

1 - INTRODUÇÃO

Versa o presente artigo sobre a influência da transformação social e econômica das gerações x, y e z na expansão da indústria de jogos digitais.

Para o desenvolvimento do trabalho, isto é, para análise da influência da transformação social e econômica das gerações x, y e z na expansão da indústria de jogos digitais, a fim de buscar a ideia de como a mudança de comportamento da geração z em relação as gerações x e y influenciam no desenvolvimento e influenciam nas novas relações de consumo e no exponencial faturamento da indústria de jogos digitais.

Nesse sentido, a primeira análise foi sobre como é feita a divisão entre as gerações, ou seja, o motivo pelo qual se utiliza as denominações de geração x, y e z para caracterizar pessoas que nasceram em determinados períodos históricos.

Após explicar o motivo da denominação das gerações em x, y e z, características essas centrais para entender o comportamento social e de consumo será feita a análise minuciosa sobre o comportamento social e de consumo da geração x, y e z.

Após a análise minuciosa sobre o comportamento social e de consumo da geração x, y e z, essas análises esclareceram que as diferentes gerações se comportam e consomem de maneira diferente umas das outras.

Nesse sentido, após a análise minuciosa sobre o comportamento social e de consumo da geração x, y e z foi possível chegar à seguinte conclusão sobre o comportamento social e de consumo: na geração z existe necessidade de reuniões presenciais para confraternizações e o consumo é na maioria de bens não digitais. No caso da geração y, apesar de terem vivido o início do mundo digital ainda necessitam de confraternizações presenciais e o consumo é uma mescla de bens digitais e não digitais. No caso da geração z ocorre uma mudança devido terem nascido com o mundo já digital; a confraternização é feita mais digitalmente do que presencialmente e o consumo se dá mais por bens digitais do que os bens não digitais.

Desse modo, após a análise minuciosa sobre o comportamento social e de consumo da geração x, y e z, será feita uma análise das novas formas de confraternização e diversão da geração z; será feita uma análise sobre a importância que o serviço de streaming, a indústria de jogos digitais vem ganhando. Ademais, será mostrado como revolução tecnológica e a mudança do comportamento social e de consumo da geração z influenciam o crescimento exponencial do streaming e da indústria de jogos digitais.

Após a análise minuciosa sobre o comportamento social e de consumo da geração x, y e z, será analisado como a falta de regulação da indústria de jogos digitais prejudica não apenas o próprio mercado de jogos digitais mais também o Estado.

Lado outro, o presente artigo tenta esclarecer um problema central da revolução tecnológica que estamos vivendo, problema esse que é a influência da transformação social e econômica das gerações x, y e z na expansão da indústria de jogos digitais.

Para fins de produção do presente artigo, esse que trata da influência da transformação social e econômica das gerações x, y e z na expansão da indústria de jogos digitais, buscou-se pela pesquisa por meio de trabalhos acadêmicos e bibliográfica de autores consagrados sobre as transformações sociais e de consumo o das gerações z, y e z e sobre as mudanças e o crescimento exponencial da indústria de jogos digitais.

A partir das informações coletadas, analisadas e trabalhadas, foi possível alcançar entendimento de que a mudança de comportamento social e de consumo da geração z e das próximas gerações influencia o crescimento exponencial da indústria de jogos digitais e a falta de regulação desse mercado promissor atrapalha o próprio Estado.

2 - TRANSFORMAÇÃO SOCIAL: HÁBITOS DE CONSUMO DAS GERAÇÕES X, Y E Z:

2.1 Introdução sobre as Gerações X, Y e Z:

O surgimento da análise do comportamento dos seres humanos segundo o período histórico em que nasceram, isto é, catalogando comportamento de pessoas em gerações X, Y, Z surge do livro do escritor canadense Douglas Coupland no seu livro *Generation X: Tales For An Accelerated Culture*, publicado em 1991, esse livro retrata história sobre o a característica do convívio da recém idealizada geração X. Mesmo o autor não tendo escrito o livro com o intuito de representar o comportamento da então denominada geração X, essa divisão das gerações presentes no livro *Tales For Na Accelerated Culture* foi muito utilizada em estudos de marketing; contemporaneamente ainda se estuda essas mudanças de comportamento de determinados pessoas nos quais nasceram em determinados períodos da história.

Para entendermos as transformações sociais do habito de consumo da era da revolução tecnológica no qual estamos vivendo é importante entendermos as características principais das gerações, X, Y e Z.

