



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

**Jogos digitais independentes no Brasil: uma análise
comparativa de visibilidade, mercado e políticas públicas**

Carlos Augusto Ferreira Freire

Orientador: Leandro Marques do Nascimento

RECIFE

2026



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

Carlos Augusto Ferreira Freire

**Jogos digitais independentes no Brasil: uma análise
comparativa de visibilidade, mercado e políticas públicas**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Computação.

Orientador: Leandro Marques do Nascimento

RECIFE

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE
Bibliotecário(a): Lorena Teles – CRB-4 1774

F866j Freire, Carlos Augusto Ferreira.
Jogos digitais independentes no Brasil: uma análise comparativa de visibilidade, mercado e políticas públicas: estudo exploratório / Carlos Augusto Ferreira Freire. – Recife, 2026.
51 f.; il.

Orientador(a): Leandro Marques do Nascimento.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Licenciatura em Computação , Recife, BR-PE, 2026.

Inclui referências.

1. Jogos eletrônicos - Programas de computador.
 2. Videogames - Projetos. 3. Software - Desenvolvimento. 4. Política pública 5. Economia social. I. Nascimento, Leandro Marques do, orient.
- II. Título

CDD 004



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO (UFRPE)
LICENCIATURA EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

<http://www.lc.ufrpe.br>

FICHA DE APROVAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Trabalho defendido por CARLOS AUGUSTO FERREIRA FREIRE às 17:00 do dia 03/02/2026, na sala <https://meet.google.com/svc-qmrm-mdq>, como requisito para conclusão do curso de Licenciatura em Ciência da Computação da Universidade Federal Rural de Pernambuco, intitulado **Jogos digitais independentes no Brasil: uma análise comparativa de visibilidade, mercado e políticas públicas**, orientado por Leandro Marques do Nascimento e aprovado pela seguinte banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 LEANDRO MARQUES DO NASCIMENTO
Data: 20/02/2026 18:51:31-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ORIENTADOR – LEANDRO MARQUES DO NASCIMENTO
DC/UFRPE

Documento assinado digitalmente
 ALBERTO CESAR CAVALCANTI FRANCA
Data: 21/02/2026 07:24:03-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

AVALIADOR – ALBERTO CESAR CAVALCANTI FRANCA
DC/UFRPE

Agradecimentos

Agradeço, primeiramente, à minha família, pelo apoio constante, incentivo e compreensão ao longo de toda a minha trajetória acadêmica, especialmente nos momentos de maior dedicação exigidos para a realização deste trabalho.

Agradeço aos meus professores, em especial ao meu orientador, pela orientação, disponibilidade e contribuições teóricas e metodológicas que enriqueceram significativamente o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso. As discussões, sugestões e direcionamentos fornecidos ao longo do processo foram essenciais para a construção crítica e acadêmica do estudo.

Expresso também minha gratidão aos colegas de curso, que compartilharam experiências, reflexões e desafios durante a graduação, em especial, Thiago Matheus e Ana Clara.

Por fim, agradeço a todos os desenvolvedores, pesquisadores e profissionais da indústria de jogos digitais que, por meio de suas produções, pesquisas e iniciativas, inspiraram a realização deste trabalho e reforçaram a importância dos jogos independentes como manifestações culturais, artísticas e econômicas relevantes no cenário contemporâneo.

"O mundo

é tão grande quanto você quiser que seja.

Para onde você vai agora?"

(Toby Fox)

Resumo

O presente trabalho tem como tema o desenvolvimento de jogos digitais independentes, com foco no cenário brasileiro em comparação ao mercado internacional. Parte-se do problema da discrepância entre o elevado potencial criativo dos desenvolvedores independentes no Brasil e as dificuldades recorrentes de alcançar visibilidade, sustentabilidade econômica e reconhecimento global, mesmo em um país que se destaca como um dos maiores mercados consumidores de jogos digitais do mundo. Nesse contexto, o objetivo geral da pesquisa é analisar os fatores históricos, mercadológicos e institucionais que influenciam o desempenho dos jogos independentes brasileiros, investigando de que forma esses fatores diferem daqueles observados em ecossistemas internacionais consolidados. A metodologia adotada possui caráter qualitativo e exploratório, fundamentada em revisão bibliográfica, análise documental e estudo comparativo de casos. Foram analisados jogos independentes brasileiros e internacionais a partir de métricas como volume de avaliações, visibilidade em plataformas digitais, recepção crítica e trajetória de mercado. Além disso, foram examinadas políticas públicas e mecanismos de incentivo ao desenvolvimento de jogos digitais em países como Canadá, França e Austrália, visando compreender o papel do apoio institucional no fortalecimento desses ecossistemas. Os resultados indicam que as diferenças de desempenho entre jogos independentes brasileiros e internacionais não decorrem, majoritariamente, de aspectos técnicos ou criativos, mas de fatores estruturais, como acesso a financiamento, continuidade de políticas públicas, estratégias de marketing e inserção em redes globais de distribuição. Conclui-se que, na ausência de apoio institucional consistente, desenvolvedores brasileiros tornam-se excessivamente dependentes de dinâmicas imprevisíveis de visibilidade, como a viralização em redes sociais e o favorecimento por algoritmos de plataformas digitais, o que compromete a sustentabilidade do setor.

Palavras-chaves: Jogos Digitais. Jogos independentes. Indústria de jogos. Políticas públicas. Economia criativa.

Abstract

This research focuses on the development of independent video games, with an emphasis on the Brazilian scenario compared to the international market. It starts from the problem of the discrepancy between the high creative potential of independent developers in Brazil and the recurrent difficulties in achieving visibility, economic sustainability, and global recognition, even in a country that stands out as one of the world's largest consumer markets for digital games. In this context, the general objective of the research is to analyze the historical, market-related, and institutional factors that influence the performance of Brazilian independent games, investigating how these factors differ from those observed in established international ecosystems. The adopted methodology is qualitative and exploratory, based on literature review, document analysis, and comparative case studies. Brazilian and international independent games were analyzed using metrics such as volume of reviews, visibility on digital platforms, critical reception, and market trajectory. Additionally, public policies and incentive mechanisms for digital game development in countries like Canada, France, and Australia were examined, aiming to understand the role of institutional support in consolidating these ecosystems. The results indicate that the performance differences between Brazilian and international independent games do not primarily stem from technical or creative aspects, but from structural factors, such as access to funding, continuity of public policies, marketing strategies, and integration into global distribution networks. It is concluded that, in the absence of consistent institutional support, Brazilian developers become excessively dependent on unpredictable visibility dynamics, such as virality on social media and favoritism by digital platform algorithms, which undermines the sector's sustainability.

Keywords: Video games. Indie games. Game industry. Public policies. Creative economy.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Porcentagem de brasileiros que jogam algum jogo digital, PGB (2025) .	10
Figura 2 – Imagem criada pelo autor, Linha do tempo simplificada	16
Figura 3 – Imagem criada pelo autor, Braid (2008), Limbo (2010), Terraria (2011)	20
Figura 4 – Imagem criada pelo autor, Celeste (2018), Night in the Woods (2017), Tunic (2022), Return of the Obra Dinn (2018), Spiritfarer (2020) . . .	21
Figura 5 – Toby Fox, Undertale (2015)	23
Figura 6 – Toby Fox. Undertale (2015)	23
Figura 7 – Team Cherry. Hollow Knight (2017)	25
Figura 8 – Team Cherry. Hollow Knight (2017)	26
Figura 9 – Team Cherry. Hollow Knight: Silksong (2025)	26
Figura 10 – Maddy Makes Games. Celeste (2018)	27
Figura 11 – Maddy Makes Games. Celeste (2018)	28
Figura 12 – Maddy Makes Games. Celeste (2018)	28
Figura 13 – VGI. Global Indie Games Market Report (2024)	33
Figura 14 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Unsighted (2025)	35
Figura 15 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Hyper Light Drifter (2025)	35
Figura 16 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Dandy Ace (2025)	36
Figura 17 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Hades (2025) . .	37
Figura 18 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Enigma do Medo (2025)	38
Figura 19 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Signalis (2025) . .	38

Sumário

1	INTRODUÇÃO	10
2	A INDÚSTRIA DOS JOGOS DIGITAIS	12
3	JOGOS INDEPENDENTES	18
3.1	GAME JAMS	19
3.2	DÉCADA DE 2000	19
3.3	UNDERTALE	22
3.4	HOLLOW KNIGHT	24
3.5	CELESTE	27
4	A INDÚSTRIA DE JOGOS BRASILEIRA	30
4.1	JOGOS INDEPENDENTES BRASILEIROS E INTERNACIONAIS: UM PANORAMA COMPARATIVO	32
5	INCENTIVOS E POLÍTICAS PÚBLICAS PARA JOGOS DIGITAIS	40
5.1	CENÁRIO BRASILEIRO	41
5.2	CENÁRIO INTERNACIONAL	42
5.3	ESTRATÉGIAS DE GERAÇÃO DE TRAÇÃO INICIAL	45
6	CONCLUSÃO	47
6.1	TRABALHOS FUTUROS	48
	REFERÊNCIAS	49

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais têm se consolidado como uma das principais expressões culturais e econômicas contemporâneas no Brasil, representando não apenas uma forma de entretenimento, mas também um campo fértil para a inovação tecnológica e para a economia. Além do impacto econômico, os jogos digitais desempenham um papel na formação de identidades culturais, na promoção da educação e na inserção do Brasil em um cenário global de produção criativa. Segundo o relatório da *Newzoo*, o Brasil está entre os top 10 países em termos de receita no consumo de jogos, e tem apresentado um crescimento constante no número de jogadores. A Pesquisa Game Brasil de 2025 (PGB, 2025) revela que 82,8% dos brasileiros têm o costume de jogar algum tipo de jogo digital, um aumento de 8,9% em comparação com o ano anterior.

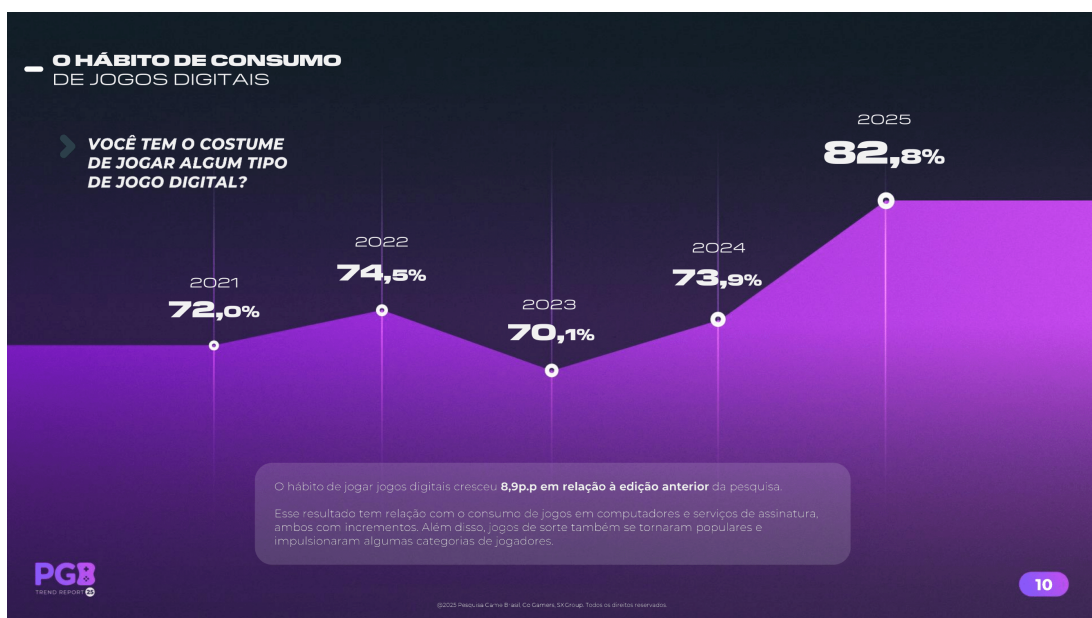


Figura 1 – Porcentagem de brasileiros que jogam algum jogo digital, PGB (2025)

Dentro desse cenário de expansão da indústria brasileira de jogos digitais, destaca-se o crescimento do segmento de jogos independentes, conhecidos como jogos *indie*. Esse movimento tem se tornado cada vez mais presente no Brasil, revelando talentos locais, novas formas de expressão e contribuindo para a consolidação de uma identidade própria na produção nacional de jogos.

Um jogo independente (indie) é um jogo criado por indivíduos ou pequenos grupos de desenvolvedores sem o apoio financeiro e técnico de uma grande publisher, em contraste com a maioria dos jogos AAA^[1]. Essas produções se destacam pela autonomia criativa, pela limitação de recursos e pela busca de inovação em mecânicas e narrativas, tornando-se um segmento relevante, tanto financeiramente, quanto em número de jogadores, dentro da indústria global de jogos digitais.

Nas últimas duas décadas, o cenário dos jogos independentes cresceu de forma significativa em todo o mundo, impulsionado por fatores como a democratização das ferramentas de desenvolvimento (*Unity*, *Unreal Engine*, *Godot*), plataformas de distribuição acessíveis (*Steam*, *itch.io*) e comunidades online colaborativas. Esse movimento não apenas transformou a produção e o consumo de jogos, mas também abriu espaço para uma nova economia criativa.

2 A INDÚSTRIA DOS JOGOS DIGITAIS

A história dos jogos digitais remonta às primeiras experiências com computadores na década de 1950, quando engenheiros e cientistas começaram a explorar as possibilidades de interação homem-máquina. Um dos primeiros registros de um jogo eletrônico é “*Tennis for Two*” (1958), criado por William Higinbotham em um osciloscópio. Poucos anos depois, em 1962, o jogo “*Spacewar!*”, desenvolvido por estudantes do MIT, se tornou um marco por popularizar o conceito de jogo digital entre programadores e pesquisadores (Wikipédia, 2025)^[2].

Nos anos 70 a tecnologia digital e a miniaturização permitiram transformar demos de laboratório em produtos comerciais. O marco foi *Pong* (Atari, 1972), um arcade simples que provou haver mercado em bares e salões de jogos, e que impulsionou a fundação de uma indústria de arcades e, pouco depois, de consoles domésticos. Surgiram as primeiras empresas de eletrônicos que fizeram migração para jogos, e os primeiros consoles dedicados e baseados em cartucho começaram a aparecer, como a Atari, corporação que trouxe o console de mesmo nome, fundado por Nolan Bushnell (Museum of Play, 2025)^[3].

