

**PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
**FACULDADE DE ECONOMIA, ADMINISTRAÇÃO CONTÁBEIS E**  
**ATUARIAIS**  
**CIÊNCIAS ATUARIAIS**

**HINGRIDY PERES MASCARENHAS**

**SEGURO GAMER: UMA OPORTUNIDADE DE MERCADO**

**SÃO PAULO**

**2024**

**HINGRIDY PERES MASCARENHAS**

**SEGURO GAMER: UMA OPORTUNIDADE DE MERCADO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Curso de Ciências Atuariais, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Ciências Atuariais.

Orientadora: Profa. Dra. Fabiana Lopes da Silva

**SÃO PAULO**

**2024**

HINGRIDY PERES MASCARENHAS

SEGURO GAMER: UMA OPORTUNIDADE DE MERCADO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Curso de Ciências Atuariais, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Ciências Atuariais.

São Paulo, 02 de dezembro de 2024.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora Profa. Dra. Fabiana Lopes da Silva

---

Examinadora Prof. Dr. Antonio Cordeiro Filho

---

Examinador Profa. Dra. Elizabeth Borelli

## ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES, GRÁFICOS E TABELA

Gráfico 1 – Costume de jogar jogos eletrônicos.....	12
Gráfico 2 – Conhecimento E-sports.....	12
Tabela 3 – Esportes e E-sports.....	13
Gráfico 4 – Espectadores.....	14
Figura 5 – Coberturas equipes.....	18
Figura 6 – Coberturas cancelamento evento.....	19
Figura 7 – Coberturas responsabilidade civil eventos.....	20
Figura 8 – Coberturas propriedade.....	21
Figura 9 – Coberturas riscos cibernéticos.....	21

## SUMÁRIO

1	
INTRODUÇÃO .....	7
2. REFERÊNCIAL TEÓRICO.....	10
2.1 EVOLUÇÃO DO E-SPORTS.....	10
2.2 MERCADO DE GAMER NACIONAL E INTERNACIONAL .....	14
2.3 O SEGURO GAMER .....	15
2.4 O PRODUTO .....	19
2.5 PRECIFICAÇÃO .....	28
3.	
CONCLUSÃO .....	36
4.	
REFERÊNCIAS .....	38

## RESUMO

Este presente trabalho aborda o surgimento e a crescente demanda por seguros voltados para gamers, identificando essa área como uma oportunidade de mercado promissora, a fim de salientar uma oportunidade para novos produtos no setor securitário brasileiro. Com o aumento da popularidade dos jogos eletrônicos e o valor significativo investido em equipamentos, contas e itens virtuais, os riscos associados, como danos, furtos e fraudes, tornam-se cada vez mais relevantes. O estudo inicia com um levantamento da história do *e-sports* no Brasil e no mundo, destacando sua rápida evolução e realizando uma análise do perfil do *gamer* contemporâneo e seu conhecimento no meio. Em seguida, explora as principais coberturas que um seguro gamer poderia oferecer, como proteção contra danos físicos a consoles, laptops e acessórios, além de segurança para contas online e itens digitais, exemplificando através de um produto real ofertado e suas características de cobertura. Por meio de pesquisas de mercado, o trabalho investiga a viabilidade de implementar seguros específicos para gamers e os desafios enfrentados pelas seguradoras nesse segmento. A conclusão sugere que, apesar das barreiras iniciais, o desenvolvimento de produtos de seguro personalizados pode atender a uma demanda crescente, contribuindo para a segurança financeira dos gamers e abrindo novos caminhos de receita para as empresas do setor.

Palavras-chave: Seguro Gamer; E-sports; Jogos Eletrônicos; Mercado de Seguros;

## ABSTRACT

This study addresses the emergence and growing demand for insurance products targeted at gamers, identifying this area as a promising market opportunity to highlight the potential for new products in the Brazilian insurance sector. With the increasing popularity of electronic games and the significant investments made in equipment, accounts, and virtual items, the associated risks, such as damage, theft, and fraud, are becoming increasingly relevant. The study begins with an overview of the history of e-sports in Brazil and worldwide, emphasizing its rapid evolution and analyzing the profile of contemporary gamers and their knowledge in the field. Subsequently, it explores the main coverages that gamer insurance could offer, such as protection against physical damage to consoles, laptops, and accessories, as well as security for online accounts and digital items, exemplified through a real product and its coverage characteristics. Through market research, the study investigates the feasibility of implementing insurance specifically for gamers and the challenges faced by insurers in this segment. The conclusion suggests that despite initial barriers, the development of personalized insurance products can meet a growing demand, contribute to gamers' financial security, and open new revenue streams for companies in the sector.

**KEYWORDS:** Gamer Insurance; E-sports; Electronic Games; Insurance Market;

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

O avanço do mercado de *games* se tornou um fenômeno incontestável ao longo dos últimos anos, estimulando novas indústrias a emergirem em torno desse público crescente e fervoroso. Durante esse período, o mercado de *games* passou por uma transformação significativa, consolidando-se como um dos maiores setores de entretenimento global. De acordo com a Newzoo (2023), o mercado global de *games* alcançou um valor superior a 200 bilhões de dólares, se tornando mais lucrativo do que as indústrias de cinema e música juntas. Essa expansão está diretamente ligada ao crescimento da base de jogadores, que, segundo a mesma pesquisa, já supera 3 bilhões de pessoas ao redor do mundo, abrangendo uma ampla faixa etária e geográfica.

O crescimento do mercado de *games* gerou um impacto significativo em diversas outras indústrias. Desde a criação de novos dispositivos de *hardware*, como consoles e PCs para gamers, até a evolução das plataformas de *streaming* e redes sociais especializadas, o setor de jogos influenciou áreas como tecnologia, marketing digital, *e-commerce* e até seguros. Como exemplo, a indústria de *e-sports*, que envolve competições de jogos eletrônicos, tornou-se um mercado multimilionário, com uma previsão de receita global superior a 1,5 bilhões de dólares em 2024, de acordo com o ESI (*Esports Insider*). Além disso, a demanda por produtos e serviços que atendem a esse público apaixonado e crescente gerou o surgimento de novas empresas e segmentos de mercado, como o seguro *gamer*, que visa proteger equipamentos e contas virtuais, e plataformas de *streaming* de jogos, como o *Twitch* e o *YouTube Gaming*, que atraem milhões de espectadores diários.

Essa rápida evolução e o crescente interesse por jogos digitais mostram que o setor não apenas acompanha as tendências tecnológicas, mas também gera oportunidades econômicas para novos mercados e novos produtos, refletindo um fenômeno global que é indiscutivelmente um dos mais dinâmicos da atualidade.

No âmbito das seguradoras, existe uma oportunidade significativa de explorar produtos de seguro voltados para gamers, um nicho ainda pouco explorado, mas com grande potencial de crescimento. O mercado de jogos no Brasil, que é um dos maiores da América Latina, tem experimentado um crescimento constante. Segundo a pesquisa realizada pela Statista (2024), o Brasil é o 10º maior mercado de games do mundo, com mais de 80 milhões de jogadores, refletindo uma demanda crescente por novos produtos e serviços, incluindo seguros especializados.

O aumento do número de jogadores, somado à evolução das plataformas de jogos, cria um contexto favorável para o desenvolvimento de seguros direcionados a esse público. Com o avanço das tecnologias, especialmente os jogos online e os *e-sports*, surgem novas necessidades de proteção, como a segurança das contas de jogos, itens digitais e equipamentos de alto custo. A pesquisa de *PWC* (2023) destaca que a indústria de *e-sports* no Brasil cresceu 19% em 2022, um indicativo claro do crescente interesse e da viabilidade de novos serviços voltados para os *gamers*, como seguros que atendem aos riscos envolvidos em sua rotina digital e competitiva.

Além disso, o mercado global de itens digitais e microtransações também tem crescido significativamente, criando uma demanda por soluções de proteção financeira e de segurança. A *Superdata research* (2023) estima que o mercado global de microtransações em jogos deve atingir US\$ 60 bilhões até 2025, um mercado crescente que amplia as oportunidades para as seguradoras. Esses números reforçam a necessidade de criar produtos de seguro que ofereçam proteção contra danos a equipamentos, roubos de contas e até mesmo perdas financeiras relacionadas a itens digitais.

Os jogos eletrônicos transcenderam a simples categoria de entretenimento para se tornarem uma indústria robusta que movimentava bilhões de dólares globalmente. No cenário brasileiro, o mercado *gamer* experimentou um expressivo crescimento e diversificação. Este crescimento foi acompanhado pela criação de novos produtos e serviços destinados a atender a demandas específicas desse público. Entre essas demandas, a segurança digital e os riscos associados ao armazenamento de informações sensíveis surgem como áreas de interesse para seguradoras, oferecendo uma gama de produtos adaptados às necessidades dos *gamers*.

Outra dimensão a ser considerada é como os seguros *gamer* podem evoluir para cobrir riscos específicos, como falhas em equipamentos de *streaming*, vazamento de dados pessoais ou perda de progresso em jogos devido a falhas do sistema. Esses seguros precisam se adaptar às dinâmicas complexas e aos novos riscos emergentes neste campo digital e interativo. As seguradoras que tomarem a dianteira no desenvolvimento de produtos inovadores se tornarão líderes nesse recente, porém promissor, setor.

Portanto, o presente trabalho propõe explorar o ramo de seguros para *gamers*, analisando o crescimento desse nicho e como ele pode representar uma oportunidade de mercado significativa para as seguradoras, considerando as tendências atuais do setor de jogos e sua constante evolução.

## 1.2 QUESTÃO DE PESQUISA

A presente pesquisa busca responder a seguinte questão: Qual é a evolução do mercado de *gamer*, bem como o seu potencial para oferta de seguros no Brasil? O mercado de jogos no Brasil tem crescido significativamente, impulsionado pela popularização de consoles e jogos eletrônicos. O crescimento dos *e-sports*, com o aumento de investimentos em equipamentos e torneios, tem gerado uma maior demanda por proteção desses ativos. Esse cenário oferece uma oportunidade crescente para a oferta de seguros especializados, visando proteger equipamentos como consoles e PCs de alto desempenho, atendendo tanto jogadores amadores quanto profissionais.

