

Muito além do Pull: Uma Musume e jogos gacha como infraestrutura de valor na economia criativa

Far beyond the Pull: Uma Musume and gacha games as value infrastructure in the creative economy

Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa¹, Felipe Cerqueira Santos¹, Iuri Bispo Ribeiro Reis¹, Isaac de Jesus dos Reis¹, Paolo D'Alexandria Bruni¹, Paulo Marcelo Spinola Ramos Pereira e Pereira¹

¹Departamento de Ciências Exatas e da Terra UNEB - Salvador - BA

caiotuliocosta3@gmail.com, felipecerqueirasantos123@gmail.com,
iuribispo02@gmail.com, isaacreis209@gmail.com, ciborgs@gmail.com,
spinvsspin@gmail.com

Abstract. Introduction: Gacha systems have consolidated themselves as prominent models in the digital games industry, yet they remain underexplored in Brazilian academic research, revealing a gap in understanding their economic and cultural dimensions. **Objective:** This study critically analyzes the game Uma Musume: Pretty Derby as a case study, investigating how its gacha model goes beyond direct monetization and operates as an innovation device within the creative economy by mobilizing cultural practices, community dynamics, and indirect economy circuits that expand and sustain its value. **Methodology:** The search adopts a qualitative and exploratory approach, combining case study and document analysis. It includes a systematic literature mapping of SBGames (2018-2025) and examines in-game materials, market data, fan practices, and unlicensed products. **Results:** The study demonstrates that gacha games function as expanded value ecosystems, where consumption, culture and belonging are intertwined, contributing to the advancement of debates in Brazilian Game Studies.

Keywords: Gacha, Creative economy, Uma Musume.

Resumo. Introdução: Os sistemas gacha se consolidaram como modelos expressivos na indústria de jogos digitais, mas ainda são pouco explorados na produção acadêmica brasileira, evidenciando uma lacuna na compreensão de suas dimensões econômicas e culturais. **Objetivo:** analisar criticamente o jogo Uma Musume: Pretty Derby enquanto estudo de caso, investigando de que modo seu modelo gacha ultrapassa a lógica de monetização direta e se configura como um dispositivo de inovação na economia criativa, ao mobilizar práticas culturais, dinâmicas comunitárias e circuitos econômicos indiretos que potencialmente ampliam e sustentam seu valor. **Metodologia:** A pesquisa adota abordagem qualitativa e exploratória, combinando estudo de caso e análise documental. Inclui mapeamento sistemático da literatura do SBGames (2018–2025) e considera materiais do jogo, dados de mercado, práticas de fãs e produtos não licenciados. **Resultados:** Demonstra-se que jogos gacha operam como ecossistemas ampliados de valor, nos quais consumo, cultura e pertencimento se articulam, contribuindo para o avanço do debate nos Game Studies brasileiros.

Palavras-chave: *Gacha, Economia criativa, Uma Musume.*

1. Introdução

No contexto da indústria de jogos digitais, os modelos *free-to-play* e, em especial, os sistemas *gacha*, consolidaram-se como estruturas centrais de monetização e operação contínua de produtos digitais (Alves *et al.*, 2023). Apesar de sua relevância econômica e de sua ampla presença no mercado global, esses sistemas ainda são pouco explorados como objeto de investigação no âmbito da pesquisa brasileira em jogos. Um mapeamento sistemático da produção acadêmica na Trilha de Indústria do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), considerando o período de oito anos que compete de 2018 a 2025, por exemplo, não identificou trabalhos que abordam diretamente o *gacha* como modelo de negócio ou como fenômeno estruturante da indústria. Esse dado não apenas evidencia uma lacuna temática, mas sugere também a necessidade de abordagens que avancem para além da descrição de modelos de monetização, investigando como tais sistemas operam na articulação entre engajamento, circulação cultural e geração de valor em ecossistemas diferentes.

É precisamente nesse vazio que esta pesquisa se insere. Além de discutir um modelo de receita baseado em microtransações em jogos *free-to-play*, interessa compreender como o *gacha* reorganiza as relações entre produção, circulação e apropriação de valor dos jogos digitais. Isso implica deslocar o foco da lógica estritamente transacional para uma leitura que considere o papel do engajamento afetivo, da construção simbólica de personagens e da capacidade desses sistemas em sustentar ecossistemas culturais.

