

## INFLUÊNCIA DO AVANÇO DO MERCADO DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA ECONOMIA BRASILEIRA

### INFLUENCE OF THE ADVANCE OF THE ELECTRONIC GAMES MARKET ON THE BRAZILIAN ECONOMY

Raério de Almeida Canário<sup>1</sup>, Felipe Bessa Meira de Oliveira<sup>2</sup>, Israel Silva Gomes<sup>3</sup>, Kayo Victor Pereira da Silva<sup>4</sup>

**Resumo:** Este estudo aborda a influência dos jogos eletrônicos na economia brasileira, considerando o período de 2019 a 2023. O objetivo é avaliar o impacto dessa indústria, abrangendo geração de empregos, investimentos e receitas geradas. A pesquisa incluiu levantamento de informações do mercado, coleta de dados estatísticos e análise de gráficos, visando destacar vantagens e desvantagens de investir no setor. Os jogos eletrônicos não apenas se consolidam como uma indústria em crescimento constante, mas também impactam positivamente a economia global. Apesar do potencial de crescimento, a falta de políticas públicas é apontada como um desafio, evidenciando a necessidade de suporte para o desenvolvimento do setor. O estudo também aborda a questão dos impostos, destacando a carga tributária significativa no Brasil e suas implicações nos preços finais. A pirataria, impulsionada por fatores sociais e pessoais, é identificada como um desafio persistente, demandando estratégias eficazes para mitigar seus impactos na indústria de jogos eletrônicos. Em suma, este trabalho oferece uma visão abrangente do papel econômico dos jogos eletrônicos no Brasil, ressaltando sua importância e os desafios enfrentados.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos, economia brasileira, PIB.

**Abstract:** This study examines the influence of electronic games on the Brazilian economy, covering the period from 2019 to 2023. The objective is to assess the impact of this industry, including job creation, investments, and generated revenues. The research involved market information gathering, statistical data collection, and graph analysis, aiming to highlight the advantages and disadvantages of investing in the sector. Electronic games not only establish themselves as a steadily growing industry but also have a positive impact on the global economy. Despite the growth potential, the lack of public policies is identified as a challenge, underscoring the need for support in sector development. The study also addresses tax issues, highlighting the significant tax burden in Brazil and its implications on final prices. Piracy,

<sup>1</sup>Mestrado em Administração pela Universidade Potiguar (UNP); E-mail: [raerioeas@gmail.com](mailto:raerioeas@gmail.com); ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2230-4190>.

<sup>2</sup>Técnico em Administração pela Escola Estadual em Tempo Integral (EETI) Dr. Antônio de Souza; E-mail: [felipebessa10@hotmail.com](mailto:felipebessa10@hotmail.com); ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-0852-4939>.

<sup>3</sup>Técnico em Administração pela Escola Estadual em Tempo Integral (EETI) Dr. Antônio de Souza; E-mail: [israelsilvagomessiva4@gmail.com](mailto:israelsilvagomessiva4@gmail.com); ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-4266-6955>.

<sup>4</sup>Técnico em Administração pela Escola Estadual em Tempo Integral (EETI) Dr. Antônio de Souza; E-mail: [ligajovemeas@gmail.com](mailto:ligajovemeas@gmail.com); ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0304-6004>.

Artigo recebido em 15/04/2024, revisões requeridas em 28/05/2024, aceito para publicação em 11/08/2024.  
Editora responsável Priscila Pontes Nunes.

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

driven by social and personal factors, is identified as a persistent challenge, requiring effective strategies to mitigate its impact on the electronic games industry. In summary, this work provides a comprehensive insight into the economic role of electronic games in Brazil, emphasizing their importance and the challenges faced.

**Keywords:** electronic games, brazilian economy, GDP.

## 1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tem sido um catalisador mais que essencial para as recentes inovações globais, impactando diversos aspectos da sociedade moderna. No campo do entretenimento, a partir da década de 1950, vimos uma revolução na forma como nos envolvemos com a cultura e o lazer, marcada pela crescente inclusão dos jogos e do avanço sempre maior da internet, logo após a década de 1960. Com o avanço da eletrônica e da informática, a década de 1970 foi um período divisor, onde os jogos evoluíram de simples passatempos corriqueiros para experiências interativas e dinâmicas. Esses jogos, agora eletrônicos, não apenas ampliaram o escopo do entretenimento, mas também começaram a ser reconhecidos por seu potencial em outras áreas, como a educação e o treinamento, transformando-se em ferramentas mais acessíveis e diversificadas, além de poderosas.

Para Rodrigues (2021), a ascensão da internet desempenhou um papel crucial ao popularizar ainda mais os jogos eletrônicos, fazendo a migração dos formatos convencionais, como os arcades, para os jogos online ou em rede. O que gerou um fenômeno e a valorização de um mercado vasto e promissor, como também destacado por Sampar *et al.* (2023).

No decorrer dos últimos dez anos, os jogos eletrônicos têm se estabelecido como uma indústria poderosa e em constante crescimento (Newzoo 2022), impactando não apenas o setor de entretenimento, mas também a economia global como forma de geração de receita e de empoderamento cultural. Com os avanços tecnológicos, ligados à crescente acessibilidade de consoles, computadores e *smartphones*, a transformação dos jogos eletrônicos tornou-se uma das formas de entretenimento mais difundidas mundialmente, permitindo não apenas o lazer, mas também a criação de novas oportunidades econômicas e modelos de negócios, como o eSports e a monetização de conteúdo digital (Anderson & Rainie, 2020).

