

# **INTELIGÊNCIA DE MERCADO NO SETOR DE GAMES INDEPENDENTES: SISTEMATIZAÇÃO, ANÁLISE E UTILIZAÇÃO DE DADOS DA PLATAFORMA STEAM**

**SYSTEMATIZATION, ANALYSIS AND USE OF INDEPENDENTS GAME MARKET  
DATA: THE STEAM PLATFORM**

**SISTEMATIZACIÓN, ANÁLISIS Y UTILIZACIÓN DE DATOS DEL MERCADO DE  
JUEGOS INDEPENDIENTES: LA PLATAFORMA STEAM**

**Alessandra Meleiro**

Universidade Federal de São Carlos  
ORCID: 0000-0001-6746-1408  
São Carlos, SP, Brasil

**Beatriz Zeraik**

Universidade Federal de São Carlos  
ORCID: 0009-0008-5849-058X  
São Carlos, SP, Brasil

Recebido: 18/08/25 / Aprovado: 23/12/2025

Como citar: MELEIRO, A.; ZERAIK, B. Inteligência de Mercado no Setor de Games Independentes: sistematização, análise e utilização de dados da plataforma Steam. Revista GEMInIS, n. 17, p.1–19, 2026.

Direito autoral: Sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

## RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa de mercado realizada com dados da Plataforma Steam sobre o segmento de games independentes, tendo como fato gerador a obtenção de subsídios mercadológicos para a criação e desenvolvimento de uma nova propriedade intelectual. A sistematização e análise das informações sobre os jogos lançados mundialmente entre agosto e setembro de 2023 na Plataforma Steam forneceu *insights* fundamentais para a tomada de decisões estratégicas, ao evidenciar as necessidades, preferências, tendências e padrões de consumo do público de jogos independentes, fornecendo parâmetros fundamentais para o desenvolvimento de produtos, marketing e posicionamento de uma nova propriedade intelectual no setor de games independentes.

**Palavras-chave:** Jogos; Mercado; Steam.

## ABSTRACT

This article presents the results of market research conducted on the Steam platform regarding the independent game segment, aimed at obtaining marketing support for the creation and development of a new intellectual property. The systematization and analysis of information on games released worldwide between August and September 2023 on the Steam platform provided fundamental insights for strategic decision-making by highlighting the needs, preferences, trends, and consumption patterns of the independent game audience, providing fundamental parameters for product development, marketing, and positioning of a new intellectual property in the independent game sector.

**Keywords:** Games; Market; Steam.

## RESUMEN

Este artículo presenta los resultados de una investigación de mercado realizada en la plataforma Steam sobre el segmento de videojuegos independientes, con el objetivo de obtener apoyo de marketing para la creación y el desarrollo de una nueva propiedad intelectual. La sistematización y el análisis de la información sobre los juegos lanzados a nivel mundial entre agosto y septiembre de 2023 en la plataforma Steam proporcionaron información fundamental para la toma de decisiones estratégicas, al identificar las necesidades, preferencias, tendencias y patrones de consumo del público de videojuegos independientes, lo que proporciona parámetros fundamentales para el desarrollo, la comercialización y el posicionamiento de productos de una nueva propiedad intelectual en el sector.

**Palabras Clave:** Juegos; Mercado; Steam.

## INTRODUÇÃO

O mercado das artes digitais compreende diversos formatos, cada um deles contribuindo para a diversidade do cenário criativo. Os curtas-metragens emergem como laboratórios de inovação, capturando momentos de criatividade e experimentação. Nos filmes, a duração estendida oferece espaço para a progressão gradual da história, bem como a introdução de subtramas e elementos narrativos adicionais. Além disso, a utilização de técnicas cinematográficas avançadas, contribui para a criação de uma experiência visualmente impactante. As séries, por sua vez, oferecem a expansão de histórias complexas, permitindo uma profundidade de desenvolvimento de personagens que atrai audiências globais. Já no universo dos jogos digitais, a interatividade atinge novos patamares, proporcionando experiências imersivas e participativas que modificam o consumo tradicional de entretenimento.

Diante destas variedades de formatos presentes no mercado das artes digitais, a estratégia para o lançamento inicial de uma nova propriedade intelectual envolve um estudo prévio sobre o mercado: os produtos que estão sendo lançados e consumidos pelo público, bem como uma análise dos possíveis concorrentes e quais diferenciais é possível oferecer em um novo produto - um jogo digital.

No contexto de pesquisas de mercado na área do audiovisual e da indústria de jogos, existem diversas análises sobre o perfil e consumo do público. No entanto, uma distinção notável surge ao explorar as possibilidades para a obtenção de acesso aos dados sobre as tendências e padrões de consumo do público final.

Enquanto no audiovisual a maioria dos dados de consumo do espectador são confidenciais<sup>1</sup>, reservados apenas às grandes empresas produtoras e distribuidoras de conteúdo, na indústria de jogos, essas informações são mais acessíveis, podendo ser obtidas desde relatórios e pesquisas pagos, à condução de pesquisas de mercado independentes, por meio de dados disponíveis gratuitamente em plataformas de vendas de jogos digitais, como a Steam.

Além disso, os jogos apresentam algumas possíveis etapas em seu desenvolvimento, como as versões alpha, beta, demo e early access. Cada uma dessas fases proporciona ao consumidor a oportunidade de testar o jogo em diferentes momentos de sua evolução, fornecendo feedbacks valiosos aos criadores. Essa abordagem estreita a relação entre o produto final e seu consumidor, permitindo aos criadores realizar adaptações em suas criações, com base nas experiências e

---

<sup>1</sup> Isso é algo recorrente em países em que não há a regulamentação do VoD, como no Brasil. Na medida em que for aprovada a regulamentação do VoD, essas plataformas serão obrigadas a declarar seus números.

expectativas dos jogadores.

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa de mercado sobre o segmento de games independentes, tendo como fato gerador a obtenção de subsídios mercadológicos para a criação e desenvolvimento de uma nova propriedade intelectual. Nesse cenário, compreender as tendências e padrões de consumo do público dos jogos independentes torna-se essencial.

