

## Marco Legal dos Games: análise exploratória do cenário econômico dos jogos digitais e sua relevância para a economia brasileira

*After the Legal Framework for Games: an exploratory analysis of the economic scenario of digital games and their relevance for the Brazilian economy*

Albano Francisco Schmidt<sup>1</sup> , Luise Amaral<sup>1</sup> , Vanessa Ribeiro Couto<sup>1</sup> 

### RESUMO

O presente artigo apresenta uma análise exploratória do Marco Legal dos Games — MLG (Lei n. 14.852/2024) dando ênfase ao cenário econômico do setor de jogos digitais, especificamente entre 2010 e 2023. O recorte é anterior ao ano de promulgação do MLG (2024). A partir da promulgação da lei surge a necessidade de explorar os dados econômicos do setor dos jogos digitais para identificar o seu potencial e desafios. Baseia-se na legislação nacional, nos dados do Portal da Transparência do Governo Federal e nos principais veículos do setor de jogos digitais. O método utilizado foi o dedutivo-quantitativo, no que tange a avaliação dos dados econômicos no período, evidenciando a sua importância para o fomento da economia e o crescente desenvolvimento. Como referencial teórico da análise, o artigo valeu-se dos preceitos da análise econômica do Direito, em seu viés neoinstitucional. O primeiro problema identificado foi a ausência de incentivo do Estado, e intrinsecamente relacionado está o segundo problema identificado: a alta carga tributária. A primeira etapa para o avanço do setor foi concluída, entretanto as próximas são desafiadoras, e ainda há algumas hipóteses que podem ser levantadas: se o MLG solucionará os problemas levantados ou apenas resolverá em parte, não podendo remediar a alta carga tributária. Com o MLG, o esperado é o incentivo ao setor de jogos brasileiros e a promoção das indústrias nacionais do ramo, sendo necessário o devido amparo para que, além da Lei, o Estado faça cumprir os dispositivos legais. Os ambientes econômico e legal são fundamentais para que a partir do MLG o mercado cresça e os anos de ausência legislativa sejam supridos.

**Palavras-chave:** Jogos digitais. Economia Criativa. Marco Legal dos Games. Análise econômica do Direito. Análise de impacto regulatório.

### ABSTRACT

*This article presents an exploratory analysis of the Legal Framework for Electronic Games (Law n. 14,852/2024 – LFG), emphasizing the economic scenario of the digital gaming sector, specifically between 2010-2023. The study's focuses on the period prior to the year of promulgation of the LFG (2024). Following the enactment of the law, there is a need to explore the economic data of the digital gaming sector to identify its potential and challenges. It is based on national legislation, data from the Federal Government's Transparency Portal, and the main media in the digital games industry. The method used was deductive-quantitative, regarding the evaluation of economic data in the period, highlighting its importance for promoting the economy and growing development. As a theoretical reference for the analysis, the article uses the precepts of the economic analysis of Law, in its neo-institutional vision. The first identified problem was the lack of State incentive; the second problem is intrinsically related: the high tax burden. The first*

<sup>1</sup>Faculdade IELUSC – Joinville (SC), Brasil. E-mails: [albanodireito@gmail.com](mailto:albanodireito@gmail.com); [luise.amaral8@gmail.com](mailto:luise.amaral8@gmail.com); [vanribeiro430@gmail.com](mailto:vanribeiro430@gmail.com)

Recebido em: 08/08/2024 – Aceito em: 02/10/2024

*stage for the advancement of the sector has been completed; however, the following ones are challenging, and there are still some hypotheses that can be raised: whether the LFG solves the problems or if it will only solve them partially, not being able to remedy the high tax burden. With the LFG, the expectation is to encourage the Brazilian gaming sector and promote national industries in the field. But support is necessary so that, in addition to the Law, the State enforces legal provisions. The economic and legal environment is essential so that, based on the Legal Framework for Games, the market can grow, and the years of legislative absence can be covered.*

**Keywords:** *Electronic games. Creative Economy. Games Legal Framework. Law and economics. Regulatory impact analysis.*

## INTRODUÇÃO

O Projeto de Lei n. 2.796 transformou-se na Lei n. 14.852, sendo publicada no *Diário Oficial da União* no dia 6 de maio de 2024. Doravante chamada “Marco Legal dos Games” (MLG), sendo este feito importante para a indústria de jogos digitais brasileira. O MLG regulamenta a comercialização, o desenvolvimento, a importação, o aproveitamento comercial e a melhor distribuição de recursos. A lei visa a medidas para o crescimento do ambiente de negócios do setor dos jogos digitais como um todo.

A regulamentação do setor representa um passo significativo em direção ao futuro dos jogos digitais, tendo em vista que com o MLG inerentemente reconhece a importância de uma sólida relação entre o setor público e a indústria dos jogos para impulsionar o desenvolvimento do país. Reafirmando a importância desse setor, a Ministra da Cultura afirmou:

O setor de games é um dos que mais crescem no país e no mundo, cerca de 75% dos brasileiros jogam. Ter este instrumento que regulamenta o segmento é fundamental para que a cadeia produtiva gere ainda mais empregos, estimulando o ambiente de negócios, impulsionando inovações e investimentos em tecnologia, cultura e produtos audiovisuais. (Ministério da Cultura, 2024b, s/p)

Um aspecto importante na promulgação da lei foi o veto do presidente da República Luiz Inácio Lula da Silva, que sancionou o MLG com um veto, incidente no artigo 19, que determinava o abatimento de 70% no Imposto de Renda (IR):

Os contribuintes do imposto de renda incidente nas remessas ao exterior de remunerações oriundas da exploração de jogos digitais ou de licenciamentos decorrentes de jogos digitais no País poderão beneficiar-se de abatimento de 70% (setenta por cento) do imposto devido, desde que invistam no desenvolvimento de projetos de produção ou de coprodução de jogos digitais brasileiros independentes (Brasil, 2024, s/p).

O texto do artigo vetado era acerca do incentivo fiscal a remessas ao exterior de remuneração, mecanismo que gera interesse em grandes investidores no campo cultura, pois incentiva a pessoa física ou jurídica a investir no desenvolvimento de projetos de jogos brasileiros independentes, fomentando o mercado interno de desenvolvimento de jogos. Por intermédio do MLG nesse dispositivo específico,

ocorreria a movimentação do setor cultural, atuando como um instrumento de política pública para captar recursos ao setor em destaque.

A justificativa do veto baseia-se em uma tríplice linha argumentativa, no sentido de que criaria renúncia de receita sem a apresentação do impacto orçamentário e financeiro exigido pelo art. 113 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias<sup>1</sup> (Brasil, 2016). O segundo argumento fundamenta-se na falta de medidas para a compensação, alegando também a ausência do prazo máximo de cinco anos de vigência. O último argumento dispõe acerca da inexistência do demonstrativo do impacto orçamentário e financeiro para os exercícios dos anos de 2024, 2025 e 2026 (Congresso Nacional, 2024).

