

## ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO FINANCEIRO NA INDÚSTRIA DE JOGOS ELETRÔNICOS

**Pedro Vinicius Barbosa Sampar**  
pedro.sampar@fatec.sp.gov.br

**Mariely Rodrigues Longo**  
mariely.longo@fatec.sp.gov.br

**Eliane Vendramini de Oliveira**  
elianevendramini@gmail.com

### RESUMO

Os jogos eletrônicos nos últimos anos, mostraram uma crescente evolução e mudanças expressivas tanto no meio Mobile, videogames e para PC (Computadores pessoais). Novos métodos de jogos, permitem que os usuários tenham formas rentáveis com a sua jogabilidade, a utilização de plataformas de streaming vem mostrando esse avanço tanto em números de usuários quanto em valores financeiros, por sua vez, o objetivo desse artigo é mostrar a evolução do mercado de jogos, receita, usuários e benefícios. Utilizamos sites, artigos e revistas para compor nossas pesquisas sobre o assunto, através dessas ferramentas foi observado que o mercado de jogos teve um grande avanço no faturamento e usuários, comparando entre os anos de 2019 e 2021. O mercado de jogos se mostrou muito forte durante o período pandêmico da covid-19, se adaptando bem com crises globais, sendo utilizado como passatempo, forma de renda extra ou podendo ser visto como principal fonte de renda.

**PALAVRAS CHAVE:** Jogos eletrônicos. Mercado financeiro. Plataformas de Streaming.

### ABSTRACT

Electronic games in recent years have shown a growing evolution and significant changes both in the Mobile environment, video games and for PC (Personal Computers). New game methods allow users to have profitable ways with their gameplay, the use of streaming platforms has been showing this advance both in user numbers and in financial values, in turn, the objective of this article is to show the evolution of game market, revenue, users and benefits. We used websites, articles and magazines to compose our research on the subject, through these tools it was observed that the games market had a great advance in revenue and users, comparing between the years 2019 and 2021. The games market proved to be very strong during the covid-19 pandemic period, adapting well to global crises, being used as a hobby, form of extra income or can be seen as the main source of income.

**KEYWORDS:** Video games. Financial market. Streaming Platforms.

### 1. INTRODUÇÃO

A evolução da tecnologia de jogos eletrônicos tem sido muito expressiva desde o lançamento do primeiro jogo comercializado, onde 50 mil pessoas jogaram um game de matemática contra o computador. A partir disso, nos anos 70 foi o marco dos jogos arcade, como

Pac-man e Donkey Kong, que se tornaram populares e faziam com que as pessoas buscassem alcançar pontuações que eram exibidas em ranques nas máquinas.

Com a popularidade dos vídeos games em ascensão, os computadores pessoais vêm seguindo o mesmo ritmo, ganhando impulso com a internet na década de 90 se tornando globalmente acessível, fazendo com que as pessoas vissem de uma nova forma utilização dessas tecnologias. Segundo Rodrigues (2021): nesse período, a internet se torna mais popular, tendo sido a grande responsável pela mudança de comportamento e de estilo de vida das pessoas em todo o mundo.

Os dispositivos *mobile* marcaram os últimos 20 anos da evolução dos games, onde representam a maior parte desse mercado atual, que vem revolucionando o setor, onde estudiosos apontam que até 2025 a evolução dos jogos eletrônicos deve dar um salto. Muito além dos números, o maior impacto é definitivamente na experiência do usuário. Nos próximos anos o futuro da indústria de jogos é incerto, mas certamente trará entretenimento digital e diversão para as pessoas.