Durante a década de 80, começamos a ver o auge dos arcades, com jogos como Pac-Man, Donkey Kong e outros, além da popularização dos consoles domésticos, como o Atari 2600. Porém, no fim da primeira metade da década, especialmente em 1983, a indústria norte-americana sofreu um crash financeiro multiforme: saturação de consoles, excesso de jogos de baixa qualidade, problemas de distribuição e perda de confiança do varejo. Essa crise praticamente destruiu muitas companhias e encerrou a era da segunda geração de consoles nos EUA. A recuperação veio com uma estratégia japonesa de *rebranding* e foco na qualidade: o lançamento do Famicom, conhecido como NES fora do Japão, pela Nintendo. Apresentado no Japão em 1983 e chegando ao Ocidente na metade dos anos 80 com um relançamento cuidadoso, ele trouxe licenciamento mais rigoroso, uma seleção melhor de jogos e ajudou a reconquistar a confiança do mercado (Wikipédia, 2025)^[4].

Os anos 1990 marcaram a transição dos jogos bidimensionais (2D) para os tridimensionais (3D), foi também uma época de forte competição entre as empresas Sega e Nintendo.

No início da década, o Super Nintendo Entertainment System (SNES) e o Sega Genesis (Mega Drive) eram os consoles mais populares nas casas das pessoas, trazendo clássicos como Super Mario World (1990), Sonic the Hedgehog (1991) e The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991). Essas franquias definiram padrões de design e carisma que ainda inspiram desenvolvedores hoje.

A metade final dos anos 90 foi marcada por uma verdadeira revolução técnica: a popularização dos gráficos 3D. O PlayStation, lançado em 1994 pela Sony, introduziu títulos como Final Fantasy VII (1997), Metal Gear Solid (1998) e Gran Turismo (1997), enquanto o Nintendo 64 trouxe Super Mario 64 (1996) e The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998), jogos que redefiniram o uso de câmeras, controles analógicos e imersão espacial. Empresas como id Software e Valve também transformaram o cenário do PC: Doom (1993) e Half-Life (1998) popularizaram o gênero tiro em primeira pessoa, abrindo caminho para o multiplayer online (Wikipédia, 2025)^[5].

Nos anos 2000, o videogame se firmou como uma forma de entretenimento para o público geral e também como uma plataforma que oferece experiências cada vez mais conectadas. No começo dessa década, a sexta geração de consoles elevou o nível de realismo dos jogos, o Sony PlayStation 2 (2000) tornou-se o console mais vendido da história, o Microsoft Xbox (2001) introduziu o Xbox Live (2002) e a Nintendo mantinha seu foco em qualidade com o GameCube, embora cedendo espaço para concorrência. Jogos como Grand Theft Auto III (2001) mudaram a forma de criar mundos abertos nos games, introduzindo uma liberdade de exploração sem precedentes, juntamente com IA mais avançada e interação com o mundo. Além disso, ficou claro que ser jogador não significava apenas jogar sozinho: as experiências online começaram a fazer parte do universo dos games de verdade. Nos computadores, os *MMOs* realmente conquistaram espaço. O *World of Warcraft* (2004) virou um verdadeiro fenômeno cultural e mostrou que um jogo podia manter milhares de pessoas conectadas ao mesmo tempo por meses ou até anos. Além dele, jogos como Counter-Strike (2000) e Battlefield 1942 (2002) ajudaram a definir o estilo de jogos *multiplayer* competitivos mais sérios (ACADEMY OF ART UNIVERSITY, 2020)^[6].

Nessa mesma década, começou a crescer o uso de celulares e a distribuição digital de jogos. Com o lançamento do iPhone em 2007, os jogos mobile deixaram de ser algo de nicho e se tornaram populares em todo o mundo. Plataformas como a Steam, criada em 2003, mudaram a forma de vender, distribuir e atualizar os jogos. Jogos como Angry Birds (2009) mostraram como o mobile podia atingir um público enorme (WALLACH, 2020)^[7]. Além disso, a 7ª geração de consoles (Xbox 360, PS3, Wii) trouxe novidades como o uso de HD, conexão online integrada, além de oferecer serviços e jogos que funcionam como plataformas sociais. O Wii (2006) ampliou o público ao apresentar controles de movimento e jogos mais acessíveis, como o Wii Sports, e recolocou a Nintendo no patamar de disputa

com Sony e Microsoft (Wikipédia, 2025)^[8].

Assim, os anos 2000 foram marcados pelo realismo técnico, pela conexão online constante, pelos jogos de mundo aberto, pelo começo da economia digital e pelo mercado mobile. Também foi nesse período que o videogame deixou de ser apenas um brinquedo para se tornar algo culturalmente significativo.

A década de 2010 foi marcada por uma transformação profunda na indústria de jogos, caracterizada pela democratização do desenvolvimento, distribuição digital madura e expansão de novas formas de consumo e interação. O início da década consolidou plataformas digitais como *Steam*, que já dominava o mercado de PC, oferecendo não apenas vendas, mas ferramentas de descoberta, atualização automática e integração com a comunidade, como o *Steam Workshop* e sistemas de *achievements*¹.

Ao mesmo tempo, consoles como PlayStation, Xbox e Nintendo Switch começaram a explorar lojas digitais próprias, permitindo que desenvolvedores independentes publicassem globalmente sem depender exclusivamente de grandes publishers. Sistemas como o *Steam Greenlight* (2012–2017), que permitiam aos usuários votar em jogos indie para aprovação na loja, e a chegada da *Epic Games Store* em 2018, oferecendo melhores condições de receita, fortaleceram ainda mais esse ecossistema.

Esse ambiente favoreceu o boom dos jogos independentes, impulsionado por ferramentas acessíveis como *Unity*, *Unreal Engine* e *GameMaker Studio*, que permitiam que pequenas equipes ou até indivíduos criassem jogos com qualidade comparável a títulos AAA em termos de arte, narrativa e jogabilidade (MOORE, 2020)^[9]. Entre os exemplos mais significativos da década estão *Minecraft* (2011), que se tornou um fenômeno cultural global; *Undertale* (2015), conhecido por sua narrativa inovadora e combate não-violento; *Stardew Valley* (2016), uma simulação agrícola criada quase inteiramente por Eric Barone; *Hollow Knight* (2017), um *metroidvania*² com identidade artística forte; e *Celeste* (2018), que combinou narrativa sensível sobre saúde mental com gameplay desafiador. Esses títulos demonstraram que criatividade e originalidade podiam superar o orçamento, transformando a percepção do que um jogo *indie* poderia alcançar. Nomes como Markus Persson (Notch), Eric Barone (ConcernedApe), Toby Fox e estúdios como *Team Cherry* se destacaram nesse cenário.

Enquanto isso, os games-as-service (GaaS) começaram a redefinir modelos de negócio. Títulos AAA e grandes franquias passaram a oferecer conteúdos contínuos, microtransações, temporadas e eventos ao vivo, mudando a forma como os jogadores consumiam

¹ *Achievements* em jogos são conquistas ou objetivos que os jogadores alcançam ao realizar tarefas específicas dentro do jogo, como completar desafios ou atingir marcos.

² Um jogo *Metroidvania* é um tipo de jogo de aventura onde o jogador explora um mundo interconectado, adquirindo habilidades que desbloqueiam novas áreas e possibilitam o progresso. O nome vem da junção de 2 jogos: *Metroid* e *Castlevania*

entretenimento. Jogos como Fortnite (2017) se tornaram fenômenos culturais e econômicos ao combinar modelo free-to-play, passe de temporada e eventos ao vivo. Rainbow Six Siege (2015), Overwatch (2016) e League of Legends expandiram a prática de atualizações contínuas e retenção de jogadores, consolidando a monetização pós-lançamento como padrão de mercado (DUBOIS; WESTSTAR, 2021)^[10].

O crescimento de *esports* e streaming foi outro fator central. Plataformas como Twitch (2011) e YouTube Gaming transformaram o consumo de jogos em entretenimento social, criando carreiras de jogadores profissionais, streamers e influencers, ao mesmo tempo em que ampliaram a visibilidade de jogos indie e AAA. Eventos como o League of Legends World Championship, o torneio The International de Dota 2 e a Fortnite World Cup (2019) demonstraram que a competição profissional e o espetáculo online se tornaram pilares econômicos e culturais da indústria (PALMA-RUIZ *et al.*, 2022)^[11].

A década também foi marcada pela diversificação de plataformas e públicos. Consoles de nova geração como PS4, Xbox One e Nintendo Switch integraram experiências digitais mais profundas, enquanto o mercado mobile continuou a crescer com títulos freemium e hiper casuais, como Clash of Clans, Candy Crush e Pokémon GO (WALLACH, 2020). Jogos para realidade virtual e aumentada, com dispositivos como HTC Vive, Oculus Rift, PS VR e tecnologias ARKit/ARCore, começaram a explorar novas formas de interação, mesmo que ainda em nichos específicos (MOORE, 2020)^[9].

Além disso, o período trouxe um foco intenso em narrativa, estética e identidade. Muitos jogos indies abordaram questões sociais e emocionais de maneira sensível, explorando saúde mental, amadurecimento e experiências artísticas. Títulos como Celeste, Gris, e Night in the Woods discutiram ansiedade, crescimento pessoal e questões sociais, enquanto Journey ofereceu uma experiência emocional e contemplativa, reforçando o potencial do videogame como mídia artística.

Ao final da década, os anos 2010 estabeleceram a democratização do desenvolvimento, com indies alcançando grande visibilidade e sucesso comercial, a expansão do mercado global digital em PC, consoles e mobile, a profissionalização de *esports* e streaming, e a mudança de modelos econômicos, do simples pagamento unitário a assinaturas, micro-transações e jogos como serviço.

Linha do tempo Simplificada

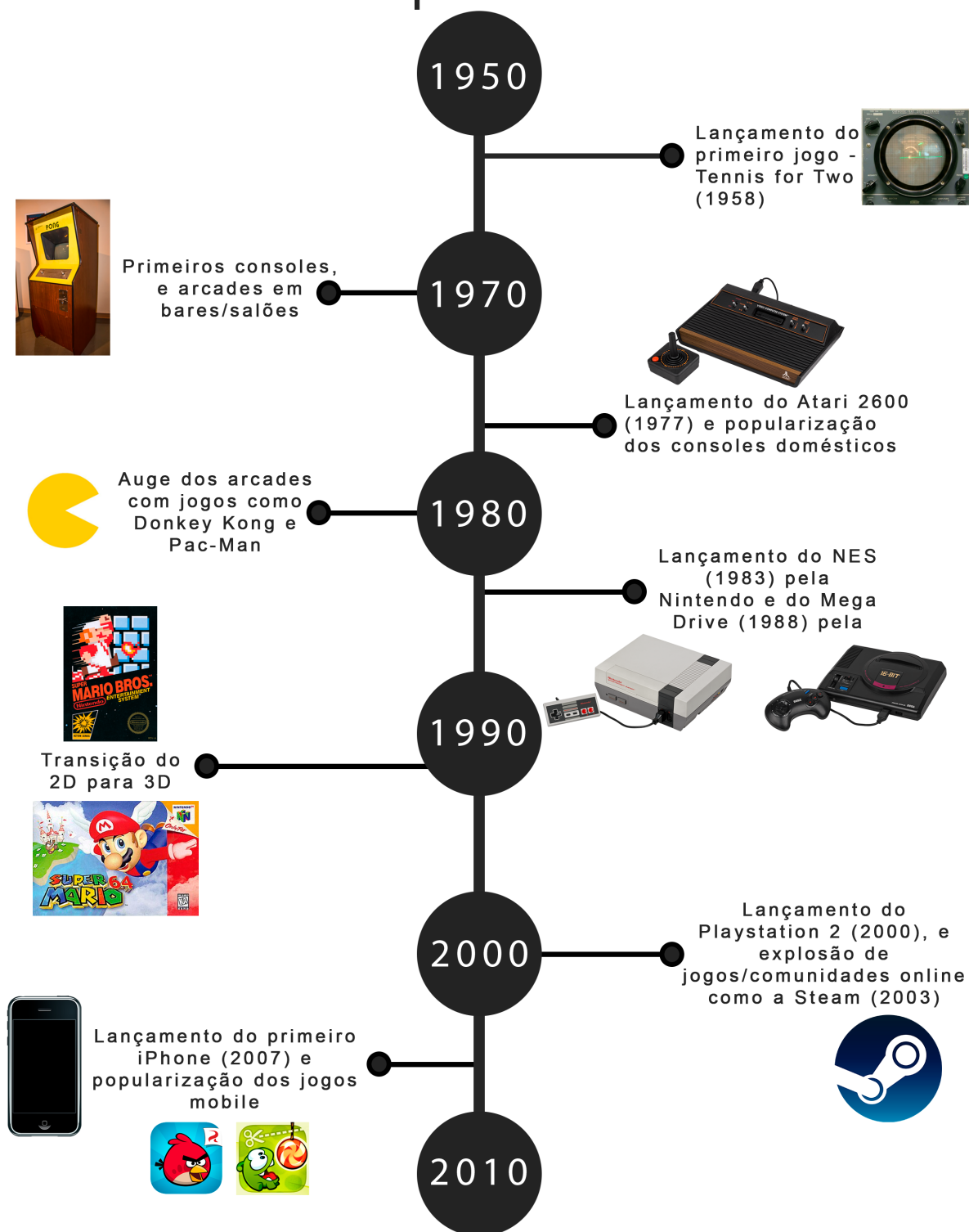


Figura 2 – Imagem criada pelo autor, Linha do tempo simplificada

A Figura 2 apresenta uma linha do tempo com os principais consoles e marcos da indústria de jogos digitais, auxiliando na compreensão da evolução histórica do setor.

A análise da indústria de jogos digitais indicaram como fatores tecnológicos, econômicos e mercadológicos contribuíram para a consolidação do setor em escala global, ao mesmo tempo em que estabeleceram barreiras de entrada para novos agentes. Compreender essas dinâmicas é fundamental para analisar o surgimento e a expansão dos jogos independentes, que emergem como alternativa criativa e produtiva dentro desse contexto industrial. Assim, o capítulo seguinte dedica-se à caracterização do movimento indie e às suas particularidades no mercado de jogos digitais.

3 JOGOS INDEPENDENTES

O termo indie game, ou jogo independente, refere-se a produções desenvolvidas sem o apoio financeiro ou criativo de grandes empresas publicadoras (*publishers*). Mais do que uma simples classificação econômica, o conceito de “independência” no contexto dos videogames abrange dimensões criativas, culturais e tecnológicas, relacionadas à autonomia dos desenvolvedores para explorar novas ideias, linguagens e formas de expressão interativa. Embora a popularização do termo tenha ocorrido apenas nos anos 2000, a criação de jogos independentes remonta às origens da própria indústria dos videogames (JOHNSTON, 2024)^[12].

