

# Nichos do Mercado de Games: tendências e oportunidades

## Panorama e Perspectivas do Mercado de Games no Brasil

- Maior mercado da América Latina e o 13º no ranking mundial.
- Responsável por movimentar cerca de R\$ 12 bilhões ao ano.
- Surte impactos em tecnologia, entretenimento e alimentos e bebidas etc.

**Ponto de atenção!** Em 2024, o Marco Legal dos Games (Lei N° 14.852), passou a reconhecer a importância cultural, econômica e social dos jogos eletrônicos, estabelecendo uma base sólida para desenvolvimento, produção e comercialização com segurança jurídica.

## Comportamento do Consumidor e o Mercado de Games



### Baby Boomers (1946-1964)

Buscam entretenimento e socialização. Tendem a preferir jogos casuais e clássicos, no físico e digital.



### Geração X (1965-1980)

Presenciaram a ascensão dos jogos eletrônicos. São encantados pelo sentimento de nostalgia.



### Geração Y ou Millenials (1981-1996)

Valorizam narrativas envolventes e modos multiplayer online. Contribuíram para o crescimento do e-Sports. São adeptos à onda retrô.



### Geração Z (1997-2012)

Nativos digitais, possuem forte conexão com o mundo dos games. Buscam experiências imersivas (VR e AR) e gastam com itens virtuais.



### Geração Alpha (2013-2025)

Devem ser atraídos por jogos educativos, interativos e personalizados. Podem representar um mercado para o nicho dos jogos físicos e/ou de mesa pela busca dos pais para redução uso de telas.

## Oportunidades e Tendências

	O que abrange	Tendências	Oportunidades
<b>e-Sports</b>	Competições de jogos eletrônicos que atraem milhões de espectadores e participantes, com prêmios significativos.	Aumento da profissionalização, integração com marcas e expansão internacional.	Criação de equipes profissionais, patrocínios e merchandising e organização de eventos presenciais e online.
<b>Gamificação</b>	Design de jogos voltado para educação, marketing e treinamento corporativo.	Integração de tecnologias emergentes, personalização e adoção por empresas.	Consultoria e criação de plataformas e aplicativos que utilizam gamificação para diversas atividades.
<b>Jogos Digitais</b>	Produtos, desde jogos para consoles e PCs, até jogos móveis, impulsionado pela inovação tecnológica.	Jogos na nuvem e uso de inteligência artificial e realidade virtual e aumentada.	Criação de jogos originais, remakes, sequências, distribuição digital e modelo de jogos com o serviço (GaaS).
<b>Jogos Físicos e de Mesa</b>	Remake, atualização e criação de novos físicos, com intuito de promover experiências sociais interativas, motivadas pela nostalgia.	Jogos híbridos, personalização, eventos e comunidades.	Desenvolvimento de jogos, editoras e lojas especializadas em vender e proporcionar experiências em espaços voltados para jogar em grupo.

Entre em contato com o Sebrae: 0800 570 0800