As grandes empresas de jogos possuem campanhas de marketing tendo foco no público jovem, que por sua vez são a grande parte consumidora de seus produtos, utilizando times de E-sports, personalidades influenciadoras como em 2021 no campeonato de League of Legends, tendo o show de abertura feito pela banda Imagine Dragons com uma música criada para o evento. Arrahé (2021), ainda cita que

“Entre o ano de 2018 e 2019 aconteceu um crescimento de 12,3% sob o número de espectadores de jogos competitivos. Nos números apresentados sobre 2019 existiam 200,8 milhões de espectadores ocasionais e 197 milhões de espectadores assíduos, totalizando uma audiência de 397,8 milhões de espectadores. Este crescimento anual continuou em 2020 com 220,5 milhões de espectadores ocasionais e 215,4 milhões de espectadores assíduos, fazendo com que o público combinado atingisse a marca de surpreendentes 435,9 milhões”

Outra maneira é a publicidade tradicional no próprio jogo, em skins (modificações cosméticas em itens do jogo) que podem valer a pena quando se trata de edições limitadas ou mais difíceis de obter, que podem chegar a mais de US\$ 100.000. Segundo Deolindo (2021), no CS:GO sobre esse mercado, "O mercado de skins pode movimentar mais de US\$ 10 bilhões por ano, e um simples item pode custar milhares de reais"

No decorrer do trabalho será explicado toda a questão financeira desses modelos apresentados acima entre outras formas, considerando que estamos avançando cada vez mais no mundo das tecnologias da indústria 4.0, que se mostra um mercado promissor.

Tem-se como objetivo deste trabalho trazer uma análise de desenvolvimento pautado na crescente economia dos jogos eletrônicos como uma grande indústria de entretenimento, segundo a revista Infor Channel (2021), “Um novo estudo realizado pela Accenture avalia que o valor total da indústria de jogos eletrônicos excede US\$ 300 bilhões por ano”.

Esse montante representa mais do que a indústria de música e filmes juntas, mostrando anualmente que está em crescimento, conforme as tecnologias avançam na indústria 4.0, como cita Rodrigues (2021),

“A evolução dos jogos eletrônicos tem sido orientada pelo avanço da tecnologia e pelo surgimento de novas ferramentas. Com a implantação de soluções inovadoras, certamente os consoles irão proporcionar experiências ainda mais divertidas e surpreendentes para os usuários”.

Com a pandemia do coronavírus buscamos entender o impacto neste meio que foi um dos menos afetados economicamente nesta quarentena global, conforme comenta Larghi (2021):

“Em meio à pandemia e ao isolamento social trazido por ela, muita gente precisou encontrar formas alternativas de entretenimento e diversão dentro de casa. Uma das principais saídas usadas pelos brasileiros foram os jogos eletrônicos. Prova disso é que as transações financeiras feitas nas principais plataformas e consoles de jogo cresceram 140% em 2020 ante 2019, segundo um estudo feito pela bandeira de cartões Visa “.

Observa-se o crescimento do E-Sports no mundo, da profissionalização dos jogadores, o número de audiências de campeonatos para várias competições está crescendo em grandes números a cada ano, como em alguns países que o vídeo se tornou mais popular do que os esportes tradicionais, por exemplo, o streamer Alexandre Borba Chiqueta, conhecido como Gaules bateu o recorde brasileiro recentemente ao transmitir o Major (campeonato de Counter Striker Global Offense) passando de um total de 710 mil espectadores simultâneos, comentado pela revista Exame,

“Bateu o recorde de espectadores simultâneos da Twitch no Brasil ao transmitir jogo do campeonato de Counter-Strike do time brasileiro de eSports Imperial. A transmissão de Gaules passou de 710 mil espectadores”

## 2. ANÁLISE FINANCEIRA DO MERCADO DE JOGOS

Em um universo de crescimento, as pessoas utilizam diariamente cada vez mais tecnologias, que é o meio principal para adentrar ao mundo dos games sem saber que poderiam se tornar um jogador profissional, diferentemente de outros esportes que há a necessidade de deslocamento até o centro esportivo, uniforme, tênis, e acessórios no geral.

Já em alguns esportes eletrônicos, com um dispositivo mobile e acesso à internet, você consegue treinar para desenvolver habilidades, essa é a maior causa da popularização deste esporte, que atrai cada vez mais jogadores para plataformas com sonho de evolução e busca de sucesso, movimentando bilhões no mercado de games.

