

Censo Fortaleza Game Dev 2024: Dinâmicas de trabalho e panorama de um ecossistema

Fortaleza Game Dev 2024 Census: Work dynamics and overview of an ecosystem

Matheus R. S. Rodrigues¹, Giselle P. Venâncio², Eugênia Cabral³, Caroline F. G. Malveira¹, Daniel Cavalcante¹, Bruno S. Vitalino¹, Eduarda M. Tavares¹

¹Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza– CE – Brasil

²Instituto de Arquitetura e Urbanismo e Design – Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza– CE – Brasil

³Instituto de Cultura e Arte – Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza– CE – Brasil

matheusserafim@virtual.ufc.br, gisellepaula@design.ufc.br,
eugeniamc@gmail.com, carolinefgmalveira@protonmail.com,
danielinaciooc@gmail.com, contact.brunovitalino@gmail.com,
eduardamt@protonmail.com

Abstract. Introduction: The digital gaming industry is growing both globally and nationally, with local ecosystems such as Fortaleza standing out; there, development has been driven by public and private initiatives, but there is still a lack of data on its workforce. **Objective:** The purpose of this study is to present and analyze the key findings of the 2024 Fortaleza Game Dev Census, with the aim of understanding the socioeconomic profile, work dynamics, and working conditions of professionals in the local digital games industry. **Methodology or Steps:** A literature review was conducted, and an online questionnaire consisting of 74 questions—organized into four categories—was administered, yielding 101 responses, which were supplemented by semi-structured interviews. **Results:** The ecosystem shows signs of growth, but is marked by gender and racial inequalities, a high level of informality, and low income generation from gaming; it also highlights the central role of educational institutions and the need for public policies to strengthen them. **Keywords:** gaming industry, census, Fortaleza, public policy, labor.

Resumo. Introdução: A indústria de jogos digitais cresce global e nacionalmente, destacando ecossistemas locais como o de Fortaleza, onde o desenvolvimento tem sido impulsionado por iniciativas públicas e privadas, mas ainda encontra-se carente de dados sobre seus trabalhadores. **Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo apresentar e analisar os principais resultados do Censo Fortaleza Game Dev 2024, buscando compreender o perfil socioeconômico, as dinâmicas de trabalho e as condições de atuação dos profissionais da indústria local de jogos digitais. **Metodologia ou Etapas:** Realizou-se revisão bibliográfica e aplicação de questionário online com 74 perguntas, organizado em quatro eixos, obtendo 101 respostas, complementadas por entrevistas semi-estruturadas. **Resultados:** O ecossistema mostra crescimento, mas apresenta desigualdades de gênero e raça, alta informalidade e baixa geração de renda com jogos, além de evidenciar o

papel central das instituições de ensino e a necessidade de políticas públicas de fortalecimento.

Palavras-chave: indústria de jogos, censo, fortaleza, políticas públicas, mercado de trabalho.

1. Introdução

Já é um dos clichês, ao se discutir jogos academicamente, apresentar como o seu mercado é uma indústria global multibilionária. A pesquisa Indústria Brasileira de Games [Brazil Games 2022], aponta que ela ocupava, até então, o segundo lugar entre os negócios de entretenimento no mundo, perdendo apenas para a TV, e ultrapassando o cinema e o editorial. O relatório aponta que, nesse contexto, os estúdios brasileiros também começam a receber atenção internacional de desenvolvedores e publicadoras que veem o país como uma região promissora. O Brasil começa a se tornar um espaço não só para a terceirização da produção de *assets* mas, também, como um espaço de inovação e produção criativa.

Além das tendências do mercado, iniciativas do poder público brasileiro buscam fomentar o desenvolvimento de jogos no país, como é o caso do Marco Legal dos Games (Lei 14.852/2024) e de políticas públicas específicas que passam a incluir os jogos digitais como uma linguagem contemplada na área da cultura [Zambon e Pessotto 2026]. Com isso, espera-se que essas condições promovam o crescimento da economia criativa ligada aos jogos. Nesse contexto, o ecossistema de desenvolvimento de jogos de Fortaleza tem demonstrado um notável crescimento, organizado a partir do Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará [SEBRAE e ASCENDE 2024], uma iniciativa conjunta entre entidades públicas e privadas para a promoção da indústria de jogos cearense, e contando com 42 empresas e arranjos produtivos diversos somente na capital [SEBRAE e Plot Twist Games 2023].