## 1.3 OBJETIVO

O objetivo geral desta pesquisa é analisar o mercado de *games* no Brasil, bem como a oferta de produtos de seguros para esse público. Assim, busca-se investigar as cobertas e riscos desse produto, bem como apresentar um breve exemplo da precificação para esse seguro.

## 1.4 JUSTIFICATIVAS E CONTRIBUIÇÕES

O mercado de seguros voltados para *gamers* no Brasil surge como um campo promissor para inovações dentro do setor securitário. A crescente expansão do mercado de *games* no país, impulsionada pelo aumento do número de jogadores e pela profissionalização dos *e-sports*, tem gerado novas demandas que exigem a adaptação das seguradoras. A tendência é que, à medida que esse mercado se expande, surjam também novas necessidades de proteção, tanto para equipamentos tecnológicos quanto para itens digitais e contas online. Nesse contexto, a pesquisa proposta busca contribuir para o entendimento das oportunidades que surgem para o setor de seguros, ao identificar como as seguradoras podem inovar para atender a esse público específico. Assim, esta pesquisa se justifica por sua relevância no sentido de ampliar o escopo dos seguros tradicionais, integrando-os ao universo digital dos jogos e ajudando a mitigar riscos emergentes associados a este segmento, com potencial para se tornar uma nova frente de negócios para as seguradoras no Brasil.

## 1.5 METODOLOGIA

O presente trabalho utilizará uma abordagem qualitativa para explorar e descrever as particularidades do mercado de seguros voltados para *gamers* no Brasil. O estudo será

de caráter exploratório e descritivo. A abordagem exploratória buscará identificar as características e peculiaridades do seguro gamer como um produto inovador no mercado brasileiro. Já a abordagem descritiva se concentrará em documentar e analisar as principais coberturas, o perfil dos *gamers* brasileiros e as oportunidades de mercado, com base em informações coletadas diretamente de fontes das seguradoras que operam nesse segmento.

Será realizada uma revisão de literatura em artigos acadêmicos, livros, teses, relatórios de mercado e publicações especializadas que tratam dos temas: mercado de games, seguro gamer e riscos associados ao universo digital. Fontes como *Newzoo*, Pesquisa Game Brasil (PGB), PWC e publicações relacionadas ao setor securitário foram utilizadas para fundamentar o estudo e dar embasamento teórico à análise.

## 2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

### 2.1 EVOLUÇÃO DO E-SPORTS

A evolução dos jogos online reflete uma das mais notáveis transformações da cultura digital contemporânea. Desde os primeiros jogos baseados em texto, até os jogos totalmente digitais que conhecemos hoje em dia. Segundo Zanchet de lima (2022), nos anos 70, o conceito de jogos online começou a tomar forma, em 1974, "*Maze War*" surgiu como um dos primeiros jogos online, permitindo que jogadores competissem em um labirinto tridimensional. Este jogo foi jogado em uma rede primitiva chamada *Arpanet*, que mais tarde se tornaria a base da Internet. Na década de 80, surgiram os RPGs que permitiam a interação entre os jogadores em um mundo virtual, agregando cada vez mais adeptos ao meio dos jogos. Nessa época, os jogos eram rudimentares e muitas vezes textuais, mas estabeleciam a fundação para o que estava por vir.

A indústria passou por mudanças significativas, com *Zork* (1977), que ofereciam uma experiência interativa simples, até os complexos jogos digitais de hoje, como *League of Legends* (2009). O surgindo de jogos como "*Street Fighter*" e "*Counter-Strike*", também foram fundamentais para popularização da categoria, sendo famosos até os dias atuais.

Segundo Zanchet de lima (2022), com o lançamento da rede mundial (www) em 1989, e novas tecnologias de *software* e *hardware*, houve a chegada da internet comercial nos anos 90, transformando os jogos em experiências imersivas e sociais, criando

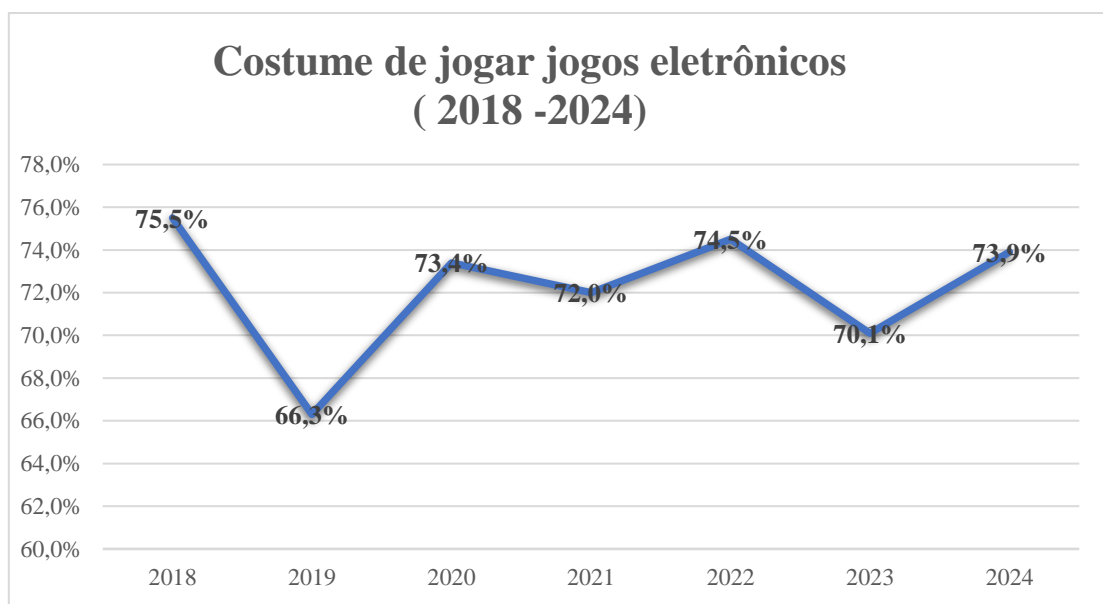
comunidades globais de jogadores. Em 1993 o jogo “*DOOM*” foi lançado, um jogo de tiro em primeira pessoa, que fez um grande sucesso nos EUA e Europa, se tornando um marco na história dos jogos online, e dando início aos primeiros torneios online e competições em grupo informais. Esse avanço contínuo da tecnologia possibilitou a criação de jogos totalmente digitais, expandindo o conceito de entretenimento para incluir e-sports e interações sociais em tempo real (Juul, 2005).

Em 2010, os jogos online se diversificaram ainda mais. Títulos como "*League of Legends*" e "*Dota 2*" não apenas se tornaram extremamente populares, mas também impulsionaram o crescimento dos *e-sports*. Segundo Zanchet de lima (2022), em 2011, o *Twitch*, foi lançado, uma plataforma gratuita de transmissão ao vivo, o que impulsionou as competições e transmissões de jogos. Torneios com grandes premiações começaram a atrair a atenção da mídia e dos patrocinadores, transformando jogadores em celebridades. Ao mesmo tempo, o crescimento dos smartphones e a popularidade de jogos como "*Clash of Clans*" e "*Fortnite*" trouxeram novos públicos e revolucionaram a forma como os jogos online eram consumidos.

Pode-se verificar este crescimento da categoria de *e-sports* através dos dados coletados pela pesquisa Game Brasil, uma pesquisa que existe desde 2013, e é desenvolvida pelo *Sioux Group* e *Go Gamers*, em parceria com *Blend New Research* e *ESPM*. Envolvendo todo o público *gamer*, tanto no Brasil quanto na América Latina, em países como Argentina, Chile, Colômbia, México e Peru. Anualmente a pesquisa é refeita fazendo um levantamento sobre o consumo de jogos eletrônicos, mapeando o perfil dos jogadores e buscando entender a evolução e o aumento deste perfil.

Segundo a PGB 24 (2024), entre dezembro de 2023 à janeiro de 2024, foram entrevistados 13360 participantes em todo território nacional e foi possível identificar que 73,9% dos participantes da pesquisa tem o costume de jogar algum jogo eletrônico, um número alto e consistente se mantendo através dos anos, sendo uma das principais formas de diversão dos brasileiros.

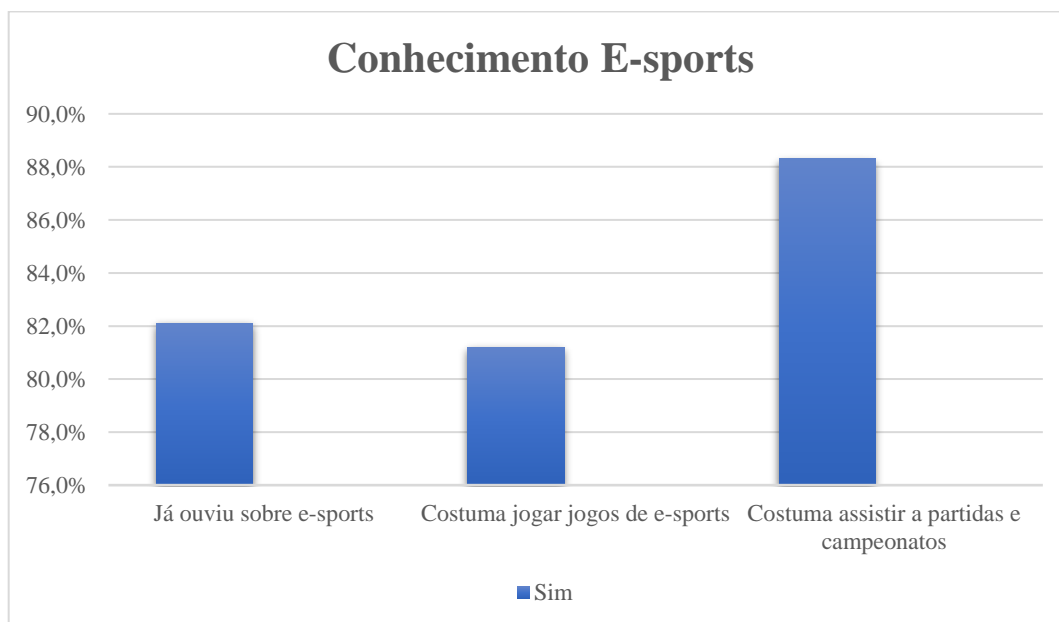
### **Gráfico 1** – Costume de jogar jogos eletrônicos



Fonte: Elaborado pela autora a partir dos dados da PGB (2024).