As gerações existentes são três: geração X, essa caracterizada por terem sido gerados logo após as guerras mundiais, essa geração inicia entre os nascidos em 1965 e vai até 1980, em seguida a geração Y, essa entre os nascidos no começo da década de 80 e vai até meados de 1990. Após estas gerações surge a geração Z, essa geração caracterizada por estarem inseridos na era digital.

2.2 Das Características e hábitos de consumo das gerações X, Y e Z:

O padrão de consumo muda com o tempo, como o comportamento de um indivíduo é diversificado, o seu perfil pode expandir para diversas direções. Ademais, as diferenças de hábitos, ideais e opiniões, influenciam diretamente no hábito de consumo de cada geração.

Nesse contexto, a revolução tecnológica que estamos vivendo acabaram escancarando uma transformação social e econômica no hábito e consumo da geração Z em comparação com as gerações anteriores, isto é, gerações X e Y.

Desse modo, para chegar no motivo e na mudança no hábito e consumo da geração Z em relação as gerações X e Y será necessário analisar as características de cada uma dessas gerações.

No que concerne à geração X Oliveira (2019) sugere que à geração caracterizada pela influenciada por programas de televisão; moldando à educação, rotina familiar, apelos consumistas, ou seja, essa geração teve seu modo de viver e agir influenciada pela televisão.

Essa geração, em sua juventude, era considerada rebelde e difícil de controlar. Mesmo com comportamento fora dos padrões da sociedade e pensamentos considerados não usuais, era uma juventude revolucionária, essa forma de pensar era influenciada pelos programas de televisão e do movimento hippies, esse movimento caracterizado por ser uma resposta contra a geração anterior.

Uma grande característica da geração X é a busca pela individualidade sem a perda da convivência em grupo; tal geração buscam a convivência de pessoas com interesses, suprimindo essa necessidade de convivência com reuniões presenciais.

Um exemplo dessa necessidade de convivência presencial com o objetivo fica claro com as formas de diversão da época em que eram crianças e jovens adultos, com a tendência de se divertirem por meio dos jogos de tabuleiro como Detetive, Banco Imobiliário, Super-Trunfo, possibilidade de brincadeiras ao ar livre, nas ruas e praças das cidades.

Ademais, apesar de terem vivido e desenvolvido concomitantemente com a nascimento da indústria dos videogames, podendo se divertir com esses games por meio das casas de fliperamas, essas que eram estabelecimentos comerciais que disponibilizavam máquinas arcade de jogos como por exemplo o pinball, ainda assim é perceptível que tal divertimento somente era possível que certo nível de interação física entre pessoas.

No que concerne a geração Y é constituída por pais da geração X, leciona **Engelmann (2009)** estão entre aqueles que nasceram entre 1978 a 1994 e também são conhecidas como a geração do milênio.

Essa geração cresceu juntamente ao desenvolvimento das novas tecnologias, segure Faris (2002) e Tapscott (2009) que a geração Y acabou conhecendo o mundo aonde o acesso à informação não tem restrições; suas principais características são: estarem sempre conectados; procurarem informação fácil e imediata; preferirem computadores a livros; preferirem e-mail, digitarem ao invés de escrever; viverem em sites em que possam se relacionar publicando dados, fotos, hábitos e estarem sempre em busca de novas tecnologias.

Ademais, a geração Y é caracterizada pela influência da televisão, do início da internet e das novas tecnologias como por exemplo telefones celulares com mensagens de texto, jogos e câmeras em celulares.

Lado outro, no que concerte a característica da convivência em grupo, assim como a geração X uma grande característica da geração Y é a busca pela individualidade sem a perda da convivência em grupo; pessoas dessa geração buscam a convivência de pessoas com interesses, suprimindo essa necessidade de convivência com reuniões presenciais. Todavia, essa necessidade de convivência era menor do que da geração X.

Um exemplo dessa necessidade de convivência presencial com o objetivo fica claro com as formas de diversão da época em que eram crianças e jovens adultos, com a tendência de se divertirem mais com tecnologias como à internet, redes sociais, jogos de videogame; houver uma diminuição pelos jogos de tabuleiro e o início da impossibilidade de brincadeiras ao ar livre, nas ruas e praças das cidades.