Enquanto os impactos positivos desse desenvolvimento — sejam eles econômicos, artísticos ou estéticos — são pressupostos por nosso estudo, se discute, já há algum tempo, o mercado de jogos global e suas contradições referentes às relações de trabalho e práticas corporativas abusivas [Woodcock 2020]. Dessa forma, buscamos compreender a situação atual dos trabalhadores da indústria de jogos na cidade de Fortaleza, partindo do entendimento de que são eles os responsáveis pela produção de mercadorias e geração de riqueza e de que ainda não temos dados sistematizados sobre esses profissionais. Esses dados constituem um panorama que fornece subsídios para futuros trabalhos acadêmicos, organizações de trabalhadores, agentes do poder público e demais partes que busquem compreender a realidade para transformá-la. Acreditamos que a compreensão do panorama atual em um setor em desenvolvimento permite a melhor orientação de um crescimento sustentável para seus agentes.

Feito em parceria com as associações do estado, o resultado deste trabalho foi a realização de um censo demográfico em 2024, contemplando informações socioeconômicas, informações profissionais, saúde mental e bem estar, e participação política no ecossistema. Os dados e entrevistas foram publicados na íntegra em documento público e gratuito [Rodrigues et al. 2026], enquanto este artigo apresenta alguns dos principais resultados.

2. Breve panorama sobre a indústria de jogos

Segundo a pesquisa do SuperData, em 2018, uma em cada três pessoas do mundo joga pelo menos algum jogo digital, ao mesmo tempo em que o entretenimento interativo, no geral, havia faturado 108,4 bilhões de dólares [Woodcock 2020]. Segundo Zambon & Pessotto (2026) a projeção de lucro para o mercado global de jogos é de mais de US\$334 bilhões até 2028 e, já na década passada, dentre os setores das indústrias criativas, ele demonstrava potencial de gerar um volume de negócios superior a todos os demais. Em 2013, embora empregasse apenas 600 mil pessoas, acima apenas da indústria de rádio, figurava no topo do ranking em faturamento por empregado, com US\$163,6 milhões.

A pergunta central é: em meio a tantos números impressionantes, taxas de lucro vistosas e retorno sobre investimento bilionários, os trabalhadores da indústria de jogos estão colhendo esses frutos?

Considerando que a indústria de jogos ainda tem muito potencial de expansão, Santos & Andrade (2024) apontam que tamanho crescimento também carrega consigo diversos problemas, principalmente relacionados aos direitos trabalhistas e determinadas práticas predatórias. A título de exemplo, os autores apontam o *crunch time*, jornadas de trabalho longas e intensas, frequentemente sem o pagamento de horas extras, uma prática que Woodcock (2020) aponta como uma preocupação já bem conhecida desde o início dos anos 2000 e que se tornou normalizada na grande indústria. Essas questões são importantes pois afetam diretamente a qualidade de vida do trabalhador fora do trabalho. Segundo Santos & Andrade (2024), não só essas condições afetam a vida familiar e social, mas, também, a saúde mental dos desenvolvedores.

Em 2023 e 2024, a grande indústria foi marcada por demissões em massa e fechamentos de pequenos e médios estúdios adquiridos pelas grandes corporações do setor. Francis (2025) demonstrou considerável preocupação com a “desprofissionalização” da indústria frente a questões como avanços dos modelos de inteligência artificial, *layoffs*, surgimento de times cada vez menores e terceirização cada vez mais presente, uma vez que a grande indústria volta seus olhos para países do sul global em busca de mão de obra qualificada e mais barata que suas contrapartes europeias ou norte-americanas sem necessariamente estabelecer vínculos trabalhistas.