Desta maneira, a metodologia aplicada incluiu pesquisas bibliográficas sobre o mercado de jogos digitais, análises de painéis e Masterclass sobre publicações de jogos na plataforma Steam, e a realização de uma pesquisa de mercado com base em dados públicos na plataforma Steam. Esta última consistiu em levantar informações sobre os jogos lançados mundialmente entre agosto e início de setembro de 2023. Através da plataforma, foram obtidos dados essenciais – através da estruturação de um instrumento de sistematização de dados - para a pesquisa sobre o mercado de jogos, incluindo o número de lançamentos de determinado gênero/nicho, TAGs, quantidade e qualificação de *reviews*<sup>2</sup>, se esteve ou não *early access*, precificação e temáticas.

Para aprimorar e aprofundar a análise dos dados coletados, foi empregado o uso de métodos adicionais, incluindo o Argumented Steam. Essa extensão de navegador possibilita a visualização de dados mais abrangentes sobre o jogo diretamente em sua página na Steam. Com essa ferramenta, foi possível avaliar informações sobre os preços dos jogos em diferentes países, sendo adotado o valor em dólar para essa análise.

Por último, foi utilizada a ferramenta online Steam Revenue Calculator<sup>3</sup>, para calcular uma estimativa do valor bruto e líquido da receita dos jogos, com base na quantidade de avaliações disponíveis em suas páginas na Steam e o custo unitário do jogo. É relevante destacar que, para esta análise específica, apenas foram considerados jogos com, pelo menos, 10 avaliações. Esse critério foi adotado porque, a partir desse marco, a página da Steam fornece informações mais precisas sobre o público consumidor, incluindo a avaliação do jogo, que variam de extremamente positivas às negativas, proporcionando *insights*<sup>4</sup> mais detalhados sobre a *performance*<sup>5</sup> do jogo.

Outros critérios foram estabelecidos para filtrar os jogos lançados na plataforma Steam. A

---

<sup>2</sup> Termos em inglês que significa avaliações. Referente as avaliações efetuadas pelos jogadores, a um jogo na página da Steam. Será utilizado os dois termos, *reviews* e avaliações, ao longo das análises.

<sup>3</sup> Disponível no link [Steam Revenue Calculator](#). Acesso em 10/04/2025.

<sup>4</sup> Compreensão de uma causa e efeito específicos dentro de um contexto específico.

<sup>5</sup> Palavra inglesa que significa desempenho, no contexto aplicado nesse trabalho.

avaliação concentrou-se exclusivamente em jogos indies<sup>6</sup> que incluíam, no mínimo, o idioma inglês. Esses pré-requisitos foram adotados em consonância com o objetivo final deste estudo, que visa propor um projeto de jogo indie para iniciar a comercialização de uma nova propriedade intelectual.

## 1. PESQUISA DE MERCADO E A TOMADA DE DECISÕES ESTRATÉGICAS

A pesquisa de mercado desempenha um papel crucial para empreendedores e desenvolvedores ao fornecer *insights* fundamentais para a tomada de decisões estratégicas. Ao compreender as necessidades, preferências e comportamentos dos jogadores, podemos direcionar nossos esforços de desenvolvimento de produtos, marketing e posicionamento de maneira mais eficaz.

Além disso, a pesquisa de mercado permite identificar os nichos de produção, bem como oportunidades de negócio não exploradas - reduzindo riscos e aumentando as chances de sucesso -, além de indicar tendências de consumo.

Dessa forma, a pesquisa de mercado não apenas fornece um panorama do mercado, mas também revela-se uma ferramenta estratégica indispensável para o sucesso a longo prazo, contribuindo para a sustentabilidade e crescimento contínuo de um projeto.

Assim, a pesquisa concentrou-se na coleta de dados presentes nas páginas individuais de jogos, publicados na plataforma de vendas digitais, Steam. A Steam é uma plataforma de distribuição de jogos digitais para computadores (Windows, macOS e Linux). Criada em 2002 pela Valve Corporation, foi originalmente planejada como um software para distribuir os jogos da própria empresa. Hoje, é a maior plataforma de vendas de jogos de computador, na qual diversas empresas, de títulos AAA à independentes, publicam os seus jogos (GOGONI, 2019).

Embora represente apenas 15,5% da preferência do público de jogadores e contribua com 24% da receita total da área (FORTIM, 2022), os jogos lançados para computadores apresentam a vantagem de não gerar custos adicionais para a portabilidade em consoles e celulares. Segundo a PwC, “No Brasil, os jogos para PC detêm uma participação um pouco maior do mercado, com receita de US\$ 256 milhões em 2021, e deve aumentar para US\$ 316 milhões em 2026.” (PwC, 2022, p. 37). Mesmo não sendo a preferência predominante dos jogadores, registram um bom faturamento no mercado. Por isso, a escolha por analisar e coletar os dados na maior plataforma de vendas para jogos de computadores, a Steam.

---

<sup>6</sup> Jogos eletrônicos independentes (comumente referidos como indie games ou jogos indie) são jogos eletrônicos criados por uma pessoa ou pequenas equipes com, ou sem apoio financeiro de publicadoras de jogos eletrônicos, e frequentemente focam em inovação, assim como apoiam-se na distribuição digital.

A Steam lança, em média, 40 jogos diariamente segundo o relatório de 2023 realizado pelo serviço analítico Gamalytic, totalizando aproximadamente 14.400 mil jogos em um ano. Assim, fez-se necessário adotar critérios para um recorte dos dados: os jogos selecionados deveriam ser indies e ter, no mínimo, o idioma inglês - escolha baseada na língua padrão do mercado global. Foram selecionados e analisados 671 jogos lançados entre agosto e início de setembro de 2023.

A página de venda de um jogo na plataforma Steam oferece diversos dados relevantes para análise. Neste estudo, foram analisados 11 critérios, sendo eles: data de lançamento, gênero, TAGs, valor unitário, receita líquida, quantidade de *reviews* e qualificação das mesmas, classificação indicativa, presença do idioma português brasileiro, estilo artístico e se o jogo está ou já esteve em *early access*. Além disso, outros dados foram obtidos através de ferramentas adicionais, que serão detalhadas mais adiante, como receita bruta e líquida, bem como a precificação dos jogos em dólares.