Já na década de 1970, existiam desenvolvedores individuais criando jogos por hobby ou pesquisa, em um cenário anterior à formação da indústria comercial de videogames. Um exemplo é *The Dungeons* (1975), desenvolvido por Rusty Rutherford no sistema PLATO, da Universidade de Illinois, considerado um dos primeiros jogos eletrônicos criados sem fins lucrativos. Outro marco foi a publicação do livro *101 BASIC Computer Games* (1973), de David Ahl, que popularizou a ideia de que qualquer pessoa com um computador doméstico poderia criar seus próprios jogos em linguagem BASIC.

Nos anos 1990, surgiram as primeiras ferramentas acessíveis que viabilizaram o desenvolvimento de jogos sem a necessidade de conhecimento técnico avançado. Segundo Johnston (2023), a criação do *RPG Maker* (1992) e do *GameMaker* (1999) marcou uma nova fase na história dos jogos independentes, ao permitir que qualquer usuário produzisse seus próprios títulos utilizando interfaces simples e recursos pré-programados.

Enquanto isso, o lançamento do *Macromedia Flash* (1998) e a popularização da internet transformaram a distribuição digital. Plataformas de jogos em *Flash*, como *Newgrounds* e *Kongregate*, serviram como espaços de experimentação, aprendizagem e troca de experiências entre criadores e jogadores. Nesse contexto, formou-se uma cultura colaborativa e comunitária, em que desenvolvedores independentes podiam divulgar seus trabalhos sem intermediários e interagir diretamente com o público.

Outro fenômeno importante foi a cena de *modding*, modificações de jogos existentes, que permitiu aos desenvolvedores explorarem mecânicas e narrativas de forma experimental. Um exemplo significativo foi a abertura dos arquivos do jogo *Doom* (1993), que

incentivou a criação de novos mapas e modos de jogo, solidificando a ideia de compartilhamento de conhecimento dentro da comunidade indie.

Além do modding, outro marco cultural foram as *game jams*, maratonas de desenvolvimento de jogos que reúnem programadores, artistas e designers para criar protótipos em um curto período.

3.1 GAME JAMS

As game jams surgiram no início dos anos 2000 como eventos experimentais de criação rápida de jogos. O primeiro registro é do Indie Game Jam (2002), realizado em Oakland, Califórnia, seguido pelo Ludum Dare, ambos focados principalmente em programadores individuais. Inicialmente, esses eventos eram pequenos e de caráter bastante nichado (LAI *et al.*, 2021)^[13]

A partir de meados da mesma década, houve uma evolução para formatos mais colaborativos, com equipes formadas durante o evento, temas revelados no início e apresentações finais dos jogos. Exemplos desse período incluem o Nordic Game Jam e o Toronto Game Jam, ambos de 2006.

Em 2009, com a criação do Global Game Jam (GGJ), o formato se globalizou, permitindo que participantes de diferentes países desenvolvessem jogos simultaneamente. Nos anos seguintes, surgiram eventos ainda mais diversos, com objetivos educacionais, sociais e experimentais, incluindo jams voltadas à inclusão, ao ativismo e à exploração de novas experiências.

Apesar de seu caráter experimental e lúdico, as game jams desempenham papel essencial na democratização do desenvolvimento de jogos, no ensino de habilidades criativas e de trabalho em equipe, na promoção da inovação dentro da indústria, e na expansão dos jogos indies. Contudo, grande parte dos jogos criados permanecem como protótipos, refletindo também a cultura de trabalho intenso, característica desses eventos (LAI *et al.*, 2021)^[13]

3.2 DÉCADA DE 2000

Voltando para o começo dos anos 2000, o avanço das ferramentas de criação, somada à expansão da distribuição digital, permitiu que desenvolvedores autônomos alcançassem o mercado global. Um dos primeiros marcos desse período foi o lançamento de Cave Story (2004), criado por Daisuke “Pixel” Amaya ao longo de cinco anos de trabalho solitário. O jogo, distribuído gratuitamente, obteve enorme reconhecimento e influenciou toda uma geração de desenvolvedores independentes.

Outro fator determinante foi o surgimento da Unity Engine (2005), motor gráfico que tornou o desenvolvimento 3D acessível a pequenos estúdios, também se tornando gratuito em 2009 com a chegada da Unity 2.6. Em 2010, a criação da Unity Asset Store permitiu que desenvolvedores comprassem e vendessem recursos prontos, reduzindo o tempo e o custo de produção.

Um jogo indie pode ser considerado bem-sucedido quando atinge seus objetivos econômicos e/ou artísticos, apresentando sustentabilidade financeira, recepção positiva da crítica e do público, ampla visibilidade ou impacto cultural relevante. Diferentemente do mercado AAA, o sucesso no cenário independente não depende exclusivamente de vendas em massa, mas também de reconhecimento, inovação e capacidade de manter o estúdio ativo.

O sucesso de títulos como *Braid* (2008)¹, *Limbo* (2010)² e *Terraria* (2011)³ firmou o movimento indie como uma força econômica e cultural significativa. Esses jogos demonstraram que produções de baixo orçamento poderiam competir em qualidade e relevância artística com títulos de grandes estúdios. Plataformas como a Steam e os consoles da Microsoft e Sony, que passaram a abrir espaço para desenvolvedores independentes, também tiveram papel fundamental na consolidação dessa nova era.

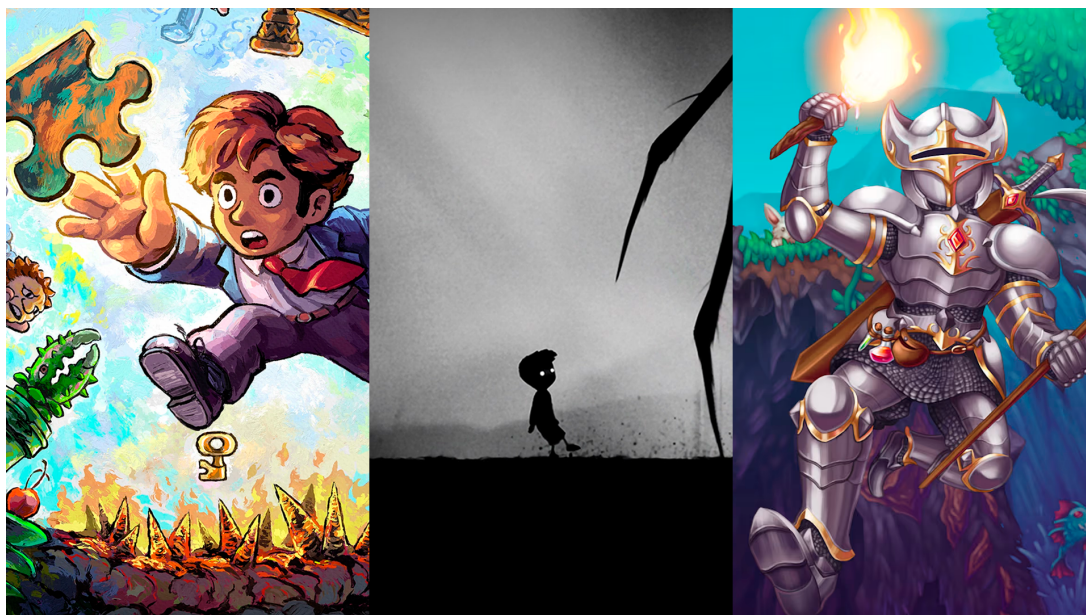


Figura 3 – Imagem criada pelo autor, *Braid* (2008), *Limbo* (2010), *Terraria* (2011)

¹ [Braid](#)
² [Limbo](#)
³ [Terraria](#)

A partir desse período o termo indie deixou de se referir apenas a uma condição econômica e passou a identificar um estilo estético e narrativo específico, associado à experimentação, subjetividade e inovação.

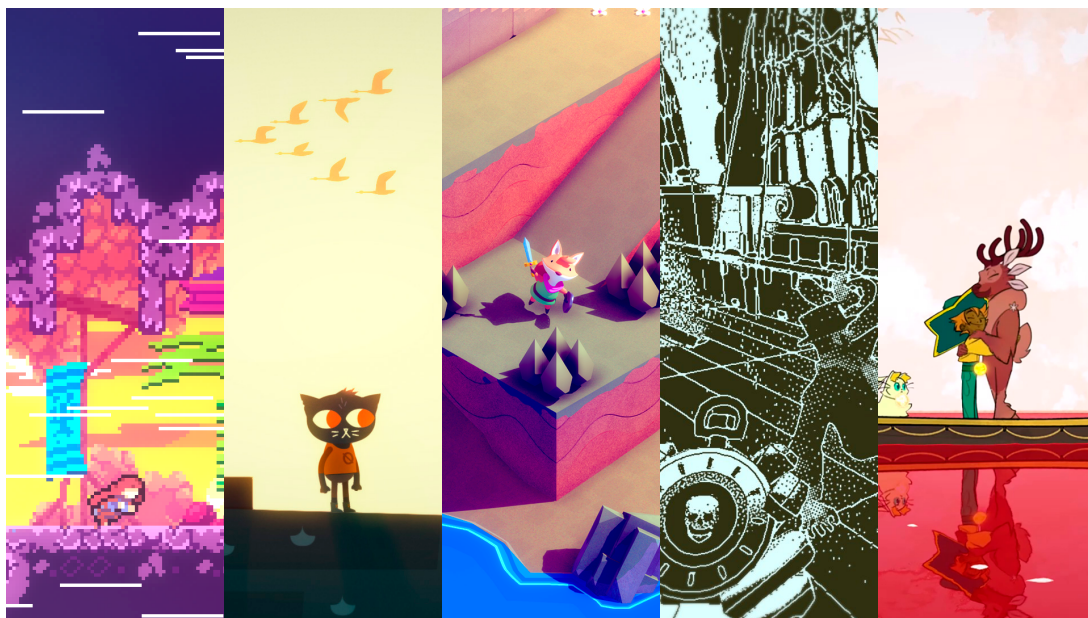


Figura 4 – Imagem criada pelo autor, Celeste (2018), Night in the Woods (2017), Tunic (2022), Return of the Obra Dinn (2018), Spiritfarer (2020)

Começando em 2015, o cenário dos jogos independentes atingiu um novo patamar de maturidade e diversidade. O lançamento de *Stardew Valley* (2016), desenvolvido inteiramente por Eric “ConcernedApe” Barone, simboliza esse momento. Atualmente, o jogo vendeu mais de 41 milhões de cópias em todas as plataformas, demonstrando o potencial comercial de produções autorais (ConcernedApe, 2024)^[14].

No mesmo período, mudanças estruturais nas plataformas de distribuição, como a substituição do *Steam Greenlight*⁴ pelo *Steam Direct* (2017)⁵, e o surgimento da Epic Games Store (2018), ampliaram o acesso dos desenvolvedores independentes ao público global. Contudo, essa abertura também gerou uma forte saturação do mercado: milhares de novos jogos passaram a ser lançados anualmente, tornando cada vez mais difícil obter visibilidade e retorno financeiro.

Ferramentas de código aberto, como a *Godot Engine*, e novos modelos de financiamento, como o *crowdfunding* e o *Early Access*, transformaram o modo como os jogos são

⁴ O *Steam Greenlight* era uma plataforma da *Steam* onde desenvolvedores independentes podiam submeter seus jogos para que os usuários votassem se queriam ou não que o jogo fosse lançado na loja da *Steam*.

⁵ O *Steam Direct* é um sistema que substituiu o *Steam Greenlight*, permitindo que desenvolvedores publiquem seus jogos na *Steam* diretamente, pagando uma taxa de inscrição e atendendo a certos requisitos.

produzidos, testados e lançados. O ambiente independente tornou-se um espaço de diversidade estética e narrativa, abrigando desde títulos minimalistas até projetos ambiciosos desenvolvidos por pequenas equipes (JOHNSTON, 2024)^[12].

Após décadas de evolução e amadurecimento do cenário independente, os jogos indies consolidaram-se como uma parte essencial da indústria de games contemporânea. Hoje, eles não apenas coexistem com as produções de grandes estúdios (AAA), mas também influenciam tendências estéticas, narrativas e mecânicas de jogo em escala global. A democratização das ferramentas de desenvolvimento e das plataformas de distribuição digital, como Steam, itch.io, Epic Games Store e Nintendo eShop, possibilitou que criadores independentes alcançassem públicos massivos e obtivessem reconhecimento crítico e comercial, a seguir estão exemplos de jogos independentes que atingiram sucesso fora da curva.

3.3 UNDERTALE

Um dos exemplos mais notáveis é *Undertale* (2015) desenvolvido quase inteiramente por Toby Fox e publicado originalmente para PC. Ele é visto como referência no cenário dos jogos indies ao combinar mecânicas de RPG com reflexões sobre violência, moralidade e agência do jogador.

Tecnicamente, ele transpõe a estética retro (pixel art, interface simples) e remete a jogos clássicos de RPG de vista aérea, mas inova ao questionar expectativas do jogador sobre “monstros” e “heróis”, e ao dar peso decisório ao modo de conduzir os combates e interações.

Em *Undertale*, o jogador controla uma criança humana, cujo nome é dado pelo próprio jogador, que cai nas profundezas de uma montanha chamada Mount Ebott e entra no chamado Subsolo, um mundo habitado por monstros isolados após uma guerra entre humanos e monstros. A partir desse ponto, inicia-se uma jornada de retorno à superfície, na qual o protagonista encontra diversos monstros, alguns hostis, outros afetuosos, e precisa decidir se seguirá o caminho da violência ou da paz (Wikipédia, 2025)^[15]. A estrutura narrativa se ramifica em diferentes conforme as escolhas de combate e interação do jogador.



Figura 5 – Toby Fox, Undertale (2015)

O combate em Undertale mistura elementos de RPG tradicional com minigames de “bullet-hell” e uma forte ênfase nas escolhas morais do jogador. O jogador tem as opções típicas de RPG como Lutar (Fight), Item, mas também Atuar (Act) e Misericórdia (Mercy / Spare). A opção Fight permite atacar o inimigo, obtendo recursos como GOLD e EXP. A opção Act oferece interações específicas com o inimigo (elogiar, provocar, falar...) que podem levar a pacificá-lo em vez de matá-lo. A opção Mercy pode permitir poupar ou fugir do inimigo, poupar normalmente não concede EXP, o que altera o desenvolvimento do personagem em comparação a matar. Este conjunto de mecânicas serve para subverter a expectativa padrão de “derrotar tudo para evoluir” em RPGs, ao mostrar que existe um caminho pacífico, com consequências narrativas e mecânicas (LEINONEN, 2023)^[16].

