

A Atuação do Estado no Desenvolvimento Nacional da Indústria Criativa de *Serious Games*

Andrei Rossi Mango

Universidade de São Paulo, Faculdade de Direito de Ribeirão Preto (FDRP-USP), Brasil.

RESUMO

O presente trabalho representa o início de uma pesquisa com temática central que visa abordar a relação entre as políticas públicas promovidas pelo Estado, por meio da Administração Pública Direta e Indireta, e o efetivo desenvolvimento da indústria criativa de *serious games* (jogos sérios), o qual busca garantir a democratização do acesso à essa tecnologia que tem como objetivo promover a cultura nacional, a educação, a saúde, a segurança, e a formação profissional. Além da relevante necessidade de democratização do acesso às políticas públicas de fomentação para os desenvolvedores de jogos que visam o desenvolvimento econômico desse mercado. Por fim, salienta-se que há a ausência de arcabouço jurídico referente aos jogos digitais, não havendo legislação ou regulação que estabeleça um plano jurídico-institucional para o setor, o que cria entraves para o desenvolvimento social, cultural e econômico desse segmento, mas que de forma promissora, a ANCINE estabeleceu agenda regulatória para 2015/2016 a fim de promover a regulação, fomentação e fiscalização de jogos digitais, com a previsão de Consultas Públicas, intensificando a participação de agentes do setor e da sociedade nas ações propostas, e garantindo assim, a liberdade de sugerir novas ações.

Palavras-chave: Políticas públicas, *serious games*, fomentação, democratização.

1 INTRODUÇÃO

Este *Short Paper*, fruto de uma pesquisa em estágio inicial, concentra-se na investigação da atuação do Estado no Desenvolvimento Nacional da Indústria Criativa de *Serious Games*, através do incentivo de políticas públicas e na regulação do setor. Esse foco justifica-se no elevado potencial econômico, tecnológico e sociocultural desse mercado, com a promoção da educação, saúde, segurança, formação profissional, mudança social, e conscientização social.

Sobre a metodologia de pesquisa, adotar-se-á no trabalho completo, o método de abordagem qualitativo, com o aprofundamento e compreensão do problema a ser estudado. O procedimento de coleta se dará através de pesquisa bibliográfica e documental (dados secundários), e mediante possibilidade, realização de entrevistas. O trabalho visa, ao final, atingir os objetivos de estabelecer a relação entre instituições jurídicas (introdução de jogos digitais na Lei 8.685/93 e regulação pela ANCINE), políticas públicas e o desenvolvimento do setor; como também, de fazer uma análise das políticas públicas de fomentação da indústria criativa de jogos sérios em vigor no Brasil, no que tange a efetividade e eficácia de tais políticas.

Resalta-se que o mercado de *Serious Games*, possui alta demanda internacional, porém não há significativa demanda

interna de *serious games* no Brasil, sendo estes, dependentes de políticas públicas de fomentação (estímulo à produção) e de democratização do acesso à essas tecnologias para a população (forma de estímulo à demanda), para que, dessa forma, seus desenvolvedores não sejam submetidos somente às prática de *outsourcing* (terceirização).

Também, cabe-se introduzir o que vem a ser jogos sérios, ou os chamados *serious games*. Esse gênero de jogos digitais expõe jogos desenvolvidos com propósitos de aprendizagem (treinamento, simulação e educação), exclusivos os jogos puramente de entretenimento [1].

Salienta-se, que entre os atores da indústria criativa de *games*, estão desenvolvedores independentes (*indie developers*), que não compõem as pequenas e médias empresas, e carecem, de forma mais acentuada, de investimento necessário para produzir jogos digitais sem grande expressão lucrativa no mercado, como o caso dos *serious games*. As políticas públicas sobre a oferta e a demanda, visam democratizar a possibilidade do desenvolvedor produzir esses jogos digitais, e também do consumidor ter acesso a essas novas tecnologias.

Por outro lado, a indústria criativa nesse segmento enfrenta o ausente arcabouço jurídico necessário para o desenvolvimento, seja no âmbito legislativo, quanto no âmbito regulamentar. Sendo importante, a atuação do Estado no uso do raciocínio e prática jurídica com o objetivo de realizar o impulso inicial (*big push*) a fim de estimular o mercado [2].