A grande maioria dos jogadores conhecem também o *e-sports* como profissão e acompanham estes campeonatos e participam efetivamente.

**Gráfico 2** – Conhecimento E-sports



Fonte: Elaborado pela autora a partir dos dados da PGB (2024).

A maioria dos jogadores se influenciam pelos jogadores profissionais e buscam transformar a diversão em profissão. E o número de jogadores profissionais de *e-sports*

só cresce a cada dia. Segundo a pesquisa PGB (2024), 76,5% dos brasileiros consideram os *e-sports* como uma modalidade esportiva legítima.

**Tabela 3** – Esportes e E-sports

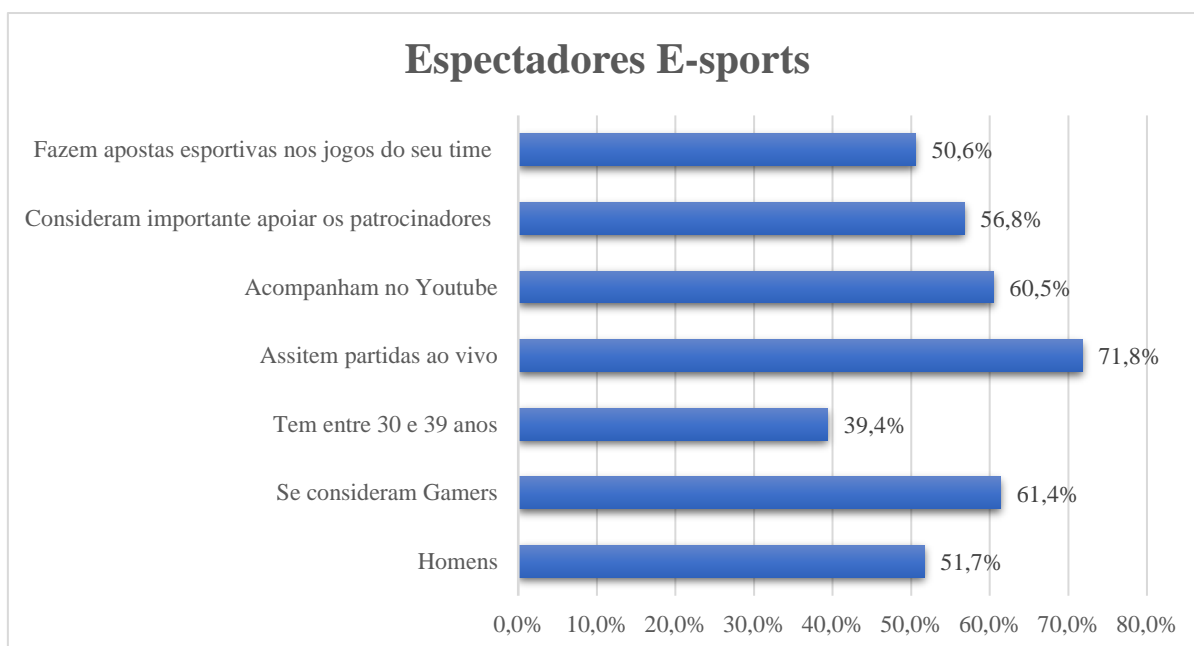
<b>ESPORTES E E-SPORTS</b>	
Concordam que uma competição em e-sports <b>transmitem as mesmas emoções dos esportes tradicionais.</b>	75,0%
Acreditam que os <b>e-sports podem se tornar tão populares no Brasil</b> tanto quanto os esportes tradicionais.	77,3%
Assistiriam jogos e competições <b>caso passassem na TV aberta.</b>	80,9%
Consideram os <b>e-sports</b> uma <b>modalidade esportiva legítima.</b>	76,5%
Concordam que um atleta de e-sports é <b>alguém que supera seus limites.</b>	83,7%
Concordam que e-sports é uma <b>forma de participar</b> de uma <b>comunidade.</b>	83,2%

Fonte: Elaborado pela autora a partir dos dados da PGB (2024).

Segundo a matéria escrita pela *Voxel* (2024), com base na mesma pesquisa:

O argumento de que "videogame é coisa de criança" foi por água abaixo com a Pesquisa Game Brasil 2024. Segundo o levantamento, 35,8% dos entrevistados têm entre 25 e 34 anos — portanto, boa parte são *millennials*. Além disso, 39,4% dos telespectadores de *e-sports* têm entre 30 e 39 anos.

**Gráfico 4** – Espectadores



Fonte: Elaborado pela autora a partir dos dados da PGB (2024).

Cerca de 38% jogam *games* de *e-sports* todos os dias — com 20,7% dedicando de quatro a seis horas de jogatina por semana em todas as plataformas. Além disso, 59,7% já compraram *skins* para personagens ou equipamentos.

O cenário de apostas em *e-sports* no Brasil também vem crescendo absurdamente — assim como em outros esportes tradicionais, como o futebol. Segundo o PGB, 50,6% acha importante fazer apostas esportivas nos jogos do seu time de preferência — com 80,7% deste montante afirmando já ter investido entre R\$ 50 a R\$ 300.”

Tornando-se grande parte dos investimentos e gastos realizados pelo brasileiro atualmente, como parte fundamental, em faixa etária que presa pelo bem estar e diversão e investe nisso de forma constante.

## 2.2 MERCADO DE GAMER NACIONAL E INTERNACIONAL

O mercado de *games* tem demonstrado um crescimento robusto e contínuo nas últimas décadas, consolidando-se como uma das indústrias mais rentáveis do setor de entretenimento. Globalmente, o mercado de jogos eletrônicos tem se expandido rapidamente, impulsionado por fatores como a crescente penetração da internet, a popularização dos dispositivos móveis e o aumento da acessibilidade às novas plataformas tecnológicas, como os consoles de última geração e os jogos em nuvem.

Segundo a *Newzoo* (2023), a indústria global de *games* gerou um valor de aproximadamente \$184,4 bilhões em 2023, com a previsão de que esse número continue crescendo, principalmente devido à ascensão dos jogos *mobile* e dos *e-sports*. A empresa também destaca que, enquanto o mercado de jogos para PC e consoles segue forte, o mercado de jogos para dispositivos móveis já representa mais de 50% da receita global da indústria de *games* (*Newzoo*, 2023).

Esse crescimento é acompanhado pela diversificação dos tipos de jogos e pela inclusão de novos públicos, com destaque para o aumento da participação de mulheres no universo *gamer*. No Brasil, um estudo realizado pela Pesquisa Game Brasil (2023) revelou que o país possui aproximadamente 82 milhões de *gamers*, e a distribuição demográfica continua a se diversificar, com maior presença de mulheres e um público mais jovem. O estudo também mostrou que os brasileiros estão cada vez mais envolvidos com os jogos *mobile*, refletindo uma tendência global.

Além disso, a indústria de *e-sports* no Brasil tem se tornado um mercado promissor. A crescente audiência das competições de *League of Legends*, *Counter-Strike: Global Offensive* e *Free Fire*, além dos investimentos de patrocinadores e a criação de ligas profissionais, consolidam o Brasil como um dos maiores centros de *e-sports* da América Latina. Esse fenômeno também impulsiona a economia digital, incluindo a criação de novos modelos de negócios, como as plataformas de *streaming* de jogos e os campeonatos virtuais (INÁCIO, NOGUEIRA E LOPES, 2022).

No cenário internacional, a ascensão dos jogos digitais tem transformado não apenas o mercado de entretenimento, mas também outras esferas sociais e culturais, como a educação, o trabalho remoto e o turismo digital. A pandemia de covid-19 influenciou nesses números, visto que foi responsável por popularizar o trabalho remoto e, além disso, obrigou que as pessoas ficassem confinadas dentro de suas casas, proporcionando o aumento no número de jogadores (Jornal da USP, 2024).

De forma concisa, o mercado de *games*, tanto no Brasil quanto no mundo, continua a evoluir e se diversificar, impulsionado por novas tecnologias, modelos de negócio inovadores e uma base de consumidores crescente. Esse cenário cria oportunidades para desenvolvedores, empresas e profissionais envolvidos, além de gerar impactos culturais, sociais e econômicos significativos.

### 2.3 O SEGURO GAMER

O mercado de seguros tem evoluído significativamente com a crescente demanda por diversificação de serviços, a fim de atender melhor às necessidades específicas de consumidores modernos, incluindo os *gamers*. Estudos mostram que a indústria de jogos eletrônicos não é apenas uma forma de entretenimento, mas também um setor econômico robusto e em crescimento, com suas próprias características e riscos associados.

O mercado de jogos eletrônicos no Brasil é um dos mais promissores da América Latina, movimentando cifras significativas e atraindo milhões de jogadores. Segundo o estudo sobre o panorama dos *e-sports* e jogos eletrônicos no Brasil, a crescente relevância desse setor no país está associada ao aumento do consumo de entretenimento digital, à profissionalização dos *e-sports* e à expansão do público *gamer* em diferentes faixas etárias (MOCARZEL, SAVONITTI, OLIVEIRA E ANASTÁCIO, 2024)

Nesse contexto, o seguro *gamer* surge como uma solução inovadora para mitigar os riscos inerentes ao setor. Problemas como interrupções de serviços, ataques cibernéticos, perdas de equipamentos e até falhas de infraestrutura podem impactar diretamente jogadores e empresas. Por exemplo, a instabilidade em plataformas de transmissão ou a perda de dados em competições de *e-sports* pode comprometer rendimentos e investimentos. Assim, o seguro *gamer* se apresenta como um recurso estratégico para proteger tanto consumidores quanto desenvolvedores, promovendo maior segurança financeira e operacional (MOCARZEL, SAVONITTI, OLIVEIRA E ANASTÁCIO, 2024).

Além disso, o cenário competitivo dos *e-sports* destaca a necessidade de apólices voltadas para jogadores profissionais, que frequentemente enfrentam desafios como a dependência de tecnologia de alto desempenho e a imprevisibilidade de eventos *online*. Coberturas que incluam danos a equipamentos, suporte técnico ou até reembolso por cancelamentos de torneios podem oferecer um diferencial competitivo no mercado de seguros.

