

Pedro Santoro Zambon

Pesquisador e consultor da indústria de games

pedro@savegame.dev | Savegame.dev

Website / LinkedIn / ORCID / Google Scholar / Lattes

Pesquisador e consultor especializado no desenvolvimento da indústria de games. Doutor em Comunicação pela UNESP, com pós-doutorado Marie Skłodowska-Curie na Universidade de Utrecht e pesquisa de pós-doutorado na Universidade Feevale. Conecta investigação acadêmica, políticas públicas e prática profissional para apoiar criadores, instituições e ecossistemas de games, com atenção às oportunidades no Sul Global.

Áreas de atuação

Ecossistemas criativos; desenvolvimento setorial; políticas públicas; formação de equipes; incubação e aceleração de estúdios; pesquisa comissionada e cooperação internacional.

Atuação atual

Jan 2026 - atual

Coordenador pedagógico e da metodologia

Brazil Games Accelerator

Desenvolvimento e acompanhamento da metodologia de formação do programa nacional de aceleração de empresas de games, realizado por Abragames e ApexBrasil.

Jan 2022 - atual

Fundador e diretor

Savegame.dev

Consultoria especializada, pesquisas setoriais, programas de formação e produção de conhecimento para políticas públicas.

Mandato designado
2025-2028

Conselho de Diretores

IGDA

Primeiro membro da América Latina no Conselho de Diretores da IGDA, com foco em criar oportunidades para criadores do Sul Global. Contribui com sua experiência conectando academia, formuladores de políticas públicas e a indústria de games.

2026 - atual

Supervisor técnico

Brazil Games Lab

Supervisão técnica do hub de laboratórios de playtest e formação de jovens testers.

Idiomas

Português: nativo. **Inglês:** fluente.

Espanhol: uso operacional e profissional. **Italiano:** compreensão.

01 / PESQUISA E FORMAÇÃO

Pesquisa e formação

2026

Pesquisador visitante

Associação de Produtores de Videojogos Portugueses

Estágio no setor no âmbito da bolsa MSCA, apoiando o desenvolvimento do ecossistema e a aplicação dos resultados do GameDevUp.

2024-2026

Pesquisador de pós-doutorado MSCA

Utrecht University

Pesquisa no Collaborative Technologies Lab, em Information and Computing Sciences, com o projeto GameDevUp e bolsa Marie Skłodowska-Curie. Desenvolvimento de métodos para formação de equipes e colaboração em games. Supervisão: Ioanna Lykourantzou e Antonios Liapis. Financiamento: Marie Skłodowska-Curie Actions, Horizon Europe, projeto 101108738.

GameDevUp - CORDIS

Out 2022 - Set 2023

Pesquisador de pós-doutorado

Universidade Feevale

Pesquisa no projeto de desenvolvimento do cluster de games do Rio Grande do Sul. Cluster GameRS. Supervisão: Cristiano Max Pereira Pinheiro. Bolsa PDTI, Edital FAPERGS 02/2022 - Inova Clusters Tecnológicos.

Formação acadêmica e complementar

2016-2020

Doutorado em Comunicação

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Tese: Hubs criativos no desenvolvimento da indústria de jogos digitais. Orientação: Juliano Maurício de Carvalho. Mapeamento de 69 hubs criativos e estudo de caso do Dutch Game Garden.

Tese no repositório UNESP

2022

Evidence in Public Policy

Blavatnik School of Government · University of Oxford

2018-2019

Doutorado sanduíche em Geografia Econômica

Universidade do Porto

2013-2015

Mestrado em Comunicação

Universidade Estadual Paulista - UNESP

2009-2012

Bacharelado em Jornalismo

Universidade Estadual Paulista - UNESP

02 / EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Experiência profissional

Fev - Nov 2025

Consultor estratégico

Ministério da Cultura do Brasil

Oportunidades após o Marco Legal dos Games e cooperação internacional no âmbito do projeto OEI/BRA/22/002.

Mai 2023 - Mar 2024

Consultor

World Intellectual Property Organization

Diagnóstico do setor de games na República Dominicana e implementação de curso sobre propriedade intelectual e empreendedorismo.

Jan 2021 - Fev 2024

Consultor especialista

Spicine

Formulação e implementação de políticas para o setor de games em São Paulo, incluindo o programa de incubação SP Game Start.

Mar - Jul 2023

Consultor

Instituto Juventude Inovação

Desenvolvimento do Plano Setorial de Jogos Digitais do município de Fortaleza.