Com relação aos aspectos financeiros, foi aplicada a extensão do navegador *Argumented Steam*, para obter uma visualização mais abrangente dos dados na página do jogo. Essa abordagem possibilitou o uso do preço do jogo em dólar, simplificando a análise de dados e eliminando a necessidade de conversões entre real e dólar. Isso permitiu realizar cálculos com facilidade no *Steam Revenue Calculator*, que opera com valores em dólar.

Todos os dados dos critérios anteriormente mencionados, dos 671 jogos, foram transferidos para uma tabela Excel<sup>7</sup>, onde foram criados filtros que possibilitam selecionar aspectos específicos para serem analisados.

Em todas as colunas, das 30 existentes, é possível aplicar filtros. A utilização dos filtros na pesquisa proporcionou uma análise mais dinâmica, ágil e diversificada, possibilitando uma extração mais eficiente e significativa dos dados coletados. Essa abordagem permitiu focalizar aspectos específicos, garantindo que as informações obtidas fossem mais relevantes e direcionadas aos objetivos da pesquisa. O emprego desses filtros não apenas agilizou o processo de análise, mas também enriqueceu a compreensão dos padrões e tendências, contribuindo para uma interpretação mais precisa.

Após a exposição e descrição das metodologias e ferramentas empregadas na pesquisa de mercado, assim como sua relevância, seguiremos para a análise dos resultados obtidos a partir da coleta de dados.

---

<sup>7</sup> A planilha estará disponível após aceitação do artigo, visto a necessidade de ser anônimo.

## 2. GÊNEROS E LANÇAMENTOS

Visando tornar a análise mais eficiente, cada um dos jogos incluídos no estudo foi categorizado com um gênero principal, resultando em um total de 18 gêneros distintos. Essa categorização não foi uma tarefa simples devido ao fato de cada jogo ser composto por diversos gêneros e subgêneros.

Ao explorar a página de venda de um jogo na Steam, há três locais distintos com o dado sobre os gêneros presentes em um jogo: na descrição do produto, na qual a maioria dos jogos inicia a sua apresentação destacando o gênero principal; na seção específica para dados gerais sobre o jogo; e nas TAGs, que são características que descrevem mecânicas, estilo gráfico, temáticas, gêneros e subgêneros do jogo.

O problema surge quando as informações presentes em cada um desses campos divergem entre si, dificultando a compreensão sobre o gênero principal do jogo. Como exemplo, muitos desenvolvedores optam por gêneros generalistas na descrição de “gênero” nos dados gerais, como ação, aventura ou casual, enquanto na descrição do produto, mencionam um gênero específico, que frequentemente se trata do gênero principal.

Dos 18 gêneros estudados na pesquisa, apenas 8 deles aparecem no campo específico de “gênero” nesses dados gerais, criando uma discrepância entre as informações presentes na página de um jogo na Steam.

Além disso, termos como *indie*, gratuito para jogar e *early access* são equivocadamente colocados como gêneros nesse campo. Essa ocorrência é frequente, introduzindo dados que não possuem relação com a definição de gênero, mas sim informações de um jogo que estão relacionadas com o seu formato de produção (*indie*), seu modelo de negócio (gratuito para jogar) ou um formato de distribuição inicial (*early access*).

Para definir esses 18 gêneros, foram realizadas pesquisas, leituras de artigos, análises de páginas de vendas de jogos, análise da descrição dos jogos na página da *Steam* e debates em colaboração com profissionais da área de jogos digitais.

No artigo “Além do gênero: uma possibilidade para a classificação dos jogos” (SATO; CARDOSO, 2008), os autores refletem a definição do gênero comparando-o com definições de outros autores, como Bob Bates (2001), Tracy Fullerton, Christopher Swain e Steven Hoffman (2004), concluindo uma maneira de classificação de gêneros conforme a *gameplay* do jogo (ou mecânicas, que será o termo empregado neste artigo), visando manter um mesmo fator em comum, para comparação entre os jogos.

Para a definição dos gêneros nesse artigo, esse fato foi levado em consideração, afinal é um

dos aspectos principais que estabelece uma afinidade do jogador com o jogo (SATO; CARDOSO, 2008). No entanto, há outros gêneros definidos por agentes de mercado, em que as mecânicas não são as únicas características atrativas, há outras que também fazem parte da construção de um jogo, como, por exemplo, a temática.

Desta forma, para a classificação desses 18 gêneros avaliados na pesquisa de mercado, foi considerado o hábito de consumo dos jogadores (público-alvo) ao escolher os jogos que vão consumir, o que eles oferecem e qual a finalidade desse produto para esse público. Assim, por maior que seja a relevância das mecânicas para definição do gênero do jogo, nem todos os jogadores buscam por apenas essa característica. Logo, nesse estudo, também foram considerados como gêneros: arcade, casual, educativo, terror e visual novel.

Para exemplificar a escolha por essa definição mais ampla da classificação dos gêneros, abordaremos o gênero de terror, também conhecido como *horror game*. Ele não é definido por suas mecânicas, mas pela sensação que os jogos oferecem ao jogador, além de sua atmosfera geral.

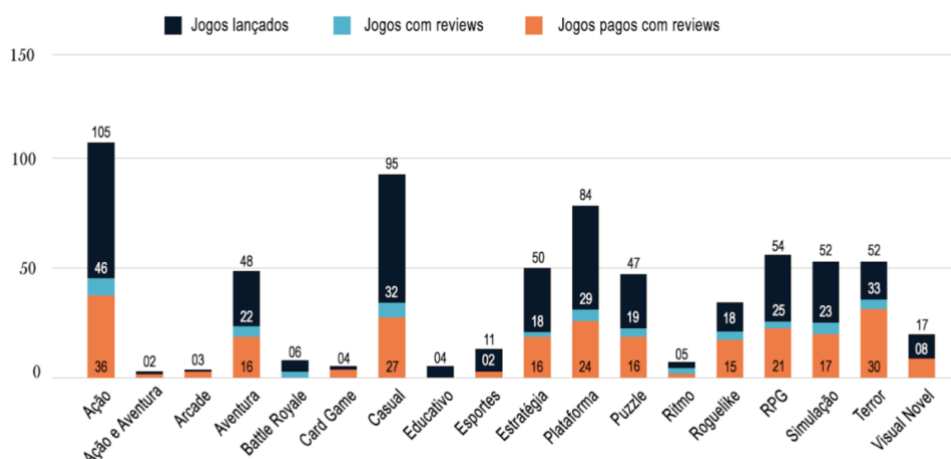
Ao avaliar diversos jogos na Steam que constavam como ação ou aventura, por exemplo, o jogo era definido como *horror game*, ou outras variações como *survival horror game*, *thrilling horror adventure game*, entre outros.