Portanto, o seguro *gamer* não apenas atende às demandas de um mercado em expansão, mas também contribui para a confiança e profissionalização do setor, fortalecendo a indústria de jogos eletrônicos no Brasil e no mundo.

A ascensão dos *e-sports* foi um ponto de virada. A realização de torneios presenciais e *online* atraiu uma enorme audiência e trouxe maior visibilidade ao mercado, com aumento na presença de patrocinadores e investimentos. Durante esse período, algumas seguradoras começaram a reconhecer a necessidade de coberturas específicas e surgiram produtos voltados para área. Empresas como a Allianz e a AIG passaram a

oferecer seguros especializados para equipamentos de jogadores, como consoles, PCs e acessórios, a fim de proteger contra danos ou roubo. Segundo Diniz e Abrita (2021), o Brasil é o 13º maior mercado global de jogos (dados de 2018), com mais de 75 milhões de jogadores e um faturamento superior a US\$ 1 bilhão, porém falta políticas estruturais e incentivos eficientes para a produção de novos produtos locais.

O conceito de seguro *gamer* abrange desde a proteção contra perdas financeiras associadas a investimentos em equipamentos caros, como computadores de alto desempenho e consoles de última geração, até coberturas para contas de jogos que possam ser hackeadas. Segundo Lemos (2023), a adaptação transcultural e validação de escalas de avaliação da dependência de jogos eletrônicos é um indicativo do quão sério este mercado está se tornando.

A crescente conscientização dos consumidores sobre a importância do seguro específico é refletida na adesão a estas novas formas de proteção. As influências culturais e tecnológicas desempenham um papel crucial na forma como os jogos eletrônicos são percebidos e consumidos globalmente. Inovações tecnológicas, como a realidade aumentada e virtual, têm expandido ainda mais as fronteiras das experiências de jogo, criando também necessidades de proteção.

Com o crescimento da gamificação e da interatividade nos jogos, especialmente no contexto de *e-sports*, a exposição a riscos cibernéticos aumentou significativamente, entre julho de 2022 a julho de 2023, com mais de 100 mil tentativas de infecções apenas no Brasil. Segundo *Kaspersky* (2023), jogos *online* envolvem transações financeiras, dados pessoais e informações confidenciais, tornando-se alvos de *hackers* e fraudes. Nesse cenário, a proteção de dados e a segurança cibernética se tornaram prioridades, o que levou ao desenvolvimento de produtos de seguros *gamer*, voltados não só para a proteção de equipamentos, mas também para a cobertura de riscos digitais e perdas financeiras causadas por ataques cibernéticos (Inpakta, 2023). Esses seguros têm se tornado parte essencial do planejamento estratégico para jogadores profissionais e empresas do setor, garantindo a segurança dos dados e a continuidade dos negócios em um ambiente altamente interativo e dinâmico. Além disso, a proteção legal e contra fraude está se tornando um foco central na concepção destes produtos financeiros.

Os desafios regulatórios são outra área de preocupação, já que a privacidade e proteção de dados pessoais são fundamentais quando se lida com informações de contas e perfis online dos jogadores. Por isso, é importantíssimo que as empresas do ramo securitário aprimorem seus entendimentos e práticas referentes à segurança da

informação. Moreira Filho (2023) ilustra de forma eficaz como os mecanismos regulatórios híbridos podem ser aplicados neste setor.

Como o setor de *e-sports* é relativamente novo, as regulamentações estão em constante evolução para se adaptar às novas demandas e riscos. As seguradoras podem enfrentar desafios para criar produtos que atendam a um mercado em rápida mudança, como a necessidade de coberturas mais específicas para *streamers* ou criadores de conteúdo.

Nos Estados Unidos, o *Department of Insurance* (Departamento de Seguros) regula os produtos de seguros voltados para a indústria de *e-sports* e jogos digitais, baseando-se em coberturas tradicionais adaptadas às novas necessidades do mercado. Produtos como seguros de responsabilidade civil e seguros de equipamentos são comuns, oferecendo proteção a jogadores e equipes contra danos a terceiros, perdas financeiras devido a danos ou roubo de equipamentos, e até coberturas para propriedade intelectual (*National Association of Insurance Commissioners* - Naic, 2021). Esses produtos são regulamentados por leis estaduais, com cada estado nos EUA possuindo normas específicas que adaptam as coberturas ao contexto digital e cibernético. Por exemplo, em 2021, a *National Association of Insurance Commissioners* (NAIC) sugeriu diretrizes para o desenvolvimento de seguros de invalidez e proteção de renda para jogadores de *e-sports*.

As seguradoras devem garantir que, se um jogador não puder competir por mais de 30 dias devido a uma lesão, ele terá direito a uma compensação de até 80% de sua receita anual prevista, com base nos contratos assinados com equipes ou patrocinadores. E na Califórnia, por exemplo, exige que as seguradoras ofereçam uma cobertura mínima de 1 milhão de dólares por evento de *e-sports* para responsabilidade civil, incluindo danos pessoais e danos materiais causados por acidentes durante torneios, segundo o *California Department of Insurance* (CDI).

No Brasil, o mercado de seguros voltado para *e-sports* ainda não tem regulamentação específica. A Superintendência de Seguros Privados (SUSEP), responsável pela regulação do setor de seguros no Brasil, ainda não possui diretrizes claras sobre seguros voltados a equipamentos de jogos ou proteção de renda de jogadores profissionais, o que representa um desafio para a segurança jurídica no país. Isso contrasta com os Estados Unidos, onde a regulamentação foi adaptada ao setor e tem se mostrado essencial para o crescimento e a segurança dos envolvidos na indústria de jogos.

Ainda que o mercado de seguros *gamer* seja promissor, é essencial uma abordagem educacional e de conscientização robusta para alertar os *gamers* sobre os riscos potenciais e a importância de resguardar seus investimentos pessoais em jogos eletrônicos. As iniciativas educacionais e informativas devem focar, especialmente, nos jogadores casuais que ainda não estão totalmente conscientes das possibilidades de proteção.

Estudos apontam que mais de 60% dos jogadores profissionais de *e-sports* já enfrentaram perdas financeiras devido a danos ou acidentes com equipamentos (Gef, 2022). Isso destaca a necessidade de uma educação eficaz para alertar sobre os riscos e a importância de seguro para equipamentos e renda.

Além disso, com a volatilidade do mercado de *skins* e moedas virtuais, que gerou \$10 bilhões em 2021, é crucial que a indústria de seguros desenvolva soluções para a gestão de riscos associados à flutuação desses ativos digitais (Deolindo, Breno, 2019). A conscientização e o desenvolvimento de seguros especializados podem tornar o seguro *gamer* uma parte fundamental da economia digital dos jogos, com práticas de gestão de riscos especulativos que possam surgir com a volatilidade do mercado digital.

Portanto, explorar esta nova fronteira no setor de seguros requer um estudo abrangente das necessidades dos usuários e a criação de produtos que correspondam efetivamente a essas necessidades, cuidando para que a regulamentação e a inovação caminhem de mãos dadas para a segurança do consumidor e a sustentabilidade do mercado.

## 2.4 O PRODUTO

Segundo a *Cqcs news* (2009), a RSA Seguros, uma companhia inglesa, lançou no Brasil em 2009 o primeiro produto para categoria. A seguradora já atuava no Brasil com seguros para aparelhos portáteis (notebooks, câmeras digitais, celulares, MP3, MP4, iPods, filmadoras e GPSs), e incluiu no seu portfólio a proteção contra roubo e furto, também para *videogames* (consoles ou portáteis). Em caso de sinistro, o cliente receberia um produto novo, igual ou similar ao aparelho roubado. E a contratação poderia ser feita junto a compra nas redes de varejo parceiras.

Com o aumento da base de usuários e a profissionalização do cenário *gamer*, em 2016, outras seguradoras começaram a notar essa demanda e explorar o desenvolvendo

produtos de seguros voltados especificamente para jogadores e equipes de *e-sports* ao redor do mundo.

No Brasil, em 2021, segundo a revista *Overbr* (2021), uma parceria entre a W7M *Gaming*, um grupo de investimentos focados em *e-sports*, a PDVBox, plataforma digital para entrega de seguros e serviços., e Argo Seguros, seguradora especialista em produtos digitais, lançaram um novo produto intitulado como “Seguro *Gamer*”:

Protege *desktops*, *notebooks*, monitores, vídeo games e acessórios *gamers* contra roubos, furtos qualificados e acidentes, como danos elétricos de causa externa, causados pelo contato com líquidos ou questões sensíveis, para quem tem que levar seus equipamentos para jogar em outros locais. Disponível para equipamentos fixos ou portáteis.

Esta parceria foi o pontapé para criação de novos produtos para o ramo e a Argo Seguros, atualmente Akad Seguros, oferece um dos principais produtos da categoria até os dias atuais.

O foco inicial de todos os produtos eram a proteção de equipamentos, como computadores e *consoles*, mas ao redor do mundo, foi se ampliando à medida que a demanda e necessidades dos jogadores aumentavam. Sendo possível vermos diversos produtos com as mais variadas características, como: Cobertura personalizada; Proteção para itens virtuais; Seguro para eventos e competições; Cibersegurança; Cobertura de Streaming; Danos à Reputação; entre outros.

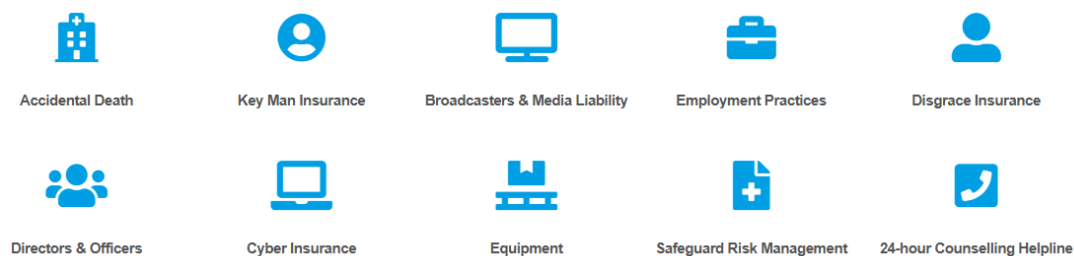
Um bom exemplo destes produtos já existentes e consistente no mercado internacional, é o ofertado pela seguradora *E-sports Insurance*. Uma das seguradoras que mais se destaca no ramo, sendo parte da *G&M Internacional*, componente do grupo *General & Medical Group*, que originalmente fornecia serviços de Finanças e Seguros para profissionais do Reino Unido. Atualmente, a *G&M internacional*, tem sede em Londres.

