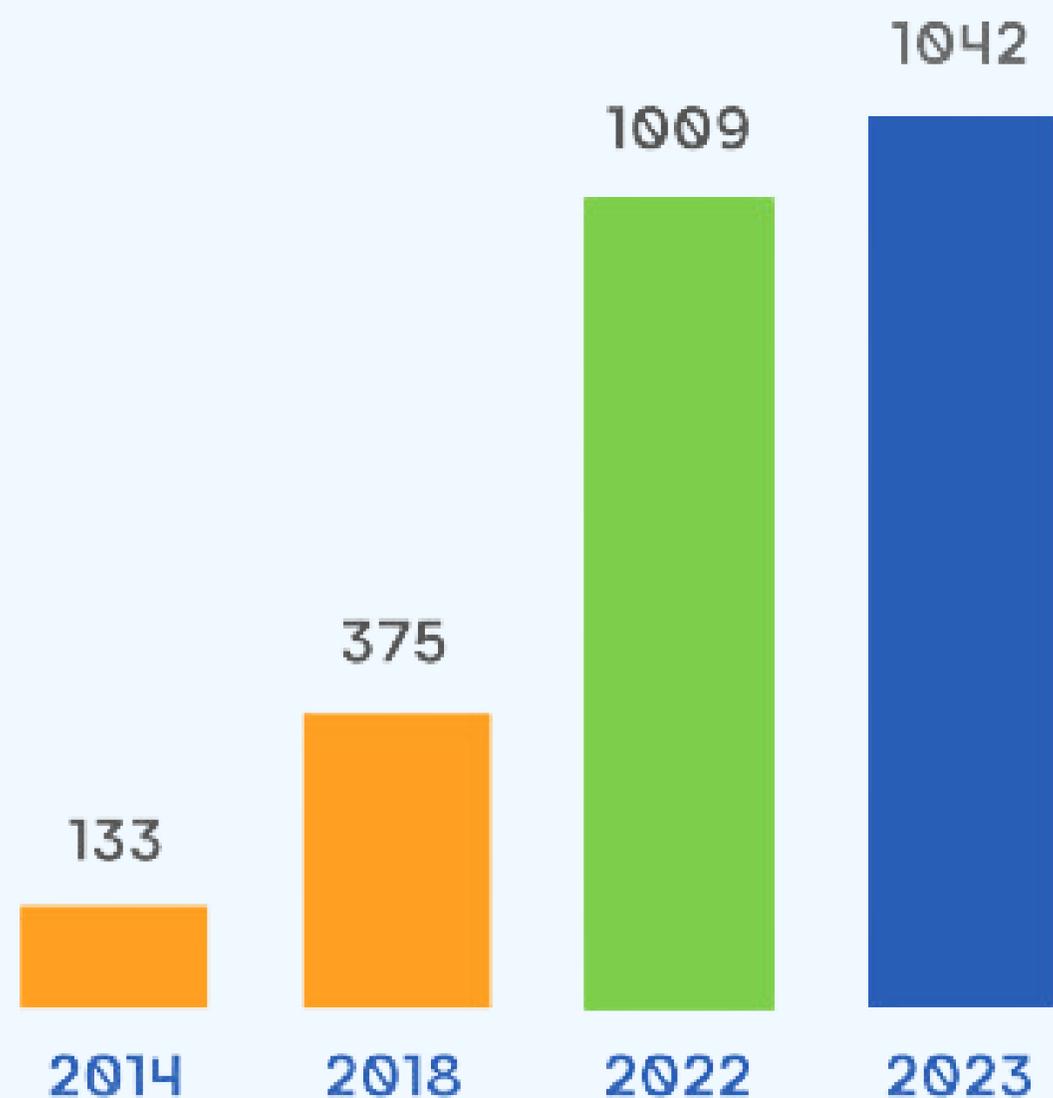


Figura 2. Distribuição das desenvolvedoras por região



Fonte: ABRAGAMES. 2023: A Indústria Brasileira de Games. Disponível em:

[https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_-\\_ptbr\\_version.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf)