Nov - Dez 2022

Professor

Faculdade Méliès

Docência em Produção Executiva em Games na pós-graduação em Produção Criativa em Artes Digitais.

Set 2021 - Mar 2022

Especialista em conteúdo

Sebrae

Desenvolvimento de conteúdo de formação em gestão empresarial para empreendedores de jogos digitais.

Fev 2021 - Mar 2022

Diretor de Estratégia

Game Jam Plus

Articulação da missão, metodologia e plano de expansão da Game Jam Plus, movimento internacional sem fins lucrativos de apoio a criadores de games. Desenvolvimento de iniciativas de prospecção de talentos e formação para apoiar a profissionalização e a sustentabilidade econômica dos desenvolvedores.

Abr - Dez 2021

Especialista na indústria de games

Metropolia University of Applied Sciences

Serviços especializados para o projeto Baltic Sea Games Incubation, incluindo moderação de webinars, apoio a eventos, pesquisas, articulação de contatos profissionais e revisão de resultados do projeto.

Experiência profissional - continuação

Mar - Jun 2021

Consultor

PROCOLOMBIA

Avaliação do mercado brasileiro de games para identificar oportunidades de negócios para empresas colombianas e definir estratégias de inserção, no âmbito do Programa de Apoio à Diversificação e Internacionalização da Economia Colombiana.

Out - Nov 2020

Pesquisador

BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit

Pesquisa comissionada para The Game Incubation Landscape in Europe, comparando abordagens de incubação no projeto Baltic Game Industry, cofinanciado pelo Interreg Baltic Sea Region.

Ago - Set 2020

Professor

BENDITAS Projetos Criativos

Docência na disciplina Jogos Digitais e suas Interfaces, na pós-graduação em Game Design.

Jun 2019 - Mai 2020

Consultor estratégico

Abragames

Inteligência de mercado, políticas públicas e desenvolvimento de projetos de apoio às empresas brasileiras de games.

Abr - Set 2018

Pesquisador sênior

Homo Ludens

Realização do II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, contratado pelo Ministério da Cultura em cooperação com a UNESCO, no âmbito do projeto 914BRZ4013.

Set 2015 - Jul 2018

Professor substituto

Universidade Estadual Paulista - UNESP

Docência em Planejamento Gráfico-Editorial, Planejamento em Comunicação, Deontologia, Técnica de Entrevista e Fotografia, em Bauru.

Abr 2013 - Ago 2015

Pesquisador bolsista de mestrado

CAPES · UNESP

Pesquisa de mestrado em Comunicação sobre a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014, sob orientação de Juliano Maurício de Carvalho.

03 / PROGRAMAS, CONSULTORIA E REPRESENTAÇÃO

Programas, consultoria e representação

Projetos e resultados selecionados

2025 - atual

Brazil Games Accelerator

Programa nacional de aceleração que prepara estúdios brasileiros para o mercado internacional. A jornada de nove meses combina planejamento empresarial, validação de produto e preparação para investimento e publicação internacional, com mentorias, consultorias especializadas e testes de jogos. Financiamento: Apex-Brasil · Abragames

[Programa / resultado](#)

2025

Game é Cultura

Consultoria para identificar oportunidades para o Brasil após o Marco Legal dos Games e viabilizar parcerias internacionais, fortalecendo políticas de internacionalização e intercâmbio de jogos brasileiros. Financiamento: Projeto de Cooperação Técnica Internacional OEI/BRA/22/002: Fortalecimento dos instrumentos de política para o setor cultural, com o Ministério da Cultura do Brasil.

[Programa / resultado](#)

2024

Plano de Ações de Desenvolvimento Setorial de Games 2024-2030

Sebrae-SP

Diagnóstico do ecossistema paulista e propostas de ações para orientar instituições e agentes do setor.

[Relatório completo](#)

Voluntariado e representação

Mandato designado
2025-2028

Conselho de Diretores · International Game Developers Association

Conexões entre academia, políticas públicas e indústria, com atenção às oportunidades para criadores do Sul Global.

2024-atual

Vice-presidência · IGDA Incubation SIG

Articulação de uma rede internacional de incubadoras, aceleradoras e programas de empreendedorismo para games.

Desde 2021

Conselheiro · Game Jam Plus

Apoio a uma iniciativa internacional de desenvolvimento de criadores de games.