O argumento final resulta no descumprimento do disposto no art. 14 da Lei Complementar n. 101, de 4 de maio de 2000 — Lei de Responsabilidade Fiscal, que dispõe:

Art. 14. A concessão ou ampliação de incentivo ou benefício de natureza tributária da qual decorra renúncia de receita deverá estar acompanhada de estimativa do impacto orçamentário-financeiro no exercício em que deva iniciar sua vigência e nos dois seguintes, atender ao disposto na lei de diretrizes orçamentárias e a pelo menos uma das seguintes condições:

I - demonstração pelo proponente de que a renúncia foi considerada na estimativa de receita da lei orçamentária, na forma do art. 12, e de que não afetará as metas de resultados fiscais previstas no anexo próprio da lei de diretrizes orçamentárias;

II - estar acompanhada de medidas de compensação, no período mencionado no caput, por meio do aumento de receita, proveniente da elevação de alíquotas, ampliação da base de cálculo, majoração ou criação de tributo ou contribuição (Brasil, 2000, s/p).

Ainda, resulta no descumprimento do art. 132, do art. 133 e do art. 142 da Lei n. 14.791, de 29 de dezembro de 2023 — Lei de Diretrizes Orçamentárias de 2024 (Congresso Nacional, 2024, s/p):

Art. 132. As proposições legislativas, de que tratam o art. 59 da Constituição, as suas emendas e os atos infralegais que importem renúncia de receitas ou criação ou aumento de despesas obrigatórias de caráter continuado, nos termos dos art. 14 e art. 17 da Lei Complementar n. 101, de 2000 - Lei de Responsabilidade Fiscal, deverão ser instruídos com demonstrativo do impacto orçamentário-financeiro no exercício em que devam entrar em vigor e nos dois exercícios subsequentes e atender ao disposto neste artigo.

Art. 133. Com vistas à manifestação sobre a compatibilidade e a adequação orçamentária e financeira, deverão ser encaminhados previamente à sua edição as proposições legislativas e os decretos relacionados ao disposto no art. 132, no âmbito do Poder Executivo federal, ao Ministério da Fazenda e ao Ministério do Planejamento e Orçamento.

Art. 142. As proposições legislativas que concedam, renovem ou ampliem benefícios tributários deverão:

---

<sup>1</sup> Art. 113. A proposição legislativa que crie ou altere despesa obrigatória ou renúncia de receita deverá ser acompanhada da estimativa do seu impacto orçamentário e financeiro.

I - conter cláusula de vigência de, no máximo, cinco anos;

II - estar acompanhadas de metas e objetivos, preferencialmente quantitativos; e

III - designar órgão gestor responsável pelo acompanhamento e pela avaliação do benefício tributário quanto à consecução das metas e dos objetivos estabelecidos.

Superando a parte procedimental da promulgação do MLG, destaca-se que a Lei prevê a utilização da Lei Rouanet como mecanismo de captação de recursos para o setor, estimulando a produção e a coprodução de jogos brasileiros (Ministério da Cultura, 2024b). O incentivo do Estado é um fator impulsionador do setor, uma vez que “não há desenvolvimento do setor de games sem indução efetiva e atuação do Estado como parceiro” (Filho; Zambon, 2023). Sendo artigo específico o significado de conquistas ao setor dos jogos digitais.

Para a compreensão introdutória do que está englobado dentro do termo “jogos digitais”, conforme o MLG, é necessário delimitar a terminologia utilizada neste artigo.

A principal terminologia que se torna vital abolir é a de “jogos eletrônicos”, em razão da constante menção do termo “jogos eletrônicos de azar”, que são os bingos e os caça-níqueis, atualmente proibidos no ordenamento jurídico brasileiro. Em decorrência disso, mesmo que a mídia popular utilize o termo “jogos eletrônicos” é indispensável a desvinculação com os jogos de azar em função da conotação negativa e com a finalidade de evitar possíveis confusões (Schmidt; Gonçalves, 2014).

Em virtude disso, optou-se pela utilização da terminologia de jogos digitais para referenciar o mercado em geral neste artigo. Os jogos digitais são um método interativo digital que promove uma experiência de interação entre os jogadores e os personagens ou ambientes que integram os jogos. Seguem regras e têm alguns objetivos que são pré-definidos pela regulação do jogo, podem ser jogados em diversos aparelhos eletrônicos, como *smartphones*, computadores, *tablets* e *video-games* (Battaiola; Elias; Domingues, 2002). Dessa compreensão em diante, a Lei n. 14.852/2024 define o que está dentro da expressão “jogos digitais” como:

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, em que as imagens são alteradas em tempo real a partir de ações e interações do jogador com a interface;

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

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, consumidos por download ou por streaming. (Brasil, 2024, s/p)

A partir do entendimento do que está englobado no conceito de jogos digitais, inicia-se a análise do setor. O setor dos jogos digitais é uma atividade econômica com potencial de movimentar o mercado de trabalho, podendo contribuir para o crescimento da economia do Brasil como um todo (Mello; Zendron, 2015). Para além do impacto na economia gerado pelo desenvolvimento dos jogos (contratações formais, contratos de parceria, criação de novas empresas voltadas para programação e modelagem 3D etc.), ainda, os jogos digitais impulsionam a economia brasileira por meio dos grandes eventos de games, por exemplo, a *Gamescom*, o maior evento de games do mundo que ocorreu pela primeira vez na América Latina no ano de 2024, na cidade de São Paulo, com uma expectativa de público de mais de 100 mil pessoas (Consolin, 2024).

Outro importante exemplo é o *Stun Game Festival* sediado em Santa Catarina, sendo o maior evento da indústria de games do Sul do país. Desde a sua primeira edição, em 2018, o *Stun Game Festival* tinha o objetivo de conectar os interessados em games e cultura *geek*, captando novas ideias e produtos, fortalecendo o sistema criativo da região (Economia SC, 2023).

Com base no exposto, a primeira constatação é a importância do setor dos jogos digitais para a economia brasileira, em destaque na economia criativa brasileira. A regulamentação do setor dos jogos digitais reflete no futuro do setor. O secretário-Executivo do Ministério da Cultura, Márcio Tavares, declarou acerca das expectativas da legislação:

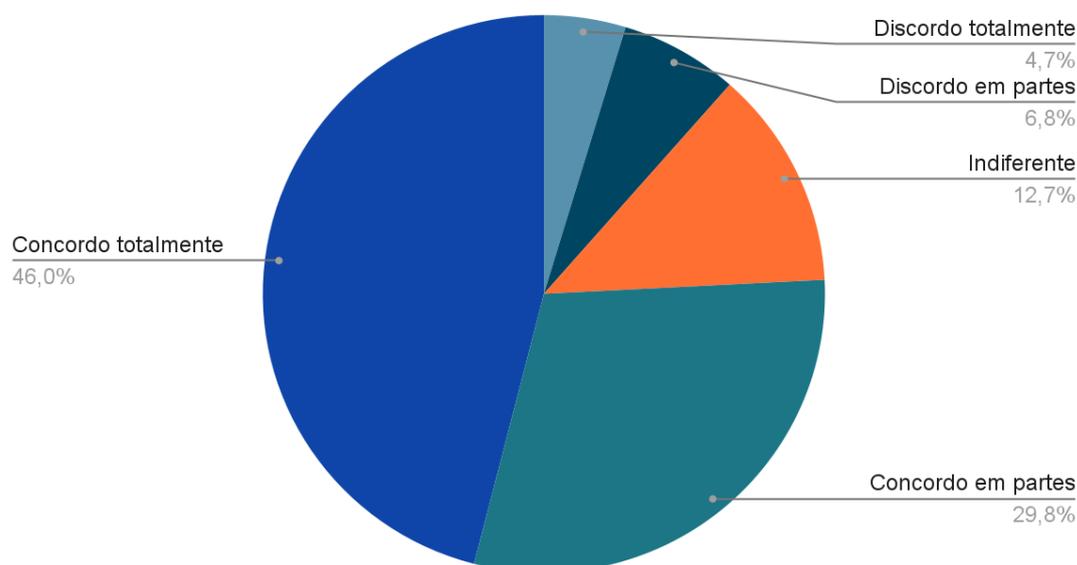
Os games, agora, têm um instrumento legal que vai fortalecer a cadeia de produção, o desenvolvimento dessa indústria tão importante. 75% dos brasileiros jogam games. Nós precisamos, agora, que tenhamos a proteção das crianças, o que a Lei garante, e que se tenha condições de fomento e desenvolvimento desse setor criativo no nosso país. (Ministério da Cultura, 2024a, s/p)