Figura 3. Grau de Internacionalização

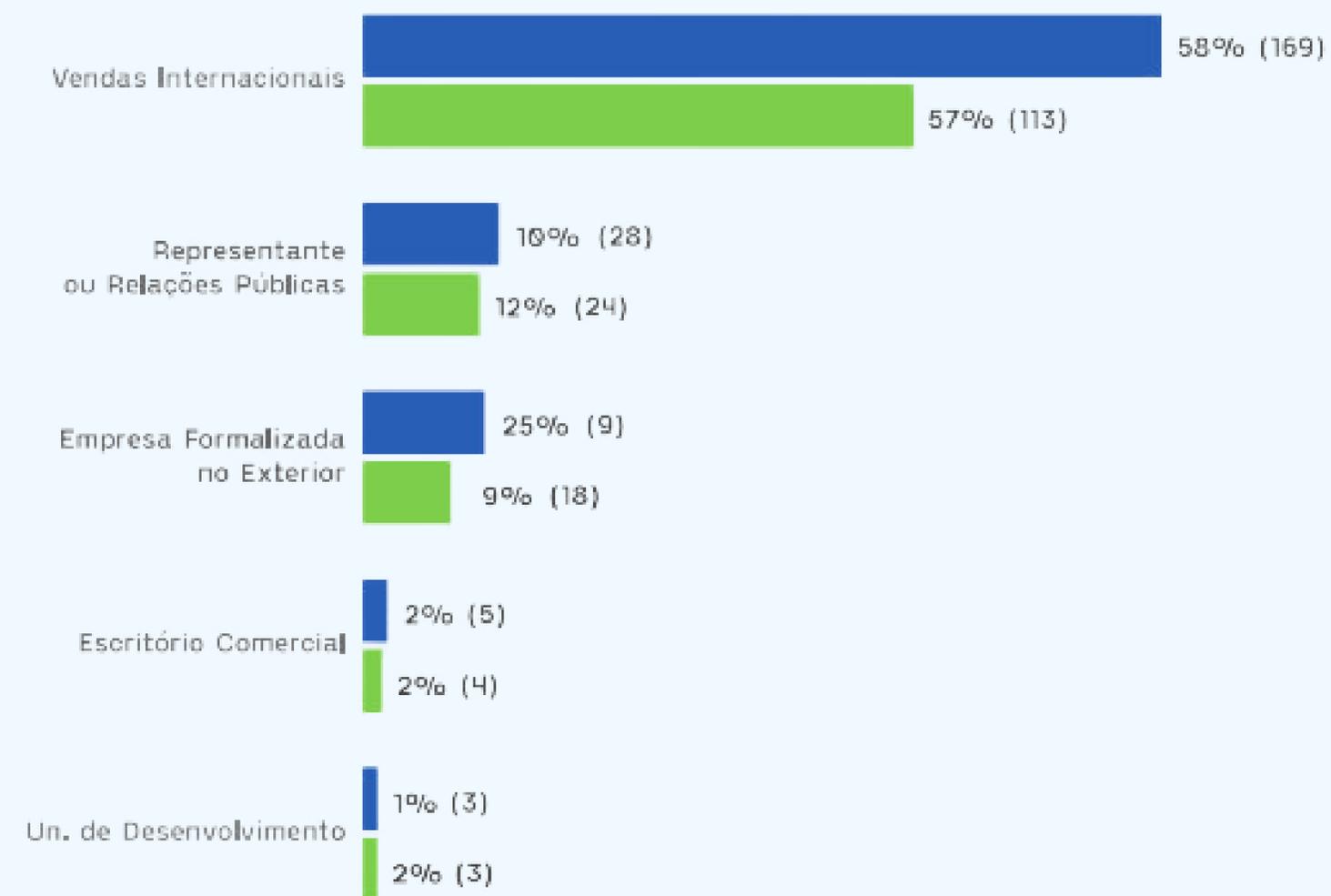
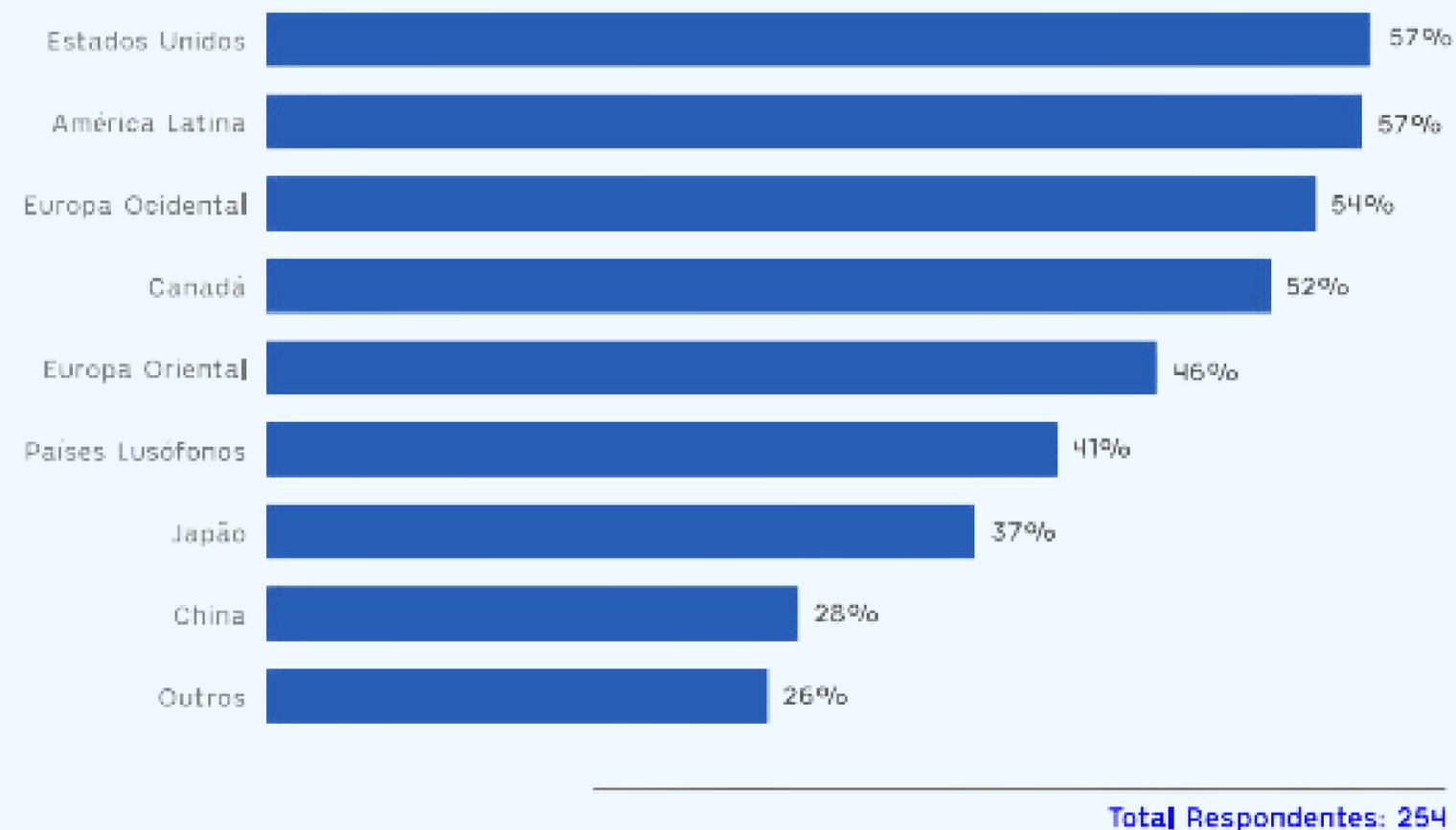