Contudo, as influências dos jogos eletrônicos na cultura e no mercado financeiro vêm desencadeando, ao longo do tempo, mudanças no campo do entretenimento, cultura, lazer e turismo. Esses avanços na indústria de jogos eletrônicos têm influenciado a economia brasileira e se destacado como um meio potencialmente promissor de geração de receita e empregos (Newzoo, 2022). Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo avaliar o impacto dos jogos eletrônicos na economia brasileira, considerando aspectos cruciais como a geração de empregos, investimentos realizados e as receitas geradas pela indústria de jogos eletrônicos no período de 2019 a 2023.

Para tanto, foi realizado um levantamento de informações sobre o mercado de jogos eletrônicos no período de 2019 a 2023, onde foram coletados dados estatísticos que mostram os índices do

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

mercado de jogos eletrônicos nesse período, que demonstram as vantagens de se investir no mercado de jogos eletrônicos no Brasil.

O objetivo deste estudo é analisar a influência dos jogos eletrônicos na economia brasileira de 2019 a 2023, destacando seu papel econômico, avaliando seus impactos e realizando um levantamento do mercado atual de jogos. Isso se mostra como algo justificável, pois esse é um nicho de mercado relativamente novo em nível de estudos na academia e ao verificar esse estudo, se observa essa indústria como uma indústria que continuará em expansão, impulsionando ainda mais a economia nos próximos anos e que necessita de um melhor mapeamento (Newzoo, 2022).

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

A indústria de jogos eletrônicos no Brasil tem seu destaque não apenas pela sua expressiva participação no mercado, mas também pela sua capacidade de criar empregos diretos e indiretos. Conforme o IBGE (2022) em 2022, a indústria de jogos eletrônicos no Brasil gerou cerca de 63.000 empregos diretos e indiretos, e isso traz a necessária reflexão sobre crescimento, expansão e sua significativa contribuição na economia do país. O setor de jogos não apenas reforça sua presença no mercado nacional, mas contribui de maneira significativa para a criação de postos de trabalho em diversas áreas relacionadas à produção e comercialização de jogos eletrônicos.

Segundo o Relatório da Indústria Brasileira de Games (2022), construído juntamente a Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (ApexBrasil, 2022) e a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais (Abragames, 2022), o mercado de jogos eletrônicos no Brasil, desde 1982, quando o primeiro game brasileiro foi lançado, até os dias atuais, o país soma mais de mil estúdios de desenvolvedores de jogos e mais de 12 mil empregos diretos gerados em diferentes setores do ramo de jogos, desde desenvolvedores e designers de games até profissionais de marketing, vendas e suporte técnico.

Essas oportunidades de emprego, sejam elas formais ou informais, desempenham um papel fundamental na estruturação da sociedade, pois não apenas geram emprego e renda, mas também impulsionam a circulação de valores em diversos âmbitos sociais e culturais. Além do impacto palpável na esfera financeira tradicional, essas vagas também influenciam a dinâmica do mercado digital, fomentando o crescimento de moedas virtuais, como as criptomoedas, e outras formas emergentes de transações financeiras que tem se destacado nos últimos tempos.

Desta forma, ao participar ativamente da economia, essas oportunidades não apenas sustentam a subsistência individual, mas também contribuem para o desenvolvimento econômico global, se transformando em pilar essencial na construção de uma sociedade em movimento e dinâmica.

### 2.1 Impacto dos Jogos Eletrônicos na Economia Brasileira

De acordo com a Abragames (2022), a indústria de jogos eletrônicos emprega um número significativo de pessoas em todo o mundo, impactando até setores onde esse efeito era anteriormente subestimado. Embora os jogos não "exijam" presencialidade, o setor turístico e hoteleiro já mensura e contabiliza esses impactos, devido ao crescimento dos eventos de games

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

presenciais (Silva & Costa, 2023; Almeida & Pereira, 2023). Martins, Neto, Zanchin e Oliveira (2024) ressaltam que ainda há uma carência de mão de obra qualificada nesse mercado, somada ao baixo incentivo governamental e ao alto custo de investimento, que são desafios recorrentes na indústria de jogos eletrônicos (Santos & Ferreira, 2023).

Em diversos países ocorrem torneios mundiais, como por exemplo o Major de 2022, que aconteceu no Brasil na cidade do Rio de Janeiro, que tem a característica de um torneio competitivo internacional de CS:GO (*Counter-Strike: Global Offensive*). O “*Counter-Strike* é uma série de jogos eletrônicos multijogador de tiro em primeira pessoa, no qual times de terroristas e contra-terroristas batalham entre si” (Valve Corporation, 2023).

Com base nas informações de Melo (2019), o Major de Counter-Strike existe desde as primeiras versões do jogo. Entre 2001 e 2012, os “Majors” eram uma série limitada de campeonatos organizados por empresas independentes, sem o apoio oficial da desenvolvedora do jogo, Valve Corporation. Segundo Santos e Lima (2020), esses torneios, apesar de prestigiados, careciam do reconhecimento oficial que viria posteriormente.

Após o lançamento definitivo de *Counter-Strike: Global Offensive* (CS) em 2012, a Valve Corporation fundou, no ano seguinte, o modelo atual do Major de CS. De acordo com Almeida (2021), embora os campeonatos ainda sejam organizados por empresas terceirizadas, o patrocínio da Valve inclui um prêmio de US\$1 milhão para a equipe campeã, o que consolidou esses eventos como referência no cenário competitivo.