Para a demonstração do potencial econômico do setor, o estudo realizado pela Brazil Games Export Program e Homo Ludens Research and Consulting, em parceria com a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos (Abragames) e a Apex Brasil, intitulado *2022: A Indústria Brasileira de Games*, expõe que o setor dos jogos digitais movimentou cerca de cerca de US\$ 2,3 bilhões no Brasil em 2021. Estimou que hoje existem mais de mil estúdios em atividade no país, que empregam, de maneira direta, aproximadamente 12.441 pessoas (Fortim, 2022).

O caminho percorrido até o grande aumento nos números do mercado ocorreu em diversas esferas, por exemplo, no campo da profissionalização de desenvolvedores da área e da saída de profissionais dos mercados ilegais de jogos digitais, sendo esses dois grandes campos do setor que vivenciaram mudanças.

Um ponto de inflexão para o avanço do mercado dos jogos digitais foi a pandemia da Covid-19, que foi responsável por parte do salto no setor dos jogos digitais, em consequência da mudança da rotina das pessoas, o que tornou esse tipo de jogo algo mais atrativo ao consumo. O isolamento social fez com que a sociedade buscasse outras formas de consumir cultura e lazer, e nesses pontos os jogos digitais tornaram-se a solução do problema. Evidenciando tal constatação, uma pesquisa

realizada pela Pesquisa Game Brasil (2024b), ao perguntar aos entrevistados se o consumo de jogos digitais aumentou durante a pandemia, obteve as respostas que constam no Gráfico 1.



Fonte: elaborado pelos autores com dados da Pesquisa Game Brasil (2021).  
Gráfico 1. Porcentagem de jogadores questionados sobre o período da Covid-19.

Mesmo diante da situação de calamidade pública, essa era uma alternativa de entreter-se e gerar vínculos com aqueles que estavam longe, afinal os jogos digitais tornaram possíveis cenários que a pandemia não permitia — justamente pela mudança ocasionada pela Covid-19, ocorreu um grande aumento no consumo. Para demonstrar o avanço do setor no ano de 2020, segundo pesquisa da Wijman (2020), o país arrecadou cerca de US\$ 2,19 bilhões, destacando que no ano de 2024 a cotação do dólar está R\$ 5,44. A Tabela 1 evidencia o crescimento do setor entre 2018

Tabela 1. Valor arrecadado pelo setor de jogos digitais, em US\$ bilhões, entre 2018 e 2021.

2018	2019	2020	2021
US\$ 1,5	US\$ 1,7	US\$ 2,19	US\$ 2,3

Fonte: elaborada pelos autores com dados da pesquisa da Wijman (2020).

e 2021: Corroborando com a afirmação do aumento ocasionado pela pandemia, o CEO da *Brasil Game Show*, Marcelo Tavares, explica o fenômeno: “A pandemia provocou um efeito natural, as pessoas buscam uma opção de entretenimento dentro das próprias casas. Uma das grandes vantagens dos jogos é que ele dá a chance de vivenciar de uma maneira virtual aquilo que você não está podendo viver no mundo real”. (Ícaro; Tavares, 2021). Ainda, acerca do latente crescimento do mercado dos jogos digitais, no ano de 2020 o hábito de jogos digitais aumentou 7,1% se comparado a 2019 (Gráfico 2).



Fonte: Pesquisa Game Brasil (2024a).

Gráfico 2. Dados acerca do hábito de jogos digitais (2018-2024).

Vários setores foram afetados pela pandemia da Covid-19, entretanto o setor dos games esteve na contramão; especificamente no Brasil, entre 2018 e 2022 houve um aumento de 169% no número de empresas de desenvolvimento de jogos, indicando o avanço do setor e a sua capacidade como fator de desenvolvimento econômico (Main Leaf, 2024). Após essa primeira análise surge a necessidade da compreensão inicial das teorias utilizadas no artigo, compreender o enquadramento do conceito de jogos digitais dentro do campo da economia criativa, além de realizar uma análise exploratória dos dados do setor.

## A ECONOMIA CRIATIVA E O PAPEL DOS JOGOS DIGITAIS

Com a finalidade de compreender como os jogos digitais se incluem na economia criativa, torna-se fundamental abranger o conceito desta. A economia criativa é um importante conceito para a pesquisa acerca do destaque dos jogos digitais para o desenvolvimento econômico. O professor John Howkins a conceitua como “um processo que utiliza da criação para que as pessoas possam explorar determinado valor econômico” (PUCRS online, 2024). A partir desse conceito inicial, constata-se que a economia criativa é baseada em dois fatores: o fator A, sendo a criação ligada ao valor econômico, e o fator B, a criação do novo interligado a fatores criativos, subjetivos (PUCRS online, 2024). Aprofundando o conceito pode-se compreendê-la como todos os serviços e produtos desenvolvidos a partir da criatividade, da habilidade ou do gênio humano (Schmidt; Gusso; Carelli, 2020).

Dando continuidade na construção do entendimento acerca da economia criativa, segundo a Organização das Nações Unidas — ONU (UNCTAD, 2010), a economia criativa tem como objetivo organizar o setor cultural, os produtores e consumidores incluídos neste. Regressando historicamente, a primeira vez que o termo “economia criativa” apareceu, conforme Miguez (2007), foi em 2001 na matéria de capa da edição especial de agosto da revista *Business Week*, intitulada *The Creative Economy – the 21 century corporation* (UNCTAD, 2010). A relevância da economia criativa no campo cultural destacado pela ONU e a tardia primeira menção do termo “economia criativa” permitem a constatação preliminar do lento reconhecimento do setor, afinal entre a primeira menção e o ano de recorte temporal do presente artigo, o ano de 2024, são 23 anos em um processo de reconhecimento.