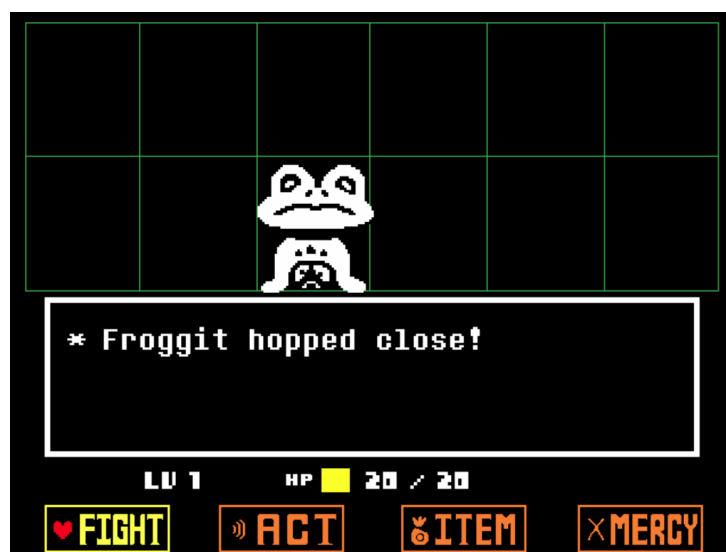


Figura 6 – Toby Fox. Undertale (2015)

As escolhas do jogador impactam não apenas os combates, mas a própria narrativa, personagens, diálogos e final. Por exemplo, dependendo de quantos (ou se) monstros foram mortos, o jogo acessa rotas diferentes como a “pacifista”, “neutra” ou “genocida”. Além disso, o sistema utiliza recursos de metanarrativa: personagens no jogo demonstram consciência de que o jogador está “jogando”, ou que já fez escolhas anteriores, carregando assim consequências de sessões anteriores. Esta consciência reforça a agência do jogador e as implicações morais de suas ações.

3.4 HOLLOW KNIGHT

O sucesso de *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) é resultado de uma trajetória singular dentro do cenário dos jogos independentes, marcada por criatividade, perseverança e uma profunda compreensão do potencial do gênero *metroidvania*. Antes de alcançar reconhecimento mundial, o estúdio formado por apenas três desenvolvedores australianos, deu seus primeiros passos com um pequeno protótipo chamado *Hungry Knight*, criado para uma *game jam*. Esse experimento, rudimentar, mas expressivo, apresentava já o conceito visual e temático de um pequeno cavaleiro inseto em um mundo melancólico, servindo como base estética e narrativa para o projeto futuro.

A existência do projeto se deu em 2014, quando a Team Cherry lançou uma campanha no *Kickstarter*. Com uma meta modesta de 35 mil dólares australianos, a arrecadação ultrapassou esse valor e permitiu que os desenvolvedores ampliassem suas ambições em termos de arte, narrativa e escopo. Esse sucesso inicial foi impulsionado por uma comunidade engajada e pela promessa de um jogo que combinava precisão de jogabilidade, desafios, e uma ambientação profundamente atmosférica (Wikipédia, 2025)^[17].

Situado num vasto mundo subterrâneo chamado Hallownest, o jogo combina exploração não linear, combate preciso e forte ambiência visual e sonora. O título se destaca no panorama dos indies por sua ambição artística, pela qualidade do level design, e pela forma como a narrativa é entregue de maneira fragmentada e por meio do ambiente.

Em termos narrativos, o jogador encarna um cavaleiro sem nome que chega à tranquila cidade de Dirtmouth, localizada acima das ruínas do reino esquecido de Hallownest. À medida que o protagonista penetra nas profundezas do reino, descobre que Hallownest outrora foi um próspero domínio de insetos, que sucumbiu a uma misteriosa “Infecção” que corrompe a mente e o corpo, resultando em criaturas hostis e mortos-vivos (Wikipédia, 2025)^[17].

A narrativa não é explicitada de início, mas é revelada aos poucos por meio de NPCs, descrições, ambiente e interações. O jogo foca numa narrativa implícita, que o jogador deve montar a partir de pistas dispersas. Dependendo das escolhas ou progressão, diferen-

tes finais podem surgir, reforçando o caráter emergente da história. Em resumo: trata-se de uma jornada de descoberta e redenção, ou de ruína, que não é narrada de modo linear ou didático, mas por meio da exploração de espaços, objetos e memórias, e que convida o jogador a refletir sobre os vestígios de um reino caído (OFNER, 2021)^[18].



Figura 7 – Team Cherry. Hollow Knight (2017)

Do ponto de vista mecânico, Hollow Knight adota boa parte das convenções do gênero metroidvania: mundo interconectado, progressão baseada em habilidades que desbloqueiam novas áreas, e ênfase na exploração e no desafio.

O protagonista possui salto, corrida, dash (impulso rápido) e, posteriormente, habilidades de escalada parede, que permitem alcançar novas regiões. O controle do personagem tem sido elogiado por sua precisão e sensação refinada, o que contribui para a imersão e o desafio.

A arma principal é a agulha, usada para atacar inimigos próximos. Atacando os inimigos o jogador ganha alma, uma espécie de pontos de magia ou mana, que pode ser consumida para curar ou para lançar magias, introduzindo uma tensão entre atacar, curar e sobreviver.

Quando o jogador morre, é deixado uma sombra no local da morte, e o jogador perde a moeda do jogo (Geo) até que retorne ao local para recuperar. Essa mecânica incentiva cautela, memorização de padrões e exploração segura. A estrutura do mundo permite múltiplos caminhos, muitos que são bloqueados até que o jogador adquira uma habilidade específica ou artefato. Esse modelo favorece a descoberta, curiosidade e exploração “orgânica”. Já que muitas informações são dadas por meio de cenário, arquitetura, sons e silêncio, a mecânica de exploração torna-se também veículo de *storytelling*, a jogabilidade e o design de mundo agem como “texto” narrativo.

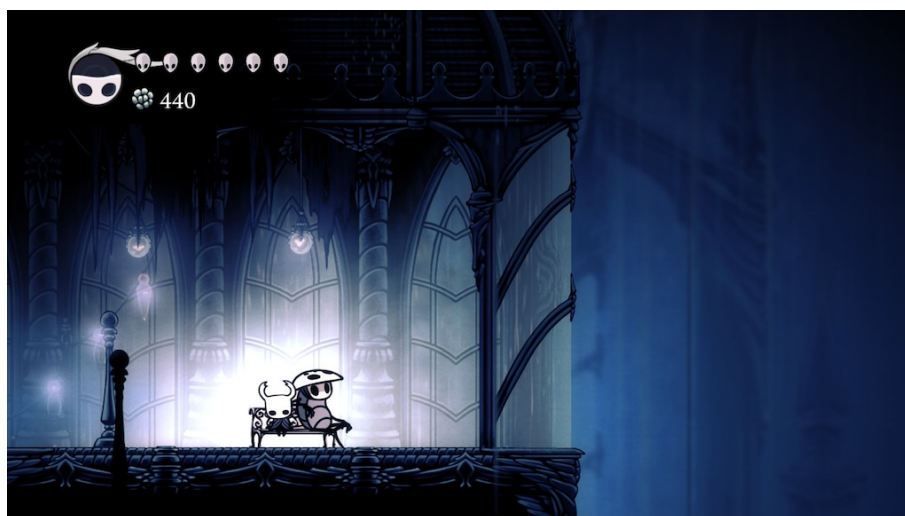


Figura 8 – Team Cherry. Hollow Knight (2017)

O impacto do jogo levou à criação de sua aguardada sequência, *Hollow Knight: Silksong*, anunciada em 2019. Inicialmente planejada como uma simples expansão, a Team Cherry decidiu transformá-la em um título independente, estrelado por Hornet, uma personagem importante do primeiro jogo. Desde então, *Silksong* tornou-se um dos lançamentos mais esperados do cenário indie contemporâneo, consolidando *Hollow Knight* não apenas como um sucesso isolado, mas como uma franquia de referência na história dos jogos independentes.



Figura 9 – Team Cherry. Hollow Knight: Silksong (2025)

3.5 CELESTE

Celeste se consolidou como um dos grandes marcos dos jogos independentes contemporâneos por sua combinação exemplar de design, narrativa e impacto cultural. Lançado em 25 de janeiro de 2018 para múltiplas plataformas pelo pequeno estúdio Maddy Makes Games, liderado por Maddy Thorson e Noel Berry, e com participação de 2 desenvolvedores brasileiros, Amora Bettany e Pedro Medeiros.

O jogo rapidamente se destacou não apenas por seu nível de dificuldade, mas também pela junção entre mecânicas, narrativa e temática psicoemocional. Em um cenário de jogos independentes saturados, Celeste se sobressaiu por demonstrar como um pequeno estúdio pode produzir uma experiência marcante em termos de design, estética e significado, recebendo prêmios como Melhor Jogo Independente e Melhor Jogo de Impacto no *The Game Awards 2018*.

Na narrativa de Celeste, o jogador assume o controle de Madeline, uma jovem que decide escalar a montanha chamada Monte Celeste. A escalada funciona não apenas como um desafio físico, mas como metáfora de suas lutas interiores, ansiedade, autocrítica e reconciliação com uma “outra versão” de si mesma. A progressão narrativa acompanha momentos de dificuldade, queda, retomada e finalmente aceitação e união com essa “outra” Madeline, refletindo um processo de individuação e de superação pessoal (TAVARES, 2021)^[19].

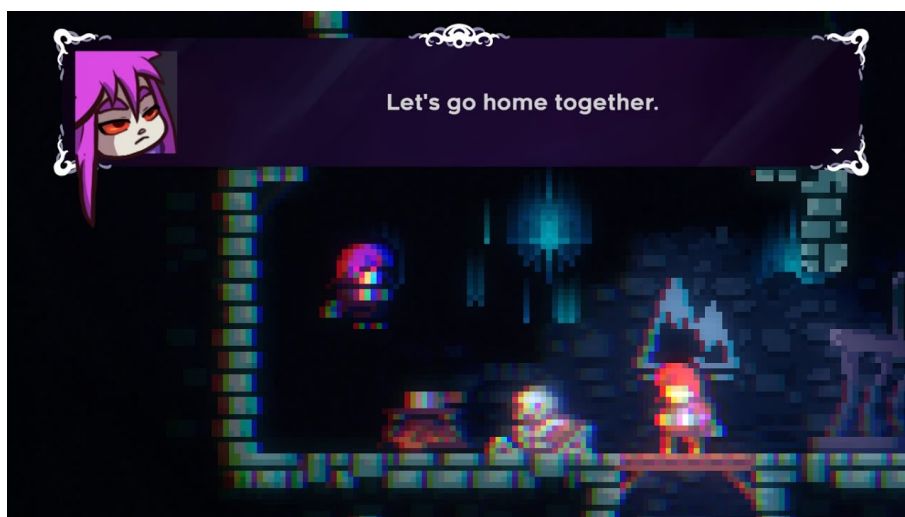


Figura 10 – Maddy Makes Games. Celeste (2018)

Do ponto de vista das mecânicas de jogo, Celeste se estrutura com um conjunto relativamente simples de ações que são combinadas de formas complexas ao longo do jogo. Pular e se movimentar lateralmente, escalar paredes, um dash (impulso rápido) em uma das oito direções (horizontal, vertical ou diagonal), que permite atravessar obstáculos, alterar o *momentum* da ação ou escapar de perigos.

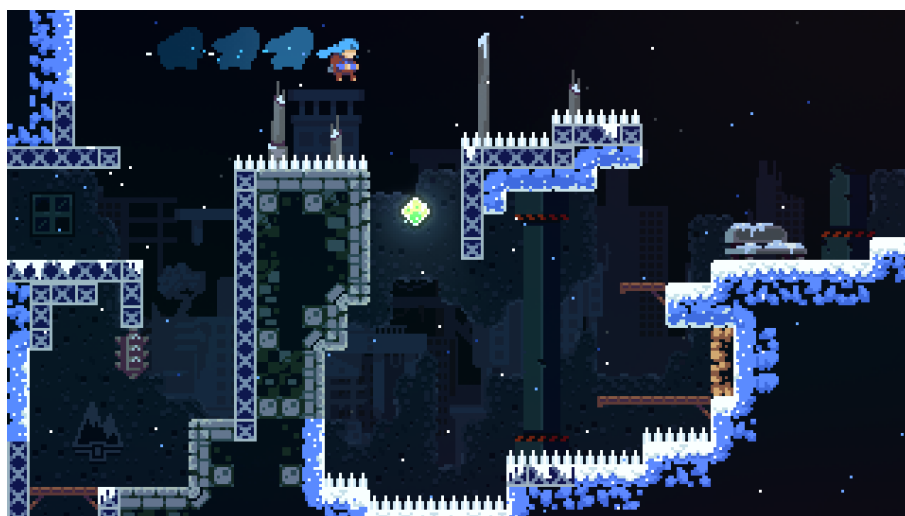


Figura 11 – Maddy Makes Games. Celeste (2018)

O jogo apresenta checkpoints regulares e renascimentos rápidos, com cada tela servindo como um micro nível onde o jogador experimenta, falha, aprende e tenta novamente, promovendo uma curva de aprendizado baseada em tentativa e erro. A estrutura é dividida em capítulos, e embora as mecânicas principais permaneçam constantes, novos elementos (como blocos atravessáveis apenas com o dash, trampolins, cristais que recarregam o dash, bolhas de impulso e plataformas móveis) são introduzidos gradualmente para ampliar a profundidade e complexidade dos desafios. Isso alia-se a uma estética minimalista, que contribui para a imersão e para que o desafio seja percebido como significativo, não apenas punitivo.