Da perspectiva e percurso metodológico, portanto, toma-se o jogo digital *Uma Musume: Pretty Derby*, de 2021, como estudo de caso (Yin, 2014), pois adota-se sua singularidade na performance econômica e na forma como articula, de maneira individual, elementos de design, narrativa e cultura material. Contudo, também nos apoiamos em Pesquisa Documental (Gil, 2025), por meio da qual são examinados materiais primários e secundários relacionados ao jogo, incluindo suas mecânicas, sistemas de monetização, organização dos *banners* de *gacha*, eventos sazonais e estratégias de retenção. Tal procedimento permite compreender como esses elementos são estruturados e operacionalizados no interior do jogo digital, não apenas enquanto funcionalidades técnicas, mas também como dispositivos que orientam práticas de engajamento e sustentação econômica. Nesse sentido, o estudo de caso é adotado como estratégia de investigação, enquanto a pesquisa documental constitui o procedimento de coleta e análise de dados.

Uma Musume: Pretty Derby é um jogo digital nipônico sobre cavalos de corrida profissionais antropomorfizados que competem em pistas de corrida. Estas, inspiradas em circuitos reais que são organizadas por uma Associação Japonesa de Corridas, estrutura a experiência de jogo a partir de um regime de vinculação entre jogador e personagem que não se apoia apenas em desempenho competitivo, mas também na construção de identificação, acompanhamento e investimento emocional contínuo (Chu, 2023). Esse deslocamento é fundamental: ao “enfraquecer” ou diminuir a centralidade da eficiência mecânica e reforçar dimensões estéticas e narrativas. Nessa conjuntura, o jogo amplia o horizonte de engajamento para além do próprio ato de jogar.

Tal configuração favorece sua expansão transmidiática e sua inscrição em circuitos culturais diversos. As personagens extrapolam o jogo e passam a circular em animações, produções audiovisuais, redes sociais e práticas performáticas como o *cosplay*, enquanto narrativas associadas a figuras históricas, como cavalos de corrida reais reinterpretados ficcionalmente ou por inspiração, são reapropriadas por comunidades de fãs, gerando novos fluxos de sentido e engajamento. Nesse movimento, o jogo deixa de ser um ponto de chegada para se constituir como um ponto de irradiação.

Mais do que isso, observa-se a emergência de uma economia paralela que tensiona as fronteiras entre o formal e o informal. A circulação de produtos não licenciados, a produção independente de conteúdos pelo *fandom* e cultura de fãs, as comissões artísticas e a prestação de serviços relacionados ao jogo configuram um conjunto de práticas que, embora não diretamente capturadas pelos sistemas oficiais de monetização, contribuem para a ampliação do valor simbólico e econômico da marca. Trata-se, portanto, de um circuito que não apenas deriva do jogo digital, mas que o sustenta, retroalimentando sua relevância cultural e sua longevidade no mercado, assim como a fidelização de público.

Diante desse cenário, este artigo parte da seguinte pergunta de partida: como jogos do tipo *gacha*, a partir do caso de *Uma Musume: Pretty Derby*, operam como infraestruturas de produção de valor na economia criativa, articulando engajamento afetivo, circulação transmidiática e economias informais em escala global?

Como objetivo geral, propõe-se analisar criticamente o jogo *Uma Musume: Pretty Derby* enquanto estudo de caso, investigando de que modo seu modelo *gacha* ultrapassa a lógica de monetização direta e se configura como um dispositivo de inovação na economia criativa, ao mobilizar práticas culturais, dinâmicas comunitárias e circuitos econômicos indiretos que potencialmente ampliam e sustentam seu valor. Ao assumir essa perspectiva, a pesquisa busca tensionar leituras sobre os jogos *gacha*, deslocando o debate para a compreensão de suas implicações na indústria de jogos digitais. Para além de um modelo de negócio, argumenta-se que tais jogos operam como ecossistemas nos quais cultura, economia e tecnologia se entrelaçam de forma indissociável, exigindo, portanto, abordagens analíticas à altura dessa complexidade.