Figura 4. Principais mercados internacionais



2023 (290 respondentes) 2022 (198 respondentes)

Fonte: ABRAGAMES. 2023: A Indústria Brasileira de Games. Disponível em:

[https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_-\\_ptbr\\_version.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf)

Figura 7. Distribuição de sócios e colaboradores por gênero

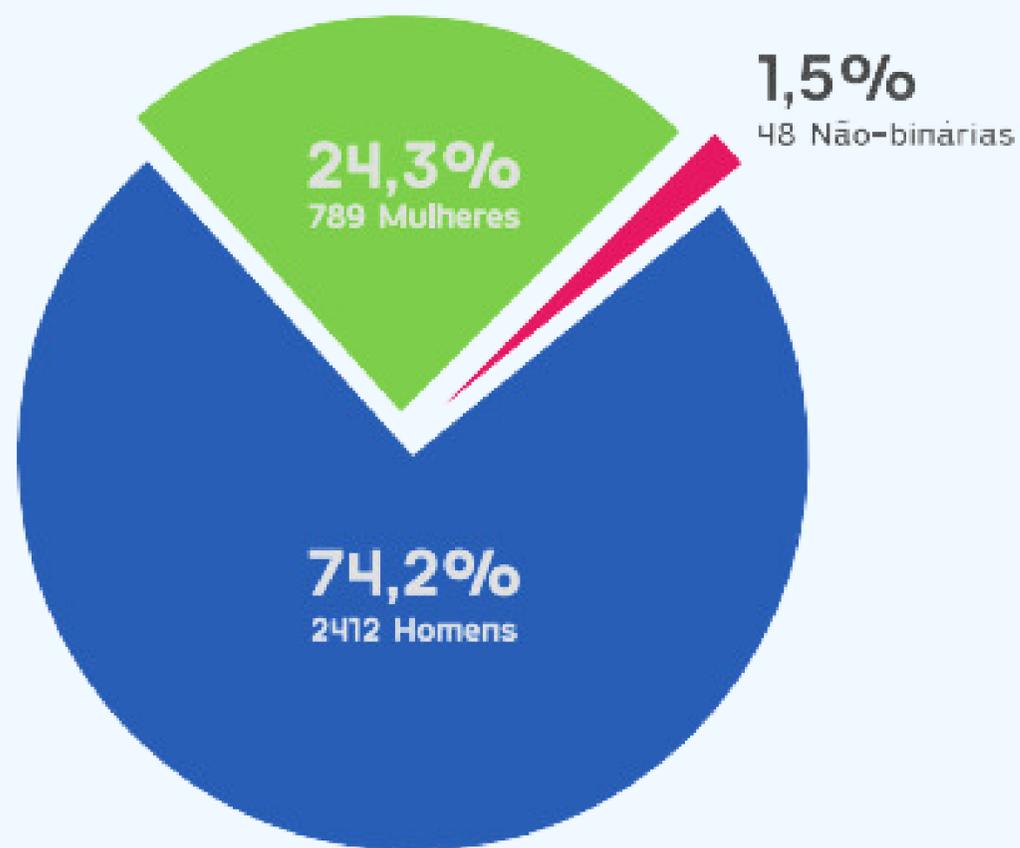
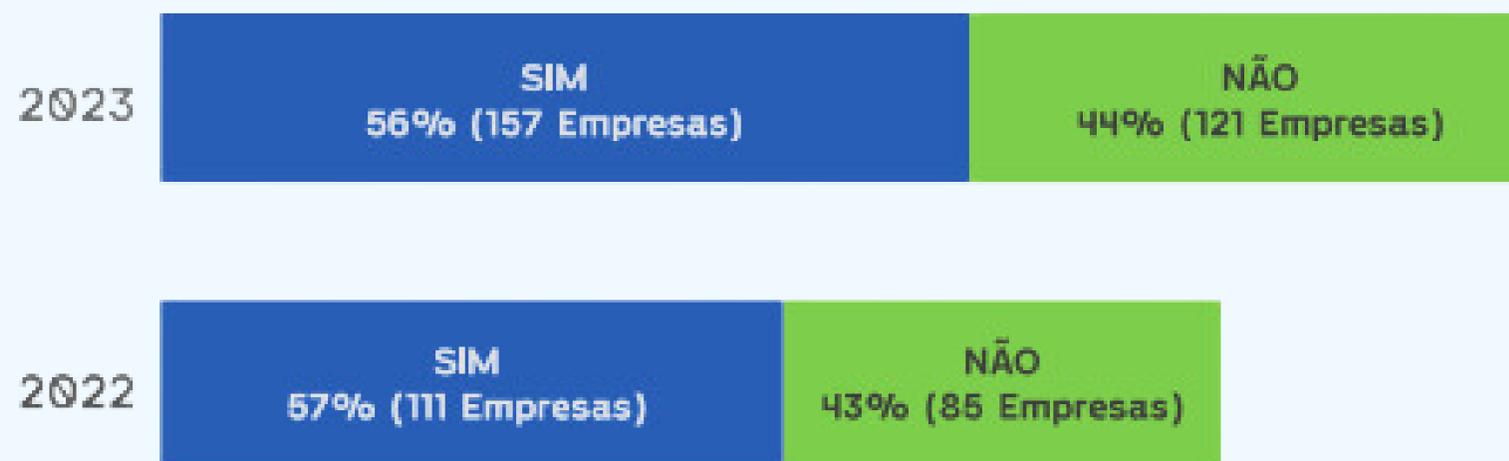