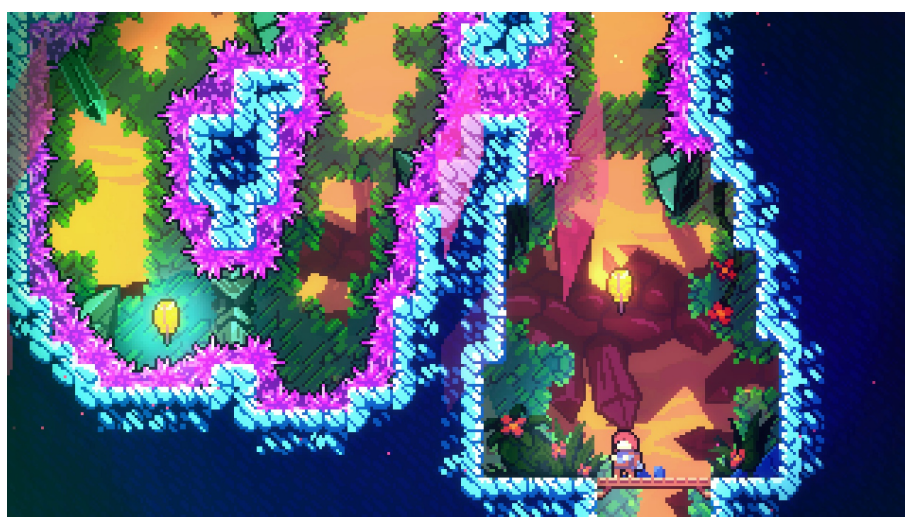


Figura 12 – Maddy Makes Games. Celeste (2018)

A discussão sobre os jogos independentes demonstrou que esse segmento se destaca pela autonomia criativa, pela experimentação estética e pela diversidade de propostas narrativas e mecânicas. No entanto, também ficou evidente que o sucesso comercial

e a visibilidade desses jogos dependem de fatores externos ao desenvolvimento em si, como distribuição, marketing e inserção em mercados consolidados. Diante disso, torna-se relevante analisar como essas dinâmicas se manifestam no contexto brasileiro, tema que será aprofundado no capítulo seguinte.

4 A INDÚSTRIA DE JOGOS BRASILEIRA

A história e evolução dos jogos digitais no Brasil se caracteriza por um processo desigual em relação aos países centrais, marcado por desenvolvimento tardio, barreiras econômicas estruturais e desafios contínuos no campo da produção. Enquanto Estados Unidos e Japão consolidaram suas indústrias de jogos desde as décadas de 1970 e 1980, com empresas como Atari, Nintendo, Sega, Sony e, posteriormente, Microsoft, o Brasil ingressou nesse universo sob limitações tecnológicas, fiscais e sociais significativas (DINIZ R. G. e DINIZ F. G., 2024)^[20].

Durante as décadas finais do século XX, a conjuntura nacional era marcada por dificuldades econômicas, estagflação e falta de políticas industriais que incentivassem tecnologia e inovação. Nesse contexto, o alto custo de importação e comercialização de consoles e jogos impediu que a indústria evoluísse de forma orgânica. A ausência de interesse inicial das principais fabricantes japonesas e estadunidenses no mercado brasileiro ampliou a distância tecnológica entre o Brasil e os centros produtores globais. Como consequência, consolidaram-se práticas como a pirataria e a clonagem de consoles, estratégias informais que permitiram o acesso da população aos jogos digitais e que tiveram papel sociocultural na formação da comunidade *gamer* brasileira.

A produção nacional de hardware teve poucas iniciativas, entre elas o Phantom System da Gradiente no fim dos anos 1980 e o Zeebo, desenvolvido pela Tectoy em parceria com a Qualcomm e lançado em 2009. Embora o Zeebo tenha sido interpretado por alguns autores como um projeto “descolonial”, representando tentativas de inovação tecnológica no Sul Global, sua vida útil curta sugere que as fragilidades estruturais da indústria nacional, tais como dependência tecnológica, limitações de infraestrutura e insuficiências na cadeia produtiva de alta tecnologia.

No âmbito do desenvolvimento de software, a indústria brasileira permaneceu concentrada em sua maioria na produção de jogos independentes (indies), reflexo de uma estrutura produtiva formada por empreendimentos de pequeno porte. Dados do 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD) demonstram que a maior parte das empre-

sas possui faturamento baixo, forte concentração territorial na Região Sudeste e reduzido tempo de existência, elementos que comprovam o caráter novato e fragmentado do setor.

Ainda assim, há diversidade produtiva, incluindo tanto jogos de entretenimento quanto jogos sérios, voltados à educação, saúde e treinamento corporativo. Diferentemente dos jogos de entretenimento, esses projetos operam majoritariamente sob modelos de negócio do tipo *business-to-business* (B2B), sendo financiados por contratos diretos com instituições públicas, empresas privadas ou organizações do terceiro setor. Nesse contexto, a viabilidade econômica desses jogos não depende da visibilidade em plataformas de distribuição digital nem da dinâmica algorítmica de lojas online, mas da prestação de serviços especializados e da adequação a demandas específicas. Tal característica contribui para a sustentabilidade de parte da indústria brasileira de jogos, ao mesmo tempo em que mostra a dificuldade de consolidação de um mercado nacional robusto para jogos independentes voltados ao consumo direto (*business-to-consumer*), reforçando as assimetrias discutidas ao longo deste trabalho.

No campo do consumo, o Brasil se destaca como um dos maiores mercados globais. A Pesquisa Game Brasil registra (PGB), desde 2018, percentuais constantes acima de 70% da população que consome jogos digitais, com equilíbrio entre públicos masculino e feminino e forte predominância do uso de smartphones como plataforma principal. Fatores econômicos, como o alto preço de consoles em comparação à renda média brasileira, reforçam a centralidade dos dispositivos móveis na cultura gamer nacional.

Apesar desse potencial de consumo, os entraves históricos persistem. A elevada carga tributária sobre consoles e acessórios, a carência de políticas de incentivo consistentes e a ausência de programas de formação técnica robustos reforçam a condição periférica da indústria nacional de jogos digitais. Nesse contexto, a aprovação da Lei nº 14.852/2024, que estabelece o marco legal dos jogos eletrônicos no Brasil, representa um avanço inédito no âmbito das políticas públicas voltadas ao setor, ao reconhecer os jogos digitais como manifestações culturais e atividades econômicas inseridas na economia criativa. A legislação busca estimular a inovação, a capacitação profissional e a competitividade das desenvolvedoras brasileiras, criando bases legais para o acesso a mecanismos de fomento e incentivo fiscal. Contudo, apesar de seu caráter progressista, a lei ainda carece de regulamentação específica que defina critérios claros de implementação, o que limita, na prática, o alcance de seus benefícios, especialmente para pequenos estúdios independentes. Dessa forma, seus impactos concretos sobre a indústria nacional tendem a ser perceptíveis apenas em médio e longo prazo, condicionados à efetiva operacionalização das políticas previstas (DINIZ R. G. e DINIZ F. G., 2024)^[20].

Assim, a evolução dos jogos digitais no Brasil revela um cenário marcado pela tensão entre um grande mercado consumidor e uma indústria produtiva ainda limitada em es-

cala e recursos. A trajetória é profundamente influenciada pelo desenvolvimento tardio, pela condição periférica do capitalismo brasileiro e pela ausência histórica de políticas industriais robustas. Mesmo com obstáculos persistentes, há sinais de amadurecimento e diversificação, bem como possibilidades de fortalecimento futuro mediante políticas estratégicas e incentivo à inovação.

4.1 JOGOS INDEPENDENTES BRASILEIROS E INTERNACIONAIS: UM PANORAMA COMPARATIVO

A comparação entre o mercado de jogos independentes no Brasil e aquele observado em escala internacional revela assimetrias profundas em termos de estrutura produtiva, sustentabilidade financeira, visibilidade global e maturidade do ecossistema. Embora ambos os contextos compartilhem valores associados à independência criativa, inovação estética e autonomia artística, o cenário internacional apresenta um amadurecimento industrial que contrasta fortemente com o estágio ainda emergente do setor brasileiro.

Em escala global, os jogos independentes representam atualmente a maior parcela dos lançamentos no setor. O Global Indie Games Market Report 2024¹, produzido pela VGI/Sensor Tower, aponta que, até setembro de 2024, 98,9% dos jogos lançados na Steam eram indies, responsáveis por 58% das unidades vendidas e 48% da receita dos jogos na plataforma. Além disso, observa-se também o crescimento expressivo de estúdios classificados como “Triple-I”², grupos com mais de cinquenta profissionais que respondem por mais de 50% de toda a receita global de jogos independentes, enquanto os outros grupos classificados como empresas de tamanho médio, pequenas equipes, e hobbistas produzem o restante da receita total. Esses dados apontam um mercado internacional já altamente profissionalizado, com cadeias de produção maduras e trajetórias consistentes de desenvolvedores experientes, muitos dos quais lançam seu segundo, terceiro ou quarto título com crescente retorno financeiro e técnico (VGI, 2024)^[21].

¹ <https://app.sensortower.com/vgi/insights/article/global-indie-games-market-report-2024>

² Referência à empresas Triple-A (AAA)

Indie games making as much money on Steam as AAA and AA games for the first time ever; indie revenue share has doubled since 2018

State of Indie on Steam in 2024, as of 30th Sep 2024

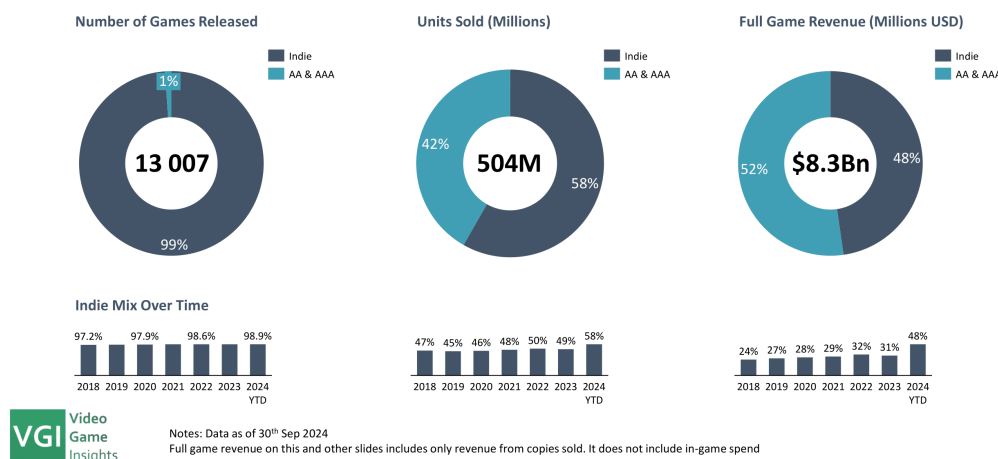


Figura 13 – VGI. Global Indie Games Market Report (2024)

Em contraste, o mercado indie brasileiro apresenta características estruturais consideravelmente distintas. O Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais 2023 (IBJD), publicado pela ABragames, demonstra que a grande maioria das empresas nacionais é composta por micro e pequenos estúdios, com equipes reduzidas e faturamento limitado. A internacionalização se coloca como um desafio central, e a dependência de políticas públicas, programas de formação e iniciativas de exportação (como projetos em parceria com a ApexBrasil) revela a necessidade de fortalecimento institucional para que o setor alcance maior competitividade. Embora exista diversidade criativa, incluindo jogos de entretenimento e jogos sérios, permanece evidente a fragmentação do ecossistema e a insuficiência de recursos financeiros e técnicos para produção em larga escala (ABRAGAMES, 2023)^[22].

No plano das motivações e valores, estudos internacionais indicam que parte significativa dos desenvolvedores indies atua como um movimento quase ativista, guiado por objetivos artísticos ou comunitários em detrimento do lucro. Esses criadores, porém, enfrentam desafios relacionados à sustentabilidade econômica, à autoexploração e a dificuldade de consolidar equipes permanentes (FREEMAN, 2023)^[23]. Embora essa dinâmica também seja observada no Brasil, o contexto brasileiro adiciona elementos socioculturais particulares, como a valorização de narrativas locais e temáticas identitárias, ao mesmo tempo em que sofre com barreiras estruturais como tributação elevada, falta de investimentos e lacunas de formação técnica.

A distribuição e o acesso ao mercado também diferem significativamente entre os dois contextos. Enquanto estúdios internacionais se beneficiam de plataformas consolidadas e amplas redes de divulgação global, muitos desenvolvedores brasileiros ainda dependem de

eventos internacionais, editais e ações de fomento para alcançar visibilidade. O relatório da Abragames destaca que a presença em festivais como GDC, BIG Festival e Gamescom é fundamental para ampliar o alcance dos jogos nacionais, indicando que o fortalecimento do setor no Brasil ainda exige ampla atuação de instituições de auxílio, representações setoriais e programas públicos, mediação menos necessária em mercados internacionais consolidado (ABRAGAMES, 2023)^[22].

Para aprofundar a análise comparativa entre o mercado independente brasileiro e o internacional, esta seção examina pares de jogos com propostas semelhantes, um brasileiro e outro estrangeiro, cujos resultados em termos de alcance, impacto cultural e vendas apresentam contrastes significativos. A comparação sugere que fatores estruturais, mais do que qualitativos, influenciam o desempenho dos jogos brasileiros no cenário global. A escolha dos seguintes jogos como objeto de comparação se baseiam em critérios de proximidade estética, gênero, mecânica, e fluxo de gameplay.

Em cada jogo foram observadas as seguintes variáveis:

- número total de avaliações na Steam;
- evolução temporal das avaliações (curva de crescimento);
- estimativas de vendas e receita;
- país de origem do estúdio;
- trajetória de lançamento e visibilidade inicial.

Os dados quantitativos foram coletados manualmente a partir da plataforma Steam e de ferramentas públicas de estimativa de mercado, como Gamalytic. As curvas temporais de avaliações foram utilizadas como proxy de visibilidade e engajamento ao longo do tempo. Ressalta-se que tais métricas não representam vendas exatas, mas permitem observar tendências relativas de alcance e recepção.

Por se tratar de um estudo exploratório, esta pesquisa não emprega testes estatísticos formais para comparação entre curvas de desempenho, restringindo-se à análise descritiva e interpretativa dos dados disponíveis. Além disso, as estimativas de vendas utilizadas provêm de fontes secundárias e devem ser compreendidas como aproximações. Essas limitações não invalidam os resultados, mas indicam a necessidade de abordagens quantitativas mais robustas em investigações futuras.