Para a visualização da importância da economia criativa no Brasil, o Senado Federal veiculou matéria informando que ela é responsável por 3,11% do Produto

Interno Bruto (PIB), superando o índice da indústria automobilística, que registrou 2,1% no mesmo período. Em continuidade, o setor emprega cerca de 7,5 milhões de pessoas nas empresas formalizadas, e em 2022 gerou 308,7 mil novos postos de trabalho comparado a 2021. Ainda, em 2020 havia mais de 130 mil empresas do ramo das indústrias criativas em atividade no país, equivalente a 7% do total de trabalhadores da economia brasileira (Menezes, 2023). Esses dados coletados salientam a posição de destaque econômico que o setor da economia criativa no Brasil deve ocupar, bem como evidenciam a sua importância em explorar o tema.

Dentro do conceito de economia criativa estão compreendidos vários campos, por exemplo, moda, literatura, *design*, música, sendo os jogos digitais um deles. Os jogos digitais unem a criatividade, o ato de empreender e a ascensão da economia. Defendendo os jogos digitais como uma forma de arte, Waller (2012) aduz que esses “são diversão, plataforma educacional, mídia social e forma de expressão, essa multiplicidade de funções abre uma grande possibilidade para a compreensão deles também como arte”. Sendo assim, é possível compreender que os jogos digitais são arte e uma forma de cultura, e com base nessa consideração preliminar se permite analisá-los sob a perspectiva da economia criativa, possibilitando seguir para a análise econômica desse campo específico: os jogos digitais.

## **ANÁLISE ECONÔMICA DO SETOR DE JOGOS DIGITAIS NO BRASIL**

Ao realizar uma análise econômica do setor de jogos digitais é necessário atentar-se à análise econômica do direito como um todo, e quais as questões levantadas por esse campo de pesquisa. A análise econômica do direito é importante pela sua previsibilidade; esta permite a análise de cenários fáticos a partir da inclusão de variáveis nele, obtendo desse contexto, a partir da nova inclusão, resultados a serem observados e conflitados, nesse ponto que se destaca a sua relevância ao estudar políticas governamentais (Schmidt; Gonçalves, 2014). Ainda, esses aspectos fazem com que a análise econômica do direito seja uma abordagem sólida, em razão de explorar a eficiência de alterações no ordenamento jurídico, com base no comportamento econômico (Gico Jr., 2012).

Em razão da análise econômica do setor dos jogos digitais proposta, e o objetivo de compreender o cenário em que o MLG foi promulgado e os seus desafios diante da economia brasileira, a análise econômica do direito (AED) é o método escolhido para esta análise justamente pelo seu conceito enquadrar-se dentro dos objetivos do artigo. A AED pode ser conceituada como “a utilização da abordagem econômica para tentar compreender o direito no mundo e o mundo no direito” (Gico Jr., 2011, p. 20). A partir do estudo do direito na sociedade, e como a sociedade comporta-se perante o direito utilizando de um ponto de vista econômico, é possível visualizar vários cenários. Os dados econômicos, por exemplo, materializam a consequência gerada a partir da promulgação de uma lei específica em um setor X. Sendo esse o ponto principal com a análise exploratória do MLG e de realizar a busca dos dados econômicos do setor de jogos digitais.

Medir o impacto de uma nova legislação em um setor é possível a partir da AED — com destaque em seu viés neoinstitucional —, pois pode-se comparar o cenário anterior à lei e o cenário após a lei sancionada, explorando como a sociedade comporta-se nesse segundo momento. Todos esses cenários podem ser comparados visando entender como promover a eficácia do direito na sociedade. Ademais, de modo a fundamentar, Williamson salienta que várias convivências humanas podem ser analisadas economicamente, dentro do campo coletivo, organizadas pela estrutura institucional (regras), tendo como propósito o bem-estar social (Williamson, 2012). Nessa observância de cenários possíveis, os juseconomistas buscam a resposta de dois questionamentos: “(i) quais as consequências de um dado arcabouço jurídico, isto é, de uma dada regra; e (ii) que regra jurídica deveria ser adotada” (Gico Jr., 2011, p. 20).

Posner (1992) enfatiza que a interdisciplinaridade entre o direito e a economia que resultou na AED pode ser considerada a com maior impacto no que tange ao alcance de decisões legislativas e judiciais livres de preconceitos daqueles que julgam e legislam, tornando-as mais objetivas. Essa é a razão de estudar o setor de jogos digitais da perspectiva econômica; a partir da exploração dos seus dados, estudando o que a Lei n. 14.852/2024 prevê, é possível obter um resultado objetivo da relevância do MLG para o setor.

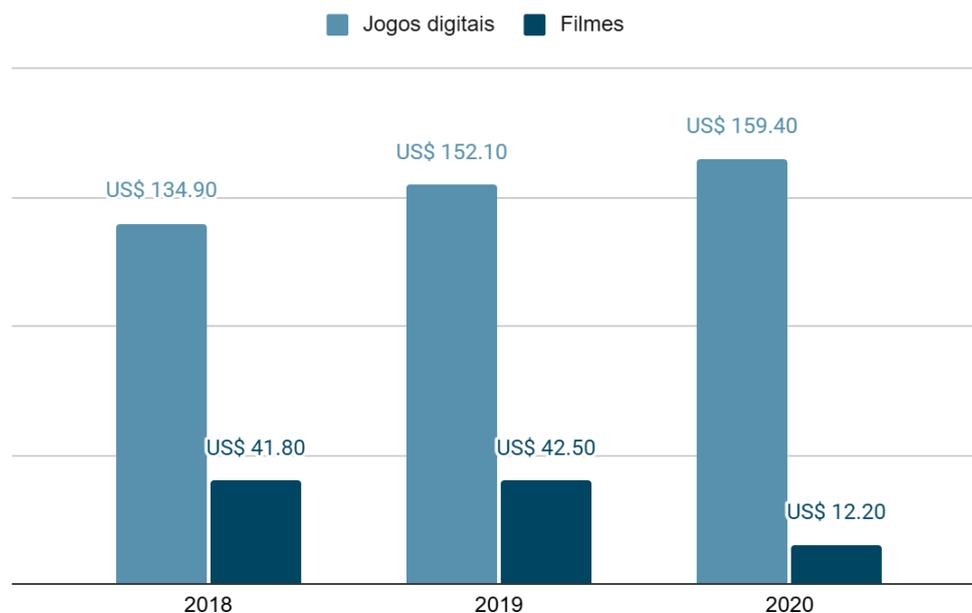
Além da necessidade em atentar-se à AED ao analisar o setor econômico dos jogos digitais em razão do MLG, há outro campo de pesquisa que é fundamental: a análise de impacto regulatório (AIR). ENAP (2020, s/p) explica o conceito: “A AIR examina e avalia os prováveis benefícios, custos e efeitos das regulações novas ou alteradas”. Esse é um instrumento que atua em aperfeiçoar a eficácia e em tornar eficiente a regulamentação, em um formato de vários procedimentos a serem utilizados para que o processo da regulação ocorra da melhor forma (Salgado; Borges, 2010). Evidente a essencialidade de compreender esse conceito, sendo o MLG uma nova legislação para ser explorada e investigada qual o seu impacto no país. A AED é a base teórica para assimilar as consequências econômicas da Lei em estudo; paralelamente, a AIR aplica na prática esses dados, para que seja decifrada a melhor aplicação. A integração das duas abordagens torna o processo regulatório mais eficiente.