Realizando a busca de um mesmo jogo em sites diferentes, como feito por Sato e Cardoso (2008), Resident Evil Village (CAPCOM Co., Ltd., 2021), em grandes lojas de vendas online como no Submarino.com.br e no MercadoLivre.com.br, o jogo aparece como “Jogo de Terror” e “Gênero: terror e ação”, consecutivamente. Já o site de conteúdo de jogos Outerspace.ig.com.br, classifica o jogo como “horror de sobrevivência”. Por sua vez, a Capcom, distribuidora do jogo, também classifica o mesmo como “horror de sobrevivência”.

Ao pesquisar em outra plataforma de venda de jogos online, similar a Steam, a da empresa Epic Games, quando o usuário navega pela plataforma, há uma opção de busca pela classificação dos gêneros mais populares, estando o terror como uma opção para o consumidor.

Considerando todos esses fatores levantados, para fins de análise dos jogos estudados para essa pesquisa de mercado, foi considerada para a classificação dos gêneros mais do que apenas os aspectos de mecânicas do jogo. Levamos em consideração, principalmente, as apresentações dos jogos descritas pelos desenvolvedores do produto, vendidos na plataforma Steam, que contém características gerais, envolvendo também as temáticas dos jogos.

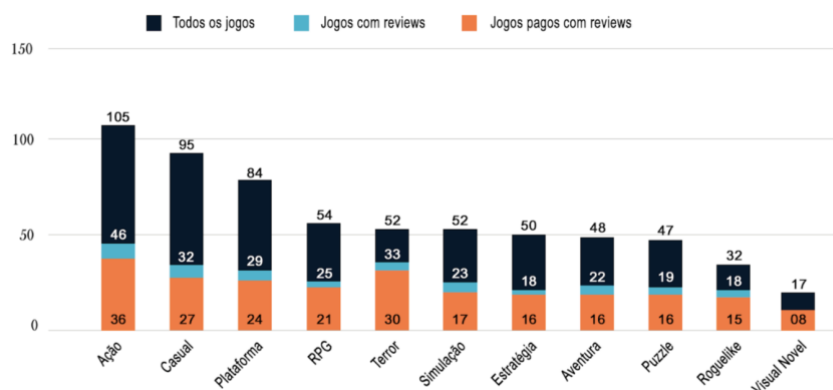




**Gráfico 1: Análise geral dos gêneros**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

Os gêneros foram avaliados sob diferentes perspectivas conforme destacado no Gráfico 1 acima: quantidade total de lançamentos, quantidade de jogos avaliados (com *reviews*) e jogos pagos com *reviews*. Nesse contexto, alguns gêneros se destacam nas três abordagens mencionadas, conforme apresentado no Gráfico 2, a seguir.



**Gráfico 2: Gêneros, principais destaques**

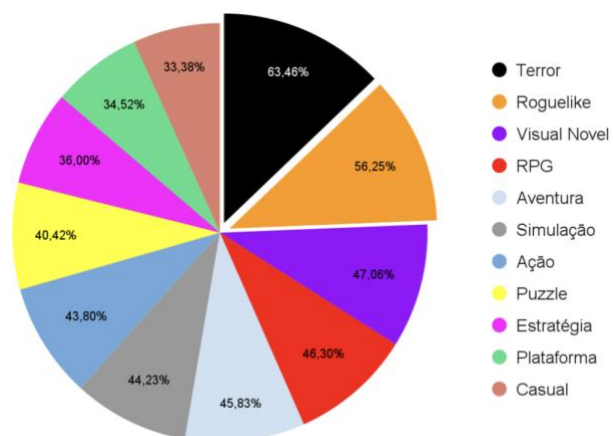
Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

Como podemos observar, os principais gêneros que se destacam são: ação, casual, plataforma, RPG e terror.

Quando observamos pelo critério inicial de lançamento, essa ordem se mantém, com o gênero de ação liderando, abrangendo 15,65% de todos os jogos lançados durante o período em análise. Em conjunto, esses cinco gêneros compreendem mais de 55% do total de lançamentos. Portanto, é possível afirmar que a concorrência entre jogos nessas categorias é mais intensa, exigindo uma atenção especial no desenvolvimento de jogos desses gêneros para criar propostas capazes de

despertar o interesse do público jogador.

Foi avaliada também a porcentagem que esses jogos representam em relação à quantidade total de lançamentos, comparada com a quantidade de jogos que receberam avaliações dos usuários, estabelecendo-se, assim, os gêneros mais consumidos pelo público final.



**Gráfico 3: Gêneros e o consumo pelo público**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

A maioria dos gêneros ficaram com uma porcentagem de consumo de jogos lançados avaliados entre 40% a 50%. Os destaques foram os gêneros de terror, com a maior porcentagem de 63,46%, seguido por roguelike, com 56,25%. Cabe ressaltar que todos os gêneros possuem mais de 70% dos jogos avaliados sendo pagos.