Enquanto o Brasil é um dos líderes mundiais no consumo de jogos, isso não se traduz diretamente em seu papel na indústria global de desenvolvimento. Esse cenário, no entanto, encontra condições favoráveis para sua reversão com o crescimento das empresas nacionais e o surgimento de iniciativas públicas como o Marco Legal.

A indústria de jogos digitais, em especial considerando os desenvolvedores independentes, funciona com base em uma cadeia de valor que envolve diversas organizações e agentes. De acordo com Zambon & Pessotto (2026), podemos simplificar essa cadeia nas figuras dos desenvolvedores, *middlewares*, *publishers* (ou publicadoras), distribuidoras e consumidores. A Figura 1 representa um diagrama das relações entre esses agentes:

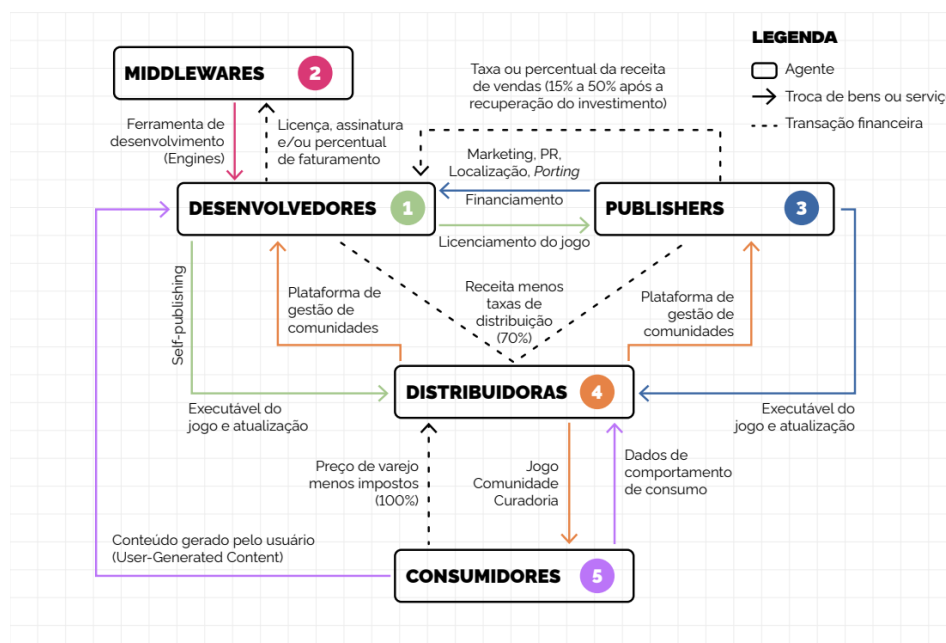


Figura 1. Cadeia de valor dos jogos digitais, por Zambon & Pessotto (2026).

Assim, podemos posicionar esse trabalho como uma investigação referente aos desenvolvedores e às relações que estabelecem com o demais agentes, evidenciando o papel dos trabalhadores, autônomos ou formalmente empregados, como centrais no processo de desenvolvimento e considerando sua experiência como fator indivisível da cadeia de valor e da própria produção dos jogos.

4. Metodologia

Este estudo iniciou com uma revisão bibliográfica em busca de dados gerais sobre o estado da indústria no cenário internacional, no país e no Ceará. Além disso, buscamos pesquisas similares com o objetivo de encontrar referências metodológicas no Brasil (como a pesquisa do Brazil Games) e no mundo (como a pesquisa de satisfação do IGDA) capazes de orientar os caminhos para o censo. Destes trabalhos, elegemos o UK Games Industry Census [Taylor 2022] como a principal referência, tanto por seu foco nos profissionais que compõem a indústria, quanto por sua abordagem censitária e a proposta de cruzamento de dados para desvendar conexões que podem estar escondidas com apenas uma visão superficial dos números.