Durante o período de restrição sanitária devido a pandemia de coronavírus, as pessoas estão cada vez mais acostumadas a preferir o entretenimento nas suas casas, de modo que houve um crescimento muito alto ao longo dos anos, podendo ser impulsionado ainda mais nos próximos anos e pode até atingir a marca de 200 bilhões no ano de 2023. Segundo Giannini (2022), cerca de 3 em cada 4 brasileiros usando jogos eletrônicos.

Crescimento de 2,5 pontos percentuais em relação ao ano anterior, alcançando sua maior marca histórica com 74,5% da população do Brasil afirmando se entreter dessa forma.

Segundo a pesquisa, 72,2% dos gamers brasileiros afirmam terem jogado mais durante o período, e 57,9% marcaram mais sessões de partidas online com amigos quando ficavam em casa, como cita o professor da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), Berimbau (2022): “Isto reforça a ideia de que o período de isolamento social fortaleceu a relação dos brasileiros com jogos eletrônicos, especialmente através do consumo de conteúdo midiático de games em vídeos, streams e redes sociais”.

A facilidade de começar a entrar no mundo dos videogames, são muitas opções, se tornam o maior atrativo para as pessoas buscarem jogos, muitas vezes é apenas um lazer, pode ser uma fonte de renda, podendo tornar-se um jogador profissional ou até mesmo comprar e vender skins, como no jogo *Counter Striker Global Offensive*, por exemplo, onde o mercado movimenta skins que são compradas por jogadores e podem ser negociadas, onde podem chegar

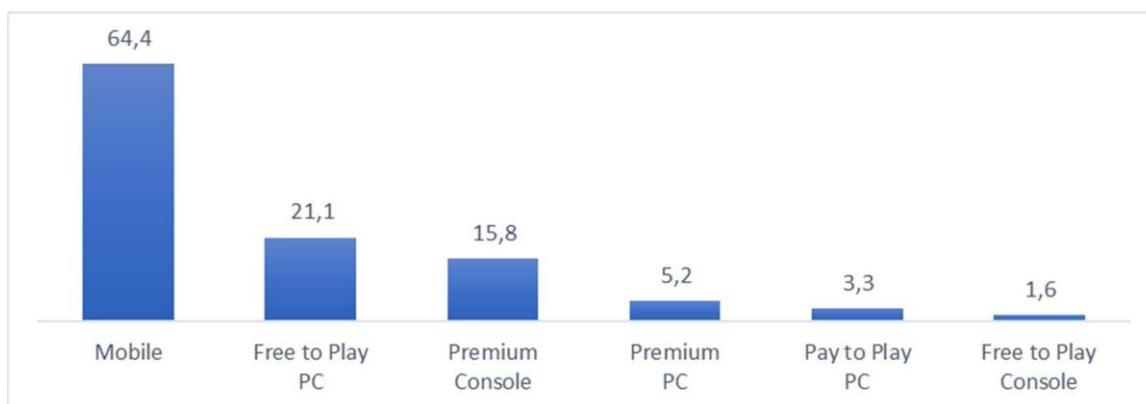
a 150 mil dólares, dependendo da raridade.

Tornar-se um jogador profissional exige uma jornada de trabalho estressante, pois é fácil baixar jogos competitivos e há sempre mais pessoas buscando os níveis altos no jogo, então a dificuldade de ser um dos melhores é muito intensa, então vemos jogadores gastando todos os dias 12 horas ou mais para aperfeiçoar as habilidades.

Os melhores jogos e os mais assistidos ainda são os que estão disponíveis para se jogar em um computador, seja em notebook ou plataforma desktop, porém, onde se há maior número de jogadores e os que mais gastam, é na plataforma mobile, onde temos números muito superiores a outras plataformas disponíveis.