Mandato 2019-2022

Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC)

Representação da sociedade civil.

2016-2020

Coordenação da Trilha de Indústria · SBGames

Atuação no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.

04 / PUBLICAÇÕES

Publicações

Produção acadêmica e pesquisas comissionadas, com links para textos, registros e páginas de editoras. Os títulos originais são preservados nas referências; traduções são apresentadas quando aplicável.

Artigos em periódicos

BEZ, M. R.; PINHEIRO, C. M. P.; ZAMBON, P. S.; CHERUTTI, M.; PESSOTTO, A. H. V. Hubs criativos e a indústria de jogos digitais: um estudo de caso sobre o Dutch Game Garden. *Projetica*, Londrina, v. 16, n. 2, p. 1-32, 2025.

[Acessar publicação](#)

CARVALHO, J. M. de; ZAMBON, P. S.; ARRIGO, A. J. S. Políticas de comunicação para os conteúdos digitais como estratégia de desenvolvimento: uma observação do caso brasileiro. *Revista Paradoxos*, Uberlândia, v. 4, n. 1, p. 20-33, 2019.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. De software para audiovisual: as influências da Abragames na formulação de políticas públicas culturais para jogos digitais no Brasil. *Revista de Políticas Públicas*, São Luís, v. 22, n. 1, p. 111-136, 2018.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo. *Metamorfose Arte, Ciência e Tecnologia*, Salvador, v. 2, n. 2, p. 276-294, 2017.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil. *Políticas Culturais em Revista*, Salvador, v. 10, n. 1, p. 237-260, 2017.

[Acessar publicação](#)

CARVALHO, J. M. de; LOPES, G. F.; ZAMBON, P. S. Propriedade intelectual e as indústrias criativas: cultura digital, regulamentação e as licenças públicas. *ALCEU*, Rio de Janeiro, v. 15, n. 29, p. 172-182, 2014.

[Acessar publicação](#)

Trabalhos em conferências

ZAMBON, P. S.; PESSOTTO, A. H. V.; CARVALHO, J. M. de. A colaboração e as boas práticas para gestão de ambientes criativos nos hubs da Indústria de Jogos Digitais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 19., 2020, Recife. *Proceedings of SBGames 2020*. Recife: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 830-835.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; PESSOTTO, A. H. V. Estado atual da regulação da Indústria Brasileira de Jogos Digitais: entre Audiovisual e Software. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 18., 2019, Rio de Janeiro. *Proceedings of SBGames 2019*. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 1270-1277.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; PESSOTTO, A. H. V. Percurso histórico das Políticas Públicas para Jogos Digitais no Brasil. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 17., 2018, Foz do Iguaçu. *Proceedings of SBGames 2018*. Foz do Iguaçu: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 1543-1551.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CHAGAS, C. J. R. Produção independente de jogos digitais: o desenvolvedor 'Lone Wolf'. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 17., 2018, Foz do Iguaçu. *Proceedings of SBGames 2018*. Foz do Iguaçu: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 1552-1558.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. Clusters criativos e a Indústria Brasileira de Jogos Digitais: reflexões críticas iniciais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 16., 2017, Curitiba. *Proceedings of SBGames 2017*. Curitiba: Sociedade Brasileira de Computação, 2017.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Grupos de interesse e políticas públicas: ABRAGAMES versus ACIGAMES. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 15., 2016, São Paulo. *Proceedings of SBGames 2016*. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 1364-1370.

[Acessar publicação](#)

PESSOTTO, A. H. V.; ZAMBON, P. S. Lei da TV Paga como política cultural de acesso: a nova fronteira de fomento à diversidade no audiovisual. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE POLÍTICAS CULTURAIS, 7., 2016, Rio de Janeiro. *Anais do VII Seminário Internacional de Políticas Culturais*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2016. p. 179-190.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE POLÍTICAS CULTURAIS, 7., 2016, Rio de Janeiro. *Anais do VII Seminário Internacional de Políticas Culturais*. Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2016. p. 1738-1752.