A primeira etapa consistiu na produção de uma versão preliminar do formulário a partir da metodologia aplicada no censo do Reino Unido, realizando adaptações conforme necessário para adequação das perguntas ao nível de maturidade das organizações, à divisão do trabalho no país e à realidade local. O questionário é dividido em quatro seções distintas: a) Informações Socioeconômicas; b) Informações Profissionais; c) Saúde Mental e Bem-Estar; e d) Participação no Ecossistema.

A primeira seção (a) coleta informações relacionadas principalmente ao nível de escolaridade, fluxo migratório do interior para a capital, bem como informações sobre renda, moradia, responsabilidades de cuidado e participação em programas sociais. A segunda seção (b) conta com dados referentes ao perfil dos profissionais, desde área de

atuação, passando pelo nível de senioridade até a publicação de seus jogos. Também questionamos sobre as condições de trabalho, incluindo benefícios, horas extras e renda proveniente exclusivamente da indústria de jogos. A terceira seção (c) busca identificar condições físicas e psíquicas que afetam a comunidade, bem como investigar se sintomas específicos surgiram após começar a trabalhar na indústria sem inferir qualquer relação de causalidade, mas buscando apresentar um sinal de alerta, caso sejam necessários estudos mais aprofundados. Por fim, a quarta seção (d) é focada na participação da comunidade nas iniciativas de formação, convivência, financiamento e mobilização política promovidos pelas organizações que trabalham na articulação do ecossistema.

O questionário foi produzido utilizando a plataforma digital *Google Forms*. Em um primeiro momento, ele foi distribuído em um grupo piloto de 5 profissionais que voluntariamente cederam seus comentários em relação à clareza das perguntas, à relevância das informações coletadas e às impressões gerais sobre o questionário. O pesquisador responsável pelo acompanhamento desta etapa também conversou com os membros do grupo em busca de entender a motivação para certas respostas e possíveis inconsistências entre os dados coletados e a situação real do profissional.

Após a análise das respostas e identificação de padrões nos comentários, a metodologia foi ajustada de acordo e o formulário final, com um total de 74 perguntas, foi consolidado para publicação. A maioria consistiu em perguntas de múltipla escolha, salvo exceções que requerem respostas subjetivas.

A divulgação foi feita a partir de canais oficiais e com foco em profissionais que residem na cidade de Fortaleza e na região metropolitana ou que trabalham em empresas de Fortaleza. Além disso, foi redigido um termo de consentimento com base nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Quadro 1. Distribuição do formulário por canal e data.

Canal	07/10/24	14/10/24	21/10/24	28/10/24
Discord IGDA Fortaleza	X	X	X	X
Instagram IGDA Fortaleza	X			
Fórum de Jogos do Ceará (WhatsApp)	X	X	X	X
Empresas ASCENDE	X	X	X	X
Grupo Piloto	X	X	X	X

O formulário foi fechado após exatamente um mês de sua publicação. Após seu fechamento, foram selecionados 6 profissionais para entrevistas semi-estruturadas. Buscamos diversidade de perfis, abordando desde pessoas com experiência no mercado formal de publicação de jogos, passando por pessoas que estão buscando investimento e ainda no caminho para a formalização, até àquelas que têm uma perspectiva mais

artística e autoral sobre suas produções¹. Os participantes foram convidados em uma edição do FIND (Fortaleza Indie Games), evento recorrente de integração do ecossistema local, com foco naqueles que participam ativamente e continuamente de atividades da comunidade. As entrevistas foram gravadas com o consentimento dos participantes e transcritas.

5. Resultados quantitativos e qualitativos

Se considerarmos o número de 200 como uma representação relativamente precisa do número de profissionais no estado [SEBRAE e Plot Twist Games 2023], a nossa pesquisa atingiu 50.5% desse grupo, alcançando um total de 101 respostas.