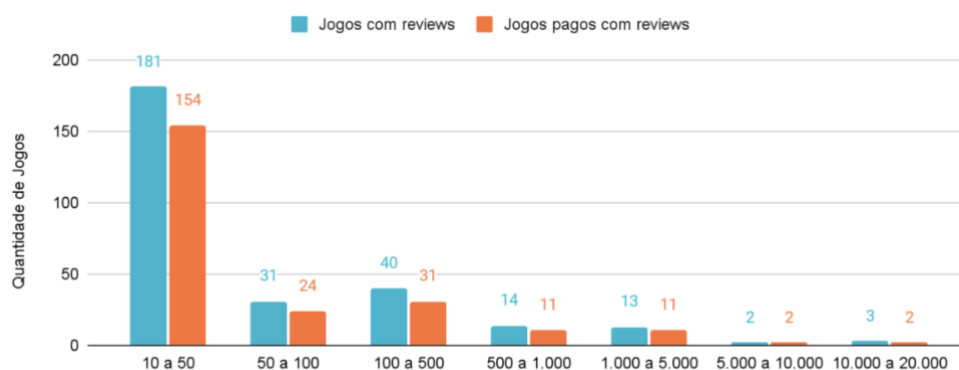
Esses dados refletem os hábitos de consumo do público final em relação aos lançamentos no mercado.

A relevância desta análise vai além das conclusões já apresentadas, destacando-se que a quantidade de lançamentos em um gênero no mercado não necessariamente reflete no seu consumo pelo público. Isso é evidenciado pela análise do gênero ação, que, apesar de liderar em termos de lançamentos com 105 jogos no total, teve apenas uma margem de consumo de 43,80% em relação ao total de jogos lançados, no período analisado.

Além dessas conclusões, é fundamental analisar a qualidade das avaliações. Ter muitas avaliações pode não ser indicativo dos gêneros com as melhores qualificações. Dessa forma, avançamos para a análise quantitativa e qualitativa dessas avaliações, visando uma compreensão mais aprofundada do consumo pelos jogadores.

### 3. QUANTIFICAÇÃO E QUALIFICAÇÃO DAS *REVIEWS* DOS JOGOS

As *reviews* dos jogadores na plataforma Steam representam uma maneira prática de demonstrar o seu padrão de consumo, oferecendo *insights* sobre suas preferências, o que os agrada ou desagrada nos jogos, e fornecendo detalhes cruciais para compreender o perfil do consumidor.



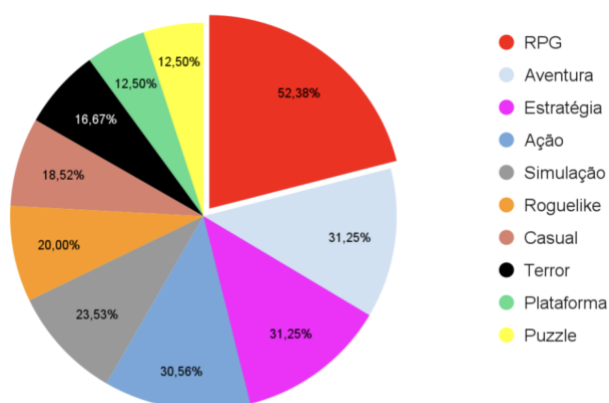
**Gráfico 4: Quantificação das *reviews*, geral**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

No total, 284 jogos foram objeto de avaliação, o que representa menos de 50% de todos os jogos lançados, indicando uma participação limitada do público-alvo. Dentre os jogos avaliados, mais de 80% são jogos pagos, totalizando 235 jogos nessa categoria.

Ao comparar os resultados apresentados sobre o consumo desses lançamentos (10-50 *reviews*) com outras pesquisas, essa métrica pode ser considerada consistente. Em 2023, a Steam registrava uma média de 40 jogos lançados por dia, conforme dados de Gamalytic (2023), o que naturalmente contribui para a menor quantidade de avaliações, em se tratando de um cenário altamente competitivo, especialmente nos jogos independentes.

A análise quantitativa das *reviews* torna-se mais informativa quando examinamos gênero por gênero, identificando quais deles conseguiram ultrapassar a marca de 100 avaliações, conforme demonstrado no gráfico a seguir:



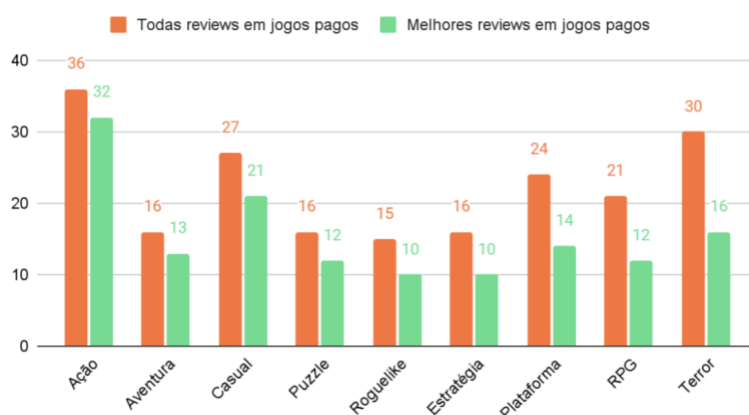
**Gráfico 5: Quantificação das *reviews*, acima de 100 avaliações**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

Como é possível observar no Gráfico 5, apenas o gênero RPG apresenta mais de 52% dos seus jogos avaliados com uma quantidade superior a 100 avaliações, indicando ser um gênero, mais uma vez, amplamente consumido pelos jogadores ou que possui um nicho de público significativo.

Além das análises quantitativas, é crucial fazer uma análise qualitativa das *reviews*. Isso permite compreender não apenas se o público consome e aprecia esses gêneros (como evidenciado pelas quantidades de avaliações), mas também entender o nível de exigência dos jogadores para o consumo desses jogos.

Neste contexto, destaca-se um dado positivo: a maioria dos jogos apresenta avaliações excelentes, tanto nas *reviews* gerais quanto nos jogos pagos, situando-se entre muito positivas e positivas, representando mais de 65% do total de todas as *reviews*, com menos de 5% dos jogos recebendo avaliações negativas.



**Gráfico 6: Qualificação das *reviews*, por gênero**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

O Gráfico 6 está organizado de forma a representar os gêneros que obtiveram a melhor porcentagem de *reviews* bem qualificadas. Os 6 principais gêneros, ao observarmos o gráfico da esquerda para a direita, registram mais de 50% de suas *reviews* classificadas entre extremamente positivas, muito positivas e positivas, com especial destaque para ação e aventura, ambos com porcentagens superiores a 80%.