2. Mapeamento Sistemático de Literatura

Com o objetivo de compreender criticamente a produção acadêmica sobre jogos do tipo *gacha* no contexto brasileiro, adotou-se um Mapeamento Sistemático de Literatura (MSL) como procedimento metodológico. O MSL configura-se como uma estratégia de revisão estruturada que permite identificar, classificar e analisar a produção científica de um campo a partir de critérios explícitos e reprodutíveis, viabilizando não apenas a síntese do conhecimento, mas também a identificação de lacunas e assimetrias investigativas (Breit *et al.*, 2023). Trata-se, ainda, de um método flexível, cuja condução pode ser ajustada conforme os objetivos da pesquisa, sem comprometer sua consistência analítica (Pham *et al.*, 2014).

A adoção desse procedimento responde a uma questão estratégica: compreender em que medida a produção acadêmica nacional, especialmente na interface entre jogos e mercado, representada pela Trilha de Indústria do SBGames, tem incorporado (ou negligenciado) fenômenos contemporâneos de relevância econômica e cultural, como os jogos *gacha*. Embora os Game Studies no Brasil apresentem crescimento, observa-se que dinâmicas relacionadas à monetização, engajamento e economia afetiva permanecem

subexploradas, mesmo diante de sua centralidade na indústria global. Nesse sentido, o recorte da trilha de Indústria mostra-se pertinente por articular produção acadêmica e demandas do setor produtivo.

Para a constituição do *corpus*, definiram-se critérios de inclusão e exclusão que orientaram a busca e triagem. Como inclusão, consideraram-se: (i) trabalhos publicados entre 2018 e 2025; (ii) textos em português; e (iii) artigos da trilha de Indústria do SBGames. Como exclusão: (i) trabalhos fora do recorte temporal e temático; (ii) produções em línguas estrangeiras; e (iii) artigos de outras trilhas. Essas delimitações asseguram a coerência do recorte, focalizando um espaço legitimado de circulação científica vinculado à indústria. Os resultados indicam que, em oito edições do evento, foram identificados 85 artigos (entre *full e short papers*) na trilha de Indústria. Contudo, nenhum aborda diretamente jogos *gacha* após aplicação dos critérios. Esse dado explicita um vazio investigativo em um espaço que, por definição, deveria contemplar discussões sobre modelos de negócio, monetização e dinâmicas emergentes da indústria de jogos. Essa avaliação foi conduzida como etapa exploratória de contextualização por leitura direta. Foram utilizados os termos “gacha”, “loot box”, “lootbox”, “microtransações”, “monetização”, “free-to-play”, “F2P” e “jogos como serviço”.










Amostragem	15	5	8	8	11	10	12	16
Similares	0	0	0	0	0	0	0	0

Figura 1. Mapeamento Sistemático de Literatura – SBGames (2018-2025)

Dessa forma, o MSL cumpre uma função descritiva e se consolida como um instrumento crítico de legitimação do problema de pesquisa, evidenciando a ausência de debates sistemáticos e recorrentes sobre um fenômeno relevante para a economia contemporânea dos jogos. Ao explicitar essa lacuna, o presente artigo se posiciona como uma contribuição necessária ao campo dos Game Studies brasileiro, sobretudo em um contexto marcado por transformações regulatórias recentes, como a Lei Felca (Brasil, 2025) e o avanço do Marco Legal dos Jogos Eletrônicos no Brasil (2024), que demandam, de forma cada vez mais urgente, análises qualificadas sobre as relações entre jogos, mercado e sociedade.

3. Pilares Teóricos – Economia Criativa

No âmbito dos jogos digitais, a economia criativa não deve ser entendida apenas como um setor que converte criatividade em faturamento, mas como um regime de produção de valor no qual design, cultura, tecnologia e circulação simbólica operam de forma integrada (Kerr, 2017). Essa perspectiva é particularmente pertinente na análise de jogos estruturados em monetização contínua, como *free-to-play* e *gacha*, nos quais a rentabilidade depende não apenas de um produto vendável, mas da capacidade de sustentar interesse, desejo e recorrência de consumo. O valor econômico emerge, assim, de uma arquitetura de mediações que articula universo ficcional, mecânicas de interação, gestão da atenção e práticas sociais.

A contribuição de Hamari e Lehdonvirta (2010) é central ao deslocar o foco da compra para as condições que a tornam desejável. As regras e mecânicas operam como técnicas de marketing, pois criam a demanda pelos itens. O valor dos bens virtuais não é

dado previamente, mas produzido pelo design do sistema, que organiza escassez, diferenciação e oportunidades. Nesse sentido, o design integra o próprio processo de marketing ao estruturar utilidade, prestígio e desejo.