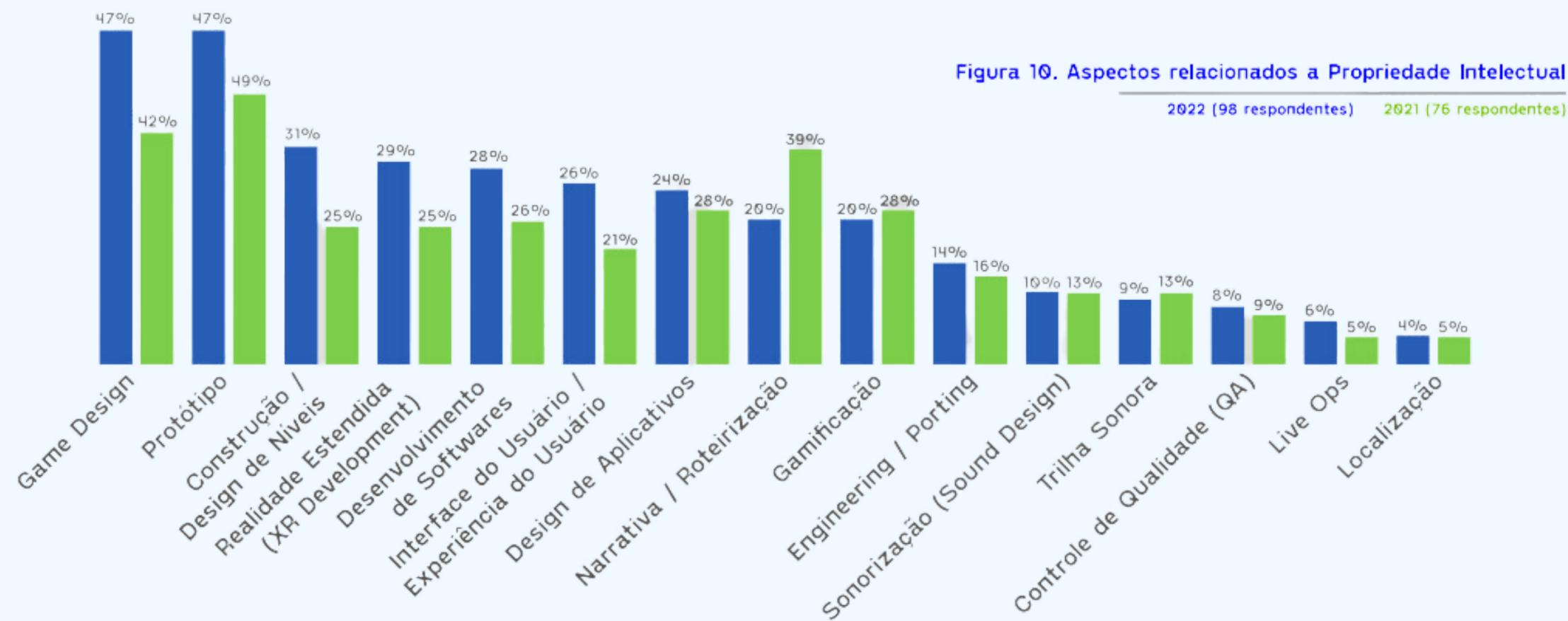
Figura 8. Existência de pessoas pretas, indígenas, deficientes, neurodiversas, estrangeiras, refugiadas, trans e/ou com mais de 50 anos.