Como pode ser visto no Gráfico 1 a seguir:

**Gráfico 1. Receita dos principais setores de games em 2020 (Bilhão US\$)**



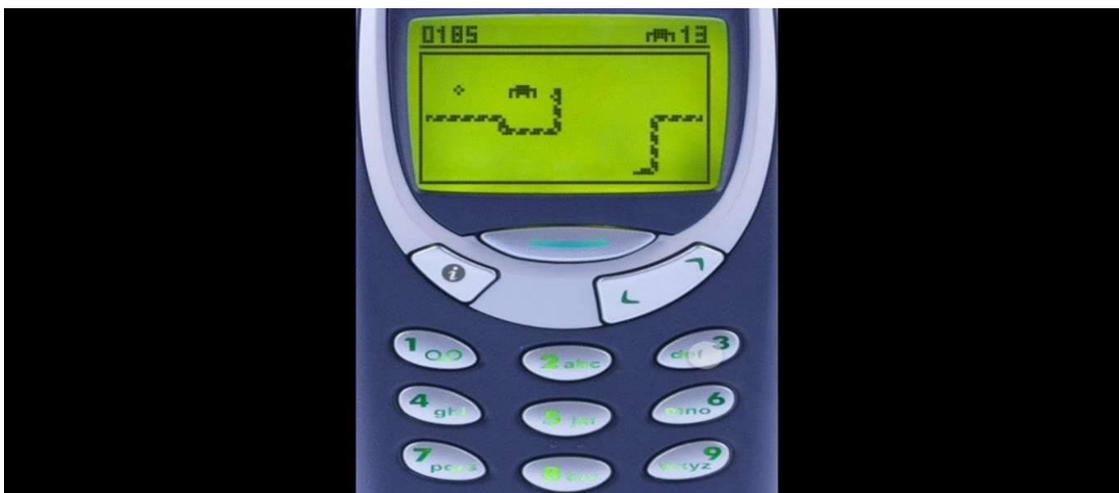
Fonte: SuperData

Como aponta uma pesquisa no site Mordor Intelligence, a conveniência de possuir um telefone celular é o maior impulsionador econômico para o mercado de videogames, que pode chegar a US\$ 314,4 bilhões em 2026.

### 3. JOGOS MOBILE

No final dos anos 1990 os celulares obtiveram uma evolução com base em aplicativos como bloco de notas, calculadora e ao mesmo tempo os jogos mobile. Essa evolução dos jogos para celular se deu a partir do jogo “Snake” famoso jogo da cobrinha. Mas a maior mudança veio com o lançamento dos feature phones (Tradução: Telefone com recursos).

Como ilustra a Figura 1 a seguir:

**Figura 1: Jogo mobile Snake – Lançamento: 1998**

Fonte: TecMundo

Com a chegada dos smartphones, as empresas passaram a oferecer jogos com qualidades elevadas e gráficos extremamente realistas. Os lançamentos dos sistemas operacionais Android e iOS, permitiu o acesso a uma infinidade de aplicativos e jogos, fazendo com que a plataforma mobile seja o maior pilar da indústria. Segundo dados da pesquisa NewZoo (2019), os jogos *mobile* foram responsáveis por 60% do faturamento do setor em 2019.

Essa evolução pode ser vista na Figura 2 a seguir:

**Figura 2. Jogo mobile The Sims – Lançamento: 2018**

Fonte: TecMundo

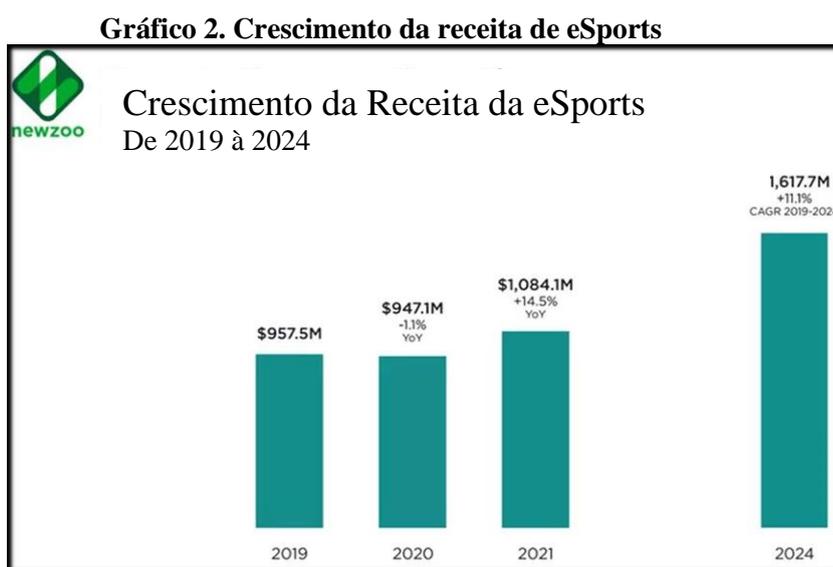
A receita da indústria mobile fechou em US\$ 175,8 bi em 2021, de acordo com os últimos dados consolidados e preliminares da consultoria NewZoo (2021), a qual cita que o mercado se mostra ainda mais promissor em 2022.