Essa abordagem é fundamental para compreender o valor simbólico nos jogos digitais, que ultrapassa a eficiência funcional e se ancora em reconhecimento, pertencimento, prestígio, identificação estética e investimento narrativo. Personagens memoráveis, universos consistentes e comunidades engajadas produzem uma camada simbólica que sustenta o valor econômico, tornando o consumo socialmente significativo. Nessa lógica, a circulação de valor envolve o deslocamento de sentidos e afetos para além do software, operando em circuitos culturais ampliados. Como indicam Kline, Dyer-Whiterford e De Peuter (2003), os jogos articulam dimensões culturais, tecnológicas e mercadológicas, conectando significados, plataformas e circuitos econômicos, convertendo experiências lúdicas em dinâmicas de visibilidade e mercantilização.

Em termos teóricos, isso implica que a economia criativa não se limita à comercialização de conteúdo, mas à produção contínua de contextos de valorização. A criatividade atua como infraestrutura econômica: criar personagens, eventos e ciclos de atualização é também criar condições de consumo. Sob essa ótica, o design opera como dispositivo econômico ao moldar o ambiente de produção da demanda (Hamari; Lehdonvirta, 2010).

Nos jogos *gacha*, essa lógica se intensifica ao converter ativos imateriais, personagens, estilos visuais e universos ficcionais, em fluxos contínuos de valorização. O que se monetiza é a permanência de um ecossistema simbólico capaz de sustentar atenção e reconhecimento ao longo do tempo. Trata-se de uma economia menos centrada em bens duráveis e mais na renovação constante de experiências e ativos culturais. Essa dinâmica desloca a análise para a gestão criativa de portfólios simbólicos, em que atualizações, colaborações e variações operam como revalorização de ativos existentes. Design, marketing e circulação tornam-se inseparáveis, permitindo a exploração contínua do mesmo repertório em novas camadas de consumo.

Além disso, a economia criativa dos jogos *gacha* envolve formas distribuídas de trabalho e circulação que excedem a desenvolvidora. A produção de derivados, serviços criativos e práticas do fandom configuram economias satélites (Blom, 2023), nas quais o ativo cultural é convertido em mercadorias e performances. Assim, a relevância econômica do *gacha* reside também em sua capacidade de articular circulação cultural e exploração econômica de forma integrada.

4. Pilares Teóricos – Lógica do *gacha* e retenção de jogadores

Nos jogos classificados como *gacha*, se observa a centralidade de uma mecânica baseada na conversão de recursos, obtidos por meio da interação contínua com o sistema de jogo, em tentativas probabilísticas de aquisição de recompensas, os chamados “*pulls*” (Lin, 2026). Esses recursos são geralmente acumulados por meio de atividades como cumprimento de missões, participações em eventos e progressão sistemática, sendo posteriormente utilizados em sistemas de sorteio que operam sob lógicas de aleatoriedade controlada. As recompensas, por sua vez, variam conforme o design específico de cada título, mas tendem a ocupar um papel estrutural na experiência do jogador, incluindo personagens jogáveis, cartas, itens de suporte ou elementos que ampliam as possibilidades de interação e progressão no jogo.

Esses sistemas de aquisição são comumente organizados em categorias específicas, frequentemente denominadas *banners*, nas quais conjuntos delimitados de recompensas são disponibilizados com probabilidades diferenciadas (Santos; Costa; Scienza, 2026). Tal organização não apenas estrutura o acesso aos conteúdos do jogo, mas também orienta o comportamento dos jogadores, ao estabelecer ciclos de expectativa, escassez e oportunidade que regulam a dinâmica de engajamento. Nesse contexto, as tentativas de obtenção dessas recompensas, frequentemente referidas pelas comunidades de jogadores como “*pulls*”, “*rolagens*” ou “*tiros*”, constituem o núcleo da experiência *gacha*, articulando elementos de incerteza, antecipação e recompensa (Lin, 2026).

Para mitigar os efeitos de frustração associados à aleatoriedade, muitos jogos *gacha* como Genshin Impact (2020) e Honkai: Star Rail (2023), incorporam sistemas de compensação progressiva, amplamente conhecidos como *pity systems*. Tais mecanismos operam a partir do acúmulo de tentativas, aumentando gradativamente as probabilidades de obtenção de recompensas de maior raridade até que, ao atingir um determinado limiar, o sistema garante ao jogador a aquisição de um item de alto valor (Ma; Shao; Li, 2025). Em alguns casos, essa garantia se estende à obtenção específica do item em destaque em um *banner*, caso não tenha sido previamente conquistado nas tentativas. Esse tipo de estrutura evidencia uma forma de equilibrar a imprevisibilidade inerente ao sistema *gacha* com mecanismos de retenção e fidelização, reduzindo a percepção de risco absoluto por parte do jogador.