A *E-Sports Insurance* oferece coberturas para jogadores e equipes de *e-sports*, incluindo proteção para equipamentos e responsabilidade civil, umas das seguradoras com coberturas mais abrangentes do setor *gamer*.

Abaixo segue as coberturas detalhadamente descritas conforme site oficial:

Seguro de equipe *E-sports*:

**Figura 5** – Coberturas equipes



Fonte: G&M internacional, 2024

- Morte Acidental e Invalidez Permanente;
- Seguro *Key man*: seguro de vida para perda de um dos jogadores principais da equipe, que é projetado para fornecer à empresa um pagamento em caso de falecimento ou incapacitação do jogador vital, ajudando a mitigar os impactos financeiros e operacionais dessa perda;
  - Seguro “reputação”: protege os jogadores e/ou grupo contra perdas financeiras decorrentes de danos à sua reputação ou imagem pública, resultantes de alegações de má conduta, escândalos ou controvérsias que possam afetar a imagem pública. Incluindo o cobrimento de despesas relacionadas a campanhas de gerenciamento de crise e relações públicas para restaurar a reputação;
  - Responsabilidade das emissoras e da mídia: protege as plataformas digitais contra reivindicações legais relacionadas à sua operação, incluindo proteção contra alegações de que o conteúdo produzido infringe direitos autorais, marcas registradas ou outros direitos de propriedade intelectual e custos de defesa legal em processos judiciais, incluindo honorários de advogados e despesas relacionadas. E cobertura para erros e omissões que podem ocorrer durante a produção ou transmissão de conteúdo, protegendo contra alegações de que um conteúdo foi apresentado de forma imprecisa ou enganosa;
  - Seguro de responsabilidade civil profissional: é uma forma de proteção para profissionais que exercem atividades que envolvem risco de danos a terceiros;
    - Diretores e executivos;
    - “*Safeguard Risk*”: seguro voltado a diminuição dos riscos, com uma abordagem que combina práticas de gestão de risco com soluções de seguro para proteger contra perdas financeiras e danos associados a riscos identificados;
    - Linha de apoio de aconselhamento 24 horas para membros da equipe;
    - Equipamentos no local e em viagem;
    - Seguro Empresarial e Seguro Cibernético;

Cancelamento do evento:

**Figura 6** – Coberturas cancelamento evento



Fonte: G&M internacional, 2024

- Perdas financeiras;
- Custos de contratação;
- Números de participantes inesperadamente baixos;
- Venda de ingressos;
- Controle de danos à reputação;
- Custos do local;

Responsabilidade Civil por Eventos:

**Figura 7** – Coberturas responsabilidade civil eventos

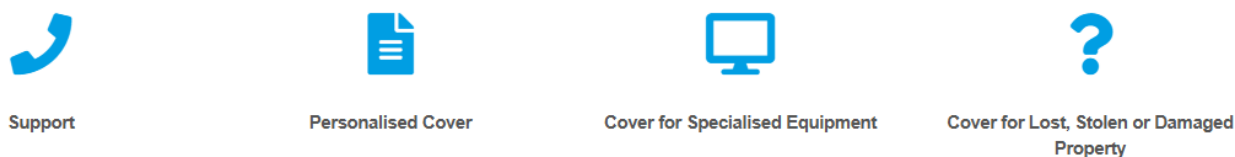


Fonte: G&M internacional, 2024

- Apoio total durante todo evento;
- Capa personalizada: protege qualquer risco que venha ocorrer durante o evento;
- Controle de reputação;
- Riscos únicos: proteção limitada a o evento específico ou situação para a qual o seguro foi contratado.

Seguro de propriedade:

**Figura 8** – Coberturas propriedade

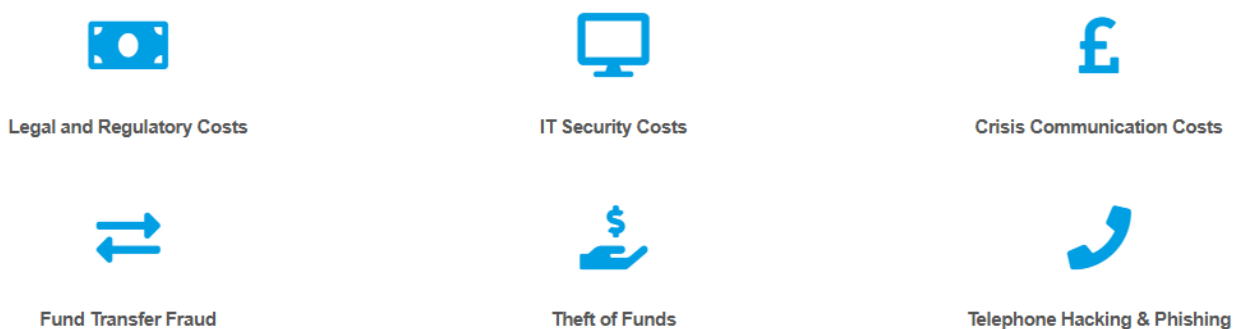


Fonte: G&M internacional, 2024

- Apoio total durante todo evento;
- Capa personalizada: protege qualquer dano que possa ocorrer na propriedade;
- Cobertura para Equipamentos Especializados;
- Cobertura para propriedade perdida, roubada ou danificada;

Seguro Cibernético:

**Figura 9** – Coberturas riscos cibernéticos



Fonte: G&M internacional, 2024

- Fraude de transferência de fundos;
- Roubo de fundos mantidos em custódia;
- Roubo de fundos pessoais (no caso de executivos seniores);
- Extorsão;

- Roubo de identidade corporativa (também para roubo de identidade de executivos seniores);

- *Hacking* telefônico e *phishing*;

Além das proteções citadas acima, os jogadores terão acesso a uma linha de ajuda 24 horas, conhecida como “*Breach Response*”. Isso lhe dá acesso a contadores forenses, advogados, especialistas em recuperação de dados, empresas de RP e outros profissionais que podem ajudar com a recuperação de sistemas.

A apólice também pode incluir uma cobertura, chamada “*Cyber-Liability*” que inclui:

- Indenização de custos legais e regulatórios;
- Custos de segurança de TI;
- Custos de comunicação de crise;
- Custos de gestão de violação de privacidade;
- Custos de mediação pós-violação;

No Brasil, o mercado de seguros para gamers ainda está em fase inicial, com a maioria das seguradoras oferecendo seguro de equipamentos, como é o caso de produtos da Porto Seguro e Akad Seguros. Esses seguros cobrem danos ou perdas de equipamentos, como consoles, PCs e acessórios (Porto Seguro, 2023).

Contudo, surgem também inovações no mercado, como o produto do Santander, denominado “*helpS Gamer*”, lançado em 2022, que oferece uma assistência 24h para produtos de tecnologia, incluindo *videogames* e outros serviços voltados ao público gamer.

De acordo com o blog Santander, enquanto o seguro tradicional oferece indenização por prejuízos, a assistência tem um caráter mais flexível, com suporte remoto para problemas técnicos e custos mais baixos, já que não requer o pagamento de prêmio como os seguros convencionais (Santander, 2022). Essa evolução reflete uma tentativa das seguradoras brasileiras de se adaptar ao crescente mercado *gamer*, oferecendo produtos especializados para atender às necessidades dos jogadores e equipes de *e-sports*, mas ainda com foco em coberturas mais simples, como os seguros de equipamentos.

É possível verificar que há um reconhecimento do crescimento do mercado de jogos eletrônicos e a necessidade de proteção para os altos investimentos feitos em equipamentos nas seguradoras brasileiras, porém ainda com produtos mais básicos para o seguimento.

A seguir, serão detalhadas as coberturas oferecidas por algumas seguradoras brasileiras com atuação no ramo, a fim de comparação com o produto ofertado pela Seguradora citada anteriormente, *E-sports Insurance*.

### **Porto Seguro**

O seguro para equipamentos *gamer* oferecido pela Porto Seguro é uma solução desenvolvida para proteger equipamentos eletrônicos, como *notebooks gamer*, PCs e outros dispositivos utilizados no universo dos jogos. Ele cobre uma variedade de situações que podem causar prejuízos ao usuário (Porto Seguro,2023). Entre as principais coberturas estão:

- Danos Físicos ao Equipamento: Protege contra acidentes, impactos, incêndios, quedas de raios e outros danos que possam afetar o dispositivo.
- Danos Elétricos: Cobre problemas causados por oscilações de energia, curtos-circuitos e descargas elétricas, comuns em equipamentos sensíveis como PCs e acessórios *gamers*.
- Subtração do Bem: Inclui proteção contra roubo ou furto qualificado, desde que seja comprovado o uso de violência, ameaça ou arrombamento.
- Cobertura Internacional: Extensão das garantias contratadas para sinistros ocorridos fora do Brasil.
- Cobertura de Acessórios: Protege acessórios comprados separadamente, como teclados, mouses ou monitores, caso sejam incluídos na apólice.

Além disso, o seguro oferece benefícios extras, como:

- *Backup* de Dados: Armazenamento gratuito de até 5 GB de documentos e arquivos.
- Recuperação de Dados: Serviços especializados para recuperar informações de dispositivos danificados.
- Descarte Certo: Reciclagem de equipamentos eletrônicos sem custos, promovendo a sustentabilidade.
- Assistência Técnica: Suporte técnico para manutenção, diagnósticos e instalação de softwares originais.