#### 4. E-SPORTS

Os esportes eletrônicos ou apenas eSports, vem dominando o mundo gamer e tecnológico, eles são competições de jogos eletrônicos em que atletas profissionais disputam entre si ou em times, podendo ser presencial ou online. Na maioria das vezes, os espectadores estão presentes no local do evento e sendo transmitidas por plataforma de streaming, como cita a redação do Globo Esporte.

No ano de 2019, antes da pandemia, a NewZoo mostrou que a indústria de eSports teve um faturamento de US\$ 957,5 milhões. Em 2020, com a pandemia do covid-19, houve uma queda de 1,1 % por conta das medidas sanitárias e cancelamentos. Em 2021, o faturamento cresceu 14,5% ultrapassando a marca de 1 bilhão de dólares arrecadados, a consultora estimou que em 2024 o faturamento pode alcançar US\$ 1.617.700,00.

Essa estimativa é mostrada no Gráfico 2 a seguir:



Fonte: Adaptado da NewZoo

O Globo Esportes (2022), ainda cita que:

“Para que o mercado de eSports funcione e continue crescendo, alguns fatores são essenciais. Podemos citar as empresas desenvolvedoras dos jogos, as organizações, as ligas das modalidades, os jogadores e as plataformas de streaming. Muito semelhante a um modelo cascata, o alinhamento dos itens é de extrema importância para que no final do processo tudo ocorra de maneira adequada”.

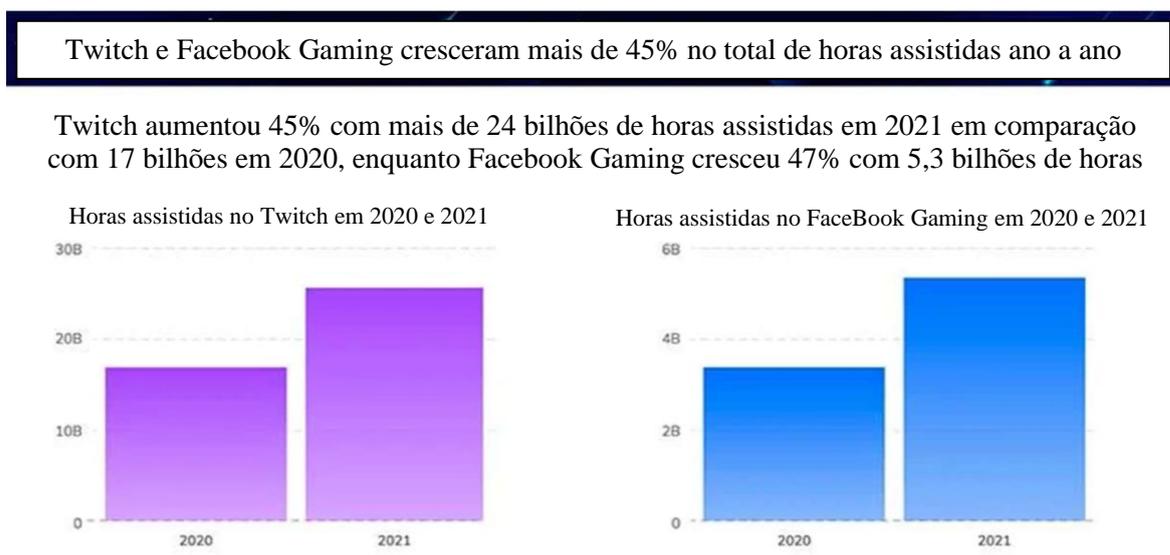
## 5. PLATAFORMAS DE STREAMING

A tecnologia de streaming e a transmissão ao vivo, contribuíram significativamente para o desenvolvimento dos jogos online, desde seu surgimento no final dos anos 2000, a transmissão ao vivo substituiu os canais promocionais mais tradicionais, incluindo revistas, comerciais de TV e trouxe jogos anteriormente desconhecidos para a visão das massas.