Com o crescimento de competições como o Major, o setor dos jogos eletrônicos se firmou como uma modalidade esportiva conhecida como e-Sports ou "esporte eletrônico". Conforme apontam Ferreira e Silva (2018), embora o aumento de popularidade seja recente, a origem das competições de jogos eletrônicos remonta a mais de cinco décadas, com o primeiro torneio registrado ocorrendo em outubro de 1972 na Universidade de Stanford (Smith, 2017).

Essa trajetória demonstra a evolução dos e-Sports de uma atividade amadora para um fenômeno global que movimenta milhões de dólares e atrai uma audiência crescente em todo o mundo.

Nesse período, ocorreu a primeira competição oficial de games, conhecida como as Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar, realizada na Universidade de Stanford, onde o jogo disputado foi o Spacewar. O prêmio atribuído aos participantes consistiu em um ano de assinatura da revista Rolling Stones (CNN Brasil, 2023). Além disso, é importante salientar que esses eventos não apenas impulsionam significativamente a economia turística, mas também exercem um papel crucial no fortalecimento da infraestrutura local, na promoção do turismo cultural e na geração de oportunidades de negócios relacionadas ao setor de jogos eletrônicos.

Embora o turismo gerado pelos eventos de “e-sports” seja considerado algo relativamente novo no mercado, ainda não há uma segmentação específica para essa atividade. Atualmente, sendo apoiado com uma maior frequência pelas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, os campeonatos de “e-sports” estão se tornando cada vez mais comuns, gerando o deslocamento de turistas até a localidade dos eventos esportivos.

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

Um exemplo é o Major de 2022, realizado no Rio de Janeiro, que atraiu cerca de 100 mil espectadores presenciais nos locais dos campeonatos (Riocentro e Jeunesse Arena), conforme reportado pela ge.globo.(2022). Segundo números divulgados pela Nielsen (2022), empresa de informações e dados, o “Major” não foi só um sucesso para a comunidade do Counter-Strike, mas também para a economia local da cidade do Rio, que gerou cerca de US\$ 40 milhões (aproximadamente R\$ 197 milhões) para a economia local onde se realizou o evento.

A Nielsen (2022) também expressa que este valor, veio dos turistas que presenciaram o “Major” já que, aproximadamente US\$ 5,6 milhões (R\$ 27 milhões) foram gastos pelos fãs do jogo (CS:GO) em lazer e entretenimento e cerca de US\$ 11 milhões (R\$ 54 milhões) em hospedagem. Esses dados destacam não apenas o sucesso do mercado de jogos eletrônicos em promover eventos esportivos, mas também seu impacto significativo no desenvolvimento econômico local.

Ademais, a cadeia de suprimentos relacionada ao mercado de jogos eletrônicos, como fabricantes de hardware, distribuidores e varejistas, também contribui para a geração de empregos e para o aquecimento da economia. Segundo a TI INSIDE (2022), empresa especialista no mercado de tecnologia da informação, “o Brasil é o maior mercado de games da América Latina, com receita líquida em 2021 de aproximadamente R\$11 bilhões”.

Neste sentido, se observa que o mercado de jogos brasileiro é composto, em sua grande parte, por micro e pequenas empresas, com insuficiente disponibilidade de mão de obra, imensa dependência de materiais e subsídios de produção de terceiros e foco na produção de jogos menos complexos, por conta do baixo custo gerado na produção e, em sua maioria, distribuído em dispositivos móveis e computadores, essa situação se faz entendível por conta da alta taxa tributária brasileira sendo considerado umas das maiores do mundo (PGB - Pesquisa Game Brasil, 2022) .

Outro aspecto relevante é o volume de investimentos direcionados à indústria de jogos eletrônicos. Companhias de desenvolvimento de jogos, estúdios de produção e startups têm atraído capital de investidores interessados no potencial econômico desse setor. Segundo, João Guilherme Paiva, cofundador da Playbor, a primeira pré-aceleradora com foco em games,

O mercado de jogos é marcado pela oportunidade há muito tempo. Podemos observar investidores que cada vez mais veem potencial neste setor, que fatura mais que o cinema e a música somados. O game sozinho é um mercado horizontal: existe espaço para jogos em si, além das soluções de programação, treinamento, para empresas que utilizam a gamificação, marketing e até soluções gráficas (MERCADO MUNDIAL DE GAMES BATE RECORDE EM 2020 E DEVE MOVIMENTAR US\$ 200 BI ATÉ 2023, 2021).

Seguindo esta visão, o estabelecimento de empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos demanda investimentos significativos não apenas no desenvolvimento de infraestrutura tecnológica, mas também na pesquisa e avanços de novas tecnologias associadas. Embora o mercado brasileiro de jogos eletrônicos mostre potencial de crescimento, é importante destacar que existe um déficit de políticas públicas para a maturação do mercado de games no país. De acordo com o presidente da Associação Comercial e Industrial das Empresas de Jogos do Brasil,

Moacyr Alves, “o Brasil não oferece incentivos adequados para encorajar produtores locais a desenvolverem jogos”. Alves (2015) também expressa que,

A mão-de-obra empregada para fazer um game é cara porque são necessários um programador, um art designer, um *sound designer*. A produção já é encarecida pela mão-de-obra qualificada, e ainda tem a famosa carga tributária brasileira e os encargos trabalhistas. Fica quase impossível (Alves, 2015).

Por conseguinte, a análise das receitas geradas pela indústria de jogos eletrônicos é fundamental para compreender seu impacto econômico. Vendas de jogos e consoles, serviços online, modelos de negócios e a crescente indústria de e-Sports (Esportes Eletrônicos) são fontes de receitas significativas, impulsionando a economia e atraindo investidores. Nesse sentido é necessário conhecermos as cargas tributárias que envolvem esse setor.