Alguns gêneros que se destacam em desempenho de consumo pelos jogadores, notadamente, são ação, aventura, puzzle, roguelike, RPG e terror.

Esses dados oferecem dados importantes para os desenvolvedores, permitindo-lhes compreender o que está funcionando bem com o público e identificar áreas de melhoria. Entretanto, é crucial ressaltar que a preferência do público – representada pela maior quantidade de *reviews* - não necessariamente se traduz em maiores receitas.

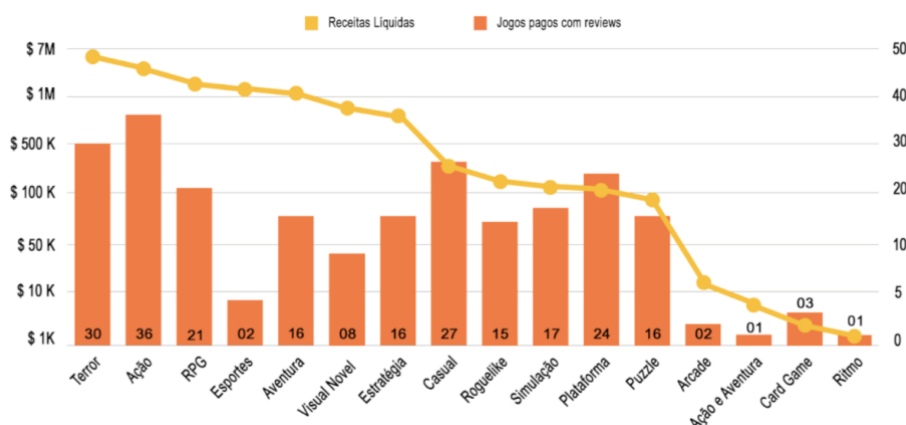
#### 4. RECEITA LÍQUIDA ESTIMADA

Para estimar o valor das receitas desses jogos, utilizou-se a ferramenta online Steam Revenue Calculator<sup>8</sup>. A receita bruta de cada jogo está disponível na planilha da pesquisa de mercado, mas concentramos nossa atenção nos valores das receitas líquidas, o que nos dá uma visão mais clara do potencial de retorno para o desenvolvedor.

A fim de calcular os valores totais das receitas por gênero, optou-se por utilizar os valores médios dentro dos intervalos especificados, a exemplo, para jogos com receitas entre US\$ 100 a US\$ 200, consideramos uma receita média de US\$ 150. A soma dessas médias resultou no valor total, apresentado no Gráfico 7.

---

<sup>8</sup> O processo consiste em fornecer uma estimativa da receita bruta, seguida pela dedução de ajustes como preços regionais - a Steam adota valores distintos para cada região onde o jogo é vendido -, descontos, reembolsos, taxas da plataforma Steam (30% sobre a receita dos jogos vendidos) e impostos sobre vendas. Assim, obtém-se o valor da receita líquida do jogo. Essa abordagem oferece uma visão mais precisa do potencial financeiro desses títulos, levando em consideração uma variedade de fatores que impactam a receita final.



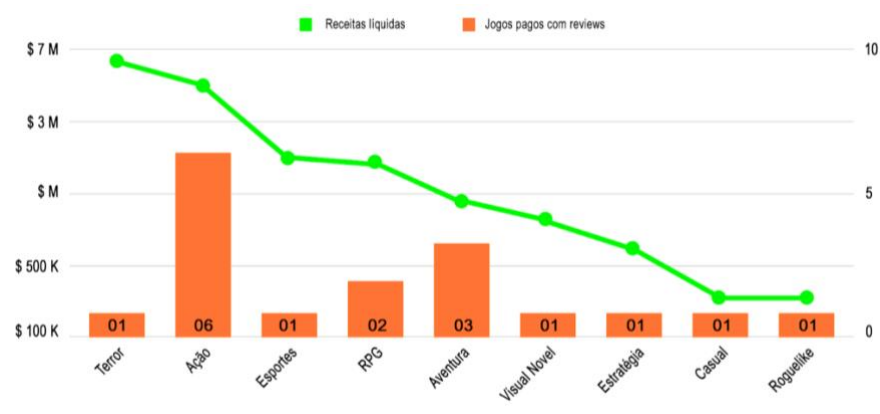
**Gráfico 7: Receitas líquidas totais US\$ 20.486.500,00**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

Os cinco primeiros gêneros destacaram-se ao alcançar receitas superiores a 1 milhão de dólares, com especial destaque para terror e ação, que ultrapassaram a marca de 5 milhões de dólares. Juntos, esses dois gêneros representam mais de 85% do total de todas as receitas. Dos 11 restantes, 54% registraram receitas acima de US\$ 100 mil, apresentando valores substanciais, enquanto 45% ficaram abaixo deste valor.

Para analisar os gêneros com maior potencial de retorno financeiro, é crucial detalhar esses valores e compreender como estão as suas distribuições. Nesse sentido, foram adotadas duas abordagens distintas: receitas entre US\$ 100 e US\$ 100 mil e receitas acima de US\$ 100 mil.

Essas observações revelaram que, ao examinarmos a distribuição dessas receitas a partir de perspectivas distintas, identificamos gêneros que não se destacavam entre as maiores receitas, conforme apresentado no Gráfico 7. Isso se deve à observação do Gráfico 8, abaixo, no qual muitos gêneros possuíam apenas um jogo com uma receita expressiva.



**Gráfico 8: Receitas líquidas acima de US\$ 100.000,00**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

Essa pontuação destaca que tais casos são exceções à regra, não sendo viável considerar a receita de um único jogo como um indicador de composição para o total final da receita líquida, afinal não apresenta uma constância dentro do gênero.