Fonte: ABRAGAMES. 2023: A Indústria Brasileira de Games. Disponível em:

[https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_-\\_ptbr\\_version.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf)

Figura 9. Aspectos relacionados a Propriedade Intelectual



Fonte: ABRAGAMES. 2023: A Indústria Brasileira de Games. Disponível em:

[https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_-\\_ptbr\\_version.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf)

# Mudou de fase: mercado de games já fatura mais que o de cinema

Calendário de grandes lançamentos e popularização dos smartphones aceleram ainda mais o crescimento do setor

Por **André Sollitto**  
24 set. 2023, 08h00

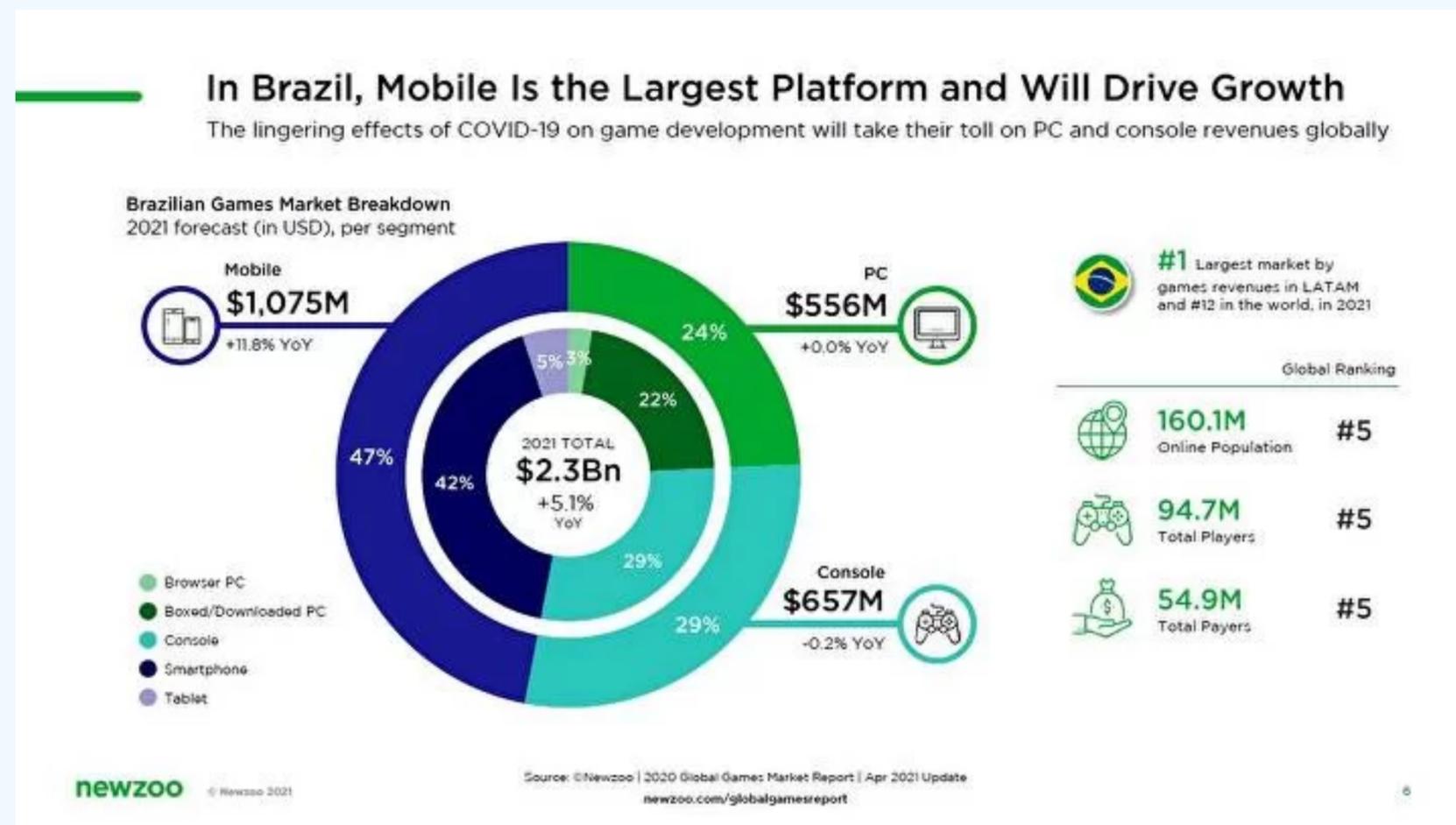
Fonte: <https://veja.abril.com.br/tecnologia/mudou-de-fase-mercado-de-games-ja-fatura-mais-que-o-de-cinema>

## Mercado de games: tendências e oportunidades

Uma indústria que não para de crescer e apresenta bom potencial para empreendedores.

O Brasil assumiu, em 2021 o posto de maior mercado de videogames na América Latina, superando o México, e a receita do setor em território nacional pode duplicar até 2026, segundo o relatório sobre entretenimento e mídia da PwC 2022-2026.