De modo geral, para Deery e Foffano (2026), os jogos *gacha* estão inseridos no modelo *free-to-play*, caracterizado pela gratuidade de acesso inicial e pela incorporação de sistemas de monetização baseados em microtransações. Embora seja possível usufruir desses jogos sem investimento financeiro direto, a estrutura econômica é orientada para incentivar a conversão de jogadores em consumidores, oferecendo a possibilidade de aquisição de recursos adicionais mediante pagamento em moeda real. Entre os principais recursos comercializados, destacam-se moedas premium (frequentemente denominadas gemas), utilizadas nos sistemas de sorteio; itens cosméticos, como *skins*, que operam na dimensão estética e identitária; e moedas internas de progressão, essenciais para o aprimoramento de personagens, habilidades e equipamentos.

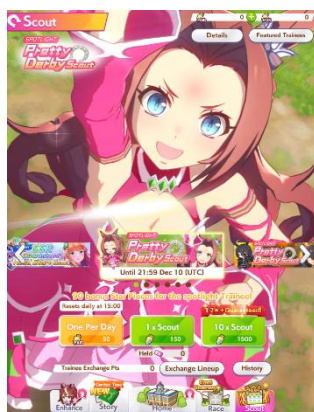


Figura 2. Exemplo de banner em Uma Musume

Para sustentar níveis elevados de engajamento ao longo do tempo, esses jogos mobilizam um conjunto articulado de estratégias de retenção. Entre elas, destaca-se o chamado passe de batalha ou passe de temporada, estruturado a partir de sistemas de missões recorrentes, diárias, semanais ou sazonais, que recompensam a participação

continua do jogador com recursos progressivos. Frequentemente, tais sistemas apresentam versões gratuitas e pagas, ampliando os incentivos à monetização. Adicionalmente, mecanismos como recompensas de retorno (*returning player bonuses*) são empregados para “reengajar” usuários inativos, oferecendo pacotes de recursos que compensam a ausência prolongada e reduzem a sensação de defasagem em relação ao progresso do jogo (Joseph, 2021).

Em conjunto, essas mecânicas evidenciam que os sistemas *gacha* não se limitam a dispositivos de monetização pontual, mas configuram arquiteturas complexas de engajamento, nas quais aleatoriedade, progressão e investimento, tanto financeiro quanto afetivo, são cuidadosamente articulados. Tal configuração reforça a necessidade de compreendê-los não apenas sob a lógica econômica, mas também como dispositivos que operam na interseção entre design de jogos, cultura e economia digital contemporânea.

5. Metodologia e desenvolvimento: Inserção no mercado e valor cultural em *Uma Musume: Pretty Derby*

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa de caráter exploratório, voltada à compreensão de fenômenos contemporâneos ainda pouco sistematizados nos Game Studies brasileiros, conforme evidenciado pelo MSL. Tal escolha se justifica pela complexidade dos jogos *gacha*, cuja análise demanda não apenas a descrição de estruturas formais, mas a interpretação de dinâmicas simbólicas, culturais e econômicas. Assim, propõe-se um percurso metodológico que articula o jogo como infraestrutura de produção de valor. Como estratégia, utiliza-se o estudo de caso de *Uma Musume: Pretty Derby*, selecionado por sua articulação entre desempenho econômico, engajamento afetivo e expansão transmidiática. Conforme Yin (2014), essa abordagem é adequada para investigar fenômenos contemporâneos em contextos reais, nos quais as fronteiras entre objeto e contexto são difusas, permitindo analisar relações entre design, consumo e circulação cultural.