Por sua vez, o Estado tem que utilizar do seu poder empreendedor para promover através da atuação da Administração Pública, o *crowding in*, atraindo o investimento privado para o setor [3]. Posto que, essa área apresenta-se como uma falha de mercado, ou até mesmo como mercado inexistente, mas com grande potencial para o desenvolvimento nacional.

2 PREVISÃO CONSTITUCIONAL

Indubitavelmente, para que haja a atuação do Estado a fim de garantir o desenvolvimento deste setor, é necessário que se tenha a previsão constitucional da matéria, ou seja, a previsão legal dos meios para se atingir certos objetivos do Estado. Nesse sentido, a Constituição propõe a atuação do Estado no desenvolvimento econômico através da intervenção (por indução) do Estado na economia, mediante incentivos, estímulos, e criação de infraestrutura que viabilize o desenvolvimento dessa atividade econômica.

A Constituição Federal de 1988, em seu art. 3º, II, estabelece como objetivo fundamental nacional da República Federativa do Brasil, o de garantir o desenvolvimento nacional, através da elevação do nível econômico e do nível cultural-intelectual comunitário [4]. Entende-se, portanto, o desenvolvimento como crescimento (quantitativo) e mudança na ordem qualitativa, englobando os fenômenos econômicos da inovação, tais como novas formas de tecnologia [5] e as mudanças sociais positivas que trazem consigo. A indústria criativa de jogos digitais integra o

*e-mail: andrei.rm@live.ca

campo dessas novas tecnologias, uma vez que a indústria possui grande potencial criativo e inovador, e que produz diversas externalidades positivas à sociedade (educação, saúde, cultura, entre outros).

Tem-se também o planejamento, elencado no art. 174 da Constituição Federal de 1988, que se mostra determinante de diretrizes ao setor público e indicativo de investimento ao setor privado [4]. Consequentemente, o Estado tem a capacidade de direcionar o investimento público e indicar a possibilidade do setor privado investir na indústria de produção de jogos sérios digitais, pois com a presença de planejamento estatal, cria-se segurança jurídica e há relevante diminuição do risco do capital privado investido.

3 BANCO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO E SOCIAL (BNDES)

Devido à natureza da indústria criativa de jogos digitais, como economia baseada no conhecimento, o financiamento do ativo intangível apresenta elevado grau de incerteza e o objeto do investimento não constitui em si garantia em caso de execução civil. As empresas de desenvolvimento de jogos digitais por serem, em sua maioria, de pequeno e médio porte, com baixa rentabilidade, e *déficit* de governança, não conseguem investimento e crédito junto aos bancos privados. Em censo realizado em 2013, a maior parte das empresas (93 empresas, 74,40%) desse setor tiveram faturamento de até 240 mil reais, enquanto apenas uma pequena parcela (27 empresas, 21,60%) obtiveram faturamento maior que 240 mil e menor ou igual a 2,4 milhões, e uma ínfima parcela (5 empresas, 4%) obtiveram entre 2,4 e 16 milhões. E ainda, observa-se que 73,4% das empresas que desempenham essa atividade produtiva estão em estágio inicial, contando apenas com 6 anos de funcionamento, ou seja, o mercado produtivo de jogos digitais é extremamente novo [6].

Neste cenário de baixo investimento e incertezas, o BNDES (Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social) desempenha importante atuação, caracterizado por ser uma agência estatal com novas ferramentas jurídicas de fomentação, desempenha a atividade de intervenção direta, com o intuito de mitigar a carência do investimento privado em setores emergentes e projetos de inovação; e indireta, no sentido de induzir segmentos de risco [7]. Portanto, o BNDES abre a possibilidade de alavancar o mercado de *serious games* com a criação de políticas públicas direcionadas a demanda e oferta, na fomentação, integração e desenvolvimento desse mercado.

O interesse do BNDES no setor pode ser demonstrado através da Chamada Pública BNDES FEP Pesquisa Científica nº 02/2011, que dispunha do objetivo de financiar, por meio do Fundo de Estruturação de Projetos (BNDES FEP), pesquisa científica acerca das informações quanto à indústria de *games* para a construção de ações de políticas industrial e tecnológica [8]. O trabalho foi realizado por meio da Fundação de Apoio à Universidade de São Paulo (FUSP) e Universidade de São Paulo (USP), as quais apresentaram, por meio do GEDIGames (Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games), o levantamento de informações sobre a indústria de jogos digitais, com o mapeamento da indústria e importância estratégica do segmento para o setor econômico, cultural e social [9].