Nesse contexto, apesar de terem vivido e desenvolvido concomitantemente com início do auge da indústria dos videogames, podendo se divertir com os games por meio dos estabelecimentos com fliperamas e das *lan houses*, esses estabelecimentos comerciais que disponibilizavam máquinas e computadores com jogos de videogame e jogos digitais da época; apesar do divertimento ser somente possível com nível de interação física entre pessoas, essa necessidade de interação diminuiu em relação a geração X.

Os membros da geração Z nasceram no período em 1995 até 2009, também conhecidos como “geração digital”.

A denominação “geração digital” ocorre devido sua inserção na era digital desde o nascimento. Nesse contexto, diferentemente das gerações X e Y que observaram e cresceram com as tecnologias a característica dos membros da geração Z terem nascidos com a internet já consolidada faz com que tenham um comportamento social e de consumo totalmente diferente das gerações X e Y.

Uma maneira inicial de demonstrar o comportamento da geração Z em relação as gerações X e Y é a forma com que enxergam a internet, pois enquanto as gerações X e Y entendem a internet como uma tecnologia facilitadora da vida dos seres humanos; otimizando tarefas, pesquisas, formas de se relacionar a geração Z tem uma visão diferente da internet. Como a geração Z nasce com a internet, as pessoas dessa geração têm uma visão de que a internet não é uma tecnologia facilitadora da vida dos seres humanos e sim uma extensão do próprio indivíduo, como se fosse um outro membro do seu corpo.

Outra grande característica da geração Z que difere das gerações X e Y é a busca pela individualidade de forma exacerbada não apenas no que se refere ao convívio social e a forma de pensar, mas também na forma de consumo.

Leciona Daniel Portilho Serrano sobre a individualização:

Assim, se as gerações anteriores se conectavam com o seu mundo através de um computador de mesa, a nova geração passou a ficar constantemente disponível e conectada através de dispositivos móveis. A noção de grupo passa a ser virtual. Cada pessoa passa a ter o seu vídeo game, a sua TV, o seu celular e o seu equipamento de som. Isto muda a forma de comportamento e relacionamento social sobremaneira, já que até então, essas formas de diversão, entretenimento ou comunicação eram coletivas. (SERRANO, 2010).

Mas não apenas, outra característica da geração Z que se diferencia das gerações X e Y é a desnecessidade da convivência entre pessoas por reuniões presenciais, ou seja, na geração Z não existe necessidade do convívio social presencial, a internet é presente de tal maneira na vida dos membros da geração Z que a necessidade do convívio social é suprida por reuniões digitais, aplicativos de comunicação e serviços de streaming.

Nesse contexto, como o comportamento e o convívio social é mais individualizado, os membros da geração Z vivem, socializam, se divertem, estudam, são reconhecidos no âmbito digital da internet e isso reflete ao consumo da geração Z, pois o consumo também será realizado por meio da internet.

Ademais, como a geração Z é caracterizada pela individualização e a socialização por meio da internet não ocorre a necessidade de saírem de seus lares para divertir; a forma de diversão também ocorre por meio da internet, da tecnologia. Nesse sentido, essa nova forma de comportamento e de consumo da geração Z explica o motivo pelo qual indústrias como as dos jogos digitais e de redes sociais tenham conseguido crescer e lucrar com o advento da geração Z.

Portanto, como foi possível perceber no decorrer da explicação é possível perceber uma transformação social entre as gerações X, Y e Z, pois com a revolução tecnológica consolidada no período daqueles nascidos na geração Z houve uma mudança de perspectiva no qual ocorre uma valorização do consumo, interação, diversão do mundo digital em contraponto com o mundo não digital. Nesse sentido, com essa mudança de perspectiva de vida e de organização dos seres humanos ocorre uma tendência das futuras gerações estarem cada vez mais engajadas e incluídas no mundo digital em contraponto com o mundo não digital.

3 - DAS NOVAS FORMAS DE DIVERSÃO E INTERAÇÃO SOCIAL – JOGOS DIGITAIS E O STREAMING:

3.1 Do Streaming e Live Streaming:

O streaming é uma tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. O detentor do conteúdo transmite a música ou filme pela internet e esse material não é baixado, ou seja, a transmissão do áudio ou vídeo é armazenada nas nuvens, isto é, plataformas ou softwares que hospedam e disponibilizam aos usuários determinados serviços.