5.1 Destaques dos dados demográficos

A seção de dados demográficos indicou uma forte tendência relacionada ao perfil dos desenvolvedores de Fortaleza: homens cis (88,1%) brancos (60,4%), heterossexuais (70,3%), de ensino superior completo (42,1%) ou incompleto (32,6%). A disparidade de gênero é crítica, com apenas 7 mulheres entre 101 respondentes, e a senioridade é quase exclusivamente masculina. Além disso, não houveram respondentes das etnias indígena ou amarela.

Essa taxa de representatividade é contraditória com o próprio censo nacional que indica uma maioria de mulheres (51,6%) e pessoas pardas (64,7%) no estado do Ceará (IBGE, 2022). No mesmo ano, a quantidade de pessoas com ensino superior completo no estado era apenas de 11,5%. No entanto, a cena local aparenta seguir a tendência do mercado de jogos brasileiro [Brazil Games 2022] e do mercado de tecnologia. A discrepância entre a composição demográfica do Ceará e a do ecossistema local sugere que os mecanismos de entrada na indústria permanecem concentrados em grupos específicos. Além do combate a desigualdade sistêmica do país, políticas e ações afirmativas são um importante mecanismo para a correção de distorções como essa. Seu principal objetivo é garantir o acesso a formação e a integração no ecossistema como um todo, considerando as especificidades de cada grupo e seus desafios para acessar o mercado de jogos.

Quanto ao ambiente acadêmico, ele pode se apresentar como um meio não apenas para formação técnica, mas também para o fomento de comunidades e grupos de desenvolvimento. Em Fortaleza, o curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (UFC) foi o curso que, sozinho, formou a maior quantidade absoluta de profissionais.

Os participantes também autodeclararam suas rendas domiciliares mensais e a renda que fazem trabalhando com jogos. O dado mais alarmante é que a grande maioria dos respondentes em todas as áreas declarou “Nenhuma Renda” vinda exclusivamente de jogos.

¹ Podemos descrever o critério de seleção como uma aplicação de *purposeful sampling*, onde os pesquisadores deliberadamente selecionam os participantes com base em características específicas que possuem. Nesse caso: a expertise na indústria, a participação no ecossistema e a diversidade de perfis.

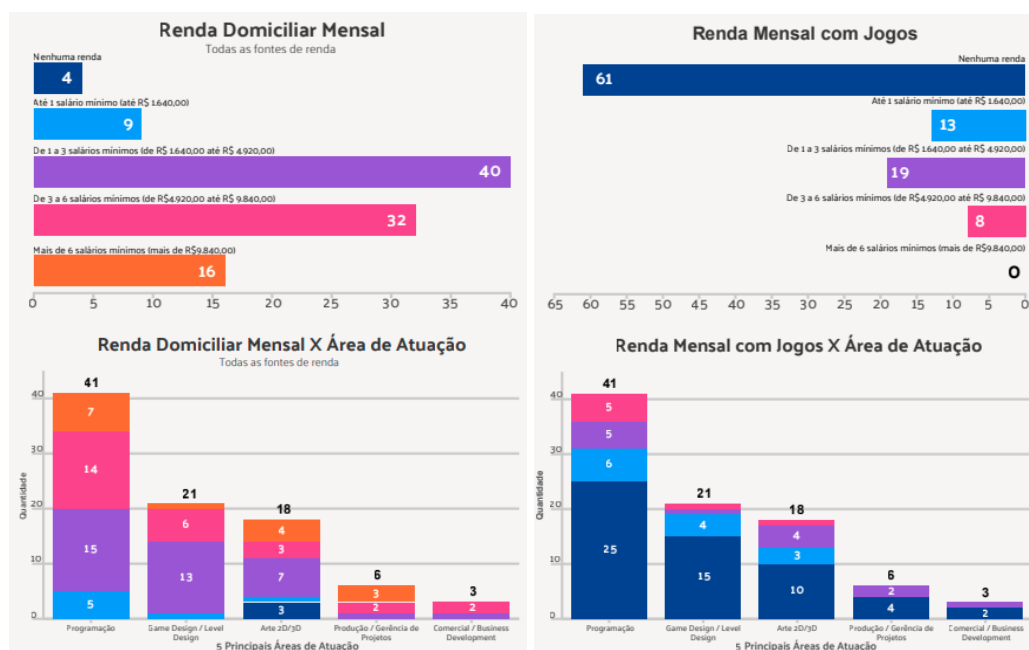


Figura 2. Fontes de Renda.