4 AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA (ANCINE)

No que tange a administração pública, apesar de não haver regulação sobre o tema, os jogos digitais serão regulados pela ANCINE (Agência Nacional do Cinema), segundo a Agenda Regulatória da ANCINE 2015/2016 (Portaria ANCINE nº 27, de 12 de março de 2015), que estabelece o planejamento de temas estratégicos para o biênio. Os jogos digitais, ou eletrônicos, como são chamados pela agência, compõem tema prioritário a fim de

estabelecer para o setor mecanismos de regulação, fomento e fiscalização, e também, o estudo quanto à inclusão no âmbito da Lei de Audiovisual.

A ANCINE é uma agência reguladora sob a forma de autarquia, configura-se em órgão da Administração Indireta da União que tem por objetivo assegurar a especialização dos agentes, com aprofundamento dos conhecimentos técnicos e específicos de determinada área para resultar em maior taxa de acertos e segurança administrativa [10], na regulação e elaboração de políticas públicas referentes ao setor. Surge assim, a dúvida quanto à capacidade técnica da ANCINE em regular jogos digitais, dado que são multidisciplinares e abordam inúmeros conhecimentos técnicos e criativos, tais como: arte visual (*design*, animação gráfica, entre outros); roteiro (narração); programação e análise de *software*; arte sonora (música); e outras especialidades, tais como nos casos de produção de *serious games*, disciplinas específicas relacionadas a treinamento (simuladores), saúde e educação [6].

Essa autarquia especial, está vinculada ao MinC (Ministério da Cultura), órgão da Administração Direta da União, que através de sua Secretaria de Fomento e Incentivo à Cultura (SEFIC) também promove políticas públicas de fomentação à cultura, ao exemplo da Lei Rouanet (Lei nº 8.313/1991) e Lei de Audiovisual (Lei 8.685/93). Atualmente, os jogos digitais somente podem utilizar a Lei Rouanet, por estarem incluídos no PRONAC (Programa Nacional de Apoio à Cultura) (Portaria nº 116/2011/MinC). Visto que não estão incluídos na Lei de Audiovisual, carecem da possibilidade de apoio do PRODAV (Programa de Apoio ao Desenvolvimento da Indústria Audiovisual) e CONDECINE (Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional). O MinC também promoveu Editais de fomentação específica em jogos sérios sobre a cultura brasileira, como o “JogosBR” em 2004, 2006 e 2009.

4.1 Direito Comparado

A título de Direito Comparado, quanto aos pontos em comum, tem-se que o Brasil segue os parâmetros estabelecidos por países como Canadá e França, os quais estabeleceram que a regulação, fomentação e fiscalização de seus setores de jogos digitais seriam realizadas por intermédio de suas respectivas agências reguladoras encarregadas de regular o cinema nacional.

Observa-se que no Canadá, diferentemente do Brasil, as empresas de desenvolvimento de jogos possuem acesso ao fundo de crédito da *Telefilm Canada*, agência cultural federal, que introduz os jogos digitais às “novas mídias”, e realiza sua regulação [11]. O Canadá, país emergente na indústria, possui relevante participação no cenário internacional, apesar da liderança de países como os Estados Unidos e Japão, cumpre o papel de demonstrar a possibilidade de novos países terem efetiva expressão no segmento [12]. Isso ocorre, devido às várias políticas públicas e assistências governamentais (créditos fiscais para negócios de alta tecnologia e pesquisa, empréstimos e subvenções), oferecidos pelo NRC-IRAP (*National Research Council's Industrial Research Assistance Program*), e SR&ED (*Scientific Research and Experimental Development Program*), o qual oferece incentivos fiscais de 20% a 35% em salários e contratos em pesquisa e desenvolvimento.

No que se refere à França, a agência reguladora responsável por jogos eletrônicos é o CNC (*Centre National du Cinéma et de l'image Animée*), o qual dispõe do FAJV (*Fonds d'aide au jeu vidéo*), que estabelece fundo assistencial de apoio à criação e inovação no setor de *games*, para o acompanhamento da criação de empresas em fase de desenvolvimento, realização de protótipos de *games*, e apoio financeiro na fase de produção [13].