Pedro Henrique Morchetta leciona sobre o streaming de músicas da seguinte forma:

O streaming é uma forma de distribuição digital que dá acesso online a um catálogo “ilimitado” de músicas gravadas, instantaneamente, em qualquer hora e local. Ao contrário de redes peer-to-peer, não exige o download antecipado das músicas, que são armazenadas em um servidor remoto e acessa

sob demanda a partir de qualquer dispositivo ligado à rede. (MOSCHETTA; Vieira, p. 259, 2018).

De forma semelhante, o Superior Tribunal de Justiça, se manifestou sobre a natureza jurídica do streaming, conforme ementa da decisão do REsp 1559264/RJ:

RECURSO ESPECIAL. DIREITO AUTORAL. INTERNET. DISPONIBILIZAÇÃO DE OBRAS MUSICAIS. TECNOLOGIA STREAMING. SIMULCASTING E WEBCASTING. EXECUÇÃO PÚBLICA. CONFIGURAÇÃO. COBRANÇA DE DIREITOS AUTORAIS. ECAD. POSSIBILIDADE. SIMULCASTING. MEIO AUTÔNOMO DE UTILIZAÇÃO DE OBRAS INTELECTUAIS. COBRANÇA DE DIREITOS AUTORAIS. NOVO FATO GERADOR. TABELA DE PREÇOS. FIXAÇÃO PELO ECAD.

[...] 2. Streaming é a tecnologia que permite a transmissão de dados e informações, utilizando a rede de computadores, de modo contínuo. Esse mecanismo é caracterizado pelo envio de dados por meio de pacotes, sem a necessidade de que o usuário realize download dos arquivos a serem executados [...]

(REsp 1559264/RJ, Rel. Ministro RICARDO VILLAS BÔAS CUEVA, SEGUNDA SEÇÃO, julgado em 08/02/2017).

Nesse sentido, o funcionamento do streaming de música se reflete também para os outros tipos de streaming como os de filme ou de *live streaming*, essas lives nada mais são do que uma transmissão de dados ao vivo via internet ou rede de computadores.

O conceito de live streaming e streaming é conceituado pelo site netshow¹ da seguinte forma:

“Por meio do live streaming, os dados gravados são transmitidos em tempo real aos dispositivos conectados. Dessa forma, uma boa conexão de internet é ainda mais fundamental. No caso do streaming, se a conexão é interrompida temporariamente, o vídeo ou áudio pode ser carregado e reproduzido novamente em seguida.

¹ <https://netshow.me/blog/live-streaming-tudo-o-que-voce-precisa-saber>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

Já no caso do live streaming, se a conexão for interrompida, você não consegue mais retornar ao trecho que estava. A não ser que a gravação seja disponibilizada posteriormente.”

Lado outro, apesar dos serviços de streaming conseguir abranger vários tipos de áreas como por exemplo: música, filme, campeonatos de esporte, de e-sport, conteúdo sobre culinária, bate papo e outras coisas, os serviços de streaming são mais atrativos para as pessoas da geração Z e das próximas gerações que surgirem, pois existe uma tendência global da diminuição da importância das emissoras e programas de televisão.

Nesse contexto, empresas de streaming de filmes como Netflix, DisneyPlus, AmazonPrime, empresas de streaming de música como Spotify, YouTube Premium, e empresas de live streaming como a Twitch e outras tendem a ultrapassar a televisão na questão de importância, influência e faturamento nos próximos anos, haja vista o comportamento da geração Z de não ter o costume de assistir televisão.

Um exemplo claro dessa mudança é a quebra do monopólio que as emissoras de televisão possuíam quanto as partidas de futebol. Com a tendência da diminuição de espectadores nas emissoras de televisão, essas não conseguiram pagar o valor da exclusividade da transmissão dos jogos de futebol; muitos dos jogos campeonatos estaduais de futebol no Brasil estão começando a ser transmitidos pelas empresas de streaming.¹

Outro ponto que demonstra a importância que as gerações vêm dando ao streaming é o faturamento gerado, pois conforme pesquisa realizada pela organização não governamental Federação Internacional da Indústria Fonográfica – IFPI divulgou que a receita da indústria de streaming de música no Brasil teve uma receita de dois bilhões, cento e onze milhões de Reais no ano de 2021.^{2 3}