A partir da compreensão da AED e da AIR, e tendo, em todo o artigo, como base teórica essas duas análises, o primeiro ponto problemático identificado em razão da legislação tardia é a existente morosidade em perceber que para o setor dos jogos digitais se desenvolver, é necessária a parceria com o setor público, afinal os locais com o maior desenvolvimento da indústria dos games, que concentram bilhões de dólares, foram pensados e planejados com base em políticas públicas (Filho; Zambon, 2023).

Para tornar sólida a constatação de que o futuro do setor é a parceria com o setor público, alguns exemplos dos países que destacam o apoio público no campo dos jogos digitais: no Canadá, o setor emprega 200 mil pessoas e gera US\$ 3 bilhões para o PIB do país; no Reino Unido, 1.640 jogos foram produzidos com desconto tributário de 20% em cima do gasto para a produção, com um retorno de 4,4 bilhões de libras para o país (Filho; Zambon, 2023). Os países citados demonstram o sucesso

que o setor dos jogos digitais obtém com o devido apoio público e principalmente o retorno ao Estado, a partir do momento em que o Estado percebe o potencial do setor e a mão de via dupla de crescimento econômico, ambos os lados têm a desenvolver-se. Portanto, esse é o primeiro aspecto objeto de exploração: a falta de incentivo do Estado ao setor dos jogos digitais, e a partir do MLG há expectativa de o setor começar a ser visto pelo Estado.

A apuração dos dados econômicos enfatiza que mesmo diante de altos números o Estado é omissivo quanto a aproximar-se do campo dos jogos digitais para tornar esta uma parceria de inovação e avanço para o país. O setor dos games movimentou mais do que o cinema e a indústria fonográfica, tornando-se cada vez mais o foco na economia, levantando o questionamento do que faltaria para o Estado olhar para a indústria dos jogos digitais (Filho; Zambon, 2023). Para corroborar com a afirmação de que o setor dos jogos digitais aumentou mais do que o cinema, o Gráfico 3 faz uma comparação entre o setor de jogos digitais e a arrecadação de bilheteria dos filmes entre os anos de 2018 e 2020.



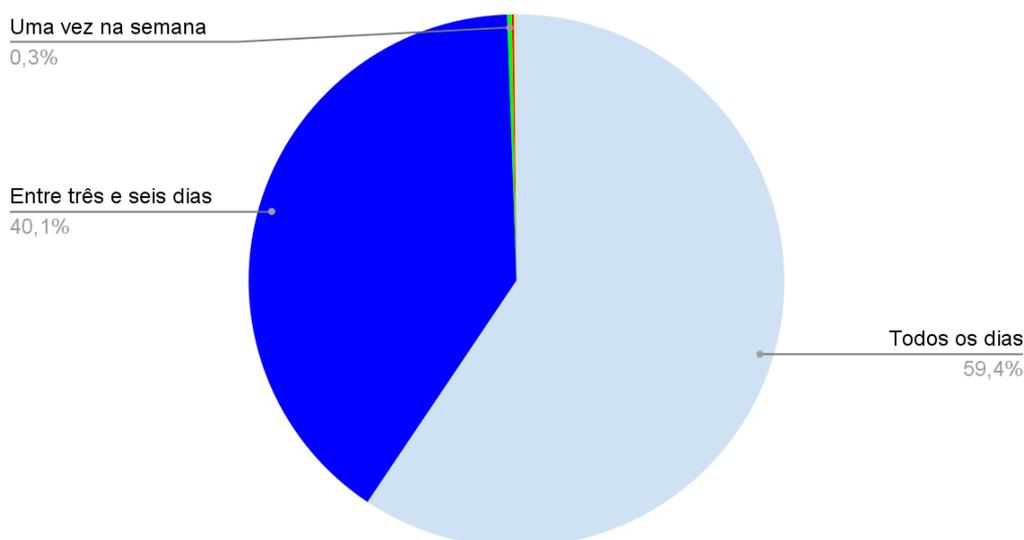
Fonte: elaborado pelos autores com dados de Wijman (2020) e Scoutas (2021).  
Gráfico 3. Valor arrecadado em US\$ bilhões entre 2018 e 2020.

De acordo com a análise de Santos e Stein (2017), do *Superdata Research* (2014), no ano de 2013 o Brasil foi líder nas vendas de jogos digitais na América Latina. Nesse segmento como um todo, foram movimentados US\$ 4,4 bilhões e quase US\$ 1,5 bilhão foram comercializados pelo Brasil (representando, assim, 34% de toda a América Latina). Esses números levantam a indagação do que ainda é necessário para o reconhecimento do setor; o MLG advém com a esperança de que esse é o primeiro passo para que o Estado contemple os jogos digitais.

Baseada na importância da demonstração do potencial do setor no ano de 2023, a PricewaterhouseCoopers publicou a *Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022-2026*, na qual aponta que o setor dos jogos digitais acelerou no mundo

em 2020, com um aumento de 21,2% nas receitas. Um ano depois, no Brasil, houve um aumento de 27,4%, demonstrando o quanto o crescimento do mercado de jogos digitais nacional acompanha o crescimento do mercado internacional (Sebrae, 2023).

No Brasil, a receita total de jogos digitais e *e-sports* — sendo este conceituado por Minamihara (2020, p. 24) como “a profissionalização das competições de jogos eletrônicos, trazendo um paralelo com os esportes tradicionais” — no ano de 2021 foi de US\$ 1,4 bilhão e deve ultrapassar US\$ 2,8 bilhões em 2026, aumentando em um CAGR (taxa de crescimento anual composta) de 15,2% e responderá até 2026 na América Latina por 47,4% da receita total do mercado de jogos digitais. Dando continuidade na busca dos dados que sublinham o interesse dos brasileiros em jogos digitais, a pesquisa realizada pela Pesquisa Game Brasil (2024a), ao perguntar aos entrevistados com qual frequência jogam jogos digitais *online*, obteve as respostas que constam no Gráfico 4.



Fonte: elaborado pelos autores com base na Pesquisa Game Brasil (2024b).  
Gráfico 4. Frequência de acesso a jogos digitais *online* por semana.

Esses dados elucidam o quanto o mercado nacional de jogos digitais tem aptidão para colocar-se no mercado internacional desde que obtenha o incentivo por intermédio das políticas públicas do país.

Em suma, o incentivo do Estado ao setor visando ao fomento da expansão econômica por meio dos jogos digitais impulsiona tanto os avanços tecnológicos e culturais quanto o desenvolvimento de profissionais que atuam no ramo. Os dados apresentados demonstram o retorno que o setor dos jogos digitais traz para o Estado. No Brasil, mesmo diante de uma ausência de política nacional, o setor movimenta R\$ 13 bilhões por ano; a expectativa para o futuro é que com o MLG o Brasil se coloque na disputa do mercado global (Filho; Zambon, 2023).

A partir dos dados levantados é evidente que os jogos digitais são importantes propulsores do crescimento econômico e precisam ser vistos como tal, sendo importante que o mercado esteja bastante solidificado para prosseguir promovendo

lucros econômicos e tecnológicos. O entretenimento é apenas uma parte, frente a todas as oportunidades que o setor pode trazer para a economia criativa do país diante da parceria com o poder público. A partir da análise dos dados e da constatação do potencial econômico do setor, é necessária a exploração dos desafios encontrados no setor de jogos digitais, tendo como base o primeiro problema identificado preliminarmente — a falta de incentivo do Estado —, que mesmo diante da promulgação do MLG continuam trazendo consequências ao setor.