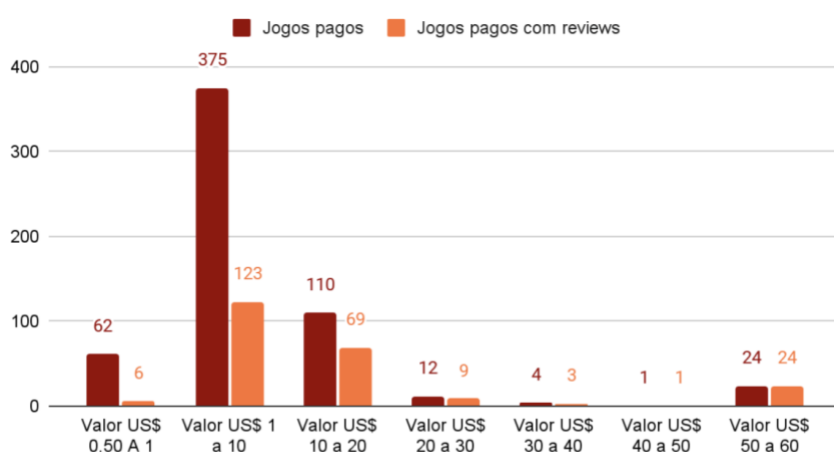
Embora o gênero ação pareça ser promissor em termos de receitas, uma análise mais detalhada revela que o ganho desses jogos não é tão elevado quanto sua receita total sugere. A média mais comum de receitas líquidas fica abaixo dos mil dólares, o que não o coloca como uma das melhores performances quando comparado a outros gêneros. Entre os com melhores desempenho, destacam-se dois gêneros: plataforma e RPG.

A partir das análises, tornou-se evidente que as maiores receitas líquidas totais de um gênero nem sempre indicam um retorno financeiro consistente. É crucial adotar diversas perspectivas ao examinar esses valores expressivos para alcançar conclusões mais precisas.

Um elemento significativo para essas receitas consideráveis é a questão da precificação dos jogos. A seguir, investigaremos os custos individuais dos jogos de cada gênero, fator que também exerce influência sobre essas receitas.

## 5. PRECIFICAÇÃO DOS JOGOS

A precificação dos jogos é uma excelente referência para começar a compreender os valores do mercado.



**Gráfico 9: Precificação geral**

Fonte: Desenvolvida pelas Autoras, a partir de dados da Plataforma Steam

No período analisado, um total de 588 jogos foram avaliados, com 75% desses jogos custando até US\$ 10. A faixa de preço mais recorrente está entre US\$ 1 a US\$ 10, com a incidência

em 375 jogos, enquanto apenas 25% custam acima de US\$ 10.

Esses resultados estão alinhados com uma pesquisa da Gamalytic (2023), que apontou que 77% dos jogos lançados nos últimos três anos na plataforma Steam custavam menos de US\$ 10, enquanto apenas 5% ultrapassavam US\$ 20. A confirmação desses dados valida a consistência das informações coletadas nesta análise específica.

Essa análise serve como um parâmetro inicial para a precificação de jogos, proporcionando, assim, uma visão comparativa de preços.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma nova propriedade intelectual pode ter sua história explorada por meio de diversos formatos de jogos. Iniciar o seu desenvolvimento com uma pesquisa de mercado tende a potencializar as chances de alcançar um público maior e permitir que seu universo seja expandido para outros formatos transmídias.

Conduzir uma pesquisa de mercado é um processo complexo que vai além do período de desenvolvimento, abrangendo a criação da planilha de análise para a coleta de dados, e envolvendo também a análise e interpretação dos dados obtidos.

A estruturação dos dados em uma planilha interativa possibilitou a análise de uma grande quantidade de informações de maneira integrada. Foi possível, assim, compreender a concorrência, identificar os potenciais e diferenciais de cada gênero de game e, principalmente, compreender o padrão de consumo do público *gamer*.

Na plataforma Steam, foi possível encontrar todos os critérios de avaliação nas páginas de vendas dos jogos, inclusive aqueles que não estavam descritos, como no caso das receitas, em que havia os dados necessários para realizar o cálculo estimado, utilizando o preço unitário e a quantidade de reviews do jogo. No entanto, os desafios surgiram ao lidar com os critérios de definição de gênero, sendo uma problemática complexa que impactou todas as análises subsequentes.

Por ser um tema ainda em evolução e debate no mercado, a própria plataforma Steam poderia contribuir para uma solução ao disponibilizar uma lista completa de gêneros, além de oferecer uma opção de “outros” para preenchimento livre pelo desenvolvedor. Isto evitaria discrepâncias e promoveria uma padronização mais consistente.

Em relação às demais análises de modo geral, a quantidade total de lançamentos no período oferece uma visão da competitividade no mercado. As *reviews* são um fator fundamental para compreender o consumo dos jogadores em relação aos gêneros lançados, oferecendo *insights* sobre suas preferências. Além disso, as *reviews* de jogos pagos são cruciais para o cálculo posterior das



receitas. Juntamente à precificação, fornecem os parâmetros iniciais para o planejamento da viabilidade financeira e do orçamento de um novo projeto.

Em relação às receitas, os dados indicaram a importância de uma análise mais minuciosa sobre suas composições. Há casos em que a maior parte da receita total de um gênero está concentrada em poucos títulos, tendo, às vezes, um único jogo representando mais de 80% da receita total. Da mesma forma, é importante considerar o valor mais frequente de receita entre os jogos do mesmo gênero. Somente analisando todos esses parâmetros é que se pode entender a sua performance de mercado.

A sistematização dos dados pode ser um recurso valioso para outros desenvolvedores e pesquisadores, facilitando a análise dos jogos lançados na plataforma *Steam*, e fornecendo parâmetros fundamentais para a concepção de um novo projeto de game indie a ser desenvolvido.

Cada proposta de um novo produto criativo, independentemente do seu formato, possui seu potencial e diferencial. Alterar completamente a ideia original para se adequar às tendências de consumo do mercado comprometeria a essência do produto, transformando-o em mais um entre muitos lançados – espelhando os hábitos de consumo *do hoje*, e não *do amanhã*. Assim, a sistematização, análise e utilização de Dados desse ser entendida como indicadores de referência para potencializar os resultados que se deseja obter com o lançamento de um novo projeto de game *indie*.

## REFERÊNCIAS

ABRAGAMES: São Paulo, 2022. Disponível em:

<https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>

BIRKETT, Jake. **How to estimate how many sales a Steam game has made**. 2015. Disponível em: <https://grejaliengames.com/blog/how-to-estimate-how-many-sales-a-steam-game-has-made/>.