Nesse sentido, podemos apontar Fortaleza como um ecossistema formador, mas não necessariamente empregador. Os dados sugerem que o principal gargalo local não está necessariamente na formação de capital humano, mas na capacidade de absorção econômica desses profissionais por empresas e projetos sustentáveis. Ou seja, a qualificação não necessariamente se converte em oportunidades de trabalho.

5.2 Destaques dos dados sobre trabalho

Como observado no gráfico acima, as 5 maiores áreas de atuação principal dos profissionais de Fortaleza são Programação, Game Design, Artes Visuais, Produção e *Business Development*. A esmagadora maioria dos participantes (93.1%) atua em mais de uma área, indicando assumir mais de um papel, além de sua área primária, nos projetos em que trabalha. A maioria, também, atua em áreas operacionais, ou seja, somente uma pequena quantidade corresponde àqueles dedicados *primariamente* à Gerência e Liderança. A divisão pode ser observada na figura abaixo:



Figura 3. Áreas de atuação primárias dos profissionais de Fortaleza.

37 respondentes afirmam ter mais de um trabalho, ou seja, conciliam o desenvolvimento de jogos com outra ocupação. Além disso, buscamos identificar os principais regimes de trabalho aos quais esses profissionais estão submetidos:



Figura 4. Principais regimes de trabalho na indústria de jogos em Fortaleza.

Se considerarmos o problema da desprofissionalização como algo latente na indústria, um dos desafios aqui é justamente transformar os profissionais autônomos em trabalhadores com vínculos empregatícios formais e, portanto, mais seguros, bem como a promoção da sustentabilidade para os negócios próprios que absorvem essa demanda, objetivo já presente no plano setorial da indústria de jogos do Ceará.

Com relação ao *crunch*, das 43 pessoas que responderam a pergunta, 38 afirmaram terem sido submetidas a ele de alguma forma. Dessas, apenas 9 passam por isso com frequência — dois terços dos quais trabalham de maneira autônoma ou em empresa própria. Diferentemente do padrão frequentemente descrito na literatura internacional, em que o *crunch* está associado a grandes estruturas corporativas, os dados de Fortaleza sugerem que ele pode emergir também em contextos de autonomia e

empreendedorismo, funcionando como estratégia para compensar limitações de recursos financeiros, humanos e organizacionais.

Quando questionados sobre os benefícios trabalhistas, a maioria afirmou não receber nenhum. Os participantes puderam marcar todas as opções que se aplicavam:

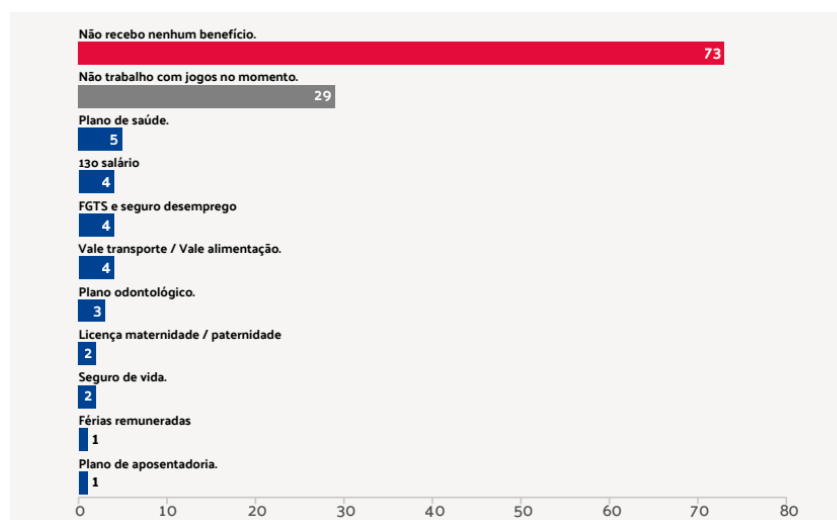


Figura 5. Benefícios trabalhistas recebidos pelos trabalhadores de Fortaleza.