Fonte: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>



Fonte: <https://gamejampus.com/o-mercado-de-jogos-no-brasil/>

ARTIGO

# Setor de games no Brasil movimentava R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada

O Brasil continuará a ser um grande consumidor, enviando bilhões para o exterior, ou aproveitará seu potencial para se tornar um dos principais centros de criação de jogos?

POR MÁRCIO FILHO E PEDRO ZAMBON

22.09.2023 04H00

Fonte: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>

Daniel Coelho

## Indústria dos games: a mais lucrativa no mundo do entretenimento

Papo Raiz\*

19/08/2022 17:19

Fonte: <https://gazzconecta.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>

# Mercado de Games no Brasil em 2023: números e tendências do setor

## Faturamento bilionário

Com um público tão vasto e diverso, não surpreende o fato de o mercado de Games no mundo movimentar bilhões todos os anos. Só em 2022, a [indústria global de jogos faturou US\\$ 196,8 bilhões](#). Além disso, segundo [projeções da consultoria PwC](#), a expectativa é que o setor alcance um faturamento global de US\$ 321 bilhões de dólares até 2026.

Só no Brasil, o negócio de games [movimenta R\\$ 12 bilhões ao ano](#). Isso nos coloca como o país líder em receita no setor na América Latina e o 13º no ranking mundial.

## Atração de investimentos altíssimos

O oceano azul de oportunidades do segmento de jogos está chamando a atenção e o dinheiro de grandes investidores.

Um [relatório da XDS \(External Development Summit\)](#) mostrou que o Brasil foi eleito um dos principais players em desenvolvimento de games, atraindo muitos recursos. Não à toa, mais de US\$ 20 bilhões foram investidos em startups de jogos nesta década.

No final de 2021, por exemplo, [grandes players como a Magazine Luiza](#) anunciaram sua entrada no mercado de games brasileiro em grande estilo: investiram mais de R\$ 100 mil em parcerias com estúdios de criação e adquiriram o site Kabum, e-commerce de tecnologia e games, em uma transação avaliada em R\$ 3,8 bilhões.

Ao todo, mais de 2.000 acordos foram firmados entre fundos investidores e empresas de jogos no período de 2016 a julho de 2020. Todos esses dados fazem parte de uma pesquisa realizada pela [Revista EXAME](#) e a consultoria Pitchbook.





# Regulação de Games no Brasil



## **FOMENTO À CULTURA**

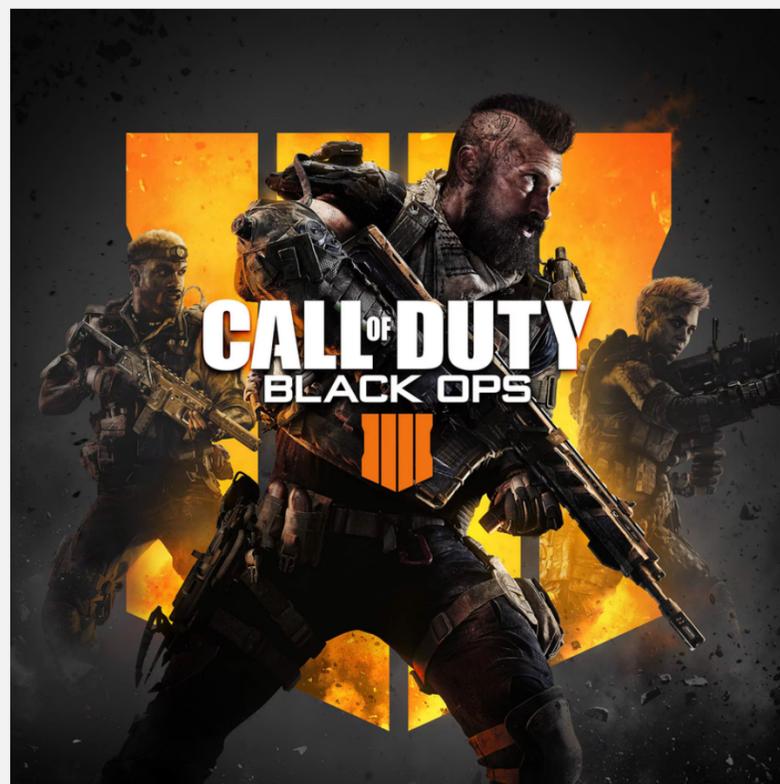
- **ANCINE, 2016: não há política pública estruturada e contínua voltada para o desenvolvimento do setor de jogos eletrônicos (p. 40)**
- **Zambon e Pessoto, 2019:**
  - **Game enquanto produto à Indústria Audiovisual**
  - **Game enquanto processo à Indústria Audiovisual**
  - **Game enquanto setor econômico ao setor de Software**

# REPRESENTAÇÃO DA CULTURA LATINA

- Representação dos contextos latino-americanos em Jogos
- Videogame como mídia negligenciada e sua importância
- Não é mais hora de perguntar se os jogos valem a pena estudar; é hora de reconhecer que os jogos hoje são experiências vividas, afetando profundamente a maneira como o mundo entende a cultura latino-americana e como os latino-americanos se entendem.