### **Ciclic**

Segundo Ciclic(2024) , o Seguro Portáteis *Geek* ,oferece uma proteção abrangente para equipamentos móveis, incluindo:

- Cobertura contra danos acidentais: Protege contra quedas ou impactos inesperados.
- Danos por líquidos: Cobre equipamentos danificados por líquidos derramados.
- Quebra: Inclui dispositivos quebrados em acidentes.
- Roubo e furto qualificado: Cobertura caso o dispositivo seja roubado ou furtado.
- Danos elétricos: Protege contra falhas elétricas, como curto-circuito.
- Cobertura internacional: Proteção válida em qualquer lugar do mundo.

### **88i**

O Seguro de games da 88i oferece as seguintes coberturas (88i seguradora digital, 2024):

- Roubo e Furto Qualificado: Proteção em caso de roubo ou furto com arrombamento.
- Quebra: Cobre danos causados por quedas e colisões.
- Danos por Líquidos: Protege contra danos causados por líquidos.
- Oxidação: Cobertura para danos resultantes de oxidação no equipamento.

### **Santander**

De acordo com o site oficial, Santander (2024), o *helpS Tech+Gamer*, (produto direcionado a *gamers*) do Santander, oferece:

- Suporte remoto para dispositivos móveis e *desktop*: Assistência técnica para solucionar problemas em *smartphones*, *tablets* e computadores, com ajuda à distância.
- Assistência para *videogames* e *Smart TVs*: Apoio para configurações e resolução de problemas em consoles e televisores inteligentes.

- Auxílio na instalação de periféricos e configurações de *streaming*: Suporte na instalação de acessórios como *mouses*, teclados e dispositivos de *streaming*.
- Orientações gerais de uso: Dicas para melhor desempenho e utilização dos equipamentos.

### **Akad Seguros**

O Seguro Gamer da Akad Seguros oferece várias coberturas (Akad Seguros, 2024) incluindo:

- Danos elétricos: Protege contra danos causados por oscilações de energia, curto-circuito e quedas de raio.
- Incêndio: Cobre danos causados por fogo e calor excessivo.
- Roubo ou furto qualificado: Proteção em caso de roubo ou furto, desde que haja evidências de violência ou arrombamento.
- Danos por líquidos: Protege contra danos causados por líquidos derramados no equipamento.
- Quebra acidental: Cobertura para danos físicos devido a quedas ou choques.

### **W7M Gaming, PDVBox e Argo Seguros**

O Seguro *Gamer* oferecido pelas empresas W7M Gaming, PDVBox e Argo Seguros cobre:

- Roubo ou furto qualificado: Proteção em caso de roubo ou furto, com arrombamento.
- Danos elétricos externos: Cobertura contra problemas causados por variações de energia.
- Danos por líquidos: Protege contra danos causados por líquidos, como derramamentos.
- Acidentes gerais: Cobre danos por acidentes não previstos.

Pode-se verificar que os produtos ainda são limitados se comparamos com o que já é ofertado em outros países, não suprimindo uma necessidade do mercado de mais proteção e atenção direcionada ao meio *gamer*, onde o custo da criação de produtos

específicos e valor de adesão, poderia ser facilmente atrativo e com a demanda, revertido em cada mais lucro as seguradoras.

## 2.5 PRECIFICAÇÃO

A precificação do seguro *gamer* é um aspecto importante que envolve a análise de diversos fatores, a fim de oferecer uma cobertura adequada sem comprometer a viabilidade financeira da seguradora. Alguns pontos são analisados para estruturação deste produto (*Gamer Insurance, 2024*).

### Tipo de Cobertura:

- Equipamentos: O valor do seguro varia com base no tipo e no valor dos equipamentos segurados, como *consoles*, PCs e periféricos.
- Itens Virtuais: A inclusão de itens digitais (*skins, NFTs*) na apólice pode aumentar o custo, dependendo do valor estimado desses ativos.
- Renda e Perdas: Coberturas que garantem compensação por perda de renda em competições geralmente têm prêmios mais altos, devido ao maior risco envolvido.

### Perfil do Segurado:

- Experiência do Jogador: *Gamers* profissionais podem pagar mais devido ao maior risco de perda de renda e a necessidade de coberturas mais amplas.
- Frequência de Uso: Jogadores que utilizam seus equipamentos com maior frequência podem ter um risco mais elevado de danos, afetando o preço do seguro.
- Histórico de Sinistros: Jogadores com um histórico de reclamações podem enfrentar prêmios mais altos.

Além dos pontos citados acima, dentro do meio *gamer* há segmentações do perfil dos jogadores que devem ser consideradas, segundo (SOUZA, FREITAS, HEINECK, 2021):

*Hard players*: Jogadores intensivos, que jogam diariamente por longos períodos e possuem alta intenção de jogar e gastar.

*Busy hard players*: Semelhantes ao grupo anterior, mas jogam menos devido a outras responsabilidades.

*Pro players*: Jogadores profissionais focados em competição e excitação, com menor intenção de compra.

*Bored players*: Jogam principalmente para diversão e como escape do tédio, com baixa intenção de compra.

*Casuais players*: Jogadores eventuais, motivados por diversão e flexibilidade de tempo, sendo o grupo mais difícil de monetizar.

Localização Geográfica:

- Risco de Roubo: Áreas com altas taxas de criminalidade podem resultar em prêmios mais elevados devido ao risco aumentado de roubo.
- Condições Climáticas: Regiões propensas a desastres naturais podem influenciar a precificação, considerando o potencial de danos aos equipamentos.

Valor dos Ativos:

- Avaliação dos Equipamentos: A avaliação precisa do valor dos equipamentos e itens digitais é fundamental. Seguradoras costumam considerar o valor de mercado ou o valor de reposição.
- Depreciação: A depreciação dos equipamentos ao longo do tempo também é levada em conta, afetando o valor segurado.

Coberturas Adicionais:

- Serviços Extras: A inclusão de serviços adicionais, como assistência técnica ou coberturas contra fraudes, pode aumentar o valor do prêmio.

Concorrência e Tendências de Mercado:

- Análise da Concorrência: O preço do seguro *gamer* também é influenciado pelas práticas do mercado. Seguradoras precisam se manter competitivas para atrair clientes.
- Inovações e Novidades: A introdução de novos produtos e coberturas pode impactar a precificação, especialmente se surgirem novos riscos ou demandas.

Vamos considerar um exemplo prático para ilustrar a precificação de um seguro *gamer*, incluindo valores com base no mercado brasileiro atualmente, segundo Douglas Costa (2024), para a página *Game ON*, revista Terra; Diego Lima (2024), para revista *The Enemy*; e *Silkdesk*, considerando valores médios:

Suponha que um jogador profissional decida segurar seus equipamentos e itens virtuais:

- Equipamentos Segurados:
  - PC *Gamer*: R\$ 8.000,
  - Console (ex: PlayStation 5): R\$ 5.000
  - Periféricos (teclado, *mouse*, *headset*): R\$ 2.000

Valor Total dos Equipamentos: R\$ 15.000

- Itens Virtuais:

- *Skins* e Itens Digitais: R\$ 3.000

Valor Total Segurado: R\$ 18.000

- Coberturas Seleccionadas:

- Danos Acidentais: Incluído

- Roubo: Incluído

- Perda de Renda: R\$ 2.000 por mês (se incapaz de jogar)

Total do Prêmio por Equipamentos e Itens Virtuais: R\$ 750 + R\$ 300 = R\$ 1.050

Cobertura de Perda de Renda:

Se a perda de renda for coberta por R\$ 2.000 ao mês, a seguradora pode determinar um prêmio adicional com base na frequência e risco. Suponha que esse prêmio seja fixado em R\$ 200 anuais.

Total Geral do Prêmio:

- Prêmio Total Anual:

- Prêmio de Equipamentos e Itens Virtuais: R\$ 1.050

- Prêmio de Perda de Renda: R\$ 200

Prêmio Anual Total: R\$ 1.250

Neste exemplo, o jogador pagaria aproximadamente R\$ 1.250 anualmente pelo seguro que cobre seus equipamentos e itens virtuais, além de garantir uma proteção financeira contra a perda de renda. Esse cálculo obviamente pode variar de acordo com o perfil do jogador e da seguradora que está ofertando o produto, porém segue para entendermos um pouco como pode funcionar na prática.

Vamos utilizar os mesmos valores para calcular a Teoria do risco coletivo deste seguro, aplicando o conceito de compartilhamento de risco entre um grupo de jogadores segurados, permitindo que o risco individual de cada pessoa se dilua ao ser somado ao risco total de um grupo maior. Assim o cálculo do prêmio é mais eficiente, minimizando o impacto de flutuações individuais (como sinistros específicos de um *gamer*), e determinando o prêmio com base no risco coletivo observado.

Começando pela definição do grupo de segurados. No caso do seguro *gamer*, o grupo pode ser segmentado por diversas características, como:

- Perfil de uso: Gamers casuais vs. gamers profissionais.

- Localização geográfica: Diferentes riscos de roubo e danos devido a condições climáticas ou criminalidade.
- Tipo de equipamentos segurados: PCs de alto valor vs. consoles de menor valor.
- Cobertura adicional: Gamers que contratam apenas a cobertura básica (equipamentos e roubo) vs. gamers que contratam coberturas de perda de renda e itens virtuais.

A premiação coletiva será determinada pela combinação do risco individual de cada gamer com o risco médio do grupo como um todo.

Inicialmente para aplicar a Teoria do Risco Coletivo, vamos calcular o prêmio coletivo médio a partir de todas as variáveis relevantes. Para isso, é necessário determinar os riscos médios de sinistro para cada tipo de cobertura.

Exemplo:

- Equipamentos Segurados:

*PC Gamer*: R\$ 8.000

*Console*: R\$ 5.000

Periféricos: R\$ 2.000

Total de equipamentos segurados: R\$ 15.000

- Itens Virtuais:

*Skins* e Itens Digitais: R\$ 3.000

- Cobertura de Perda de Renda:

Perda de Renda: R\$ 2.000 por mês (em caso de impossibilidade de jogar)

Pela Teoria do Risco Coletivo, tem-se a seguir o cálculo do sinistro agregado, da variância e do Prêmio com carregamento (FERREIRA, 2002):

Sinistro Agregado Esperado ( $E[S_{col}]$ ):

$$E[S_{col}] = E[N] \cdot E[X]$$

Onde:

- $E[N]$ : Número esperado de sinistros.
- $E[X]$ : Valor médio de cada sinistro.