Como procedimento, mobiliza-se a pesquisa documental em sentido ampliado. Segundo Godoy (1995), documentos incluem registros escritos, estatísticos e iconográficos. O *corpus* contempla: (i) materiais internos ao jogo (eventos, monetização); (ii) dados de mercado; (iii) anúncios de produtos não licenciados; e (iv) registros de práticas socioculturais, como *cosplay* e produções de fãs. A inclusão desses elementos parte da compreensão de que o valor dos jogos *gacha* extrapola o software, manifestando-se em circuitos culturais ampliados. Conforme Russell (2026), práticas performáticas e produções derivadas transformam o engajamento em evidências compartilháveis de pertencimento, articulando jogo, espectadorialidade e circulação social. Assim, a análise documental abrange não apenas o jogo, mas seus desdobramentos na economia criativa, evidenciando como diferentes formas de apropriação sustentam seu valor.

Nesse sentido, *Uma Musume*, desenvolvido e publicado pela Cygames, Inc., é um jogo digital distribuído primariamente para dispositivos móveis (iOS e Android), com versão para Windows via Steam. Lançado no Japão em 2021 e globalmente em 2025, insere-se no modelo *free-to-play*, estruturado por mecânicas *gacha* e alinhado a dinâmicas contemporâneas da indústria voltadas à retenção e conversão de usuários. Do ponto de vista conceitual, o jogo apresenta um universo ficcional em que cavalos de corrida reais do Japão são reinterpretados como personagens antropomorfizadas, as *Uma Musume* (“garotas-cavalo”), preservando traços simbólicos de origem, como nomes e narrativas.

Essas personagens coexistem na Academia Tracen, que combina formação escolar e treinamento esportivo, organizando a progressão do jogador. No sistema, o jogador assume o papel de treinador, gerenciando rotinas e decisões estratégicas no desenvolvimento das personagens. Tal dinâmica desloca a experiência para uma lógica de acompanhamento contínuo e otimização, na qual o desempenho em competições, inspiradas no turfe japonês, resulta da combinação entre planejamento, aleatoriedade e investimento de recursos.

Em termos estruturais, o jogo não se organiza a partir de uma narrativa linear centralizada, mas por fragmentos narrativos desdobrados em eventos episódicos, histórias individuais e interações cotidianas da rotina das *Uma Musume* e das corridas. Essa fragmentação pode contribuir para a construção de vínculos afetivos com as personagens e sustenta ciclos contínuos de engajamento, típicos de jogos como serviço (Dubois; Chalk, 2025).

Observa-se que *Uma Musume* opera na interseção de diferentes camadas de produção de valor. Por um lado, mobiliza um sistema *gacha* que regula o acesso a personagens e recursos, estruturando práticas de consumo recorrente. Por outro, investe na construção simbólica das personagens, ancorando-se em referências do turfe japonês reconfiguradas em uma estética contemporânea influenciada por linguagens midiáticas. Esse arranjo evidencia que o jogo não se limita a um simulador esportivo ou sistema de coleta, atuando como um ecossistema digital no qual mecânicas e narrativa, mesmo fragmentada, operam de forma integrada. Ao articular desempenho, identificação e circulação simbólica, o jogo ultrapassa a lógica de ser um artefato isolado, agindo como plataforma de engajamento contínuo e expansão transmidiática.

No mercado, o jogo se insere estrategicamente no segmento de jogos *gacha* para dispositivos móveis, associado a práticas de consumo recorrente e engajamento contínuo (Feng, 2026). Seu público abrange jogadores de *free-to-play*, fãs de anime e usuários interessados em experiências híbridas entre simulação, esporte e colecionismo, operando na interseção entre cultura pop e economia de plataformas.

Apesar de sua proposta singular, o título compete em um ecossistema altamente disputado, com jogos como *Fate/Grand Order*, *Arknights*, *Genshin Impact* e *Honkai: Star Rail*. Ainda assim, apresenta desempenho expressivo, posicionando-se entre os mais lucrativos do segmento. Dados do Gacha Revenue - ENNEAD (2026) indicam faturamento de US\$ 22 milhões no lançamento global (julho de 2025) e média mensal de cerca de US\$ 11 milhões até março de 2026.

Nesse sentido, seu diferencial reside menos nas mecânicas e mais na reconfiguração do engajamento em torno da relação jogador-personagem. Diferentemente de outros *gachas* centrados em eficiência, o jogo prioriza vínculos afetivos sustentados por elementos narrativos, visuais e performáticos. O desenvolvimento das personagens envolve trajetórias e interações que reforçam sua singularidade. Esse deslocamento impacta a percepção de valor: o sistema passa a incentivar a exploração de personagens por seu apelo simbólico e estético, ampliando o engajamento além da lógica instrumental. A aquisição via *gacha* torna-se também um dispositivo de descoberta e investimento afetivo, mediado por dimensões culturais e identitárias. A articulação com um ecossistema transmidiático amplia ainda mais esse processo. Animações, filmes e outras produções expandem a circulação das personagens, retroalimentando o engajamento ao reforçar seu reconhecimento em diferentes mídias.