[Acessar publicação](#)

CARVALHO, J. M. de; ZAMBON, P. S.; ANDRADE, S. S. Crowdfunding para jogos digitais: estratégias de financiamento e a reconfiguração da cadeia produtiva. In: XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2015, Rio de Janeiro. *Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. p. 1-11.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Jogos digitais enquanto tecnologia social: um novo horizonte para a comunicação. In: X CONFERÊNCIA BRASILEIRA DE MÍDIA CIDADÃ E V CONFERÊNCIA SUL-AMERICANA DE MÍDIA CIDADÃ, 2015, Bauru. *Anais da X Conferência Brasileira de Mídia Cidadã e V Conferência Sul-Americana de Mídia Cidadã*. Bauru: UNESP-FAAC, 2015.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Observatório de Indústrias Criativas. In: XVI JORNADA MULTIDISCIPLINAR, 2014, Bauru. *Caderno de Resumos da XVI Jornada Multidisciplinar*. Bauru: UNESP-FAAC, 2014. p. 135.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; FRANZOLIN, G. L.; CARVALHO, J. M. de. A economia que move a criatividade: uma análise de Zallo em diálogo com o relatório de Economia Criativa da UNCTAD. In: XVIII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 2013, Bauru. *Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*. Bauru: Intercom, 2013.

[Acessar publicação](#)

NASCIMENTO, M. dos S.; ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de; CARVALHO, J. M. A mediação crítica: o desenho institucional da propriedade intelectual para as indústrias criativas. In: XV JORNADA MULTIDISCIPLINAR, 2013, Bauru. *Caderno de Resumos da XV Jornada Multidisciplinar*. Bauru: UNESP-FAAC, 2013. p. 133.

[Acessar publicação](#)

ROCHA, H. C. C. da; ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Acervo Ibero-Americano de TV Digital. In: XV JORNADA MULTIDISCIPLINAR, 2013, Bauru. *Caderno de Resumos da XV Jornada Multidisciplinar*. Bauru: UNESP-FAAC, 2013. p. 81.

[Acessar publicação](#)

LOPES, G. F.; ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Economia da Cultura e Economia Criativa: uma releitura do relatório da UNCTAD em debate com Ramón Zallo. In: XXXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2013, Manaus. *Anais do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Manaus: Intercom, 2013. p. 1-14.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. Games enquanto mídia: um novo horizonte interativo para a cidadania. In: IV CONFERÊNCIA SUL-AMERICANA DE MÍDIA CIDADÃ, 2013, Curitiba. *Anais da IV Conferência Sul-Americana de Mídia Cidadã*. Curitiba: ABPCom, 2013. p. 1-14.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Políticas públicas para jogos eletrônicos: uma aferição da realidade brasileira em comparação com os avanços da Espanha na última década. In: XV JORNADA MULTIDISCIPLINAR, 2013, Bauru. *Caderno de Resumos da XV Jornada Multidisciplinar*. Bauru: UNESP-FAAC, 2013. p. 146.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; NASCIMENTO, M. S.; CARVALHO, J. M. de. Propriedades criativas: uma apreciação crítica do capítulo de propriedade intelectual do relatório de Economia Criativa da UNCTAD. In: XVIII CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 2013, Bauru. *Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste*. Bauru: Intercom, 2013. p. 1-15.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Reflexões para uma abordagem de games enquanto indústria criativa. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 12., 2013, São Paulo. *Proceedings of SBGames 2013*. São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2013. p. 58-64.

[Acessar publicação](#)

Capítulos de livros

ZAMBON, P. S. O desenvolvimento de ecossistemas da indústria de games: políticas públicas e ações setoriais. In: ALVES, L.; TORRES, V. (org.). *Game Design: processos de formação e desenvolvimento*. Salvador: Benditas, 2021. p. 19-32.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. Os efeitos da Covid-19 na Indústria de Jogos Digitais. In: CARVALHO, J. M. de; GROSSI, Â. M.; PESSOTTO, A. H. V. (org.). *Mídia, cultura inovativa e economia criativa em tempos pandêmicos*. Bauru: Gradus Editora, 2021. p. 15-27.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. Prefácio. In: ALVES, L.; MOURA JUNIOR, R.; LIMA, C. *Cena baiana de jogos digitais: um olhar a partir da sua organização produtiva e análise de redes sociais complexas*. Salvador: EDUFBA, 2021. p. 9-13.