2. Variância do Sinistro Agregado ( $V[S_{col}]$ ):

$$V[S_{col}] = E[N] \cdot V[X] + V[N] \cdot (E[X])^2$$

Onde:

- $V[N] = E[N]$ , pois  $N$  segue uma distribuição de Poisson.

3. Prêmio Puro com Carregamento de Segurança (P):

$$P = E[S_{col}] + Z_{\alpha} \cdot \sqrt{V[S_{col}]}$$

Onde:

$Z_{\alpha}$ : Escore  $Z$  para o nível de confiança (97,5%:  $Z = 1,960$ ).

Dados do Seguro *Gamer*

1. Segurados (NER): 100.
2. Coberturas e valores segurados:
  - Equipamentos: R\$ 15.000.
  - Itens Virtuais: R\$ 3.000.
  - Perda de Renda Mensal: R\$ 2.000.
3. Taxas de Risco:

Vamos utilizar a distribuição de *Poisson* para modelar o número de sinistros para as taxas de risco de equipamentos, itens virtuais e perda de renda.

- Equipamentos: 3% ( $R_{equip} = 0,03$ ): Para 1.000 *gamers* com taxa de risco de 3%, temos:  $\lambda = 1000 \times 0,03 = 30$ .

A distribuição de Poisson é útil para calcular a probabilidade de uma média de sinistros, que no caso é 30 sinistros para 1.000 *gamers*.

- Itens Virtuais: 5% ( $R_{\text{itens}} = 0,05$ ): Vamos calcular a probabilidade de ocorrência de sinistros em uma população de 10.000 *gamers*, temos:  
 $\lambda = 10000 \times 0,05 = 500$

Esta probabilidade é o pico da distribuição, corresponde ao valor esperado.

- Perda de Renda: 1% ( $R_{\text{renda}} = 0,01$ ): Em uma população de 1.000 *gamers*, o número esperado de sinistros é:  $\lambda_{\text{renda}} = 1000 \times 0,01 = 10$ , ou seja, espera-se 10 sinistros em 1.000 *gamers* ao longo de um ano.

Utilizando as taxas de risco acima pode-se calcular:

Número Esperado de Sinistros ( $E[N]$ ):

1. Equipamentos:  $E[N_{\text{equip}}] = \text{NER} \cdot R_{\text{equip}} = 100 \cdot 0,03 = 3$
2. Itens Virtuais:  $E[N_{\text{itens}}] = \text{NER} \cdot R_{\text{itens}} = 100 \cdot 0,05 = 5$
3. Perda de Renda:  $E[N_{\text{renda}}] = \text{NER} \cdot R_{\text{renda}} = 100 \cdot 0,01 = 1$

Valor Médio de Sinistros ( $E[X]$ ):

1. Equipamentos:  $E[X_{\text{equip}}] = \text{R\$}15.000 \cdot R_{\text{equip}} = \text{R\$}450$
2. Itens Virtuais:  $E[X_{\text{itens}}] = \text{R\$}3.000 \cdot R_{\text{itens}} = \text{R\$}150$ .
3. Perda de Renda: Valor fixo de  $\text{R\$}2.000$

Sinistro Agregado Esperado ( $E[S_{\text{col}}]$ ):

$$E[S_{\text{col}}] = \sum (\text{Número de Sinistros}) \cdot \text{Valor Médio de Sinistros}$$

## 1. Equipamentos:

$$E[S_{col}]_{equip} = 3 \cdot R\$450 = R\$1.350.$$

## 2. Itens Virtuais:

$$E[S_{col}]_{itens} = 5 \cdot R\$150 = R\$750$$

3. Perda de Renda:  $E[S_{col}]_{renda} = 1 \cdot R\$2.000 = R\$2.000$ 

$$\text{Total: } E[S_{col}]_{total} = R\$1.350 + R\$750 + R\$2.000 = R\$4.100.$$

Variância do Sinistro Agregado ( $V[S_{col}]$ )1. Equipamentos:  $V[X_{equip}] = (0,1 \cdot 450)^2 = 2.025.$ 

$$V[S_{col}]_{equip} = 3 \cdot 2.025 + 3 \cdot 450^2 = 6.075 + 607.500 = 613.575$$

2. Itens Virtuais:  $V[X_{itens}] = (0,1 \cdot 150)^2 = 225.$ 

$$V[S_{col}]_{itens} = 5 \cdot 225 + 5 \cdot 150^2 = 1.125 + 112.500 = 113.625.$$

3. Perda de Renda: Valor fixo ( $V[X_{renda}] = 0$ )

$$V[S_{col}]_{renda} = 1 \cdot 2.000^2 = 4.000.000.$$

$$\text{Total: } V[S_{col}]_{total} = 613.575 + 113.625 + 4.000.000 = 4.727.200.$$

## Prêmio Puro Total

Desvio padrão do sinistro agregado ( $\sigma[S_{col}]$ ):

$$\sigma[S_{col}] = \sqrt{V[S_{col}]} = \sqrt{4.727.200} \approx 2.174$$

Prêmio puro com nível de confiança 97,5% ( $Z = 1,960$ ):

$$P = E[S_{col}] + Z \cdot \sigma[S_{col}].$$

$$P = 4.100 + 1,960 \cdot 2.174 \approx 4.100 + 4.262 = 8.362.$$

Prêmio Puro Total = R\$ 8.362,00.

### Prêmio Comercial Total

Para calcular o prêmio comercial, serão adicionadas as despesas administrativas, de comercialização e margem de lucro ao prêmio puro.

$$P_{\text{comercial}} = \frac{P_{\text{puro}}}{1 - (DA + DC + ML)}$$

Onde:

- $P_{\text{comercial}}$ : Prêmio comercial.
- $P_{\text{puro}} = R\$8.362$ , calculado anteriormente.
- DA: Despesas administrativas (%).
- DC: Despesas de comercialização (%).
- ML: Margem de lucro (%).

Usando valores típicos do mercado:

- DA (Despesas Administrativas): 10% (0,10) = percentual é usual no setor securitário brasileiro, especialmente para produtos massificados e digitais, onde a automação reduz custos administrativos comparados a seguros tradicionais como saúde e automóveis.
- DC (Despesas de Comercialização): 5% (0,05) = produtos digitais e nichados, como o seguro gamer, normalmente têm canais de distribuição diretos ou online, reduzindo a dependência de intermediários.
- ML (Margem de Lucro): 10% (0,10) = no mercado brasileiro, a margem de lucro típica varia de 5% a 15% para produtos de seguros gerais, para o seguro gamer o risco agregado é baixo (menor frequência de sinistros) e tem alta demanda potencial, especialmente entre jovens.

Somando:

$$DA + DC + ML = 0,10 + 0,05 + 0,10 = 0,25$$

$$P_{\text{comercial}} = \frac{P_{\text{puro}}}{1 - 0,25}$$

$$P_{\text{comercial}} = \frac{8.362^1}{1 - 0,25} = \frac{8.362}{0,75} \approx 11.149,33$$

Prêmio Comercial Total = R\$11.149,33

$$P_{\text{individual}} = P_{\text{comercial}} / N_{ER}$$

$$P_{\text{individual}} = 11.149,33 / 100 = 111,49$$

Assim, o valor do Prêmio Comercial total seria de R\$11.149,33 para o exemplo de uma carteira hipotética, sendo o valor individual de R\$111,49.

Importante destacar que estabelecer prêmios acessíveis, especialmente em um mercado emergente e ajustar esses prêmios com base em variáveis individuais é fundamental para uma adequada precificação sempre levando-se em conta as bases técnicas utilizadas. Assim, o seguro *gamer* pode se consolidar como um produto viável e sustentável no longo prazo no Brasil.

### 3. CONCLUSÃO

Este estudo sobre o mercado de seguros *gamer* no Brasil revela o crescimento exponencial do setor de *games* e as oportunidades de adaptação dos produtos tradicionais de seguros para esse novo nicho. O mercado *gamer* brasileiro, que já é o maior da América Latina tem experimentado uma aceleração significativa devido à maior acessibilidade à internet e à popularização dos jogos digitais. Essa expansão, em conjunto com o aumento da profissionalização do cenário de *e-sports*, cria um ambiente propício para que as

seguradoras explorem um mercado emergente, oferecendo soluções que atendam às necessidades específicas dos *gamers*.

As seguradoras têm uma grande oportunidade de adaptar seus produtos tradicionais para atender a esse mercado específico. É fundamental entender que os *gamers* não apenas buscam proteger seus equipamentos eletrônicos, como consoles e PCs, mas também precisam de uma cobertura integrada para os riscos digitais aos quais estão expostos. A criação de seguros que ofereçam coberturas contra roubo de dados, fraudes cibernéticas, dano acidental em contas ou perda de progresso em jogos pode atender de forma eficaz as necessidades desse público. A adaptação dos produtos de seguros tradicionais deve ser feita com base em uma análise detalhada dos tipos de riscos enfrentados pelos *gamers*.

Os benefícios de oferecer seguros voltados para *gamers* são amplos, tanto para as seguradoras quanto para os consumidores. Para as seguradoras, o mercado *gamer* representa uma nova e promissora linha de negócios, com um público disposto a investir na proteção de seus bens e experiências digitais. Em um mercado em que os consumidores estão cada vez mais preocupados com os riscos digitais e com a segurança de seus dados, as seguradoras podem diversificar seus produtos e explorar um novo nicho de mercado que tende a crescer ainda mais. Além disso, ao lançar produtos personalizados e flexíveis, as seguradoras podem conquistar a fidelidade de um público jovem e engajado, que valoriza a inovação e a adaptabilidade das ofertas de seguros.

Do ponto de vista do consumidor, a oferta de seguros específicos traz a proteção de seus ativos físicos (como *consoles*, PCs e acessórios) contra danos e roubos e contra riscos digitais, como fraudes online, ataques cibernéticos e perda de dados, é igualmente essencial. Além disso, a possibilidade de recuperação de progresso em jogos, seja no caso de um problema técnico, perda de dados ou erro humano, oferece tranquilidade e segurança, permitindo que os *gamers* aproveitem suas experiências de jogo com mais confiança.