Além disso, sites com transmissão ao vivo e a Twitch contribuíram amplamente para a ideia de que os videogames agora são vistos como uma profissão. O Twitch teve um crescimento sem precedentes nos últimos anos, especialmente em 2020, com sua audiência crescendo ano após ano. Em 2021, o Twitch teve 24 bilhões de horas assistidas segundo o site Stream Elements, um aumento de 45% em relação ao ano anterior.

Como ilustra o Gráfico 3 a seguir:

**Gráfico 3. Comparação de horas assistidas entre os anos de 2020 e 2021 das plataformas Twitch e Facebook Gaming.**



Fonte: Adaptado da StreamElements

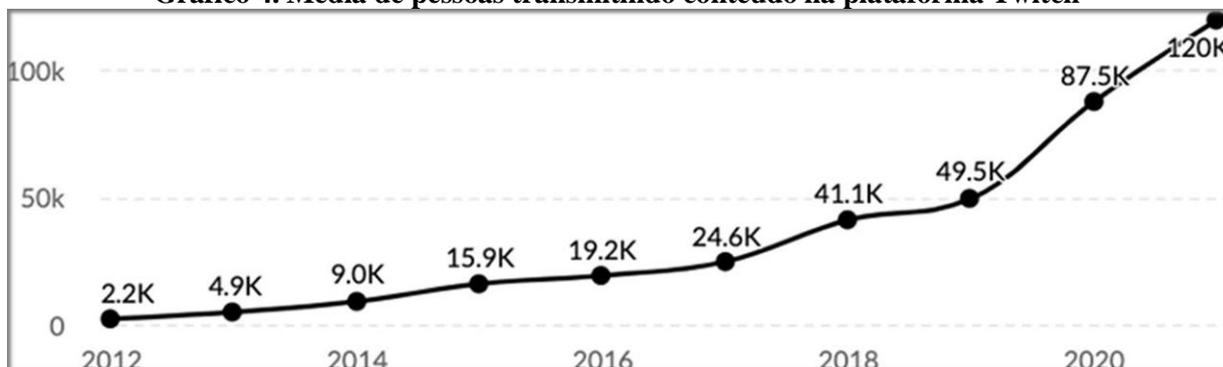
Com as facilidades que a Twitch proporciona, qualquer pessoa com um aparelho com conexão à internet e com capacidade de transmissão consegue ter uma renda, após uma série de requisitos que a plataforma exige para se torna afiliado.

Na pandemia do Covid-19 e a paralisação do comércio, a economia do Brasil foi diretamente afetada, com queda no Produto Interno Bruto (PIB). Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2020), em 2020, o PIB brasileiro caiu 4,1% em relação a 2019.

Com isso as pessoas procuraram novas formas de obter uma renda e as transmissões ao vivo são umas delas, impactando no mercado dos games.

O Gráfico 4 a seguir mostra a média de pessoas que transmitiram conteúdo:

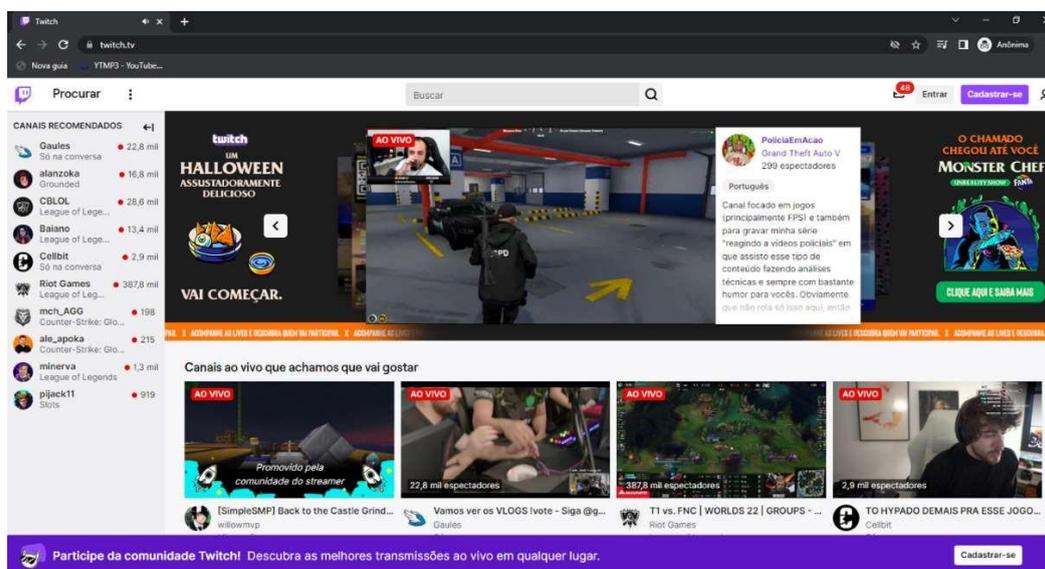
**Gráfico 4. Média de pessoas transmitindo conteúdo na plataforma Twitch**



Fonte: Twitch Traker

A Figura 3 a seguir apresenta o site da plataforma Twitch:

**Figura 3. Plataforma Twitch**



Fonte: Twitch

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se observar com o passar dos anos o crescimento dos jogos eletrônicos vem tomando maiores proporções tecnológica e financeira, mostrando ser um mercado muito atrativo para usuários e investidores, sendo um dos mais rentáveis setores desse nicho. Esse crescimento continua em conjunto com os avanços tecnológicos, pois beneficia e contribui para as novas tecnologias, que geralmente são popularizadas pelos jogos.

Não só do lado econômico, os jogos geralmente agrega a parte social também, coma modernização e a criação da realidade virtual, médicos e cirurgiões já são treinados com essa tecnologia, onde criam uma simulação de uma operação em ambiente virtual, em que eles podem treinar e simular operações, com isso não só aumenta a eficiência dos futuros médicos, mas também o sucesso das cirurgias.

Por ser um mercado extremamente popular, visando a todo instante se atualizar, então é muito volátil, porém também recompensador para quem se arrisca a investir no mesmo, além de se beneficiar em períodos de crise por ser extremamente adaptável.

## 7. REFERÊNCIAS

ANDREUZZA, Santiago. **A ascensão dos games: por que ficar de olho nesse mercado. O Futuro das Coisas**, 2021. Disponível em: <<https://ofuturodascoisas.com/a-ascensao-dos-games-porque-ficar-de-olho-nesse-mercado>>. Acesso em 23 de abril de 2022.

ARRACHÉ, Eric. O incrível crescimento do mercado dos E-Sports no Brasil e no mundo. Criticalhits, 2021. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/o-incrivel-crescimento-do-mercado-dos-e-sports-no-brasil-e-no-mundo>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

CARBONE, Filipe. CS:GO: AWP Dragon Lore está entre as skins mais caras da história; veja lista. The Clutch, 2021. Disponível em: <<https://theclutch.com.br/csgo/lista-skins-mais-caras-csgo>>. Acesso em: 24 de abril de 2022.

CARBONE, Filipe. Faturamento do Free Fire é de R\$30 milhões por dia, segundo pesquisa. Tropa FreeFire, 2021. Disponível em: <<https://tropafreefire.com.br/noticia/faturamento-do-free-fire-e-de-r30-milhoes-por-dia-segundo-pesquisa>>. Acesso em 24 de abril de 2021.

Convergência Digital. INDÚSTRIA DE GAMES JÁ É MAIOR QUE MERCADOS DE FILMES E MÚSICA SOMADOS. Convergência Digital, 2021. Disponível em: <<https://www.convergenciadigital.com.br/Negocios/Industria-de-games-ja-e-maior-que-mercados-de-filmes-e-musica-somados-56827.html?UserActiveTemplate=mobile>>. Acesso em: 25 de abril de 2022.