A análise desse impacto econômico da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, revela seu papel crucial no desenvolvimento econômico local e global, com destaque em especial, para eventos internacionais como o *Major* de 2022, que gerou significativas receitas para o Rio de Janeiro, local onde o evento se realizou. Embora este setor traga um potencial transformador através da geração de empregos e do impulso econômico em turismo e hospitalidade, enfrenta desafios consideráveis, como a carência de mão de obra qualificada e uma carga tributária elevada. Ainda existe a falta de incentivos governamentais e altos custos de investimento como barreiras que precisam ser superadas para engendrar um crescimento mais sustentável e inovador. Desta forma, é essencial que políticas públicas mais eficazes sejam implementadas para maximizar o potencial do setor e posicionar o Brasil de maneira competitiva no mercado global de jogos eletrônicos.

## 2.2 Impostos como Limitante da Precificação

De acordo com a constituição federal brasileira, “imposto é todo tributo cuja obrigação tem por fato gerador uma situação independente de qualquer atividade estatal específica, relativa ao contribuinte.” (artigo 16 do Código Tributário Nacional). Diariamente pagamos impostos nos mais diversos setores e isso, claro, também inclui o setor de jogos eletrônicos.

É importante destacarmos informações efetivas acerca da mitigação dos Impostos de Importação (II), Imposto de Exportação (IE), Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) e Imposto sobre Operações Financeiras (IOF), visando estruturá-lo de informações relevantes quanto ao princípio da legalidade no direito tributário no mercado de jogos, visto que a União é a principal autoridade para verificar as necessidades econômicas do país.

O Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) desempenha uma função extrafiscal ao influenciar o comportamento do mercado e da sociedade, promovendo ou desestimulando determinados produtos. No caso dos jogos eletrônicos, a tributação varia conforme a categoria. Por exemplo, as máquinas de jogos de vídeo com tela incorporada são tributadas a 20%, enquanto consoles e máquinas de jogos de vídeo, não incluídos em outras categorias, podem chegar a 50% de IPI, conforme o item 95.04 da Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM) (Dantas, 2015).

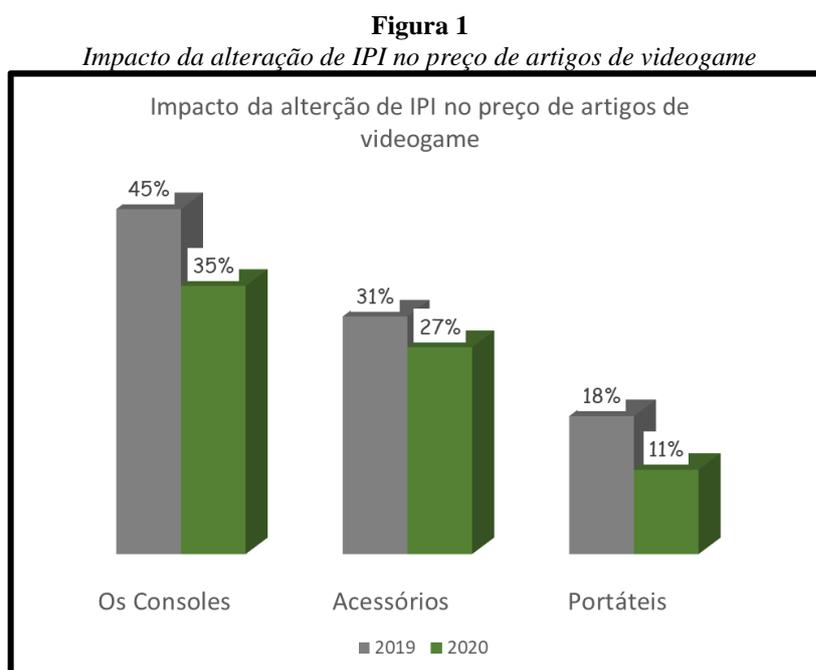
RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

Entretanto, a falta de exploração da função extrafiscal do IPI na regulamentação dos jogos eletrônicos impede o uso do imposto como uma ferramenta eficaz de política pública. A aplicação estratégica dessa função poderia promover a produção e o consumo de jogos com impacto social positivo, além de desincentivar produtos considerados prejudiciais, aproveitando o potencial regulador do IPI (Dantas, 2015).

Em 2019, o Governo Federal optou por reduzir as alíquotas do IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados) aplicadas aos videogames. As reduções foram de 50% para 40% nos consoles, de 40% para 32% nos acessórios e de 20% para 16% nos dispositivos portáteis (BRASIL, 2019).

No ano subsequente, em 2020, o governo federal novamente reduziu as alíquotas do IPI para os videogames. Os consoles de videogame tiveram a incidência do imposto diminuída de 40% para 30%, enquanto as peças e componentes desses produtos viram a alíquota reduzida de 32% para 22%. Além disso, houve uma considerável redução de 16% para 6% nos impostos aplicados às máquinas de jogos de vídeo, independentemente de possuírem tela incorporada, sejam portáteis ou não, e seus acessórios (BRASIL, 2020).

A figura 1 compara a média da redução da alíquota de IPI (Imposto sobre Produtos Industrializados) nos anos de 2019 e 2020 sobre videogames em relação ao preço de consoles, acessórios e portáteis.



Fonte: Adaptado de Brasil (2020).