## **O MARCO LEGAL DOS GAMES E OS DESAFIOS DO FUTURO DOS JOGOS DIGITAIS**

A partir da sanção do MLG, a cultura como um todo é beneficiada, o que significa avanços para um novo período de incentivo, avanço tecnológico e crescimento econômico do setor. O Brasil é a maior potência da indústria dos jogos digitais na América Latina e a segunda maior do sul global, superada apenas pela Coreia do Sul (Coelho, 2024).

Apesar de ocupar um local consolidado no que tange ao desenvolvimento positivo no mercado brasileiro, os jogos digitais poderão enfrentar alguns desafios ou continuar enfrentando problemas que perduram no tempo. Um exemplo é a questão da pirataria, que atualmente ocorre em menor proporção em razão das políticas de proteção empregadas pelas marcas, mas que segue sendo uma discussão relevante. A pesquisa *Infodemia e os impactos na vida digital*, da Kaspersky, uma das empresas reconhecidas como pioneira da segurança cibernética, estabelecida no mercado desde 1997 (Bergmann, 2020), com parceria com a Corpa, constatou que 91% dos brasileiros concordam que utilizar *software* e jogos digitais ilegais representa um problema de segurança. Entretanto, 26% admitiram ter utilizado programas piratas. O Brasil é o terceiro colocado no *ranking* regional de pirataria. De acordo com dados levantados pelo Fórum Nacional Contra Pirataria e a Ilegalidade (ETCO, 2021), desde 2014 o Brasil perde bilhões com o mercado ilegal, sendo este número geral, ou seja, o mercado dos games está englobado dentro desse dado. Para além de ter impacto no âmbito jurídico, impacta o âmbito econômico do país.

Entretanto, conforme ilustrado anteriormente, segundo dados de Fortim (2022), o principal desafio está relacionado ao financiamento dos projetos e à obtenção de recursos, ambos ligados à falta de incentivo financeiro e de apoio na geração de visibilidade para a indústria de jogos nacional, resultado da falta de incentivo do Estado — conforme explorado no tópico “Análise econômica do setor de jogos digitais no Brasil”. Diretamente ligado ao primeiro problema identificado está o aspecto da alta carga tributária.

Dando ênfase no que diz respeito à alta carga tributária, em decorrência de esta absorver uma parte considerável dos rendimentos das empresas, fundamentando essa argumentação, no dia 10 de junho de 2024 ocorreu uma audiência pública da Comissão de Desenvolvimento Econômico em Minas Gerais, na qual diversos empresários que participaram de diversos locais do Estado trouxeram à tona o tema de que a alta carga e a dificuldade do sistema tributário atuam como desestimuladores

para o empreendedor no Brasil, dando destaque ao fato de que o sistema faz com que os mais pobres paguem mais tributos que os ricos (Assembleia Legislativa de Minas Gerais, 2024).

Ainda, nessa audiência pública, Marcelo Nogueira de Moraes, conselheiro da Federação das Associações Comerciais de Minas Gerais, apontou: “Em 2022, foi apurada uma tributação total de 33,56% sobre o PIB” (Assembleia Legislativa de Minas Gerais, 2024, s/p). Por fim, para enfatizar o impacto da alta tributação, Roberto Ellery (2021, s/p) discorre:

É isso mesmo: as empresas brasileiras pagam a quarta maior alíquota de impostos sobre renda entre os 108 países avaliados pela OCDE. E piora: em nenhum país da OCDE a alíquota é maior que no Brasil. Chega perto, como é o caso da França, mas não é maior. Vale repetir para enfatizar: o Brasil tributa mais as empresas do que todos os países ricos da OCDE.

Por conseguinte, essa alta carga tributária, conforme Silva (2021), não gera o aumento da arrecadação fiscal, acaba por desestimular os seus fatos geradores, assim como pode gerar a maior sonegação dos impostos. Esse argumento no contexto em estudo destaca que a alta carga tributária atua como um repressor ao desenvolvimento das empresas de jogos digitais.

Esses são dois dos principais desafios que o mercado dos jogos digitais enfrentava e continuará enfrentando; entretanto, a partir do MLG o esperado ao setor é a segurança de que o Estado enxergará esses problemas e estará disposto a enfrentá-los, visualizando o potencial do setor. Os desafios identificados preliminarmente por este artigo exigem a atenção do Estado e um estudo aprofundado para encontrar a melhor forma de solucionar. Destaca-se que problemas complexos como a falta de incentivo do Estado e a alta carga tributária, sendo esse segundo diretamente ligado ao poder do Estado em (des)incentivar o setor dos jogos digitais, necessitam de medidas igualmente complexas, com o devido equilíbrio na intervenção do Estado para combatê-los. Os jogos digitais vão além do mero entretenimento: eles representam uma geração de empregos, avanço econômico e, principalmente, a oportunidade de posicionar o Brasil de forma competitiva no cenário internacional dos jogos digitais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O artigo buscou explorar o mercado dos jogos digitais como importante impulsionador da economia criativa no Brasil entre 2010 e 2023, e especificamente demonstrar, por intermédio dos dados econômicos do recorte temporal analisado, o potencial do setor para o Brasil. Constatou-se preliminarmente que apesar da ausência de regulamentação, o setor, no decorrer dos anos, ocupou o seu lugar no mercado. A Lei n. 14.852/2024 foi explorada por intermédio da AED.

Teve-se como ponto de partida a análise do MLG, seguindo para a compreensão do conceito de economia criativa e sob o entendimento dos jogos digitais pela perspectiva da economia criativa. A partir dessa primeira análise, observa-se que mesmo com a ausência de regulamentação o setor desenvolveu-se no decorrer dos

anos com uma taxa de crescimento de 10%, sendo o mercado brasileiro de jogos digitais um dos dez maiores do mundo. A partir dessas compreensões iniciais, foram coletados os dados econômicos, que evidenciaram o potencial econômico do setor. Em função disso, foi possível identificar o principal problema: a falta de incentivo do Estado ao setor dos jogos digitais. Os dados dos outros países que planejaram o setor dos jogos digitais baseando-se em políticas públicas são hoje os maiores no mercado dos jogos digitais, enquanto o Brasil, em todos esses anos, atuou como um exportador de talentos dos desenvolvedores brasileiros, mesmo diante de seus grandes números no setor.

O primeiro problema constatado foi a ausência de incentivo do Estado, e na continuidade da identificação dos desafios do cenário em que o MLG foi promulgado, observou-se o problema da alta carga tributária.

A sanção da lei foi o principal passo para que os desafios do passado sejam superados. A constatação preliminar é de que o cenário após sanção do MLG é positivo ao setor dos jogos digitais, a segurança que advém da Lei traz otimismo ao setor. Entretanto, formulam-se hipóteses acerca do futuro: se tão somente o MLG conseguirá abranger todas as problemáticas; se resolverá em parte; ou se, em razão do segundo problema identificado (a alta carga tributária), não será o suficiente para remediar os desafios.