Além disso, contabilizamos a produção total de jogos em Fortaleza:

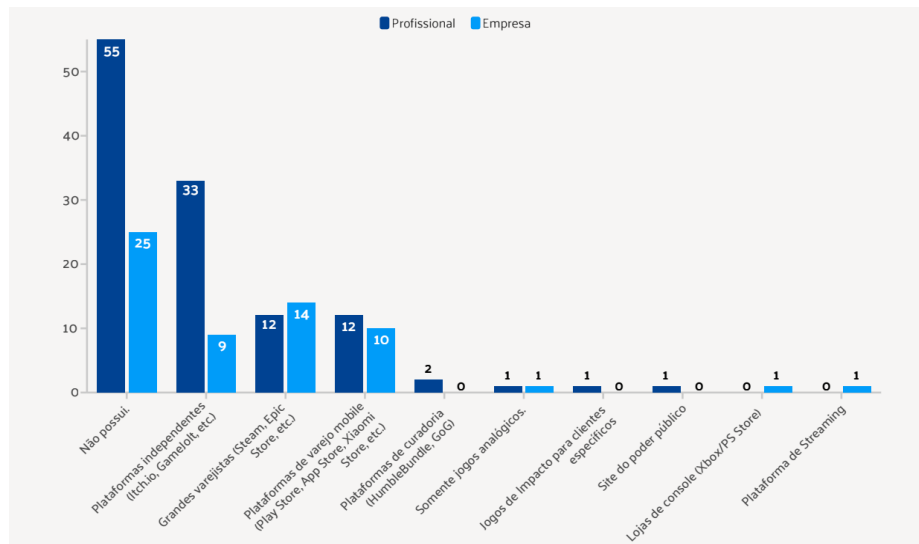


Figura 6. Quantidade de jogos lançados por profissionais e empresas.

5.2 Destaques das entrevistas

As entrevistas demonstram que, mesmo que o ensino formal seja forte na comunidade, o autodidatismo e a formação contínua autônoma ainda são importantes na jornada dos profissionais. Os relatos indicam dificuldades recorrentes na formação de equipes, conciliar o desenvolvimento de jogos e outro trabalho, acesso a financiamento

e, principalmente, estratégias de divulgação, levando desenvolvedores a acumularem múltiplas funções e a adaptarem constantemente o escopo de seus projetos com base em suas limitações. A necessidade de “se provar” perante um mercado avesso a riscos orienta uma prática muitas vezes não remunerada e baseada na ideia de negócios próprios visando a possibilidade de futuros contratos com publicadoras. Ainda assim, a comunidade local se apresenta como um importante espaço de validação, *feedback* e circulação de conhecimento e oportunidades.

O documento público do censo apresenta mais dados, contabilizando quais jogos e gêneros a comunidade mais jogou e também informações relacionadas à saúde mental, condições físicas e psíquicas, atitudes perante o ambiente de trabalho, territórios da cidade, integração da cultura local nos jogos produzidos, atuação política e integração no ecossistema, além de apresentar cruzamentos de dados relevantes para revelar possíveis relações entre eles.

6. Considerações Finais

A partir dos dados coletados podemos observar que o ecossistema de Fortaleza apresenta dinâmicas e desafios diferentes do mercado global, próprios do seu nível de desenvolvimento e das relações tendencialmente mais horizontais que advêm dele. Um desafio central no momento atual é o de formalizar e profissionalizar as relações de trabalho, garantindo a sustentabilidade de arranjos que possam empregar os trabalhadores especializados dentro do ecossistema local, ainda observando toda a jornada e a qualificação de novos talentos.