Entretanto, essa medida não gerou um impacto expressivo no mercado de games, nem nos preços finais para os consumidores conforme Brasil (2020), isso ocorreu pelo fato das indústrias não repassarem essa diminuição de impostos no produto para o consumidor final.

Segundo o Instituto Brasileiro de Gestão e Planejamento Tributário (IBGPT, 2020) os jogos eletrônicos e videogames possuem uma das cargas tributárias mais elevadas no país, sendo de aproximadamente 72% sobre games e consoles de produção nacional, colocando-os entre os 10 (dez) produtos que mais possui tributos no país. Pois, de acordo com IBGPT (2020) o mercado de jogos eletrônicos trabalha com os respectivos tributos:

- a) Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI)- alíquota entre 16% e 40%;
- b) Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS)- alíquota entre 17% e 25%;
- c) Contribuição para o Financiamento da seguridade social (COFINS)- alíquota de 7,60%;
- d) Programa de Integração Social (PIS)- alíquota 1,65%;
- e) Imposto sobre serviços de Qualquer Natureza (ISSQN)- alíquota entre 2% e 5%, o que incide nos jogos digitais baixados diretamente na memória de console (IBGPT, 2020, s.p.).

Nesse contexto, conforme exigido por lei e destacado pelo IBGPT (2020) que sobre os jogos e aparelhos de videogames importados perdura o Imposto de Importação (II) sendo a alíquota de 60% em cima do valor do produto.

Também, destacamos que no período pandêmico do Covid-19, uma vez que devido ao isolamento social em que as pessoas permaneciam mais tempo em casa, o Governo Federal fez pela segunda vez, uma redução no imposto sobre os consoles, via Decreto nº10.532/20, ou seja, reduzindo a alíquota do Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) aplicada também aos jogos eletrônicos, os quais passaram a variar entre 6% e 30%. Anteriormente, essa alíquota era de 40% e foi ajustada para 30% no caso de consoles e máquinas de vídeos (DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO, 2020).

O Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) é um tributo federal que incide sobre a produção, a importação e a comercialização de produtos industrializados no Brasil. Embora sua função principal seja arrecadatória, o IPI também desempenha uma função extrafiscal, que visa influenciar comportamentos econômicos e sociais, promovendo ou desestimulando certas atividades conforme as políticas públicas estabelecidas. Essa função extrafiscal do IPI permite ao governo utilizar o imposto como instrumento de intervenção no mercado, regulando o consumo de determinados produtos, como os relacionados à saúde pública ou ao meio ambiente, de forma a alinhar os interesses econômicos com os objetivos sociais (Ferreira & Araújo, 2018).

No contexto dos jogos eletrônicos, a função extrafiscal do IPI poderia ser explorada de maneira mais estratégica para moldar o comportamento da sociedade em relação ao consumo desses produtos. Estudos indicam que a tributação extrafiscal pode ser um poderoso mecanismo para incentivar práticas mais responsáveis e sustentáveis no mercado de jogos, como a promoção de jogos educativos ou a desincentivação de produtos que possam ter efeitos nocivos, como os que promovem comportamentos violentos (Silva & Rocha, 2020). No entanto, a falta de exploração adequada dessa função do IPI no Brasil pode limitar o potencial do imposto como ferramenta de política pública, especialmente em setores dinâmicos como o dos jogos eletrônicos, onde a intervenção estatal poderia ter impactos significativos tanto no mercado quanto na sociedade (Carvalho, 2021).

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

Para Carvalho (2021) é imperativo que o Brasil tenha mais êxito na venda e na expansão desse mercado, a política de isenções e reduções de IPI devem ser levadas em consideração e facilitadas, como retrata ainda

Essa redução representou um avanço, visto que esse produto possui tributos significativamente oneráveis ao consumidor brasileiro por serem considerados supérfluos, além do mercado nacional não potencializar a produção.

Na mesma proporção, houve uma redução na taxa aplicada aos portes e acessórios associados a esses consoles e máquinas, diminuindo de 32% para 22%. Adicionalmente, observou-se uma diminuição na alíquota referente às máquinas de jogos de vídeo com tela incorporada, sejam portáteis ou não, e suas respectivas partes, reduzindo-se de 16% para 6% (AGUIAR, 2020).

Desta forma, embora o Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI) tenha sua função principal voltada à arrecadação, sua função extrafiscal apresenta um potencial significativo para influenciar o mercado de jogos eletrônicos no Brasil. As recentes reduções nas alíquotas de IPI para consoles e acessórios representam um avanço, mas ainda não foram suficientes para impactar de forma expressiva os preços ao consumidor.

Além disso, a elevada carga tributária continua sendo um desafio para o setor, limitando tanto o acesso dos consumidores quanto o crescimento do mercado nacional. Portanto, é crucial que políticas tributárias mais estratégicas e equilibradas sejam implementadas para estimular o desenvolvimento sustentável do setor, aproveitando melhor o potencial regulador do IPI. Outro dado importante destacado por Carvalho (2021) e de certa forma limitante a aquisição de novos jogos é a pirataria que é fruto da alta carga tributária, que será desenvolvida na sessão seguinte.

### 2.3 Pirataria

De acordo com Brasil Escola (2023), Pirataria ou pirataria moderna, como alguns denominam, é a prática de vender ou distribuir produtos sem a expressa autorização dos proprietários de uma marca ou produto.

Neste viés, Luz (2010) expressa que a introdução dos CDs representou uma significativa redução nos custos de produção de jogos, desempenhando um papel crucial no sucesso do Playstation em relação ao Nintendo 64. Embora a implementação dos CDs, apesar de proporcionar gráficos mais avançados, estava limitado ao uso de cartuchos como meio de armazenamento (Luz, 2010, p. 67,68).