Ademais, como ponto de partida para analisar o faturamento do streaming de filmes e séries, segundo consta em matéria veiculada na revista Forbes⁴ o Brasil ocupa o segundo lugar no ranking de assinantes da empresa Netflix em todo o mundo. A plataforma conta com 17,9 milhões de usuários ativos no Brasil, de acordo com estimativa da empresa de redes virtuais

¹ <https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2022/01/29/transmissoes-paulista-carioca-youtube-twitch.htm>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

² <https://pro-musicabr.org.br/category/noticia/>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

³ <https://pro-musicabr.org.br/wp-content/uploads/2022/03/Mercado-Brasileiros-em-2021-ProMusicaBR-FINAL.pdf>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

⁴ <https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

privadas Comparitech. A receita estimada para o segundo trimestre de 2020 no Brasil era de quatrocentos e trinta e dois milhões de dólares.

Mas não apenas, podemos observar o faturamento das *lives streamings* feitos pela plataforma twitch, essa empresa de mídias streaming com o objetivo de transmissão de jogos eletrônicos, podcasts, shows ao vivo, programas de culinária e muitas outras coisas. A twitch tem valor de mercado de três bilhões e oitocentos milhões de dólares e, em 2021 a expectativa é de a plataforma gerar um bilhões e cem milhões de dólares em propagandas. Ademais, no que concerne ao mercado brasileiro, segundo a Comscore (2020), no Brasil a plataforma tem um público entre a faixa etária de 15 a 24 anos e uma grande quantidades de espectadores vem adquirindo mais espectadores. Nesse contexto, uma forma de demonstrar a quantidade de espectadores na twitch Brasil serão utilizados os números do maior streamer brasileiro para se ter um parâmetro sobre a importância que esse empresa de live streaming vem adquirindo entre queles da geração Z, esse streamer é o Alan Ferreira com seu canal Alanzoka, com 5,12 milhões de inscritos e com médias diárias durante o período da pandemia de mais de 24 mil espectadores. O mesmo pode ser encontrado no perfil do streamer Gaules (Alexandre Borba), ex-jogador e ex-técnico do jogo Counter-Strike: Global Offensive se tornou o segundo maior streamer assistido do mundo em 2020, mantendo-se entre os maiores streamers da língua portuguesa em 2021. Além disso, seu canal alcançou cifra de 393 mil espectadores simultâneos na transmissão da final do campeonato BLAST Premier Spring Finals da América do Norte em junho de 2020, tornando-se a maior marca para a plataforma em âmbito nacional (THE ENEMY, 2020).¹

Portanto, como foi possível perceber no decorrer da explicação é possível perceber uma transformação social entre as gerações X, Y e Z, pois com a revolução tecnológica consolidada no período daqueles nascidos na geração Z houve uma mudança de perspectiva no qual ocorre uma valorização da diversão do mundo digital em contraponto com o mundo não digital. Nesse sentido, com essa mudança de perspectiva de vida e de organização dos seres humanos ocorre uma tendencia das futuras gerações estarem cada vez mais engajadas e incluídas no mundo digital em contraponto com o mundo não digital.

¹ Disponível em: <https://ecoinovar.submissao.com.br/10ecoinovar/arquivos/137.pdf>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

3.2 Dos Jogos Digitais:

Com a revolução tecnológica que estamos vivendo e o comportamento social e de consumo da geração Z como retratada anteriormente é possível entender o motivo do crescimento exponencial do aumento no consumo de jogos digitais e de jogadores nos últimos anos, pois os jogos passaram a fazer parte não só da vida das pessoas, como também é um estilo de vida e até uma forma de adquirir conhecimento; educando e conscientizando as pessoas.

Um dos motivos deste aumento do consumo está no fato de que os jogos passaram por uma transformação, isto é, os jogos que eram vendidos fisicamente tinham um custo muito elevado, incluindo a sua fabricação, distribuição e impostos.

Lado outro, a indústria dos jogos digitais já é a uma das maiores indústrias de entretenimento do mundo, chegando a lucrar em 2021, segundo a Newzoo¹ o montante de cento e setenta e cinco bilhões e oitocentos milhões de dólares ao redor do mundo²; fundamentando o crescimento exponencial de receitas da indústria de jogos digitais.

Nesse contexto, segundo a pesquisa feita pela empresa Newzoo lançou a mais recente atualização sobre o número de jogadores ao redor do mundo. Prevendo que, existem atualmente 3 bilhões de jogadores³ ao redor do mundo e o Brasil contribui muito com esses números, pois consta com o décimo terceiro maior mercado consumidor de jogos digitais no mundo, chegando a 94 milhões de usuários⁴. Números estes de jogadores no Brasil, por sua vez, mostram a força do consumo interno sobre a indústria de jogos digitais.