Tabela 1 – Fonte: Gamalytic (2025)

	Hyper Light Drifter (EUA)	Unsighted (BR)
Cópias vendidas	900 Mil	60 Mil
Receita bruta (em \$)	\$10,3 Milhões	\$616,8 Mil
Número de Avaliações	18.270	2.035
Nota na Steam (Porcentagem de avaliações positivas)	93%	92%
(Valores não fornecidos pela Steam são estimados com precisão)		

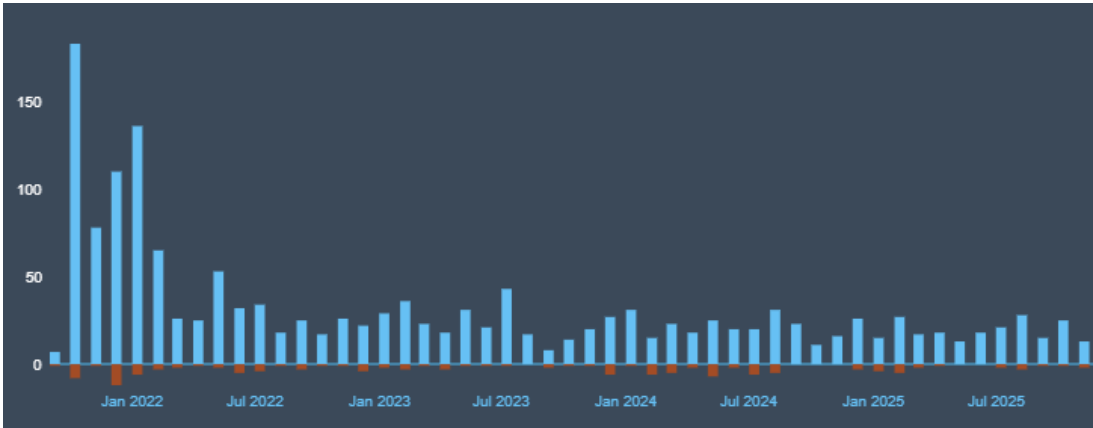


Figura 14 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Uncharted (2025)

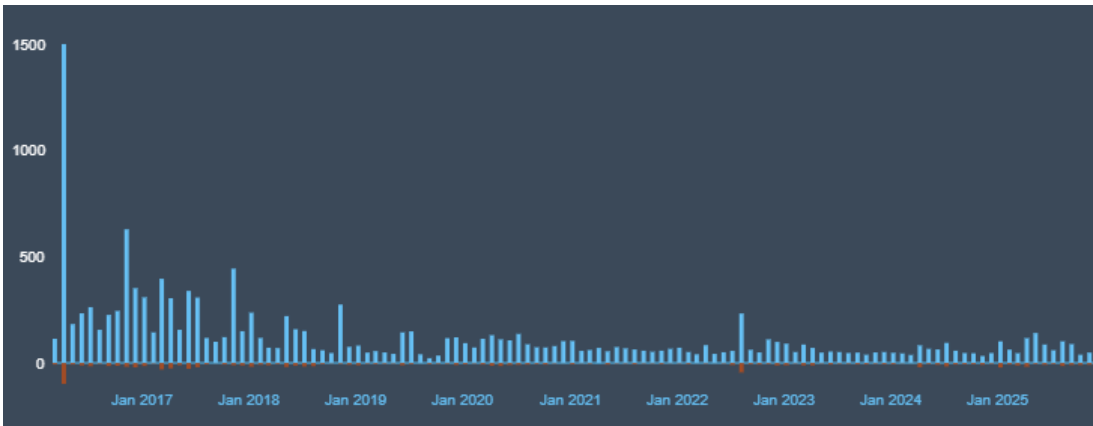


Figura 15 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Hyper Light Drifter (2025)

Embora *Uncharted* (2021), desenvolvido pelo estúdio brasileiro Pixel Punk, compartilhe diversos elementos estruturais com *Hyper Light Drifter* (2016), como a estética pixelada, o foco em combate veloz e preciso e a ambientação melancólica, os dois títulos tiveram trajetórias de recepção bastante distintas. As Figuras 14 e 15 reforçam essa disparidade ao mostrarem o contraste expressivo no volume e na dinâmica temporal de avaliações na Steam: enquanto *Uncharted* apresenta um pico inicial moderado em 2021, seguido por um fluxo estável, porém reduzido de reviews ao longo dos anos, *Hyper Light Drifter* registra um pico massivo logo após seu lançamento em 2016 e mantém atividade significativamente superior, com ordens de magnitude maiores de avaliações semanais.

Esse comportamento demonstra maior visibilidade, maior penetração de mercado e circulação prolongada do título internacional na plataforma. *Hyper Light Drifter*, apoiado por uma campanha de financiamento robusta e forte presença em mídia especializada, alcançou amplo reconhecimento crítico e comercial, tornando-se referência no gênero de ação 2D contemporânea. Já *Unsighted*, apesar de igualmente aclamado por sua profundidade temática, por sistemas inovadores e por uma execução técnica comparável ou superior em vários aspectos, não obteve a mesma visibilidade internacional. Essa diferença revela como a qualidade artística não é o único fator determinante para o sucesso de um jogo indie: elementos estruturais como marketing, presença em grandes feiras, redes de distribuição e o grau de consolidação do mercado nacional influenciam diretamente o alcance global das produções brasileiras.

Tabela 2 – Fonte: Gamalytic (2025)

	Hades (EUA)	Dandy Ace (BR)
Cópias vendidas	10,6 Milhões	48,9 Mil
Receita bruta (em \$)	\$153,2 Milhões	\$348,6 Mil
Número de Avaliações	292.734	1.274
Nota na Steam (Porcentagem de avaliações positivas)	98%	87%
(Valores não fornecidos pela Steam são estimados com precisão)		

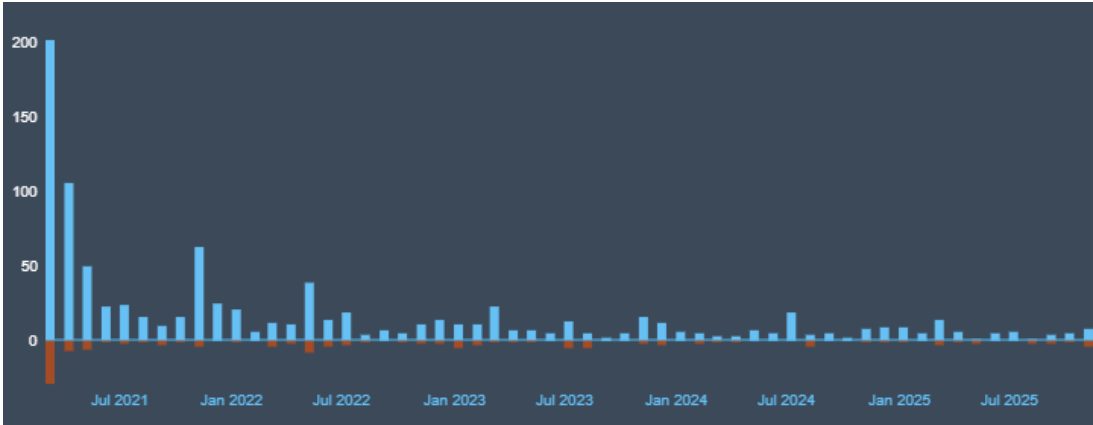


Figura 16 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Dandy Ace (2025)

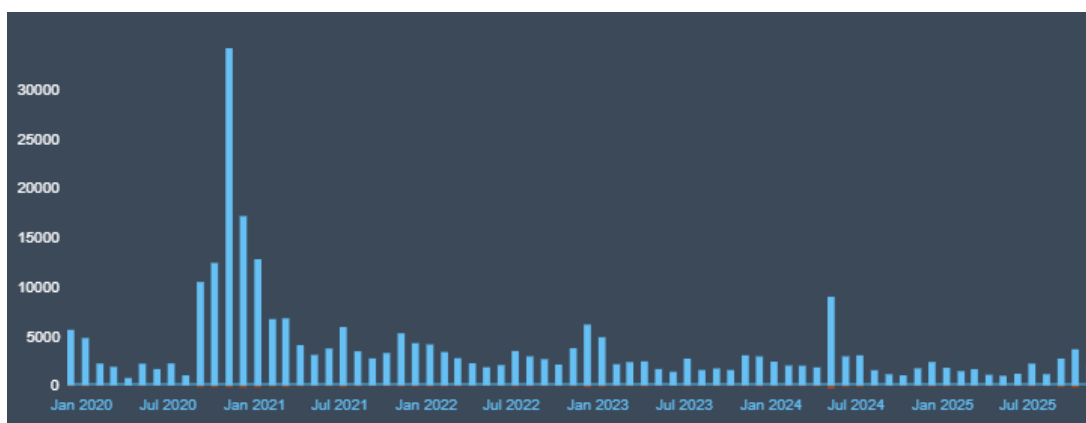


Figura 17 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Hades (2025)

As Figuras 16 e 17 ilustram de forma clara a discrepância entre a recepção de *Dandy Ace* (2021), desenvolvido pelo estúdio brasileiro *Mad Mimic*, e *Hades* (2020), produzido pelo estúdio internacional *Supergiant Games*. Embora ambos se enquadrem no gênero de ação *roguelite* isométrico e compartilhem elementos como combate dinâmico, salas geradas proceduralmente e sistemas de combinação de habilidades, seus desempenhos na Steam divergem de maneira acentuada. *Dandy Ace* apresenta um pico inicial de avaliações próximo ao lançamento, seguido por uma queda rápida e estabilização em volumes reduzidos nos anos seguintes, refletindo seu alcance limitado. *Hades*, por sua vez, mostra picos extraordinários de avaliação, chegando a dezenas de milhares em certos períodos, e mantém atividade expressiva por anos, sugerindo forte engajamento comunitário e visibilidade internacional. Parte desse impacto ampliado decorre do histórico da *Supergiant Games*, que já possuía reputação consolidada graças ao sucesso prévio de títulos como *Bastion* (2011), *Transistor* (2014) e *Pyre* (2017), o que garantiu uma base de fãs estabelecida e ampla cobertura da mídia antes mesmo do lançamento de *Hades*. Além disso, o jogo esteve disponível em *early access* desde 2018, permitindo que a comunidade participasse do desenvolvimento, gerando ciclos contínuos de feedback, aumento orgânico da visibilidade e expectativa acumulada ao longo de dois anos. Esses fatores estruturais, reputação consolidada do estúdio, público prévio fiel, marketing contínuo durante o *early access* e presença intensa em mídias internacionais, ajudam a explicar por que *Hades* alcançou um desempenho substancialmente superior, enquanto *Dandy Ace*, apesar da qualidade técnica e criatividade, não obteve o mesmo nível de penetração global.

Tabela 3 – Fonte: Gamalytic (2025)

	Signalis (ALE)	Enigma do Medo (BR)
Cópias vendidas	597,8 Mil	70,7 Mil
Receita bruta (em \$)	\$9,1 Milhões	\$947,1 Mil
Número de Avaliações	29.802	9.584
Nota na Steam (Porcentagem de avaliações positivas)	96%	96%
(Valores não fornecidos pela Steam são estimados com precisão)		

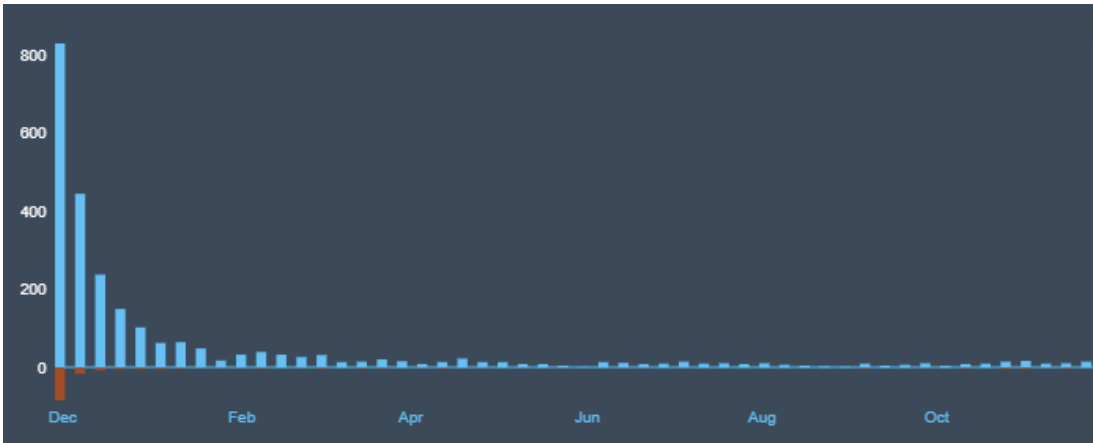


Figura 18 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Enigma do Medo (2025)

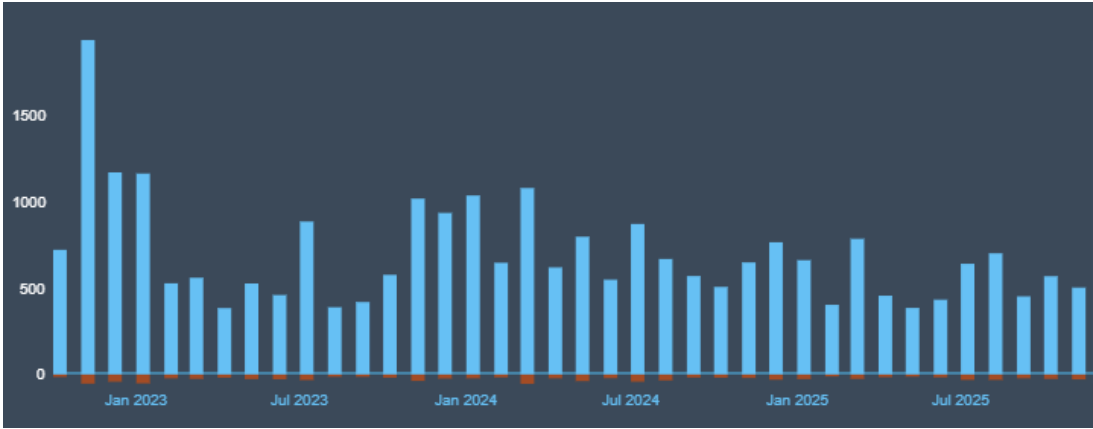


Figura 19 – Steam. Número de avaliações ao passar do tempo de Signalis (2025)

Apesar de que tanto Enigma do Medo, do estúdio brasileiro Dumativa, quanto *Signalis*, desenvolvido pela dupla alemã *rose-engine*, se enquadrem no gênero de survival horror com grande foco narrativo e identidade estética marcante, seus desempenhos na plataforma Steam são bastante distintos. Enigma do Medo apresenta um pico expressivo de avaliações logo após o lançamento, resultado direto do forte engajamento inicial mobilizado pela base de fãs pré-existente do criador Cellbit, pela visibilidade gerada por sua campanha de financiamento coletivo recordista e pelo destaque alcançado no Top 1 de vendas da Steam durante os primeiros dias, mas sofre queda rápida e estabilização em patamares baixos nas semanas seguintes. Apesar de ações de marketing voltadas ao

público nacional, como demo antecipada, ampla divulgação em canais brasileiros e dublagem multilíngue, sua tração internacional permaneceu limitada, em parte devido à menor cobertura por veículos estrangeiros, ausência de publisher global e críticas iniciais relacionadas a bugs e otimização, que afetaram o boca a boca fora do circuito lusófono. *Signalis*, por outro lado, apresenta um fluxo constante e volumoso de avaliações ao longo de todo o período analisado, com picos recorrentes superiores a mil avaliações mensais e ampla circulação em mídias internacionais, consolidando-se como referência contemporânea dentro do horror independente. Esse desempenho superior reflete não apenas sua recepção crítica extremamente positiva, mas também a inserção estratégica da *rose-engine* em redes de divulgação globais, presença em festivais internacionais e forte engajamento de comunidades de horror ao longo do tempo. Assim, a discrepância entre os dois títulos demonstra como as produções brasileiras, mesmo quando tecnicamente sólidas e apoiadas por campanhas de marketing eficazes no contexto local, enfrentam desafios estruturais significativos para converter visibilidade nacional em reconhecimento e alcance global.