Após tantos anos sem a devida regulamentação há um vácuo entre a expectativa dos dispositivos legais e a forma como será aplicado na prática. Dessa forma, além de sancionar a Lei, cabe ao Estado a competência de tornar eficazes os dispositivos do MLG, cumprindo com o seu dever constitucional de promover a todos o acesso à cultura (Brasil, 1988).

Nessa linha, um possível deslinde para que o cenário pós-sanção do MLG tenha sucesso é o amparo do Estado e de seus Ministérios competentes para a devida operacionalização dos dispositivos legais, para que o que foi proposto pelo legislador se torne eficaz e real. Assim, efetivamente por intermédio da legislação específica, os problemas como a falta de incentivo público e a alta tributação serão combatidos.

Todo o estudo levantado diante da limitação temporal deve ser utilizado para futuras pesquisas com o objetivo de continuar a análise exploratória do tema. O artigo buscou analisar o cenário em que o MLG nasceu, possibilitando compreender a necessidade que fez o projeto de Lei n. 2.796 se transformar na Lei n. 14.852/2024. Buscou contribuir para o melhor aproveitamento do setor, que até o ano de 2024 operava na economia criativa sem dispor de uma regulamentação. O MLG reflete o reconhecimento do setor dos jogos digitais no mercado brasileiro, e para que possa usufruir plenamente das garantias dispostas no corpo da lei é crucial que não seja negligenciado. Este foi apenas um passo para o desenvolvimento diante de tantos anos de desvalorização, e requer todo o apoio estatal para sustentar o crescimento gradual.

## REFERÊNCIAS

ASSEMBLEIA LEGISLATIVA DE MINAS GERAIS. Alta carga tributária e complexidade do sistema desestimulam empreendedorismo. ALMG, 2024. Disponível em: <https://www.almg.gov.br/>

Marco Legal dos Games: análise exploratória do cenário econômico dos jogos digitais e sua relevância para a economia brasileira

comunicacao/noticias/arquivos/Alta-carga-tributaria-e-complexidade-do-sistema-desestimulam-empresendedorismo/. Acesso em: 13 jul. 2024.

BATTAIOLA, André Luiz; ELIAS, Nassim Chamel; DOMINGUES, Rodrigo de Godoy. Um software para ensino de conceitos de computação gráfica. **Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância**, São Paulo, ago. 2002. Disponível em: <https://seer.abed.net.br/RBAAD/article/view/113/16>. Acesso em: 03 jun. 2024.

BERGMANN, Kym. An international perspective on cyber security - Kaspersky. **Asia-Pacific Defence Reporter**, v. 46, n. 9, p. 22-23, nov. 2020.

BRASIL. **Congresso Nacional, Veto nº 10, de 2024**. Veto Parcial aposto ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021, que "Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996". Diário Oficial da União. 2024 May 06.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF, 5 out. 1988.

BRASIL. Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000. Estabelece normas de finanças públicas voltadas para a responsabilidade na gestão fiscal e dá outras providências.. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 5 maio 2000.

BRASIL. Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 6 maio 2024.

CONGRESSO NACIONAL. **Estudo do Veto nº 10/2024**: Incentivo Fiscal aos jogos eletrônicos brasileiros independentes. Veto Parcial aposto ao Projeto de Lei nº 2.796, de 2021. Secretaria Legislativa do Congresso Nacional, 2024. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=9609791&ts=1717574422983&disposition=inline>. Acesso em: 29 jun. 2024.

CONSOLIN, Beatriz. **Gamescom**: São Paulo recebe maior evento de games do mundo. CNN Brasil, 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/esports/gamescom-sao-paulo-recebe-maior-evento-de-games-do-mundo/#:~:text=A%20Gamescom%2C%20maior%20evento%20de,estender%20at%C3%A9%2030%20de%20junho>. Acesso em: 15 jul. 2024.

ECONOMIA SC. **SC sedia maior evento da indústria de games do Sul do Brasil**. Economia SC, 2023. Disponível em: <https://economiasc.com/2023/08/17/sc-sedia-maior-evento-da-industria-de-games-do-sul-do-brasil/>. Acesso em: 29 jun. 2024.

ELLERY Roberto. **O Brasil é o quarto país do mundo que mais tributa empresas - e supera todos os países da OCDE**. Mises Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.moneyreport.com.br/economia/o-brasil-e-o-quarto-pais-do-mundo-que-mais-tributa-empresas-e-supera-todos-os-paises-da-ocde/>. Acesso em: 24 set. 2024.

ENAP. **Professor da Enap explica como a Análise de Impacto Regulatório pode destravar o desenvolvimento brasileiro**. Enap, 2020. Disponível em: <https://www.enap.gov.br/pt/acontece/noticias/professor-da-enap-explica-como-a-analise-de-impacto-regulatorio-pode-destravar-o-desenvolvimento-brasileiro>. Acesso em: 24 jul. 2024.

ETCO - Instituto Brasileiro de Ética Concorrencial. **Brasil perde R\$ 287,9 bilhões para o mercado ilegal**. ETCO, 2021. Disponível em: <https://www.etc.org.br/tag/fncp/>. Acesso em: 30 jun. 2024.

FILHO, Márcio; ZAMBON, Pedro. **Setor de Games no Brasil Movimenta R\$ 13 bilhões por ano, mas ainda sem uma política nacional adequada**. Carta Capital, 2023. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/tecnologia/setor-de-games-no-brasil-movimenta-r-13-bilhoes-por-ano-mas-ainda-sem-uma-politica-nacional-adequada/>. Acesso em: 29 jun. 2024.

FORTIM, Ivelise (org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. São Paulo: ABrGames, 2022.

GICO JR., Ivo T. Introdução à Análise Econômica do Direito. *In*: RIBEIRO, Marcia Carla Pereira; KLEIN, Vinicius (coord.). **O que é análise econômica do direito**. Belo Horizonte: Editora Fórum, 2011. p. 17-26.

GICO JR., Ivo. Introdução ao Direito e Economia. *In*: **Direito e economia no Brasil**. 2. ed. Indaiatuba: Editora Foco Jurídico Ltda, 2012. p. 1-33.

ÍCARO, Pedro; TAVAREZ, João Vitor. **Mundo dos games ganha fôlego com o isolamento social**. Correio Braziliense, 2021. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/economia/2021/04/4920053-mundo-dos-games-ganha-folego-com-o-isolamento-social.html>. Acesso em: 29 jun. 2024.

MAIN LEAF. **Analisando o impacto da COVID-19 na indústria de jogos**. Main Leaf, 2024. Disponível em: <https://mainleaf.com/pt/impacto-da-covid-19-na-industria-de-jogos/>. Acesso em: 29 jun. 2024.

MELLO, Gustavo; ZENDRON, Patricia. Como a indústria brasileira de jogos digitais pode passar de fase. **BNDES Setorial**, Rio de Janeiro, n. 42, p. 337-381, set. 2015. Disponível em: [https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/9616/2/BNDES%20Setorial%2042%20Como%20a%20ind%3%baustria%20brasileira%20de%20jogos%20digitais%20pode%20passar%20de%20fase\\_P\\_BD.pdf](https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/9616/2/BNDES%20Setorial%2042%20Como%20a%20ind%3%baustria%20brasileira%20de%20jogos%20digitais%20pode%20passar%20de%20fase_P_BD.pdf). Acesso em: 16 ago. 2024.