No que concerne ao faturamento do mercado brasileiro de jogos digitais, segundo pesquisa feita pela empresa Newzoo a expectativa de faturamento é de dois bilhões e trezentos bilhões de dólares⁵. Ademais, levando em consideração que a indústria brasileira de jogos digitais é muito pouco explorada e desenvolvida.

¹Empresa de análise de games e games e-sports, que tem como objetivo ajudar empresas de entretenimento, tecnologia e mídia ao redor do mundo a atingir seu público-alvo, identificar oportunidades e tomar decisões estratégicas e financeiras. (Disponível em: <https://newzoo.com/about/>. Acesso em: 15 março 2021.

² Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/> Acesso em: 02 abril 2021.

³Disponível em: <https://venturebeat.com/2021/07/04/newzoo-game-market-will-hit-200b-in-2024/>. Acesso em: 15 março 2021.

⁴ Disponível em: <https://www.fdcunicacao.com.br/en/the-brazilian-games-market-is-expected-to-grow-in-2021/>. Acesso em: 15 março 2021.

⁵ [https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-03-brazilian-games-market-to-hit-\\$2.3bn-in-2021-newzoo](https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-03-brazilian-games-market-to-hit-$2.3bn-in-2021-newzoo). Acesso em: 06 de fev de 2022.

Desse modo, utilizando como parâmetro a indústria norte americana, pois essa serve de parâmetro com o resto do mundo é inegável o grande potencial da indústria dos jogos digitais, podendo até mesmo ultrapassar a indústria televisiva em alguns anos, pois segundo pesquisa feita pela Newzoo trouxe uma expectativa de que em 2020¹ a indústria de jogos digitais nos Estados Unidos pode chegar no valor de quarenta e quatro bilhões e seiscentos milhões de dólares, sem falar do crescimento da receita do e-sportes, esses que são campeonatos dos tais jogos digitais por meio de plataformas via streaming, com receita de trezentos milhões de dólares somente nos Estados Unidos e com expectativa de crescimento, conforme estabelece a matéria do site raiseyourskillz², esse que utilizou como fonte uma reportagem do conceituado jornal wall street jornal.

Continuando no assunto de que a indústria de jogos digitais pode ultrapassar a indústria televisiva, devido a mudança no comportamento do mercado consumidor da geração Z conforme anteriormente comentado no presente trabalho fica evidente a tendencia de diminuição da indústria televisiva teve estudo no realizado pela empresa Digital TV Research, tendo como autor do relatório, Somon Murray, analista principal da Digital Research demonstrando a queda da receita da televisão paga norte americana; com expectativa de declínio de quarenta e oito bilhões de dólares no faturamento previsto entre 2014 e 2027 e com expectativa de se estabilizar no valor total de 53 bilhões de dólares³.

Sob outra perspectiva, um dos motivos do aumento do consumo dos jogos digitais e faturamento exponencias da indústria de jogos digitais no período histórico da revolução tecnológica que estamos vivendo é a mudança de consumo da geração Z e a mudança dos jogos físicos para os digitais.

O fato da mudança de comportamento, preferência de consumo de bens digitais de interação por meios digitais da geração Z ocorre devido ao comportamento e o convívio social é mais individualizado, os membros da geração Z vivem, socializam, se divertem, estudam, são reconhecidos no âmbito digital da internet e isso reflete ao consumo da geração Z, pois o consumo também será realizado por meio da internet.

¹<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

² <https://raiseyourskillz.com/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

³ <https://www.tvtechnology.com/news/us-pay-tv-penetration-to-slip-below-50-by-2026>. Acesso em: 06 de fev de 2022.

Ademais, como a geração Z é caracterizada pela individualização e a socialização por meio da internet não ocorre a necessidade de saírem de seus lares para divertir; a forma de diversão também ocorre por meio da internet, da tecnologia. Nesse sentido, essa nova forma de comportamento e de consumo da geração Z explica o motivo pelo qual indústrias como as dos jogos digitais e de redes sociais tenham conseguido crescer e lucrar com o advento da geração Z.