5 POLÍTICAS PÚBLICAS

A atuação do Estado na tentativa de prover o desenvolvimento nacional da indústria criativa de jogos digitais é evidenciada com o aumento de políticas de fomentação que passaram a ser aplicáveis aos jogos eletrônicos, tais como: a Lei Rouanet (acessível através da conceituação de jogos eletrônicos como cultura pela Portaria 116/2011/MinC), e Programa Brasil Todas as Telas (que já consta com a produção de 20 jogos eletrônicos), ambos pelo MinC; SPBits (SPCine) pela Prefeitura de São Paulo; FEP Games e ProCult pelo BNDES; *Brazilian Game Developers* possibilitado pela ApexBrasil (Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos); e INOVApps, pelo Ministério das Comunicações (MiniCom/MC). Ainda, caso haja a inclusão de jogos eletrônicos na Lei de Audiovisual (Lei nº 8.685/93), os desenvolvedores de *games* poderão recorrer ao apoio do PRODAV e CONDECINE.

Ademais, há a divisão dessas políticas públicas entre específicas e incrementais, para uma maior compreensão da abrangência de tais políticas. As políticas específicas são aquelas criadas especificamente com a finalidade de fomentar e desenvolver a indústria criativa de jogos digitais, abrangendo somente esse setor. Já as políticas incrementais são aquelas que não foram criadas com essa única finalidade, mas que podem ser utilizadas para a fomentação da indústria, ao exemplo das políticas direcionadas ao fomento da cultura nacional, que engloba os jogos eletrônicos, filmes e outras mídias. De forma clara, Zambon [14] realiza essa classificação, exposta na tabela (1) abaixo:

Políticas	Característica	Origem	Gestor
JogosBR/BRGames	Específica		MinC
Lei Rouanet	Incremental	Fomento à Cultura	
Brazilian Game Developers	Específica		ApexBrasil
FEP Games	Específica		BNDES
ProCult	Incremental	Financiamento de empresas das cadeias produtivas da economia da cultura	
INOVApps	Específica		MiniCom
Lei do Audiovisual (PRODAV, CONDECINE)	Incremental	Fomento ao audiovisual	ANCINE

Tabela 1: Observação da origem incremental ou específica das políticas para jogos digitais.

Com intuito de complementaridade, a tabela (2) abaixo expõe as demais políticas públicas expostas, a seguir:

Política	Característica	Origem	Gestor
Brasil Todas as Telas	Incremental	Fomento ao audiovisual	ANCINE e MinC
SPBits	Específica (integrante do SPCine)		Prefeitura de São Paulo

Tabela 2: Origem incremental ou específica (complementar).

Conjuntamente com essas políticas de fomentação supramencionadas, o Estado também pode estimular a indústria de jogos sérios através de compras públicas de jogos educativos, culturais, referentes à saúde, ou simuladores para escolas públicas,

hospitais infantis, entre outros estabelecimentos públicos que promovam cursos e capacitações.

Além de poder instigar a criação de novos cursos técnicos, graduação e pós-graduação direcionados para o desenvolvimento de *games*; e também, promover concursos e editais de chamadas de jogos sérios com destinação específica, tal como promover a conscientização social em determinado assunto relevante para a sociedade.

5.1 Possíveis Benefícios das Políticas Públicas

Os *serious games* são capazes de trazer várias externalidades positivas com o desenvolvimento de sua indústria criativa, portando-se como viabilizador da efetividade dos direitos fundamentais da educação, saúde, cultura, informação e os demais previstos na Constituição Federal de 1988.

Com referência à área da educação, os benefícios de jogos digitais educacionais são vários, tais como: efeito motivador; facilitador do aprendizado; desenvolvimento de habilidades cognitivas; aprendizado por descoberta (capacidade de explorar, experimentar e colaborar com *feedback* instantâneo e com ambiente livre de riscos); ter experiência de novas identidades (imersão); promover a socialização; promover coordenação motora; e gerar o comportamento *expert* (as crianças e jovens se tornam *experts* nos desafios e temas abordados). São exemplos de jogos educacionais, aqueles que abordam ensinamentos básicos sobre linguagem e lógica no processo de alfabetização, matemática e física (ex.: simulador de física para o ensino médio da UFPE), e outros [15].