A personalização dos seguros será um diferencial fundamental para atrair o público *gamer* no Brasil. Além disso, a precificação dos seguros deve ser alinhada ao perfil do consumidor *gamer*, considerando o valor do equipamento e a frequência de uso.

O mercado de seguros *gamer* no Brasil está diante de uma oportunidade promissora, impulsionada pelo crescimento contínuo da base de jogadores e pela evolução do mercado digital. As seguradoras podem se beneficiar desse movimento, desenvolvendo produtos inovadores e personalizados, que atendam a uma demanda

crecente por proteção física e digital. Para que essas ofertas se destaquem, é essencial que as seguradoras ofereçam coberturas específicas, ajustadas às características e riscos do público gamer, bem como uma precificação acessível e flexível.

Por fim, o estudo sobre seguro *gamer* não só destaca uma oportunidade de mercado expressiva, mas também enfatiza a importância de práticas de mercado que considerem as particularidades dos consumidores modernos. Uma atenção especial deve ser dada à conscientização sobre segurança digital e à educação do consumidor sobre a importância de proteger seus investimentos em equipamentos e experiências de jogo, para aumentar a aceitação dos seguros e fortalecer a relação de confiança entre seguradoras e consumidores. Ao adotar uma abordagem proativa e customizada, as seguradoras terão a chance de conquistar um mercado em rápida expansão, criando produtos que não só atendem às necessidades do presente, mas que também acompanham as tendências futuras do mercado *gamer*.

## REFERÊNCIAS

88i SEGURADORA DIGITAL. Proteja o seu videogame e fique tranquilo. Disponível em: <https://88iseguradora.digital/videogame/> Acesso em: 26/11/2024.

AKAD SEGUROS. Seguro gamer. Disponível em: <https://akadseguros.com.br/seguros/equipamentos/gamer/>. Acesso em: 26/11/2024.

CALIFORNIA DEPARTMENT OF INSURANCE (CDI). *Regulations for Liability Insurance in Esports*. Sacramento: CDI, 2020. Disponível em: <https://www.insurance.ca.gov>. Acesso em: 15/11/2024.

CICLIC. Seu notebook ou celular gamer com level máximo de proteção!. Disponível em: <https://www.ciclic.com.br/seguro-equipamentos-portateis/campanha/geek/> Acesso em 26/11/2024.

COSTA, douglas. Quanto custa um pc gamer em 2024? Confira! Disponível em: [https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/quanto-custa-um-pc-gamer-em-2024confira,be9b767fa72234331949d62dfb1733d48c6sgpls.html?utm\\_source=clipboard](https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/quanto-custa-um-pc-gamer-em-2024confira,be9b767fa72234331949d62dfb1733d48c6sgpls.html?utm_source=clipboard) Acesso em: 15/11/2024.

DEOLINDO, Breno. Mercado de skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano. The Enemy. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/amp/esports/csgo-mercado-skins-10-bilhoes-valores-precos>. Acesso em: 26/11/2024

DINIZ, R. G.; ABRITA, M B. A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes. *Formação* (online), v. 28, n. 53, p. 719-748, 2021. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/formacao/article/view/8163>. Acesso em 26/11/2024.

ESI (ESPORTS INSIDER). *Global Esports Market Report*. 2024. Disponível em: <https://www.esportsinsider.com/>. Acesso em: 15/11/2024

ESPORT INSURE. Our services. Disponível em: <https://www.esportinsure.com/our-services/>. Acesso em: 26/10/2024.

FERREIRA, Paulo Pereira. *Modelos de Precificação e Ruína para Seguros de Curto Prazo*. Rio de Janeiro: Funenseg, 2002.

GALDINO, Alexandre Bassi. Nonparametric extreme value mixture models: applications to insurance losses. Disponível em: <https://hdl.handle.net/10438/30725>

GAMER INSURANCE. *Insuring Your Gaming Passion: A Game-Changer for the Gaming Industry*. Disponível em: <https://gameinsurance.net/blog/insuring-your-gaming-passion-a-game-changer-for-the-gaming-industry>. Acesso em: 15/11/2024

GEF. *The state of esports and digital assets: Challenges and opportunities*. Global Esports Federation, 2022. Disponível em: <https://www.globalesports.org>. Acesso em: 15/11/2024

INACIO, Daniel; NOGUEIRA, Henrique; LOPES, Paloma. E-Sports: Um mercado rentável e pouco explorado. UADB, 2022. Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos22/47033203.pdf> Acesso em 26/11/24.

INPAKTA. Segurança de dados em jogos online sob a LGPD. InPakta Blog. Disponível em: <https://blog.inpakta.tech/posts/seguranca-de-dados-em-jogos-online-sob-a-lgpd>. Acesso em: 26/11/2024.

JORNAL DA USP. A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/>. Acesso em: 26/11/2024.

JUUL, J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

KAPERSKY. Ciberataques com foco em games ultrapassam 100 mil infecções em 2023 no Brasil. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/about/press-releases/ciberataques-com-foco-em-games-ultrapassam-100-mil-infecoes-em-2023-no-brasil>. Acesso em 26/11/2024

LEMOS, Igor Lins. Dependência de jogos eletrônicos: adaptação transcultural, validação e aferição de fidedignidade das versões brasileiras da game addiction scale e do video game addiction test. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/15617>

LESTGOBAHIA. Empresas lançam seguro para proteger equipamentos gamers. Disponível em: <https://lets gobahia.com.br/noticia/tecnologia/empresas-lancam-seguro-para-proteger-equipamentos-gamers>. Acesso em: 26/11/2024.

LIMA, Diego. Playstation, xbox e nintendo: quanto custa cada console? Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/quanto-custa-cada-console> Acesso em: 15/11/2024.

MOCARZEL, R.C.S., SAVONITTI, G.A., OLIVEIRA, M.A., ANASTÁCIO B.S. *E-sports e jogos eletrônicos no Brasil: entre agentes políticos e esportivos*. Mosaico – Revista Multidisciplinar de Humanidades, Vassouras, v.15, n. 1, p.242-255, jan./abr.2024. Disponível em: <https://editora.univassouras.edu.br/index.php/RM/article/download/4073/2313/25183>. Acesso em 26/11/2024.

MOREIRA FILHO, Getúlio Velasco. Mecanismos regulatórios em matéria de privacidade e proteção de dados pessoais: do modelo regulatório estatal aos modelos híbridos de regulação público-privada. Disponível em: <https://repositorio.idp.edu.br/handle/123456789/4676>

NATIONAL ASSOCIATION OF INSURANCE COMMISSIONERS (NAIC). *Insurance Regulation and Esports*. Washington, D.C.: NAIC, 2021. Disponível em: <https://www.naic.org>. Acesso em: 15/11/2024.

NEVES, Dely Dias das. O contrato de seguro: perspectiva da atividade securitária privada sob a ótica do projeto de Lei nº 3555/2004. Disponível em: <https://repositorio.uel.br/handle/123456789/8356>

NEWZOO. *Global Games Market Report*. 2023. Disponível em: <https://www.newzoo.com/>. Acesso em: 15/11/2024

OVERBR. Seguro gamer é lançado no Brasil. Disponível em: <https://overbr.com.br/games-2/seguo-gamer-e-lancado-no-brasil>. Acesso em: 26/10/2024.

PGB 24. Entenda os hábitos de consumo dos gamers brasileiros e latino-americano. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em: 27/10/2024.

PORTO SEGURO. *Seguro de equipamentos para gamers: Cobertura e benefícios*. 2023. Disponível em: <https://www.portoseguro.com.br>. Acesso em: 27/10/2024.

PWC. *Entertainment and Media Outlook 2023-2027: E-sports in Brazil*. 2023. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/>. Acesso em: 15/11/2024

QUANTO CUSTA MONTAR UM SETUP GAMER – GUIA COMPLETO. Disponível em: <https://slik.com.br/quanto-custa-montar-um-setup-gamer-guia-completo/> Acesso em: 15/11/2024.

RSA SEGUROS. RSA Seguros lança seguro inédito para vídeo games. CQCS. Disponível em: <https://cqcs.com.br/noticia/rsa-seguos-lanca-seguo-inedito-para-video-games/>. Acesso em: 24/10/2024

SANTANDER. Usa o computador para trabalhar ou jogar? Contrate um serviço de suporte para os seus equipamentos. Disponível em: <https://www.santander.com.br/blog/helps-tech-gamer>. Acesso em: 27/10/2024.

SEVERO, Rovena Batista. Tradução e adaptação cultural da "internet Gaming Disorder Scale-Short Form" para o Brasil, prevalência de transtorno do jogo pela internet e fatores associados em uma amostra de estudantes. Disponível em: <http://tede.ucpel.edu.br:8080/jspui/handle/jspui/815>

SOUZA, Lucas; FREITAS, Ana August; HEINECK, Luiz Fernando; WATTES, Jorge Luiz. Os grupos de gamers: segmentação de mercado dos jogadores de jogos eletrônicos. *Brazilian Business Review*, v. 18, n. 2, p. 178-195, fev. 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bbr/a/BxJDFwRL66MqxcFgbv59X9c/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 26/11/2024

STATISTA. *Revenue of the gaming market in Brazil in 2024*. 2024. Disponível em: <https://www.statista.com/>. Acesso em: 15/11/2024

SUPERDATA RESEARCH. *Global Games Market Report: Microtransactions in Digital Games*. 2023. Disponível em: <https://www.superdataresearch.com/>. Acesso em: 15/11/2024

TECMUNDO. Mais de 75% dos brasileiros consideram eSports uma modalidade esportiva. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/283419-75-brasileiros-consideram-esports-modalidade-esportiva.htm>. Acesso em: 27/10/2024.

VELOSO, Ana Clara. Games: mais de 20% das pessoas que jogam no brasil gastam com 'skins', itens de embelezamento virtuais. Disponível em: <https://extra.globo.com/economia/post/2023/12/games-mais-de-20percent-das-pessoas-que-jogam-no-brasil-gastam-com-skins-itens-de-embelezamento-virtuais.ghtml>. Acesso em: 15/11/2024.

ZANCHET DE LIMA, V. et al. E-sports: a evolução dos jogos online. *Revista Tecnologia e Sociedade*, Curitiba, v. 18, n. 54, p.227-243, out./dez., 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/15238>. Acesso em: 26/10/2024.