Essa questão é importante uma vez que está diretamente relacionada com um dos desafios do setor no Nordeste: a retenção de talentos. Para que a indústria de jogos de fato se desenvolva, é necessário que seus profissionais possam continuar atuando dentro do próprio ecossistema local. Embora isso possa se agravar no futuro caso providências não sejam tomadas, existe uma contradição principal a ser observada no momento atual: a presença majoritária de trabalho não remunerado indica uma desprofissionalização latente, mesmo diante de alguns casos notórios que fogem à regra.

É válido pontuar que existem limites na abordagem censitária e os dados que dela resultam. Naturalmente, a pesquisa não inclui dados sobre os profissionais que não a responderam, mesmo que ela apresente um recorte significativo do número total de pessoas desenvolvedoras na cidade. Ao mesmo tempo, por se tratar de um formulário online, cuja resposta não contou com acompanhamento dos pesquisadores, uma quantidade considerável das perguntas se torna autodeclaratória, podendo apresentar inconsistências com base na percepção subjetiva do participante.

Fortaleza é um ecossistema ainda em crescimento, mas que apresenta grande potencial. Com a identificação desses desafios e dinâmicas próprias da comunidade, esperamos que o estágio inicial de desenvolvimento permita ao Ceará ser pioneiro em iniciativas para promover novas dinâmicas de trabalho na indústria, evitando importar acriticamente as práticas do norte global. A promoção de condições de trabalho favoráveis para os desenvolvedores é um grande desafio da área de jogos na atualidade e deve ser central na promoção de qualquer ecossistema da indústria.

Referências

- Brazil Games (2022). “Indústria Brasileira de Games”. In: Atragames – Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos. Pesquisa da Indústria Brasileira de Games. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso em: 15 out. 2024.
- Francis, B. (2025). “Deprofessionalization is Bad for Video Games”. In: Game Developer. Auburndale. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/-deprofessionalization-is-bad-for-video-games>. Acesso em: 3 out. 2025.
- IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2022). “Destaques”. In: Panorama Censo 2022. Disponível em: <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/>. Acesso em: 16 out. 2024.
- Rodrigues, M. R. S. et al. (2026). Censo GameDev 2024. Fortaleza. Disponível em: https://cearajogos.com.br/files/2026/06/Censo-Fortaleza-Game-Dev-2024_pagnumero.pdf. Acesso em: 19 jun. 2026.
- Santos, M. G.; Andrade, V. S. (2024). “Indústria de Jogos Digitais: Paradigmas da Indústria Tradicional e o Desenvolvimento Indie”. In: Mussa, I.; Falcão, T. (eds.). Powerplay: Entretenimento, Jogo e Política na Comunicação. 1. ed. João Pessoa: Editora do CCTA. Disponível em: <https://lensmedialab.info/2024/10/02/lancamento-do-e-book-powerplay-entretenimento-jogo-e-politica-na-comunicacao/>. Acesso em: 15 out. 2024.
- SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas; Ascende – Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos (2023). Progames CE: Plano Setorial da Indústria de Jogos no Ceará. Fortaleza: SEBRAE. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ce/arquivos/progames-ce-plano-setorial-da-industria-de-jogos-no-ceara,7e3ca8ce8751b810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 16 out. 2024.
- SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas; Plot Twist Games (2023). Mapeamento de Profissionais de Jogos no Ceará. Fortaleza: SEBRAE. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ce/arquivos/mapeamento-de-profissionais-de-jogos-no-ceara,40c8a8ce8751b810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 16 out. 2024.
- Taylor, M. (2022). “UK Games Industry Census”. In: Ukie. Ukie. Disponível em: <https://ukie.org.uk/census2022>. Acesso em: 15 out. 2024.
- Woodcock, J. (2020). Marx no Fliperama: Videogames e Luta de Classes. São Paulo: Autonomia Literária.
- Zambon, P. S.; Pessotto, A. H. V. (2026). Oportunidades de Desenvolvimento após o Marco Legal de Games. Brasil: Ministério da Cultura.