CHANDLER, Heather Maxwell. **The Game Production Toolbox**. Boca Raton: Crc Press, 2020. 295 p.

EBAC. **Games: um mercado de trabalho em expansão no Brasil**. 2023. Disponível em:

<https://ebaonline.com.br/blog/games-mercado-de-trabalho-em-expansao-no-brasil>.

FELIPE LAURENCE. **Receita de games deve atingir US\$ 187 bi no mundo em 2023**. Valor Globo, 08 ago. 2023. Disponível em: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2023/08/08/receita-de-games-deve-atingir-us-187-bi-no-mundo-em-2023.ghtml>.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/abragames-pt.pdf>.

GAMALYTIC. **Infographic: Steam video game market report**. 2023. Disponível em: <https://gamalytic.com/blog/steam-revenue-infographic?ref=gameplayscassi>.

GOGONI, Ronaldo. **O que é Steam?**, 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-steam-tudo-sobre-a-loja-valve/>.

INSPER. **Indústria de games vai faturar seis vezes mais do que os cinemas**. 2022. Disponível em: <https://www.insper.edu.br/noticias/industria-de-games-vai-faturar-seis-vezes-mais-do-que-os-cinemas/>.

LINGOPASS. **BRITISH COUNCIL identifica que 5% dos brasileiros falam inglês e apenas 1% possui fluência**. 2023. Disponível em: <https://www.lingopass.com.br/blog/british-council-identifica-que-5-dos-brasileiros-falam-ingles-e-apenas-1-possui-fluencia#:~:text=No%20entanto%2C%20no%20Brasil%2C%20o,estudo%20realizado%20pelo%20British%20Council>.

MOURÃO, Marcos Arruda; MENDONÇA JUNIOR, Glaudiney Moreira. **Boas Práticas para a Realização de Playtest de Jogos**. 2017: Sistemas e Mídias Digitais, Instituto UFC Virtual, Brasil. 10 p. Disponível em: [https://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES\\_E\\_DESIGN/FULL\\_PAPERS/175501\\_2\\_versao\\_preliminar.pdf](https://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES_E_DESIGN/FULL_PAPERS/175501_2_versao_preliminar.pdf).

PACETE, Luiz Gustavo. **Games e eSports ganham força como opção de carreira no Brasil**. Forbes, 29 mar. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2023/03/games-e-esports-ganham-forca-como-opcao-de-carreira-no-brasil/#:~:text=O%20maior%20p%C3%ABlico%20possui%20entre,15%2C8%25%20na%20soma>

PWC (PRICEWATERHOUSECOOPERS BRASIL LTDA). **Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022-2026: inovação e crescimento em um novo cenário competitivo**. 23. ed. Brasil, 2022. 51 p. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/Pesquisa-Global-de-Entretenimento-e-Midia-2022%E2%80%932026.pdf>.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinicius. **Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos**. In: SBC - PROCEEDINGS OF SBGAMES'08: ART & DESIGN TRACK, 7., 2008, Belo Horizonte: Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Brasil, 2008. p. 54-63. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ad/papers/p08.pdf>.

SIOUX GROUP E GO GAMERS. **Pesquisa Game Brasil**. 10. ed., 2023. 89 p. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>.

## VÍDEOS

**QUANTO ganhei com meu jogo na Steam? (Mais do que esperava)**. André Young, 2022. (13 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3JkpaRks3Uk&t=560s>.

**SPCINE Game - Como se preparar para uma rodada de negócios de games?**. Realização de Pedro Zambon, Jairo Lopes, Evertto Vieira, Luis Tashiro e Kim Kaznowski. Spcine, 2022. (105 min.), son., color. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=X6\\_ojFmb9PI&t=5035s](https://www.youtube.com/watch?v=X6_ojFmb9PI&t=5035s).

**SPCINE Game - Masterclass: Publicação de Jogos no Steam com Ivan Sendin.** Realização de Pedro Zambon e Ivan Sendin. Spcine, 2021. (107 min.), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mkbvtvnpiTg&t=4989s>.

### Informações sobre o Artigo

**Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese:** Monografia da Pós-graduação em Produção Executiva Criativa em Artes Digitais – Faculdade Méliès.

**Fontes de financiamento:** não se aplica.

**Apresentação anterior:** não se aplica.

**Agradecimentos/Contribuições adicionais:** Marcos Vinicius Cardoso e Dr. Pedro Santoro Zambon.

### Alessandra Meleiro

Pós-doutorado junto à University of London e Professora do Bacharelado em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos. Coordenadora do Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual (CENA/UFSCar) e Presidente do IC – Instituto das Indústrias Criativas, membro da UNCTAD/ONU. Foi Presidente do FORCINE entre 2016-2020. Autora de 09 livros sobre cinema mundial, políticas e indústria audiovisual. Atuou como Research Fellow na Dinamarca junto à Aarhus University e VIA University/ School of Business, Technology and Creative Industries e como Consultora de empresas como Netflix Brasil, Itaú Cultural, Anima Mundi/JLeiva, dentre outras.

**E-mail:** ameleiro@ufscar.br

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-6746-1408>

### Beatriz Zeraik

Produtora Executiva Criativa formada em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com especialização em Produção Executiva Criativa pela Faculdade Méliès. Atua em projetos de Artes Digitais, como o curta-metragem de animação “O Circo Wurdulak”, selecionado para diversos festivais, e o jogo “Cruzcredo”, contemplado pela Lei Paulo Gustavo, no qual é Produtora e Assistente de Produção Executiva. Também possui experiência em pesquisas de mercado no setor audiovisual e de jogos digitais, atuando como Coordenadora Executiva no “2º Mapeamento da Animação no Brasil” e no “Mapeamento do Audiovisual Alagoano”, além de ser pesquisadora e realizadora do estudo “Inteligência de Mercado no Setor de Games Independentes: Sistematização, Análise e Utilização de Dados da Plataforma Steam”.

**E-mail:** biazeraik@gmail.com

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0008-5849-058X>