DEOLINDO, Breno. Mercado de skins de CS:GO pode movimentar até 10 bilhões de dólares por ano. The Enemy, 2019. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/esports/csgo-mercado-skins-10-bilhoes-valores-precos>>. Acesso em 24 de abril de 2022.

DIAS, Rodrigo Russano. A evolução dos jogos de celular. Diário do Nordeste. <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/opiniao/colaboradores/a-evolucao-dos-jogos-de-celular-1.2973411>>. Acesso em 13 de outubro de 2022.

GIANNINI, Alessandro. Pandemia fortalece e consolida presença dos jogos eletrônicos no Brasil. Revista VEJA, 2022. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/comportamento/pandemia-fortalece-e-consolida-presenca-dos-jogos-eletronicos-no-brasil/>>. Acesso em 10 de outubro de 2022.

I Do Code. JOGOS ELETRÔNICOS: ENTENDA COMO ELES MUDARAM O MUNDO. I Do Code. Disponível em: <<https://idocode.com.br/blog/tecnologia/jogos-eletronicos-mudaram-o-mundo>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

LARGHI, Nathália. Com pandemia, mercado de games cresce 140% no Brasil, aponta estudo. Valor Investe, 2021. Disponível em: <<https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>>. Acesso em: 25 de abril de 2022.

NETO, Matheus. As 9 Melhores Plataformas de Transmissão de Jogos que Deve Conhecer. Wondershare, 2022. Disponível em: <<https://filmora.wondershare.com.br/live-streaming/top-9-live-game-streaming-platform.html>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

NUNES, Brener. Avanço tecnológicos que revolucionaram a indústria dos games na última década. Gazeta do Cerrado. < <https://gazetadocerrado.com.br/avancos-tecnologicos-que-revolucionaram-a-industria-dos-games-na-ultima-decada/> >. Acesso em 10 de outubro de 2022.

Nuntiare. PLATAFORMA DE STREAMING CRESCE MAIS DE 200% EM ESPECTADORES NA PANDEMIA. Nuntiare, 2021. Disponível em: <<https://nuntiare.sites.uepg.br/2021/07/14/plataforma-de-streaming-cresce-mais-de-200-em-espectadores-na-pandemia>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

PEREIRA, Wesley. CS:GO: colecionador brasileiro compra faca rara por R\$ 100 mil. Globo ESPORT, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/csgo/noticia/csgo-colecionador-brasileiro-compra-faca-rara-por-r-100-mil.ghtml>>. Acesso em 23 de abril de 2022.

PACETE, Luiz Gustavo. 2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. Forbes, 2022. Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

RODRIGUES, Ricardo. Da primeira a última geração: a evolução dos jogos eletrônicos. INGRAMMICRO, 2021. Disponível em: <<https://blog.ingrammicro.com.br/gaming/evolucao-dos-jogos-eletronicos/> >. Acesso em 24 de maio de 2022.

Redação Globo Esportes. Mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil. Globo Esportes, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

Redação Globo Esportes. Casimiro bate recorde na Twitch em live assistindo à série sobre Neymar. Globo Esportes, 2022. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/noticia/casimiro-bate-recorde-de-espectadores-em-live-assistindo-a-serie-de-neymar.ghtml>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

Redação revista Exame. Gaules bate recorde de Casimiro ao atingir 710 mil espectadores na Twitch. Disponível em: <<https://exame.com/pop/gaules-bate-recorde-de-casimiro-ao-atingir-552-mil>>

[espectadores-na-twitch/](#) >. Acesso em 25 de abril de 2022.

WAKKA, Wagner. Pesquisa Games Brasil 2021 mostra crescimento do consumo de jogos com isolamento. Canaltech, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/pesquisa-games-brasil-2021-mostra-crescimento-do-consumo-de-jogos-com-isolamento-182208>>. Acesso em 25 de abril de 2022.

WAKKA, Wagner. Mercado de games tem receita 12% maior em 2020 com a COVID-19. Canaltech, 2021. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-tem-receita-12-maior-em-2020-com-a-covid-19-177046/>>. Acesso em 25 de abril de 2022.