[Acessar publicação](#)

Perfil da indústria e avaliação das políticas públicas: considerações do 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I.; ZAMBON, P. S. Industry profile and evaluation of public policies: considerations from the 2nd Brazilian digital games industry census. In: *Survey on the use of information and communication technologies in Brazilian enterprises: ICT enterprises 2019*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2020. p. 147-159.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. Games e Literatura: usos e oportunidades. In: SP LEITURAS (org.). *Jogo aberto: games, literatura e bibliotecas*. São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo, 2019. p. 17-29.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. História e evolução da indústria brasileira de jogos digitais independentes. In: IRIGARAY, F.; RIBEIRO, R.; GOSCIOLA, V.; GOBBI, M. C.; SILVA, M. (org.). *Artes, ambientes midiáticos, educação e plataformas*. Rosario: UNR Editora, 2018. p. 206-219.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Jogos digitais enquanto tecnologia social: um novo horizonte para a comunicação. In: GOBBI, M. C.; XAVIER, J. T. de P.; PORÉM, M. E. (org.). *Mídia cidadã e movimentos sociais: desigualdades, resistências e mídia inclusiva*. Bauru: UNESP-FAAC, 2018. p. 350-363.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Políticas de Comunicação para conteúdos digitais: o caso brasileiro. In: IRIGARAY, F.; CARVALHO, J. M. de; BELDA, F. R.; SEMENTILLE, A. C.; AMÉRICO, M. (org.). *Políticas públicas, modelos de negócio e inovação em ambientes digitais, esporte e mídia*. Rosario: UNR Editora, 2018. p. 35-50.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; SAKUDA, L. O. Visão Geral das Políticas Públicas para Jogos Digitais no Brasil. In: SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (org.). *II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. Brasília: Ministério da Cultura, 2018. p. 193-243.

[Acessar publicação](#)

CHAGAS, C. J. R.; ZAMBON, P. S.; MAGNONI, A. F. Estratégias de marketing e distribuição digital de games independentes no Brasil. In: RENÓ, D. P.; AMÉRICO, M.; MAGNONI, A. F.; IRIGARAY, F. (org.). *O audiovisual contemporâneo: mercado, educação e novas telas*. Rosario: UNR Editora, 2016. p. 44-57.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. Jogos digitais enquanto indústria criativa: reflexos de uma abordagem conceitual. In: FIGUEIRÔA, A.; CARVALHO, B.; ROCHA JR., D. B. (org.). *Mídia e cultura contemporânea: série linguagem*. Recife: Editora Fi, 2016. p. 43-58.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; CARVALHO, J. M. de. Mercado produtor de Jogos Digitais no Brasil: um panorama histórico. In: RENÓ, D. P.; AMÉRICO, M.; MAGNONI, A. F.; IRIGARAY, F. (org.). *O audiovisual contemporâneo: mercado, educação e novas telas*. Rosario: UNR Editora, 2016. p. 240-253.

[Acessar publicação](#)

Relatórios e pesquisas comissionadas

1º Censo sobre Incubação e Aceleração de Games

ZAMBON, P. S. *1st Census on Game Incubation & Acceleration*. [S. l.]: Game Incubation Special Interest Group, International Game Developers Association, 2026.

Em breve · Relatório ainda não disponibilizado. Link temporário para a biblioteca da IGDA.

[Biblioteca da IGDA](#)

ZAMBON, P. S. *Oportunidades de cooperação internacional para o desenvolvimento setorial*. [S. l.]: Ministério da Cultura do Brasil, 2026.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S.; PESSOTTO, A. H. V. *Oportunidades de Desenvolvimento Após o Marco Legal de Games*. [S. l.]: Ministério da Cultura do Brasil, 2026.

[Acessar publicação](#)

Diagnóstico do setor de jogos digitais na República Dominicana

ZAMBON, P. S. *Diagnostic Review of the Video Games Sector in the Dominican Republic*. [S. l.]: World Intellectual Property Organization (WIPO), 2024.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. *Indústria de Games em São Paulo*. [S. l.]: Sebrae-SP, 2024.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. *Plano Setorial de desenvolvimento do setor de Jogos Digitais de Fortaleza*. [S. l.]: Instituto Juventude e Formação; Prefeitura de Fortaleza, 2023.

[Acessar publicação](#)

O panorama da incubação de games na Europa

ZAMBON, P. S. *The Game Incubation Landscape in Europe*. [S. l.]: BGZ Berliner Gesellschaft für internationale Zusammenarbeit, 2020.

[Acessar publicação](#)

Teses e dissertações

ZAMBON, P. S. *Hubs criativos no desenvolvimento da indústria de jogos digitais*. 2020. Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020.

[Acessar publicação](#)

ZAMBON, P. S. *Entrando na partida: a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014*. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015.

[Acessar publicação](#)