MENEZES, Margareth. **O Mercado das Indústrias Criativas do Brasil (MICBR)**. Ministério da Cultura, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/micbr/noticias-1/o-mercado-das-industrias-criativas-do-brasil-micbr#:~:text=econ%3%B4mico%20das%20na%3%A7%3%B5es.-,No%20Brasil%2C%20a%20economia%20criativa%20%3%A9%20respons%3%A1vel%20por%203%2C11,j%3%A1%20se%20sabe%3A%20cultura%20importa>. Acesso em: 02 jun. 2024.

MIGUEZ, Paulo. Economia criativa: uma discussão preliminar. *In*: NUSSBAUMER, Gisele Marchiori (org.). **Teorias & políticas da cultura: visões multidisciplinares**. Salvador: Editora UFBA; 2007.

MINAMIHARA, Allan Mitsuhiro. **Jogos eletrônicos e e-Sports: desenvolvimento e mercado**. 2020. 63 p. Monografia - Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020. Disponível em: [https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/14708/MINAMIHARA\\_2020%20-%20Monografia.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/14708/MINAMIHARA_2020%20-%20Monografia.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 27 set. 2024.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Aprovação do marco legal dos jogos digitais no Senado é comemorada pelo MinC**. Ministério da Cultura, 2024a. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-celebra-aprovacao-do-marco-legal-dos-jogos-eletronicos-no-senado>. Acesso em: 02 jun. 2024.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Câmara aprova marco legal dos jogos eletrônicos, medida segue para sanção de Lula**. Ministério da Cultura, 2024b. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/camara-aprova-marco-legal-dos-jogos-eletronicos-medida-segue-para-sancao-de-lula>. Acesso em: 02 jun. 2024.

PACETE, Luiz Gustavo. **2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023**. Revista Forbes 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

PESQUISA GAME BRASIL. **Edição gratuita 2021**. 8 ed. PBG, 2021. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 27 set. 2024.

PESQUISA GAME BRASIL. **Edição gratuita 2024**. PBG, 2024a. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>. Acesso em: 27 set. 2024.

PESQUISA GAME BRASIL. **Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americanos**. PBG, 2024b. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 27 set. 2024.

POSNER, Richard A. **Economic analysis of law**. Chicago: Little Brown, 1992.

PRICEWATERHOUSECOOPERS. **Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022-2026: Inovação e crescimento em um novo cenário competitivo**. PricewaterhouseCoopers Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/Pesquisa-Global-de-Entretenimento-e-Midia-2022%E2%80%932026.pdf>. Acesso em: 02 jun. 2024.

PUCRS ONLINE. **O que é economia criativa?** PUCRS online, 2024. Disponível em: <https://online.pucrs.br/blog/economia-criativa>. Acesso em: 02 jun. 2024.

SALGADO, Lucia Helena; BORGES, Eduardo Bizzo de Pinho. **Análise de impacto regulatório: uma abordagem exploratória**. Texto para Discussão, No. 1463. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA), 2010.

SANTOS, Renan Carvalho dos; STEIN, Maria de Lourdes Tomio. Economia Criativa: jogos eletrônicos no cenário brasileiro. **Cadernos da Escola de Negócios**, v. 15 n. 1, 2017. Disponível em: <https://>

portaldeperiodicos.unibrasil.com.br/index.php/cadernosnegocios/article/view/5292. Acesso em: 17 abr. 2024.

SCHMIDT, Albano Francisco; GONÇALVES, Oksandro Osdival. Fomentando a legalidade e a estabilidade do mercado de videogames no Brasil: em busca da nomenclatura correta, da igualdade tributária e do preço justo. *Revista Opinião Jurídica*, v. 12, n. 16, 2014. <https://doi.org/10.12662/2447-6641oj.v12i16.p35.2014>

SCHMIDT, Albano Francisco; GUSSO, Luana de Carvalho; CARELLI, Mariluci Reis. O patrimônio cultural e os jogos: uma revisão de literatura para a possível criação da categoria de “jogos funcionais”. *Revista Patrimônio e Memória*, Assis, v. 16, n. 1, p. 478-495, jan./jun. 2020.

SCOUTAS, Marie. **Comscore Announces Global Box Office Totals For 2020**. Comscore, 2021. Disponível em: <https://www.comscore.com/Insights/Press-Releases/2021/1/Comscore-Announces-Global-Box-Office-Totals-For-2020>. Acesso em: 24 set. 2024.

SEBRAE. **Mercado de games: tendências e oportunidades**. Sebrae, 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCD#:~:text=Em%202021%2C%20o%20Brasil%20teve,US%24%20316%20milh%C3%B5es%20em%202026>. Acesso em: 02 jun. 2024.

SILVA, Daniel Vasconcelos da. A carga tributária brasileira e a curva de Laffer. *Brazilian Journal of Development*, v. 7, n. 10, p. 100696-100707, 2021.

UNCTAD. **Relatório de Economia Criativa 2010**. Economia criativa: uma opção de desenvolvimento. 2010. Disponível em: [https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103\\_pt.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ditctab20103_pt.pdf). Acesso em: 02 jun. 2024.

WALLER, Jacques. **Vídeo games: patrimônios da era digital**. CePe, 2012. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/136/video-games--patrimonios-da-era-digital#:~:text=Aos%2040%20anos%20de%20exist%C3%Aancia,tornam%20ferramentas%20na%20%C3%A1rea%20educacional&text=Muito%20mais%20que%20divers%C3%A3o%2C%20os,cultural%20na%20virada%20do%20mil%C3%AAnio>. Acesso em: 16 abr. 2024.

WIJMAN, Tom. **Three Billion Players by 2023: Engagement and Revenues Continue to Thrive Across the Global Games Market**. newzoo, 2020. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-engagement-revenues-trends-2020-2023-gaming-report>. Acesso em: 24 set. 2024.

WILLIAMSON, Stephen D. Liquidez, Política Monetária e a Crise Financeira: Uma Nova Abordagem Monetarista. *American Economic Review*, v. 102, n. 6, p. 2570-605.

## Sobre os autores

**Albano Francisco Schmidt:** Doutor em Patrimônio Cultural e Sociedade pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade da Região de Joinville.

**Luise Amaral:** Acadêmica de Direito da 8ª fase pela Faculdade IELUSC.

**Vanessa Ribeiro Couto:** Acadêmica de Direito da 8ª fase pela Faculdade IELUSC.

**Conflito de interesses:** nada a declarar – **Fonte de financiamento:** nenhuma.

**Contribuições dos autores:** Schmidt, A. F.: Conceituação, Análise Formal, Obtenção de Financiamento, Metodologia, Administração do Projeto, Recursos, Software, Supervisão, Validação, Visualização, Escrita – Revisão e Edição. Amaral, L.: Curadoria de Dados, Investigação, Software, Escrita – Primeira Redação, Escrita – Revisão e Edição. Couto, V. R.: Software, Escrita – Primeira Redação.