Na área da saúde, as aplicabilidades são diversas, tais como: auxiliar em terapias (reabilitação e tratamentos físicos ou psicológicos, como a reabilitação motora, reabilitação pós-AVC e fobias); promoção da saúde e condicionamento físico (ao exemplo de jogos de conscientização sobre diabetes, cáries, e *exergames*, que incentivam atividades físicas); monitoramento da saúde e treinamento (para formação de médicos, como simuladores de cirurgias e procedimentos médicos).

Na formação profissional e cívica, os exemplos mais famosos são simuladores, ao exemplo daqueles para pilotos de avião, médico-cirúrgicos, formação de novos motoristas, e assim por diante [16].

6 CONCLUSÃO

Em suma, pode-se observar a relevância do estudo das ciências jurídicas na busca do embasamento legal e político para a atuação do Estado na esfera de temas multidisciplinares e relevantes para o desenvolvimento econômico e social nacional, tal como o desenvolvimento nacional da indústria criativa de jogos sérios. Esse mercado não só se expõe como propulsor da economia, mas também como efetivador de direitos socioculturais, elencados como direitos fundamentais na Lei Maior. Além de estar inserido no cenário atual em termos de tecnologia de aprendizagem, por apresentar uma oportunidade de aproximação dos nativos digitais (*native speakers*) com as tecnologias de *e-learning* (aprendizado por meio de mídia eletrônica).

Assim sendo, o papel do Direito no desenvolvimento dessa indústria se demonstra demasiadamente relevante, uma vez que visa elucidar o comportamento de leis e políticas públicas, que segundo Fleury, Nakano e Sakuda [17] são confusas e escassas: “as informações do plano jurídico-institucional são muito difíceis de ser decodificadas por serem ambíguas dando margem a várias interpretações”.

Por oportuno, neste momento, conjuntamente com a conclusão, procura-se expor a justificativa do estudo, uma vez que a presente pesquisa se encontra em fase inicial e carece de extensas conclusões, por encontrar-se atualmente, em processo constante de construção do conhecimento proposto pelo tema.

Portanto, cabe ressaltar o aspecto econômico desse desenvolvimento, que por estar inserido na economia criativa (que engloba *games*, moda, publicidade, dentre outras atividades criativas), é uma das poucas que continua em expansão diante da recessão enfrentada pelo Brasil atualmente [18]. Apesar de não haver dados precisos sobre o faturamento anual do setor no Brasil, estimasse que o mercado de jogos digitais movimentou quase um bilhão de dólares em 2014. A vista disso, são perceptíveis os diversos atributos estratégicos, tais como a capacidade de geração de emprego e renda de alta qualidade, alto valor agregado, e como agente difusor de cultura nacional [17]. Especificamente em *serious games*, tem-se que 47,8% de todos os jogos produzidos no Brasil foram nesse segmento no ano de 2013, representando quase metade de toda produção nacional [19].

Importante ressaltar o ineditismo do tema proposto no campo das ciências jurídicas nacional e a preocupação do Direito em integração com os jogos digitais, que, no exterior, inicia-se em 1982, com a obra de Thomas M. S. Hemnest, intitulada de “*The Adaptation of Copyright Law to Video Games*”, que se preocupava primordialmente com a questão dos direitos autorais. No cenário nacional, a pesquisa em Direito e jogos digitais, é extremamente rara, segundo pesquisa de levantamento bibliográfico realizado em 2013, as pesquisas brasileiras sobre o tema estão concentradas nas áreas da educação (letras, pedagogia, educação física), computação, comunicação e artes [20].

Dessa forma, resta demonstrada a necessidade de averiguar a atuação do Estado por meio de regulação e políticas públicas para o desenvolvimento da indústria criativa de *serious games*, com a atuação da Administração Pública Direta e Indireta, no que se refere à regulação, fomentação e fiscalização do setor, com a finalidade de encontrar ações eficazes e com menores perdas de eficiência, e ainda, propondo a instituição de políticas de fiscalização operacional de tais políticas públicas para sua real efetivação.