Fonte: PENIX-TADSEN, Phillip. Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't).

# Representação da cultura latina nos Games



**CONTRAS**



**TOMB RAIDER**



**LUCHADORES**

## PLATAFORMAS

- *Marco Civil da Internet, arts. 18 a 21 (“provedor de conexão da internet”)*
- *Hagiu e Wright, 2015: Multi-Sided Platforms*
- *PL do Marco Civil dos Games*

# PL do Marco Civil dos Games

**Faixa etária**

**Liberdade econômica**

## CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

**Art. 1º** Esta Lei cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos.

**Art. 2º** A fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos são regulados por esta Lei.

**Art. 3º** São livres a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos, observado o disposto no art. 173 da Constituição Federal e na legislação vigente.

§ 1º O Estado realizará a classificação etária indicativa, dispensada autorização estatal prévia para o desenvolvimento e a exploração dos jogos eletrônicos abrangidos por esta Lei.

§ 2º Na realização da classificação etária indicativa de jogos eletrônicos, levar-se-ão em conta os riscos relacionados ao uso de mecanismos de microtransações.

**Microtransações**

# PL do Marco Civil dos Games

## Apostas?

**Art. 5º** Para os efeitos desta Lei, considera-se jogo eletrônico:

I – a obra audiovisual interativa desenvolvida como programa de computador conforme definido na Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998, cujas imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do(s) jogador(es) com a interface;

II – o dispositivo central e acessórios, para uso privado ou comercial, especialmente dedicados a executar jogos eletrônicos;

III – o **software** para uso como aplicativo de celular e/ou página de internet, jogos de console de videogames e jogos em realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e realidade estendida, sejam eles consumidos por **download** ou por **streaming**.

Parágrafo único. As promoções comerciais ou modalidades lotéricas regulamentadas pela Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, e pela Lei nº 14.790, de 29 de dezembro de 2023, ou qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico, não se consideram jogo eletrônico, não podendo as empresas e os profissionais envolvidos na produção ou na distribuição dessas atividades beneficiar-se de nenhuma das vantagens definidas pela presente Lei.

## Jogo eletrônico é

- **Obra audiovisual**
- **Dispositivo**
- **Software**

# PL do Marco Civil dos Games

**Fomento à cultura**

## **Seção IV Do Uso de Jogos Eletrônicos**

**Art. 10.** Os jogos eletrônicos, observada sua classificação etária indicativa, podem ser utilizados para entretenimento ou para qualquer outra atividade lícita, inclusive:

- I – para fins de entretenimento ou contemplação artística;
- II – em ambiente escolar, para fins didáticos, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e de recreação, observadas as disposições normativas dos sistemas de ensino e os regimentos escolares;
- III – para fins terapêuticos;
- IV – para fins de treinamento e capacitação, por meio de simulação ou emulação de ação em ambiente institucional;
- V – para fins de comunicação e propaganda.

## **Seção V Do Fomento à Pesquisa, ao Desenvolvimento, à Inovação e à Cultura**

## **Seção VI Do Apoio à Formação de Recursos Humanos e Espaços Formativos**

# PL do Marco Civil dos Games

## CAPÍTULO III

### DA PROTEÇÃO DAS CRIANÇAS E DOS ADOLESCENTES

**Interesse da criança**

**Art. 15.** A concepção, o **design**, a gestão e o funcionamento dos jogos eletrônicos de acesso por crianças e adolescentes devem ter como parâmetro o superior interesse da criança e do adolescente, de acordo com a legislação vigente.

§ 3º Os fornecedores de jogos eletrônicos devem garantir que os seus serviços, sistemas e comunidades oficiais relacionados não fomentem ou gerem ambiente propício para:

I - quaisquer formas de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade ou opressão contra crianças e adolescentes;

II - a discriminação de crianças e adolescentes com deficiência, devendo implementar medidas técnicas que garantam o desenho universal e a acessibilidade do serviço a todas as crianças e adolescentes, nos termos da Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015 (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

**Art. 16.** Nos jogos eletrônicos direcionados a crianças e adolescentes que possibilitem a interação entre usuários por meio de mensagens de texto, áudio, vídeo ou troca de conteúdos, de forma síncrona ou assíncrona, deve ser garantida a aplicação de salvaguardas a direitos de crianças e adolescentes, disponibilizando-se, no mínimo:

**Art. 17.** As ferramentas de compras dentro de jogos eletrônicos devem garantir, por padrão, a restrição da realização de compras e de transações comerciais por crianças, quando aplicável, garantindo o consentimento dos responsáveis.