Além da vantagem financeira, os CDs permitiam a inclusão de trilhas sonoras gravadas com instrumentos reais, revolucionando o design de áudio nos jogos. Pela primeira vez, tornou-se viável incorporar músicas licenciadas de artistas renomados ou composições orquestradas sob medida, em contraste com a dependência de chips de som que produziam áudio sintético.

No entanto, o que inicialmente parecia uma vantagem acabou por se tornar um desafio para as empresas desenvolvedoras TecMundo (2010). A facilidade de cópia dos CDs, combinada com a ascensão da internet, criou um ambiente propício para a disseminação ilegal de jogos pirateados. Rapidamente, a pirataria se disseminou, especialmente em regiões como o Brasil,

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

onde o acesso a jogos originais era limitado e os preços proibitivos, devido a carga tributária. Nesse contexto, a pirataria se tornou praticamente a única opção para obter jogos novos.

Nesse sentido, segundo a pesquisa conduzida por Phau e Liang (2012) versa sobre a influência dos fatores sociais e pessoais nas atitudes relacionadas ao download de jogos piratas pela internet. Os resultados primordiais revelam que a autoeficácia e a moral exercem impacto sobre a prática de baixar jogos piratas, enquanto hábitos, condições propícias e fatores sociais não demonstram uma influência positiva. Ademais, constata-se que a qualidade da conexão à internet não exerce efeito sobre tal comportamento.

Paralelamente, de acordo com Moser e Kruger (2005), os jogos eletrônicos enfrentam um desafio substancial, qual seja, a pirataria. A facilidade inerente de gravar e reproduzir conteúdos digitais tem propiciado a disseminação do mercado paralelo, onde cópias ilegais são transacionadas. Este fenômeno tem instigado a implementação de estratégias de marketing de relacionamento por parte das empresas, com o intuito de estabelecer vínculos mais profundos, confiáveis e duradouros com os jogadores. Diante desse panorama, ressalta-se a imperiosidade de desenvolver estratégias eficazes para mitigar os impactos adversos da pirataria na indústria de jogos eletrônicos.

Na esteira dessa análise histórica, é perceptível que, embora a pirataria tenha uma presença preexistente antes da era do Playstation, predominantemente em computadores pessoais, sua prática era mais limitada. Antes da disseminação da internet, a reprodução de jogos em discos magnéticos era amplamente considerada inofensiva por muitos, especialmente no contexto dos computadores pessoais.

Nesse contexto, é possível concluir que a pirataria, ao longo do tempo, tem experimentado uma evolução significativa em suas dimensões e percepções, tornando-se uma temática complexa que demanda uma abordagem multifacetada para compreensão e enfrentamento eficaz.

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo representa uma investigação qualitativa aprofundada sobre o impacto da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, e emprega como primeira fase da metodologia, uma análise bibliográfica que se apoia em uma ampla gama de fontes acadêmicas e literárias. A escolha por esta abordagem metodológica é respaldada pelas diretrizes de Gil (2002, p. 44), que destacam a análise bibliográfica como uma ferramenta essencial para a compreensão detalhada e fundamentada de fenômenos complexos.

Esse método permite a exploração minuciosa das transformações e influências da indústria de jogos eletrônicos no contexto brasileiro, oferecendo uma visão panorâmica e contextualizada do tema. Conforme Marconi e Lakatos (2009, p. 42), a pesquisa bibliográfica é crucial para estabelecer uma base sólida e esclarecer o estado atual do problema, servindo como um alicerce para a compreensão e análise das questões em jogo.

O levantamento bibliográfico realizado abrangeu um período recente, de 2019 a 2023, englobando artigos, trabalhos acadêmicos e fontes de associações especializadas no setor de jogos eletrônicos. Essa abordagem proporciona uma fundamentação robusta e atualizada para

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

a investigação. Esta é ainda uma pesquisa de cunho qualitativo que conforme destacado por Gil (2002, p. 90):

As pesquisas de cunho qualitativo, sobretudo naquelas em que não se dispõe previamente de um modelo teórico de análise, costuma-se verificar um vaivém entre observação, reflexão e interpretação à medida que a análise progride, o que faz com que a ordenação lógica do trabalho se torne significativamente mais complexa, retardando a redação do relatório.

A pesquisa qualitativa busca de certa forma padronizar os trabalhos, para que possam ser de fácil entendimento. Assim, tornando-o uma fonte de pesquisa e informação para os demais. A seguir, na seção de Resultados e Discussões, serão apresentados os principais achados e análises derivadas deste estudo, evidenciando as dinâmicas e desafios enfrentados pela indústria no Brasil.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao analisar elementos como a geração de empregos, investimentos e receitas geradas pela indústria de jogos eletrônicos, buscamos não apenas compreender a função econômica desse setor, mas também identificar oportunidades para seu desenvolvimento futuro e os desafios enfrentados. Com um mercado global avaliado em aproximadamente US\$ 200 bilhões em 2023, o setor de jogos eletrônicos se consolidou como um dos pilares da economia digital, com impacto significativo tanto em nível global quanto local (Newzoo, 2023).

No Brasil, que é um dos maiores mercados de jogos eletrônicos do mundo, a indústria desempenha um papel crucial na criação de empregos diretos e indiretos. Atualmente, o país abriga mais de mil estúdios de desenvolvimento, empregando cerca de 12 mil profissionais em diversas áreas, incluindo programação, design, marketing e suporte técnico. Esses números evidenciam a relevância do setor na dinâmica do mercado de trabalho brasileiro. Segundo a Abragames (2022), o mercado de jogos continua a expandir-se, impulsionado pela crescente demanda e pela inovação tecnológica.