A análise da indústria de jogos brasileira revelou um cenário marcado por criatividade e qualidade técnica, mas também por limitações estruturais que impactam a competitividade internacional das produções nacionais. Comparações com mercados estrangeiros indicam que a dificuldade de acesso a financiamento, visibilidade e redes de distribuição constitui um entrave recorrente para desenvolvedores independentes no Brasil. Nesse sentido, o capítulo seguinte investiga o papel dos incentivos e das políticas públicas como possíveis mecanismos de mitigação dessas desigualdades.

5 INCENTIVOS E POLÍTICAS PÚBLICAS PARA JOGOS DIGITAIS

A análise comparativa entre o desempenho de jogos independentes brasileiros e internacionais indicam que diferenças de alcance e sustentabilidade não podem ser explicadas apenas por fatores criativos, técnicos ou mercadológicos. Elementos institucionais, como políticas públicas, marcos regulatórios e mecanismos de incentivo à produção cultural e tecnológica, exercem influência decisiva sobre a evolução de ecossistemas de desenvolvimento de jogos. Nesse sentido, torna-se necessário deslocar a discussão do nível estritamente produtivo para uma perspectiva estrutural, capaz de compreender como o ambiente institucional molda oportunidades, limitações e trajetórias possíveis para estúdios independentes.

Os incentivos governamentais voltados à indústria de jogos digitais assumem múltiplas formas, incluindo subsídios diretos à produção, linhas de crédito específicas, incentivos fiscais, programas de formação profissional, apoio à internacionalização e políticas de estímulo à inovação tecnológica. Esses instrumentos não apenas reduzem os riscos econômicos associados à produção independente, mas também contribuem para a profissionalização do setor, a retenção de talentos e a construção de cadeias produtivas mais estáveis. A existência, ou ausência, desses mecanismos impacta diretamente a capacidade dos estúdios de planejar projetos de médio e longo prazo, investir em marketing e competir em um mercado global altamente concentrado e saturado.

No caso dos jogos independentes, tais políticas tornam-se particularmente importantes devido à assimetria estrutural entre pequenos estúdios e grandes empresas do setor. Enquanto desenvolvedoras consolidadas operam com capital acumulado, redes de distribuição amplas e histórico de lançamentos bem-sucedidos, estúdios independentes dependem fortemente de condições externas favoráveis para viabilizar sua produção e ampliar sua visibilidade. Dessa forma, a comparação entre diferentes modelos de incentivo permite compreender como determinados contextos institucionais favorecem a emergência de ecossistemas mais robustos e sustentáveis, enquanto outros perpetuam ciclos de precariedade e dependência.

5.1 CENÁRIO BRASILEIRO

O desenvolvimento de jogos digitais no Brasil ocorre em um ambiente institucional marcado por avanços recentes, mas ainda atravessado por limitações estruturais que afetam diretamente a sustentabilidade dos estúdios independentes. Embora o país possua um mercado consumidor expressivo e uma produção nacional cada vez mais diversa em termos criativos, os mecanismos públicos de apoio permanecem dispersos e, em muitos casos, pouco adequados às especificidades do setor.

Por um longo período, os jogos digitais ocuparam uma posição indefinida no âmbito das políticas públicas brasileiras, sendo enquadrados de maneira alternada como produtos culturais, obras audiovisuais ou softwares. Essa indefinição contribuiu para que o apoio estatal ao setor se desse majoritariamente por meio de instrumentos concebidos para outras áreas da economia criativa. Leis de incentivo à cultura, como a Lei Rouanet^[24] e a Lei do Audiovisual^[25], passaram a ser utilizadas por desenvolvedores de forma adaptativa, exigindo enquadramentos que nem sempre refletem as dinâmicas produtivas e os riscos próprios do desenvolvimento de jogos digitais.

A Lei nº 14.852/2024¹, sancionada em 3 de maio de 2024, instituiu um marco legal para a indústria de jogos eletrônicos no Brasil, regulamentando a fabricação, a importação, a comercialização, o desenvolvimento e o uso comercial de jogos eletrônicos, incluindo software para celulares e consoles, dispositivos dedicados e tecnologias como realidade virtual e aumentada, e estabelecendo princípios de incentivo ao empreendedorismo inovador nesse setor, proteção ao público, especialmente crianças e adolescentes, e estímulos ao ambiente de negócios, além de promover alterações em leis existentes como a de propriedade industrial para inserir os jogos eletrônicos no sistema de registro de propriedade intelectual; a lei também prevê que o Estado fará a classificação etária dos games e busca criar segurança jurídica e incentivos semelhantes aos de outros setores culturais e tecnológicos. No entanto, por se tratar de um marco recente, seus efeitos ainda se concentram

¹ <https://www.jusbrasil.com.br/legislacao/2452673075/lei-14852-24>

no plano institucional, dependendo de regulamentações complementares e da articulação com mecanismos financeiros e fiscais já existentes para produzir impactos concretos no cotidiano dos estúdios.

Em comparação, a Lei de Informática^[26] é uma política industrial mais ampla voltada ao setor de tecnologia da informação e comunicação (TIC), cujo foco principal é incentivar pesquisa, desenvolvimento e inovação em bens de informática e tecnologia, por meio de incentivos fiscais como redução ou suspensão de tributos (por exemplo, IPI e ICMS) para empresas que investem em pesquisa e desenvolvimento, e produção local de tecnologia. Ela não foi concebida com foco no setor de jogos e seus incentivos não contemplam diretamente o financiamento de produção de jogos como atividade cultural ou econômica específica, embora empresas de tecnologia envolvidas em desenvolvimento de software possam, em tese, usufruir de seus benefícios se cumprirem os requisitos técnicos previstos na legislação.

Na prática, o apoio público ao desenvolvimento de jogos digitais permanece concentrado em editais pontuais, programas gerais de inovação e iniciativas de promoção internacional. Instituições como a FINEP^[27] e o BNDES^[28] oferecem linhas de financiamento às quais estúdios de jogos podem recorrer, sobretudo quando seus projetos são enquadrados como iniciativas de pesquisa, desenvolvimento tecnológico ou economia criativa. Ainda assim, a ausência de instrumentos específicos para o setor impõe desafios adicionais, especialmente para pequenos estúdios, que frequentemente enfrentam dificuldades para atender aos critérios exigidos por programas de caráter mais amplo.

Iniciativas de internacionalização, como o programa Brazil Games^[29], desenvolvido em parceria entre a ApexBrasil e a ABragames, desempenham um papel na ampliação da visibilidade da produção nacional no exterior. Ao viabilizar a participação de estúdios brasileiros em feiras, festivais e rodadas de negócios internacionais, essas ações contribuem para a inserção dos jogos brasileiros em mercados globais. Contudo, seu foco recai principalmente sobre a etapa de promoção, não contemplando de forma sistemática as fases iniciais e mais arriscadas do processo produtivo, como a prototipagem e o desenvolvimento.

5.2 CENÁRIO INTERNACIONAL

Em contraste com o cenário brasileiro, diversos países que se consolidaram como pólos da indústria de jogos digitais adotaram, ao longo das últimas décadas, políticas públicas específicas e continuadas voltadas ao fortalecimento do setor. Esses países reconhecem os jogos digitais simultaneamente como produtos culturais, bens tecnológicos e ativos estratégicos da economia criativa, estruturando sistemas de incentivo que atuam desde a formação de profissionais até a internacionalização de estúdios independentes. A seleção dos países analisados neste estudo seguiu critérios estruturados, considerando: (i) exis-

tência de políticas públicas específicas para jogos digitais; (ii) maturidade do ecossistema local de desenvolvimento; (iii) disponibilidade de dados institucionais; e (iv) títulos de sucesso com origem no país.

No Canadá, por exemplo, políticas públicas de longo prazo foram fundamentais para a consolidação de um dos ecossistemas mais robustos da indústria global de jogos. Programas como o *Canada Media Fund* e incentivos fiscais provinciais, especialmente em Quebec e Ontário, oferecem créditos tributários significativos sobre custos de produção, salários e pesquisa e desenvolvimento, o que reduz substancialmente o risco financeiro para estúdios independentes e atrai tanto investimentos estrangeiros quanto talentos locais. Estudos sobre cultura indie canadense também apontam que o apoio institucional exerce papel relevante não apenas em termos econômicos, mas também na construção da identidade e na circulação global de produções independentes. Pesquisa realizada com desenvolvedores indie no Canadá mostra que, em contextos em que o suporte governamental se manifesta de forma concreta, a identificação nacional torna-se um componente articulado com o alcance global das produções, apontando que o apoio institucional funciona tanto como recurso financeiro quanto como elemento simbólico de inserção no mercado global (PARKER, JENSON, 2017)^[30]. Essas políticas contribuíram para consolidar hubs como Montreal, Toronto e Vancouver, onde estão instalados grandes estúdios e uma miríade de desenvolvedores locais, além de atrair empresas estrangeiras para o país, fortalecendo o ecossistema de inovação. A indústria canadense gerou cerca de US\$5,1 bilhões para a economia em 2023-2024, empregando mais de 34000 trabalhadores e firmando mais de 800 estúdios ativos no país, evidenciando sua relevância estrutural e econômica no contexto global de jogos digitais^[31].

Na França, as políticas públicas voltadas à indústria de jogos eletrônicos apresentam um histórico relativamente longo e articulado, com medidas implementadas desde o início dos anos 2000 destinadas tanto ao fortalecimento da base produtiva local quanto à ampliação da competitividade internacional. A partir de 2008, em concertação com o Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) e a Direction générale des entreprises, foram instituídos instrumentos como o Crédito de Imposto para Jogos Eletrônicos (Crédit d'Impôt Jeu Vidéo, CIJV) e a reformulação do Fundo de Apoio à Edição Multimídia no Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV), com o objetivo de dinamizar o setor e apoiar estúdios nacionais em todas as etapas do desenvolvimento, da prototipagem à produção. Esses mecanismos contribuíram para a formação de um ecossistema produtivo robusto, permitindo a emergência e a manutenção de estúdios com projeção internacional, como a Motion Twin, responsável por *Dead Cells*, e a Dontnod Entertainment, criadora da série *Life Is Strange*, ambos exemplos de títulos com expressivo desempenho comercial e reconhecimento crítico global. Ao oferecer subsídios diretos, incentivos fiscais e apoio à participação em eventos profissionais, o modelo francês reduz significativamente o risco

financeiro associado à criação de jogos originais e favorece a continuidade das atividades produtivas, promovendo não apenas o sucesso pontual de projetos, mas a sustentabilidade estrutural da indústria nacional de jogos digitais. Dessa forma, as políticas públicas francesas demonstram como o apoio institucional contínuo pode transformar incentivos estatais em resultados concretos de mercado, inovação e inserção internacional (Wikipédia, 2025)^[32].

Na Austrália, o governo federal, por meio da agência *Screen Australia*, implementou mecanismos de apoio financeiro que visam fortalecer o desenvolvimento de jogos digitais e posicionar o país de forma competitiva no cenário internacional. Entre os principais instrumentos está o *Games Production Fund*, que oferece subsídios de até AUD 100000 para apoiar projetos que já possuam protótipos jogáveis e que busquem atingir marcos significativos de produção, lançamento ou qualificação para mercados e festivais internacionais, o que contribui para a profissionalização e a sustentabilidade dos estúdios independentes locais. Adicionalmente, o *Emerging Gamemakers Fund* destina-se ao apoio de criadores emergentes e projetos experimentais, concedendo auxílios de até AUD 30000 para a criação de protótipos ou a finalização de jogos de pequena escala, estimulando a inovação e a diversidade de vozes dentro da indústria gamer australiana, inclusive de grupos sub-representados no setor. Esses fundos fazem parte de um compromisso maior previsto pela *National Cultural Policy*, com contribuições financeiras significativas ao longo de vários anos e com a intenção explícita de favorecer a competitividade internacional de desenvolvedores australianos e a presença de seus jogos em mercados globais e eventos. Além desses programas federais, estados como Nova Gales do Sul e Victoria possuem iniciativas adicionais que complementam a linha de financiamento nacional, oferecendo subsídios e incentivos para estágios iniciais de desenvolvimento e expansão internacional dos estúdios^[33]. Tais fundos vêm financiando dezenas de jogos, distribuindo milhões de dólares australianos em apoio direto a projetos com orçamentos modestos, o que permite desenvolvedores alcançarem marcos significativos de produção e público. Mais recentemente, investimentos contínuos também ampliaram oportunidades de networking e acesso a eventos internacionais, como o envio de desenvolvedores ao *Game Developers Conference* (GDC), reforçando a inserção da indústria australiana no circuito global. Esses resultados revelam que a política pública pode não apenas viabilizar projetos individualmente, mas também estimular um ecossistema mais competitivo e sustentável^[34].

Diante da análise comparativa entre os modelos de incentivo adotados no Brasil e em países como Canadá, França e Austrália, nos quais os jogos digitais são vistos como ativos estratégicos, legitimando investimentos públicos contínuos inclusive em etapas de maior risco, como a prototipagem, torna-se claro que a ausência de políticas públicas estruturadas e de financiamento consistente no contexto brasileiro impõe aos desenvolvedores independentes uma lógica de sobrevivência fortemente marcada pela imprevisibilidade.