Embora existam diferenciações associadas à raridade, o jogo permite progressão com diversas unidades, desde que submetidas a treinamento intensivo. Assim, o valor das personagens raras se manifesta menos no desempenho e mais em exclusividade estética, interações e aprofundamento narrativo, reforçando a centralidade da experiência simbólica.

Um exemplo emblemático é Urara Haru, personagem considerada fraca em termos mecânicos, mas amplamente popular por sua história baseada em uma égua real com 113 derrotas. Sua trajetória de perseverança gerou identificação e forte apelo simbólico, demonstrando que o valor ultrapassa a eficiência no sistema. Esse fenômeno extrapola o ambiente digital. Após sua popularização, a égua real passou a receber doações massivas de fãs no Japão, inclusive com feno de alta qualidade (Lozano, 2025). Com seu falecimento em setembro de 2025, houve grande comoção, ampliando a visibilidade tanto do jogo quanto das corridas de cavalo japonesas.

Outras formas nas quais o jogo influenciou modelos de economia são as convenções de animes realizados por todo o mundo, nos quais há a comercialização de diversos produtos, assim como concursos de *cosplayers* profissionais (Russell, 2026). Eventos como este movimentam diversos setores como o mercado de roupas e fantasias, acessórios, fotos, modelos e *photobooks* profissionais. Inclusive, dois eventos oficiais referentes à simulação de corridas baseado em *Uma Musume: Pretty Derby* se destacam, um deles ocorrido em novembro de 2025 no Dragon Anime Fest em Florianópolis, capital de Santa Catarina; o outro ocorreu em fevereiro de 2026 no Hipódromo de Monterrico, no Peru, reunindo mais de cinco mil espectadores em uma corrida real com os fãs correndo como os cavalos do jogo e da vida real (Briceño, 2026).

No Brasil destaca-se um grupo de pessoas dedicadas a diversos *cosplays*, incluindo *Uma Musume: Pretty Derby*, sendo eles o L. D. Muses, composto por Laara Luz, Nalu, Larissa Almeida, Lui K Dancer, Letícia Matos, Lena, que teve participação em eventos como o Bon Odori realizado em Salvador, e a CCXP 2025 em São Paulo.



Figura 3. Cosplayers brasileiros de *Uma Musume*

Nesse contexto, observa-se também a consolidação de um circuito paralelo de circulação de bens materiais associados ao jogo, sobretudo por meio da comercialização de produtos não licenciados em plataformas digitais globais. Pelúcias, chaveiros, acessórios e vestimentas inspirados nas personagens de *Uma Musume: Pretty Derby* configuram um mercado informal que se apropria de seus signos visuais e narrativos (Russell, 2026). Embora muitos estejam à margem dos canais oficiais, esses produtos evidenciam a força simbólica do jogo, sustentada não apenas pelo apelo estético, mas pelo vínculo afetivo entre jogador e personagem. Não são apenas reproduções não autorizadas, esses objetos operam como extensões materiais da experiência digital, deslocando o

engajamento para o cotidiano. Ao adquiri-los e exibi-los, os sujeitos podem reafirmar seu pertencimento em uma comunidade, transformando o consumo em prática identitária. O valor, assim, ultrapassa a funcionalidade lúdica e se manifesta na capacidade de gerar identificação e reconhecimento social, fazendo desses produtos vetores de visibilidade simbólica da marca, ou seja, um elemento expressivo da economia criativa.



Figura 4. Produtos diversos de *Uma Musume* em e-commerce/marketplaces

Esse fenômeno se articula à lógica de performatividade do ecossistema *gacha*, na qual a exibição de progresso, dedicação e vínculo com personagens constrói um capital simbólico que transcende o jogo. Sua materialização em objetos físicos amplia a circulação desses signos, conectando diferentes esferas de consumo e sociabilidade.