Além disso, o impacto econômico dos eventos de e-sports, como o Major de 2022 no Rio de Janeiro, é notável. Esse evento atraiu mais de 70 mil espectadores e gerou uma receita direta de quase R\$ 200 milhões para a economia local, incluindo o setor de turismo e a infraestrutura hoteleira (Coutinho, 2023). Estudos da Nielsen (2022) destacam que eventos desse porte não apenas impulsionam o turismo, mas também fortalecem a economia local ao criar novas oportunidades de negócios e atrair investimentos estrangeiros.

Um ponto crítico abordado pela pesquisa é a elevada carga tributária sobre games e consoles no Brasil, que está entre as mais altas do mundo (IBGE, 2022). Essa tributação impacta diretamente a precificação dos jogos, tornando-os menos acessíveis ao consumidor final e criando desafios para o crescimento do mercado. Durante a pandemia, uma redução temporária dos impostos sobre consoles levou a um aumento imediato nas vendas, revelando a sensibilidade do mercado às políticas fiscais (Almeida, 2021). A discussão sobre políticas públicas que incentivem a produção local e reduzam as barreiras tributárias é essencial para fomentar a competitividade da indústria nacional e expandir sua base de consumidores.

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

Além disso, a pirataria representa um desafio persistente, exacerbado pelos altos preços e pela limitada disponibilidade de jogos originais. Este fenômeno não apenas prejudica as receitas das empresas, mas também afeta o desenvolvimento do mercado formal (Takahashi, 2020). Entender as dimensões da pirataria e as percepções dos consumidores é crucial para desenvolver estratégias que mitiguem seus impactos adversos. A adoção de políticas mais equilibradas e o incentivo à produção de jogos acessíveis podem ser caminhos para reduzir a pirataria e fortalecer a indústria de jogos eletrônicos no Brasil (GameDevBR, 2021).

Dessa forma, esperamos que esta pesquisa não apenas forneça insights sobre o presente e o passado da indústria de jogos eletrônicos no Brasil, mas também oriente discussões e decisões futuras relacionadas ao desenvolvimento e suporte a esse setor dinâmico.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, este trabalho buscou analisar o impacto dos jogos eletrônicos na economia brasileira no período de 2019 a 2023. Ao longo da pesquisa, evidenciamos que a indústria de jogos eletrônicos não apenas se consolidou como uma força motriz significativa no cenário econômico, mas também desempenhou um papel crucial na geração de empregos, atração de investimentos e movimentação de receitas substanciais.

O setor de jogos eletrônicos, marcado por avanços tecnológicos e eventos de e-Sports, emergiu como um polo de desenvolvimento econômico, contribuindo não apenas para a indústria do entretenimento, mas também para segmentos como turismo e tecnologia. Contudo, o estudo revelou desafios, incluindo a falta de políticas públicas direcionadas e uma carga tributária elevada que impacta os preços finais dos produtos, afetando a acessibilidade do consumidor.

Além disso, a pirataria, influenciada por fatores sociais e pessoais, permanece como um desafio persistente, exigindo estratégias eficazes para preservar a integridade da indústria. A análise das políticas tributárias destacou a complexidade do ambiente regulatório e suas implicações na formação de preços, revelando a necessidade de reformulações para promover um ambiente mais propício ao crescimento sustentável do setor.

Diante desses resultados, concluímos que compreender o papel dos jogos eletrônicos na economia brasileira vai além do entretenimento, permeando aspectos sociais, culturais e econômicos. A necessidade de políticas públicas mais eficazes, a revisão da carga tributária e estratégias inovadoras para lidar com desafios como a pirataria são essenciais para consolidar o potencial positivo dessa indústria. O futuro do mercado de jogos eletrônicos no Brasil depende de uma abordagem holística que equilibre o estímulo ao crescimento econômico com a promoção da integridade e sustentabilidade do setor.

Como limitações desta pesquisa, encontramos dificuldades de encontrar mais trabalhos nessa temática que embasasse melhor nosso trabalho, pois como jogos eletrônicos ainda não são bem trabalhados nessa forma de trabalho acadêmico.