**Design**

**Interação entre usuários**

**Microtransações**

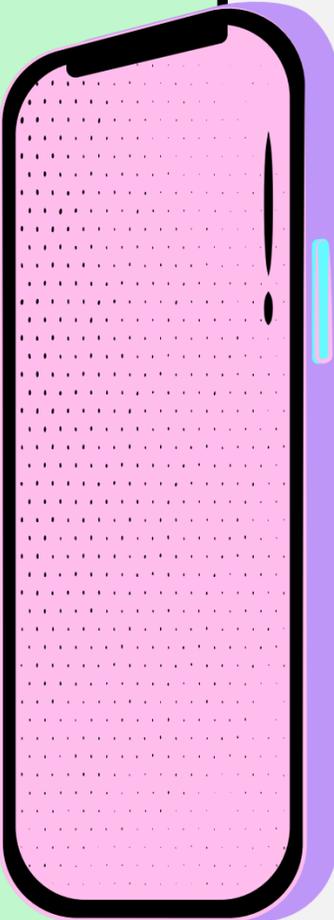
# Perguntas e debate



**1. Considerando os fatores de interação direta entre lados múltiplos, afiliação dos lados com a plataforma e efeitos de rede (Hagiu e Wright), quais agentes poderiam ser identificados no ecossistema de games como plataformas?**



**2. Há plataformas que não se encaixam na definição de multi-sided platforms de Hagiu e Wright, mas cujo reconhecimento como tal é relevante para a análise jurídica de regulação de games?**



# Perguntas e debate

- ?** 3. O conceito de plataforma é o mesmo de provedores de aplicação de internet, no contexto do Marco Civil da Internet?
- ?** 4. Quais dos agentes identificados no ecossistema de games na pergunta 01 podem ser identificados como provedores de aplicação de internet para os fins do art. 19?
- ?** 05. Com fundamento no trabalho de Zambon e Pessoto e nas conclusões da Ancine, qual a importância econômica e social de uma política pública de fomento aos jogos e de uma regulação da área?

# Perguntas e debate



**06. O Projeto de Lei de regulação de games impõe mais restrições ao desenvolvimento de games ou medidas de fomento, em sua perspectiva?**



**07. Conforme a taxonomia elaborada por Penix-Tadsen, qual o racional em dividir quando devemos levar a sério videogames e quando não devemos? E qual a relevância disso no contexto da América Latina?**



**OBRIGADA!**

**END**

# REFERÊNCIAS

- ANCINE. Análise de Impacto Regulatório: Jogos Eletrônicos, 2016. Caps.: C. Políticas Públicas no Brasil (p. 30-40); Disponível em: [https://www.google.com/url?q=https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoesancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultadoregulatorio/airjogoseletronicos\\_0.pdf&sa=D&source=docs&ust=1711627746385272&usg=AOvVaw0RcqLZAq26bvpKHsQMihQV](https://www.google.com/url?q=https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoesancine/regulacao/regulacao/analise-impacto-regulatorio-avaliacao-resultadoregulatorio/airjogoseletronicos_0.pdf&sa=D&source=docs&ust=1711627746385272&usg=AOvVaw0RcqLZAq26bvpKHsQMihQV)
- HAGIU, Andrei; WRIGHT, Julian. Multi-sided Platform. Caps. 1 e 2 (p. 2-8). Disponível em: <https://hbswk.hbs.edu/item/multi-sided-platforms>
- MARCO CIVIL DA INTERNET. Art. 19 e ss. [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm)
- PENIX-TADSEN, Phillip. Latin American Ludology: Why We Should Take Video Games Seriously (and When We Shouldn't). 2022. Disponível em: [https://www.cambridge.org/core/journals/latin-american-research-review/article/latinamerican-ludology-why-we-should-take-video-games-seriously-and-when-weshouldnt/B4FF52411119E042D1E29E81A51C342E?utm\\_campaign=shareaholic&utm\\_medium=copy\\_link&utm\\_source=bookmark](https://www.cambridge.org/core/journals/latin-american-research-review/article/latinamerican-ludology-why-we-should-take-video-games-seriously-and-when-weshouldnt/B4FF52411119E042D1E29E81A51C342E?utm_campaign=shareaholic&utm_medium=copy_link&utm_source=bookmark)
- SENADO FEDERAL. Substitutivo do Senado ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que “Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos e para os jogos de fantasia”. Disponível em: [https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop\\_mostrarintegra?codteor=2397072&filenome=Tramitacao-PL%202796/2021](https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2397072&filenome=Tramitacao-PL%202796/2021)
- ZAMBON, Pedro Santoro; Pessotto, Ana Heloiza Vita. Estado atual da regulação da Indústria Brasileira de Jogos Digitais: Entre Audiovisual e Software. Proceedings of SBGames 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/IndustriaFull/201466.pdf>
- ABRAGAMES. 2023: A Indústria Brasileira de Games. Disponível em: [https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_\\_ptbr\\_version.pdf](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2__ptbr_version.pdf)
- PGB 2024. Pesquisa Game Brasil. Caps: Perfil Geral; Plataformas; e Pais e Filhos (p. 13-24; 68 – 83; 88 - 91) CARVALHO. Juliano M. Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil. P. 239-257. Disponível em: [https://www.academia.edu/35761192/Origem\\_e\\_evolu%C3%A7%C3%A3o\\_das\\_pol%C3%ADticas\\_culturais\\_para\\_jogos\\_digitais\\_no\\_Brasil](https://www.academia.edu/35761192/Origem_e_evolu%C3%A7%C3%A3o_das_pol%C3%ADticas_culturais_para_jogos_digitais_no_Brasil)