Em contextos onde não há subsídios contínuos, incentivos fiscais ou apoio sistemático à prototipagem, produção e marketing, o sucesso comercial de um jogo indie passa a depender, em grande medida, de fatores externos ao controle dos estúdios, como a viralização espontânea em redes sociais, a exposição pontual por influenciadores digitais e o favorecimento por algoritmos de plataformas como Steam, YouTube, TikTok e Twitch. Esses algoritmos, orientados por métricas de engajamento e retenção, tendem a reforçar dinâmicas de concentração de visibilidade, beneficiando títulos que já apresentam tração inicial e dificultando a descoberta de jogos provenientes de mercados periféricos ou de estúdios sem capital para investir em campanhas de marketing contínuas. Assim, na ausência de apoio governamental ou de publishers consolidados, muitos desenvolvedores acabam submetidos a um modelo de “loteria algorítmica”, no qual a qualidade técnica e artística do jogo, embora necessária, não é suficiente para garantir alcance, sustentabilidade financeira ou continuidade produtiva. Esse cenário reforça a precarização do trabalho criativo, incentiva ciclos de autoexploração e limita a consolidação de um ecossistema nacional robusto, mostrando que políticas públicas de apoio não atuam apenas como mecanismos econômicos, mas como instrumentos fundamentais de equilíbrio estrutural e democratização do acesso ao mercado global de jogos digitais.

5.3 ESTRATÉGIAS DE GERAÇÃO DE TRAÇÃO INICIAL

No ecossistema contemporâneo de jogos digitais, a circulação e a visibilidade das produções independentes são mediadas, em grande parte, por algoritmos de plataformas de distribuição, redes sociais e serviços de streaming.

Diante dessa realidade, desenvolvedores independentes têm adotado estratégias voltadas à geração de tração inicial, buscando reduzir a dependência exclusiva de dinâmicas virais imprevisíveis. Entre essas práticas se destacam a disponibilização de versões demonstrativas (*demos*) em festivais digitais, a participação em eventos de curadoria, *game jams* e vitrines online, bem como a construção antecipada de comunidades em plataformas como Discord, Reddit e itch.io. Essas iniciativas possibilitam o contato direto com públicos específicos, favorecendo o engajamento qualificado e a formação de uma base inicial de jogadores.

Outra abordagem envolve a adequação das estratégias de comunicação às dinâmicas das plataformas algorítmicas, por meio da produção de conteúdos curtos e compartilháveis, como trechos de gameplay ou mecânicas emergentes capazes de gerar rápida identificação do público. A articulação com criadores de conteúdo de nicho, alinhados ao gênero e à proposta estética do jogo, também se apresenta como alternativa viável para ampliar visibilidade sem a necessidade de grandes investimentos financeiros, potencializando a circulação orgânica do produto.

Embora tais estratégias contribuam para aumentar as chances de visibilidade, seus efeitos permanecem limitados quando adotadas de forma isolada. A dependência excessiva de tração inicial transfere aos desenvolvedores a responsabilidade integral pela inserção mercadológica de seus jogos, reforçando a instabilidade produtiva do setor. Nesse sentido, a combinação entre estratégias de visibilidade e políticas públicas que reconheçam o jogo digital como ativo estratégico revela-se fundamental para reduzir assimetrias estruturais e promover um ecossistema mais equilibrado e sustentável para a produção independente.

6 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, buscou-se analisar o desenvolvimento dos jogos digitais, com ênfase especial no cenário dos jogos independentes, articulando uma perspectiva histórica, cultural, econômica e institucional. A trajetória apresentada mostra que os jogos digitais deixaram de ser apenas produtos de entretenimento para se consolidarem como manifestações culturais complexas, inseridas em cadeias produtivas globais e profundamente influenciadas por contextos sociais, tecnológicos e políticos. Nesse percurso, os jogos independentes emergem como um espaço privilegiado de experimentação estética, inovação mecânica e expressão autoral, desempenhando papel central na renovação da linguagem dos videogames.

A análise histórica demonstrou que a consolidação do movimento indie está diretamente relacionada à democratização das ferramentas de desenvolvimento, à expansão da distribuição digital e ao fortalecimento de comunidades colaborativas, como as *game jams* e as cenas de modding. Casos emblemáticos como *Undertale*, *Hollow Knight* e *Celeste* sugerem que produções independentes podem alcançar reconhecimento crítico e impacto cultural comparável, ou até superior, ao de títulos AAA, ao mesmo tempo em que revelam os limites e tensões inerentes a um modelo produtivo frequentemente marcado por restrições financeiras e precarização do trabalho criativo.

No contexto brasileiro, o trabalho apontou uma contradição estrutural: o país figura entre os maiores mercados consumidores de jogos digitais do mundo, mas ainda enfrenta dificuldades significativas para consolidar uma indústria produtiva robusta e sustentável. A análise comparativa entre jogos independentes brasileiros e internacionais demonstrou que as disparidades de alcance, visibilidade e retorno financeiro não decorrem, majoritariamente, de diferenças qualitativas, mas de fatores estruturais, como acesso a financiamento, redes de distribuição, estratégias de marketing e, sobretudo, apoio institucional. Mesmo títulos brasileiros amplamente elogiados pela crítica e pelo público encontram barreiras para converter reconhecimento artístico em sustentabilidade econômica de longo prazo.

A discussão sobre políticas públicas e incentivos governamentais reforçou essa perspectiva estrutural. A comparação entre o Brasil e países como Canadá, França e Austrália é prova que ecossistemas consolidados de desenvolvimento de jogos digitais são resultado

de políticas contínuas, que combinam subsídios diretos, incentivos fiscais, programas de formação e apoio à internacionalização. No Brasil, apesar de avanços recentes, como o marco legal dos jogos eletrônicos, o apoio estatal ainda se mostra fragmentado e insuficiente para mitigar os riscos inerentes à produção independente. Como consequência, muitos desenvolvedores nacionais permanecem dependentes de dinâmicas imprevisíveis de visibilidade, baseadas na viralização em redes sociais e no favorecimento por algoritmos de plataformas digitais.

Dessa forma, conclui-se que o fortalecimento do setor de jogos independentes no Brasil não depende apenas do talento criativo ou da adoção de novas tecnologias, mas da construção de um ambiente institucional capaz de oferecer condições mínimas de estabilidade, planejamento e competitividade internacional. Políticas públicas de incentivo não devem ser compreendidas apenas como mecanismos econômicos, mas como instrumentos de democratização do acesso ao mercado global, valorização da produção cultural local e redução das assimetrias entre centros e periferias da indústria de jogos digitais. Ao reconhecer e enfrentar essas dimensões estruturais, abre-se espaço para que o potencial criativo brasileiro se traduza em um ecossistema mais sustentável, diverso e relevante no cenário global dos videogames.

6.1 TRABALHOS FUTUROS

Como desdobramento deste trabalho, futuras pesquisas podem aprofundar empiricamente a relação entre políticas públicas de incentivo e o desempenho comercial e cultural de jogos independentes, por meio da análise quantitativa de métricas como vendas, visibilidade em plataformas digitais e longevidade de estúdios em diferentes contextos nacionais. Nesse sentido, a aplicação de testes estatísticos sobre as curvas de crescimento de avaliações e engajamento permitiria verificar diferenças significativas entre jogos brasileiros e internacionais, contribuindo para uma compreensão mais robusta dos padrões observados. Investigações posteriores também podem explorar de forma mais detalhada o papel dos algoritmos de recomendação na reprodução de desigualdades estruturais entre mercados centrais e periféricos, incorporando modelos teóricos de difusão da inovação e efeitos de rede. Adicionalmente, a utilização de técnicas de análise de conteúdo e análise de sentimento sobre comentários de usuários pode oferecer subsídios qualitativos acerca da recepção inicial dos jogos e das percepções do público. Também se mostra relevante analisar o impacto do financiamento público em etapas de alto risco, como a prototipagem, sobre a inovação e a sustentabilidade do setor, bem como realizar estudos comparativos entre modelos de negócio, incluindo jogos de entretenimento e jogos educacionais, e suas implicações para a precarização do trabalho criativo no Brasil. Tais abordagens possibilitam não apenas o avanço teórico do campo, mas também a produção de subsídios analíticos mais consistentes para a formulação de políticas públicas eficazes e inclusivas.

Referências

- 1 Wikipedia contributors. *Indie Game* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 05 out. 2025.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Indie_game>.
- 2 Wikipedia contributors. *Tennis for Two* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two>.
- 3 The Strong National Museum of Play. *Video Game History Timeline*. 2025. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <<https://www.museumofplay.org/video-game-history-timeline/>>.
- 4 Wikipedia contributors. *Video game crash of 1983* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_crash_of_1983>.
- 5 Wikipedia contributors. *1990s in video games* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/1990s_in_video_games>.
- 6 Academy Contributor. *A Decade of Game Development and Innovation: Major Milestones from 2000 to 2010*. 2020. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <<https://blog.academyart.edu/a-decade-of-game-development-major-milestones-from-2000-to-2010/>>.
- 7 Omri Wallach. *The history of the gaming industry in one chart*. 2020. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <<https://www.weforum.org/stories/2020/11/gaming-games-consels-xbox-play-station-fun/>>.
- 8 Wikipedia contributors. *2000s in video games* — *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/2000s_in_video_games>.
- 9 Bo Moore. *How the 2010s Changed the Gaming Industry, For Better and Worse*. 2020. [Acesso em: 20 out. 2025.]. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2020/01/08/how-the-2010s-changed-the-gaming-industry-for-better-and-worse>>.
- 10 DUBOIS, L.-E.; WESTSTAR, J. Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New Media & Society*, SAGE Publications Sage UK: London, England, v. 24, n. 10, p. 2332–2353, 2022.
- 11 PALMA-RUIZ, J. M. et al. An overview of the gaming industry across nations: using analytics with power bi to forecast and identify key influencers. *Heliyon*, Elsevier, v. 8, n. 2, 2022.

- 12 Andrew Johnston. *The Remarkable Journey of Indie Games: A Timeline*. 2024. [Acesso em: 15 nov. 2025.]. Disponível em: <https://dmjohnston.medium.com/the-remarkable-journey-of-indie-games-a-timeline-47f6f1cf5878>.
- 13 LAI, G. et al. Two decades of game jams. In: *Proceedings of the 6th Annual International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events*. [S.l.: s.n.], 2021. p. 1–11.
- 14 ConcernedApe. *Stardew Valley Fact Sheet*. 2024. [Acesso em: 15 nov. 2025.]. Disponível em: <https://www.stardewvalley.net/press/>.
- 15 Wikipedia contributors. *Undertale — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 15 nov. 2025.]. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Undertale>.
- 16 LEINONEN, M. *Subversion of the Player's Expectations of Violence in Undertale*. 2023.
- 17 Wikipedia contributors. *Hollow Knight — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 15 nov. 2025.]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Hollow_Knight.
- 18 OFNER, C. S. *Play me a story : storytelling in the Metroidvania game "Hollow Knight"*. 2021.
- 19 TAVARES, A.; MOTA, R.; MELO, W. Self-reflection in games - the representation of the individuation process in celeste and persona 2: Innocent sin. In: *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2021. p. 198–207. ISSN 0000-0000. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19640.
- 20 DINIZ, R. G.; DINIZ, F. G. A indústria de jogos eletrônicos no brasil: Uma breve história e suas implicações na atualidade. *Geoingá: Revista do Programa de Pós-Graduação em Geografia (PGE/UEM)*, Universidade Estadual de Maringa, v. 16, n. 1, p. 142–167, set. 2024. ISSN 2175-862X.
- 21 Video Game Insights. *Video Game Insights – Games industry data and analysis — app.sensortower.com*. 2024. [Acesso em: 24 nov. 2025.]. Disponível em: <https://app.sensortower.com/vgi/insights/article/global-indie-games-market-report-2024>.
- 22 Abra Games. *Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2023*. 2023. [Acesso em: 24 nov. 2025.]. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>.
- 23 FREEMAN, G. et al. Understanding and mitigating challenges for non-profit driven indie game development to innovate game production. In: *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2023. (CHI '23). ISBN 9781450394215.
- 24 Ministério da Cultura. *O que é a Lei Rouanet?* 2024. [Acesso em: 14 dez. 2025.]. Disponível em: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/lei-rouanet/textos/o-que-e-a-lei-rouanet/view>.
- 25 Portal do Incentivo. *Lei do Audiovisual*. 2022. [Acesso em: 14 dez. 2025.]. Disponível em: https://portaldoincentivo.com.br/visitors/how_encourage/3.

- 26 Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação. *Lei de Informática*. 2023. [Acesso em: 10 fev. 2026.]. Disponível em: <<https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/lei-de-tics>>.
- 27 FINEP. *Finep apresenta oportunidade de investimento a setor de games durante BIG Business Forum*. 2017. [Acesso em: 14 dez. 2025.]. Disponível em: <<http://finep.gov.br/en/noticias/todas-noticias/5477-finep-apresenta-oportunidade-de-investimento-a-setor-de-games-durante-big-business-forum>>.
- 28 Abra Games. *Matchfunding BNDES+ fomenta games que valorizam patrimônio e identidade cultural*. 2019. [Acesso em: 14 dez. 2025.]. Disponível em: <<https://www.abragames.org/newsletter-abragames-29/matchfunding-bndes-fomenta-games-que-valorizam-patrimonio-e-identidade-cultural>>.
- 29 Brazil Games. *Sobre o Brazil Games*. 2025. [Acesso em: 14 dez. 2025.]. Disponível em: <<https://brazilgames.org/sobre-brazil-games/>>.
- 30 PARKER, F.; JENSON, J. Canadian indie games between the global and the local. *Canadian Journal of Communication*, v. 42, n. 5, p. 867–891, 2017.
- 31 Entertainment Software Association of Canada. *Canada's Video Game Industry*. 2025. [Acesso em: 15 jan. 2026.]. Disponível em: <<https://canadasvideogameindustry.ca/>>.
- 32 Wikipedia contributors. *Politique française en matière de jeux vidéo — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 2025. [Acesso em: 15 dez. 2025.]. Disponível em: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Politique_fran%C3%A7aise_en_mati%C3%A8re_de_jeux_vid%C3%A9o>.
- 33 Screen Australia. *Games Production Fund*. 2025. [Acesso em: 15 dez. 2025.]. Disponível em: <<https://www.screenaustralia.gov.au/funding-and-support/online/games/games-production-fund>>.
- 34 Screen Australia. *Screen Australia announces over 1.6 million dollars in support of the games industry*. 2024. [Acesso em: 15 jan. 2026.]. Disponível em: <<https://www.screenaustralia.gov.au/sa/media-centre/news/2024/03-21-over-one-million-for-games-industry>>.