Sobre o fato da mudança do consumo dos jogos eletrônicos para os digitais, esse comportamento ocorre devido ao fato de que os jogos que eram vendidos fisicamente tinham um custo muito elevado, incluindo a sua fabricação, distribuição e impostos. Nesse contexto, com o surgimento dos jogos digitalmente ocorreu uma revolução, pois a facilidade para comprar os jogos aumentou, o preço dos jogos diminuiu com a desnecessidade da compra de componentes de armazenamento dos jogos, processo de logística para o consumidor final, diminuição da carga tributária para vender os jogos.

Nesse contexto, com o surgimento dos jogos digitais ocorreu o crescimento exponencial da indústria de jogos digitais; as empresas dessa indústria começaram a criar vários modelos de relações comerciais diferentes de jogos digitais para atrair maior número de jogadores, ou seja, ocorreu o surgimento de novas espécies de relações comerciais envolvendo jogos digitais, sendo as seguintes relações comerciais: jogos digitais freemium ou free to play, jogos digitais premium, jogos digitais premium de cessão de direito, jogos digitais subscription.

Sobre os jogos digitais freemium ou free to play, esses são software, no qual sua engine é desenvolvida para jogos digitais, são bens incorpóreos, conteúdo não oneroso, ou seja, jogos são baixados de graça.

No que concerne aos jogos digitais premium, esses são software no qual sua engine é desenvolvida para jogos digitais, são bens incorpóreos, essa relação comercial é caracterizada por ter uma monetização fixa por unidade, isto é, ocorre a transferência de propriedade, pois o consumidor adquire o bem para si podendo posteriormente usar, emprestar e vender o bem.

Já os jogos digitais premium de cessão de direito, esse são software no qual sua engine é desenvolvida para jogos digitais, são bens incorpóreos. A característica principal é a cessão de direito de uso do jogo digital, isto é, o pagamento não tem como objetivo a transferência de propriedade do jogo digital para o consumidor final; ao efetuar a compra o consumidor tem direito a licença para acessar o jogo e jogar o jogo. Em outras palavras, com essa relação comercial ocorre o direito de poder jogar o jogo, mas o jogo não passa a ser do consumidor final.

No caso dos jogos digitais subscription, esses é um serviço de assinatura, ou seja, o consumidor paga uma taxa regular fixa para ter direito a possibilidade de jogar os jogos disponíveis no catálogo que jogos que a assinatura disponibiliza. Ademais, essa relação comercial se caracteriza pelo fato do consumidor poder jogar o jogo, mas o jogo não passa a ser do consumidor final.

Portanto, após passar pelo faturamento exponencial, da influência no comportamento daqueles nascidos na geração Z, das mudanças nas relações comerciais envolvendo a indústria de jogos digitais é possível entender a importância que tal indústria já exerce e exercerá no mundo em que vivemos.

4 PROBLEMAS ADVINDOS DA FALTA DE REGULAÇÃO DA INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS:

Devido a revolução tecnológica contemporânea, mudança de comportamento social e de consumo da geração Z e das possíveis próximas gerações é esperado um crescimento exponencial não só da indústria de jogos digitais, mas da economia digital.

O Brasil está pouco desenvolvido no entendimento da economia digital, os impactos dessa revolução tecnológica não estão sendo suficientemente estudada e as antigas definições não se ajustam a realidade, provocando distorções, prejuízos ao longo da cadeia produtiva e falta de receita do Estado, pois como o comércio e as relações cada vez mais digitalizadas mais dinheiro circula nos meios digitais.

Nesse contexto, podemos utilizar como exemplo a própria indústria de jogos digitais, essa que segundo a Newzoo faturou uma expectativa de dez bilhões de reais em 2021 e como não existe regulação o Estado acaba perdendo arrecadação de impostos, deixando de gerar riquezas e empregos.

Portanto, com o Brasil absolutamente atrasado no entendimento das questões envolvendo a economia digital em jogos digitais, esse fato faz gerar insegurança jurídica, freia o desenvolvimento e estrangula a inovação. Ademais, sobre falta de regulação frear o desenvolvimento é possível fazer essa relação, pois a regulação tem um papel importante de proteger, desenvolver e fomentar a indústria brasileira de jogos digitais. Nesse sentido, caso ocorra a regulação e a proteção da indústria brasileira o Estado brasileiro somente tem

benefícios, pois aumentariam os empregos, circularia mais dinheiro dentro do Brasil, aumentaria a arrecadação de impostos pelo Estado.