REFERÊNCIAS

- [1] T. Susi, M. Johannesson and P. Backlund, "Serious Games: An Overview", *IKI Technical Reports*, 2007 [Online]. Available: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:2416/fulltext01.pdf>. [Accessed: 06- May- 2016].
- [2] D. Coutinho, *Direito, desigualdade e desenvolvimento*, 1st ed. São Paulo: Saraiva, 2013.
- [3] M. Mazzucato, *O estado empreendedor: desmascarando o mito do setor público vs. setor privado*, 1st ed. São Paulo: Portfolio-Penguin, 2014.
- [4] E. Grau, *A Ordem Econômica na Constituição de 1988*, 14th ed. São Paulo: Editora Malheiros, 2010.
- [5] J. Schumpeter, *Teoria do desenvolvimento econômico*. São Paulo: Nova Cultura, 1997.
- [6] A. Fleury, D. Nakano, and J. Cordeiro, "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais", São Paulo: Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (GEDIGames), Final Report, 2014.
- [7] M. Schapiro, *Novos parâmetros para a intervenção do Estado na economia*. São Paulo: Saraiva, 2010.
- [8] BNDES, "Chamada Pública BNDES FEP Pesquisa Científica nº 02/2011 - FEP Games", 2011 [Online]. Available: http://www.bndes.gov.br/sitebndes/bndes/bndes_pt/institucional/apoi_o_financeiro/apoi_o_estudos_e_pesquisa/bndes_fep_pesquisa_cientifica/games.html. [Accessed: 04- May- 2016].
- [9] BNDES, "BNDES apresenta resultados de pesquisa sobre indústria de games", 2014 [Online]. Available: http://www.bndes.gov.br/sitebndes/bndes/bndes_pt/institucional/sala_de_imprensa/noticias/2014/cultura/20140402_games.html. [Accessed: 04- May- 2016].
- [10] R. Carvalho, *Curso de Direito Administrativo: Parte geral, intervenção do Estado e estrutura da administração*. Salvador: JusPODIVM, 2008.
- [11] N. Dyer-witheford and Z. Sharman, "The Political Economy of Canada's Video and Computer Game Industry", *Canadian Journal of Communication*, vol. 30, April 2005 [Online]. Available: <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1575>. [Accessed: 05- May- 2016].
- [12] E. Querette, E. Clua, P. Tigre and S. Araújo, "Políticas públicas para indústria de games: uma agenda para o Brasil", in *Proceedings of SBGames 2012* (Brasília, November 02-04, 2012), Industry Track, 2012 [Online]. Available: http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/industria/industria_3.pdf. [Accessed: 07- May- 2016].
- [13] Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), "Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV)", 2016 [Online]. Available: <http://www.cnc.fr/web/fr/fonds-d-aide-au-jeu-video-fajv>. [Accessed: 27- Jun- 2016].
- [14] [15]P. Zambon, "Entrando na partida: a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014", Dissertation, Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, p.112, 2015 [Online]. Available: <http://hdl.handle.net/11449/136759>. Accessed: 29- Apr- 2016].
- [15] R. Savi and V. Ulbricht, "Jogos Digitais Educacionais: benefícios e desafios", *Revista Novas Tecnologias na Educação*, vol. 6, December 2008 [Online]. Available: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14405/8310>. [Accessed: 08- May- 2016].
- [16] L. Machado, R. Moraes, and F. Nunes, "Serious games para Saúde e Treinamento Imersivo," in *Abordagens Práticas de Realidade Virtual e Aumentada*, F. Nunes, L. Machado, and M. Pinho, Eds. Porto Alegre: SBC, 2009.
- [17] A. Fleury, D. Nakano, and L. Sakuda, "Proposição de Políticas Públicas direcionadas à Indústria Brasileira de Jogos Digitais", São Paulo: Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (GEDIGames), p. 117, 2014.
- [18] G. Cavalcanti, "Economia criativa avança mesmo durante a recessão", *O Globo*, 2016 [Online]. Available: <http://oglobo.globo.com/economia/economia-criativa-avanca-mesmo-durante-recessao-18399357>. [Accessed: 08- May- 2016].
- [19] A. Fleury, L. Sakuda, and J. Cordeiro, "1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais", São Paulo: Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (GEDIGames), 2014.
- [20] A. Lemos and M. Dalvi, "Videogames, Leitura e Literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares", *Revista (Con) Textos Linguísticos*, vol. 7, 2013 [Online]. Available: <http://www.periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/5992>. [Accessed: 08- May- 2016].