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

## REFERÊNCIAS

- Abragames. (2022). *Relatório anual da indústria de jogos eletrônicos no Brasil*. Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais. Disponível em <https://abragames.org.br>
- ABTI. (2015). *Falta incentivo à indústria de jogos eletrônicos no Brasil*. Disponível em <https://portal.abipti.org.br/falta-incentivo-a-industria-de-jogos-eletronicos-no-brasil/>
- Adrenaline. (2022). *Pesquisa game Brasil revela o perfil do gamer brasileiro*. Disponível em <https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/pesquisa-game-brasil-revela-o-perfil-do-gamer-brasileiro/>
- Anderson, M., & Rainie, L. (2020). *The future of digital games: How technology and accessibility are shaping the gaming landscape*. Pew Research Center. Disponível em <https://www.pewresearch.org>
- Almeida, T. (2021). Impactos econômicos dos eventos de e-sports no Brasil. *Revista Brasileira de Economia e Gestão*, 11(1), 45-62. Disponível em <https://revistas.universidadeexemplo.com.br>
- Almeida, T. (2021). O impacto dos torneios de CS no cenário competitivo global. *Revista de Estudos em Jogos Eletrônicos*, 15(3), 45-62.
- Almeida, T., & Pereira, M. (2023). Eventos de games presenciais e suas implicações para a economia. *Revista Brasileira de Administração*.
- Carvalho, T. (2021). A tributação dos jogos eletrônicos no Brasil: desafios e perspectivas. *Revista de Direito e Tecnologia*, 6(3), 145-163.
- Coutinho, R. (2023). O Major de 2022 e seu impacto na economia local do Rio de Janeiro. *Jornal do Comércio*. Disponível em <https://jornaldoexemplo.com.br>
- Dantas, G. I. P. (2015). *A necessidade e a oportunidade da redução da carga tributária incidente sobre os jogos eletrônicos*. [Monografia de graduação, Universidade Federal do Ceará]
- Dantas, T. (2023). *Pirataria*. Brasil Escola. Disponível em <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/pirataria.htm>
- Dust2. (2023). *Major do Rio movimentou quase R\$200 milhões na cidade-sede*. Disponível em <https://www.dust2.com.br/noticias/35409/major-do-rio-movimentou-quase-r-200-milhoes-na-cidade-sede/>
- E-Investidor. (2022). Mercado de games no Brasil deve duplicar até 2026, diz PWC. *Vale investir?* Disponível em <https://einvestidor.estadao.com.br/investimentos/mercado-gamer-brasil-investir/amp/>
- Ferreira, L., & Araújo, M. (2018). A função extrafiscal dos tributos e sua aplicação na política pública brasileira. *Revista de Direito Econômico e Socioambiental*, 9(2), 201-225.
- Ferreira, L., & Silva, R. (2018). A evolução dos e-Sports: da atividade amadora ao fenômeno global. *Editora Digital*, 22(1), 101-118.
- Folha de S. Paulo. (2022). Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores. *Folha de S. Paulo*. Disponível em <https://www1.folha.uol.com.br/amp/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empresendedores.shtml>
- Gazeta do Povo. (2021). Mercado mundial de games bate recorde em 2020 e deve movimentar US\$ 200 bi até 2023. *Gazeta do Povo*. Disponível em <https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/mercado-de-games-deve-movimentar-200-bilhoes-de-dolares-ate-2023/>

RIC - Revista de Informação Contábil - ISSN 1982-3967	v.18	e-024017	1-14	2024
---	------	----------	------	------

- Henrique, S. M., & Thiago. (2023). A pirataria e o seu impacto no mercado de jogos digitais no Brasil. Disponível em <https://ri.ufs.br/handle/riufs/18466>
- Kruger, F. L., & Moser, G. (2005). O marketing dos jogos eletrônicos. In *XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro.
- Kuo, A., Hiler, J. L., & Lutz, R. J. (2016). From Super Mario to Skyrim: A framework for the evolution of video game consumption. *Journal of Consumer Behaviour*.
- Luz, A. (2010). *Video game: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher.
- Martins, A., Neto, F., Zanchin, G., & Oliveira, S. (2024). Desafios e oportunidades na indústria de jogos eletrônicos. *Editora Universitária*.
- Martins, H. P., Ribeiro Neto, L. L., & Zanchin, R. A. (2024). Indústria de jogos eletrônicos e sua relevância. Curso Superior de Tecnologia em Gestão da Tecnologia da Informação - Faculdade de Tecnologia Deputado Ary Fossen, Jundiá.
- Melo, C. (2019). História dos Majors de Counter-Strike: da criação aos dias atuais. *Jogos e Cultura*, 10(2), 77-94.
- Mendes, B. L. (2012). O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores (Trabalho de conclusão de curso, PUC-Rio).
- Metrópoles. (2023). Marco legal dos games fortalece empregos no setor. Disponível em <https://www.metropoles.com/conteudo-especial/marco-legal-dos-games-fortalece-empregos-no-setor/amp/>
- Mescla. (2023). Jogos eletrônicos impulsionam a economia. Disponível em <https://mescla.co/jogos-eletronicos-impulsionando-a-economia/>
- O Tempo. (2023). Brasil tem elevada carga tributária e pouco retorno para o cidadão; veja ranking. Disponível em <https://www.otempo.com.br/mobile/economia/brasil-tem-elevada-carga-tributaria-e-pouco-retorno-para-o-cidadao-veja-ranking-1.2982875>
- PwC. (2022). Mercado de games no Brasil deve duplicar até 2026, diz PwC. *Vale investir?* Disponível em <https://einvestidor.estadao.com.br/investimentos/mercado-gamer-brasil-investir/amp/>
- Santos, L., & Ferreira, D. (2023). Incentivos governamentais e investimentos no setor de jogos eletrônicos. *Revista de Políticas Públicas*.
- Santos, M., & Lima, F. (2020). Os primeiros torneios de Counter-Strike e a ausência de apoio oficial. *Estudos de Jogos Competitivos*, 8(4), 134-150.
- Silva, R., & Rocha, P. (2020). Tributação e a indústria de jogos eletrônicos: Uma análise da função extrafiscal do IPI. *Estudos em Direito Tributário*, 15(1), 88-102.
- Smith, J. (2017). The dawn of eSports: The first video game competitions. *Gaming History Journal*, 12(2), 23-37.
- Telesíntese. (2020). Brasil ocupa o 3º lugar no mercado mundial de games, sem necessidade de incentivos. Disponível em <https://www.telesintese.com.br/brasil-ocupa-o-3o-lugar-no-mercado-mundial-de-games-sem-necessidade-de-incentivos/>
- Tecnoblog. (2019). O que é o CS Major?. Disponível em <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-o-cs-go-major/>