5 CONCLUSÃO

Por meio da pesquisa proposta no presente artigo, o seu objetivo central foi a análise sobre a influência da transformação social e econômica das gerações x, y e z na expansão da indústria de jogos digitais, a fim de buscar a ideia de como a mudança de comportamento da geração z em relação as gerações x e y influenciam nas novas relações de consumo e no exponencial faturamento da indústria de jogos digitais.

Nesse sentido, após a análise minuciosa sobre o comportamento social e de consumo da geração x, y e z, será feita uma análise das novas formas de confraternização e diversão da geração z; será feita uma análise sobre a importância que o serviço de streaming, a indústria de jogos digitais vem ganhando, fica demonstrado que com a revolução tecnológica e a mudança do comportamento social e de consumo da geração z influenciam o crescimento exponencial do streaming e da indústria de jogos digitais e que a falta de regulação da indústria de jogos digitais prejudica não apenas o próprio mercado de jogos digitais mais também o Estado brasileiro.

Portanto, partir das informações coletadas, analisadas e trabalhadas criando um nexo entre a mudança de comportamento social e de consumo da geração z e das próximas gerações influenciada é inegável a tendência pelo consumo de bens digitais. Ademais, também fica claro o motivo do crescimento exponencial da indústria de jogos digitais, pois as pessoas passam a se divertir mais por meio dos jogos digitais do que presencialmente. Não apenas, a falta de regulação desse mercado promissor atrapalha o próprio Estado contribuindo para a falta de geração de empregos, proteção da indústria interna de jogos digitais e arrecadação de impostos para o Estado brasileiro.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, Sidnei. **Geração Y: Era das Conexões, tempo de Relacionamentos**. São Paulo: Clube de Autores, 2009.

COUPLAND, Douglas Campbell. **Generation X: Tales for an Accelerated Culture**. London: Abacus, 1991.

ENGELMANN, Deise C. **O Futuro da Gestão de Pessoas: como lidaremos com a geração Y?**. 2009. Disponível em: Acesso em fevereiro de 2011.

TAPSCOTT, Don. **Grown Up Digital: how the net generation is changing our world**. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2009.

FARRIS, R. et al. **Generation Y: purchasing power and implications for marketing**. Academy of Marketing Studies Journal. v. 6, n. 2, p. 89-101, jan./jul. 2002.

MOSCHETTA, Pedro Henrique; VIEIRA, Jorge. **Musica na era streaming: curadoria e descoberta musical no spotify**. Sociologias, v. 20. n. 49, p. 258-292, dez. 2018. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/15174522-02004911>

SERRANO, Daniel Portilho. **Geração Z**. 2010. Disponível em: Acesso em: 9 maio 2021.

REsp 1559264/RJ, Rel. Ministro RICARDO VILLAS BÔAS CUEVA, SEGUNDA SEÇÃO, julgado em 08/02/2017

CARVALHO, Paulo de Barros. **Derivação e Positivção no Direito Tributário**, v. II. São Paulo: Noeses, 2013, p. 106.

<https://netshow.me/blog/live-streaming-tudo-o-que-voce-precisa-saber>.

<https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/>.

<https://raiseyourskillz.com/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/>.

<https://www.tvtechnology.com/news/us-pay-tv-penetration-to-slip-below-50-by-2026>.

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>

<https://venturebeat.com/2021/07/04/newzoo-game-market-will-hit-200b-in-2024/>.

<https://www.fdcomunicacao.com.br/en/the-brazilian-games-market-is-expected-to-grow-in-2021/>.

[https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-03-brazilian-games-market-to-hit-\\$2.3bn-in-2021-newzoo](https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-05-03-brazilian-games-market-to-hit-$2.3bn-in-2021-newzoo).

<https://ecoinovar.submissao.com.br/10ecoinovar/arquivos/137.pdf>.

<https://www.uol.com.br/esporte/ultimas-noticias/2022/01/29/transmissoes-paulista-carioca-youtube-twitch.htm>.

<https://pro-musicabr.org.br/category/noticia/>.

<https://pro-musicabr.org.br/wp-content/uploads/2022/03/Mercado-Brasileiros-em-2021-ProMusicaBR-FINAL.pdf>.

<https://forbes.com.br/forbes-money/2021/03/um-ano-depois-do-inicio-da-pandemia-plataformas-de-streaming-contabilizam-ganhos/>.