6. Considerações finais

A presente pesquisa analisou criticamente o jogo *Uma Musume: Pretty Derby* como estudo de caso, evidenciando que seu modelo *gacha* ultrapassa a monetização direta e atua como dispositivo de produção de valor na economia criativa. O percurso metodológico adotado, em conjunto das informações/documentos observados, permitiu atingir os objetivos propostos, demonstrando que o jogo opera de forma integrada nas dimensões econômica, simbólica e cultural, mobilizando engajamento afetivo, circulação transmidiática e dinâmicas informais.

Os resultados indicam que sistemas *gacha* não se limitam à geração de receita, mas funcionam como infraestruturas que organizam relações entre jogadores, personagens e comunidades. O valor emerge de processos de pertencimento e circulação cultural que extrapolam o jogo, manifestando-se em práticas como cosplay, produção de fãs e comercialização de produtos não licenciados, consolidando-o como um ecossistema ampliado.

Ao evidenciar a ausência de estudos sobre *gacha* na Trilha de Indústria do SBGames, o trabalho contribui para suprir uma lacuna nos Game Studies brasileiros, ampliando o debate para além da monetização ao incorporar dimensões culturais e simbólicas. Por fim, discutir esses cenários contemporâneos mostra-se essencial. Compreender jogos digitais como plataformas de produção de valor cultural e econômico é fundamental diante das transformações da indústria, reforçando a necessidade de análises críticas e integradas sobre a economia criativa.

References

- Alves, C.; Lopes, A. C.; Sousa Filho, E. S.; Munhoz, D. R.; Demaison, A. (2023) “O fenômeno gacha pelo framework MDA: a game art colecionável e o game design”, In: *Plural Design*, Joinville, SC, Brazil, v. 6, n. 2, p. 40–51.
- Chu, L. (2023) “Industries of purity: horses, idols, and affective economy in Uma Musume Pretty Derby”, In: *Configurations*, v. 31, n. 2, p. 133–158.
- Yin, R. K. (2014) “Estudo de caso: planejamento e métodos”, Bookman, São Paulo.
- Gil, A. C. (2025) “Pesquisa qualitativa básica”, Vozes, São Paulo.
- Breit, A.; Waltersdorfer, L.; Ekaputra, F. J.; Sabou, M.; Ekelhart, A.; Iana, A.; Paulheim, H.; Portisch, J.; Revenko, A.; Teije, A. T.; Harmelen, F. V. (2023) “Combining machine learning and semantic web: a systematic mapping study”, In: *ACM Computing Surveys*, v. 55, n. 14.
- Pham, M. T.; Rajic, A.; Greig, J. D.; Sargeant, J. M.; Papadopoulos, A.; McEwen, S. A. (2014) “A scoping review of scoping reviews: advancing the approach and enhancing the consistency”, In: *Research Synthesis Methods*, v. 5.
- Brasil (2024) “Lei nº 14.853, de 3 de maio de 2024”, Brasília, DF: Casa Civil.
- Brasil (2025) “Lei nº 15.211, de 17 de setembro de 2025”, Diário Oficial da União, Brasília, DF.
- Kerr, A. (2017) “Global games: production, circulation and policy in the networked era”, Routledge, New York.
- Hamari, J. and Lehdonvirta, V. (2010) “Game design as marketing: how game mechanics create demand for virtual goods”, In: *International Journal of Business Science and Applied Management*, v. 5, n. 1.
- Kline, S.; Dyer-Witheford, N.; De Peuter, G. (2003) “Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing”, McGill-Queen’s University Press, Montreal; Kingston.
- Blom, J. (2023) “Gacha games in East-Asian transmedia franchises”, In: **Proceedings of DiGRA 2023**, DiGRA.
- Godoy, A. S. (1995) “Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais”, In: **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 26, n. 2.
- Russell, C. (2026) “Monetising Pedigree: Genealogical Gacha and Racing Heritage in Uma Musume: Pretty Derby”, In: *Proceedings of GachaCon 2026*.
- Dubois, L.-E. and Chalk, A. (2025) “Service withdrawal: the uncertain future of the games-as-a-service model”, In: *Convergence*, v. 31, n. 2, p. 479–499.
- Ennead (2026) “Uma Musume: Pretty Derby [Gacha Revenue]”, Available at: <https://revenue.ennead.cc/games/uma-musume>
- Lozano, K. (2025) “Haru Urara, beloved Japanese racehorse that inspired the Umamusume character, has died”, In: Gosu Gamers.
- Briceño, F. (2026) “Miles de jóvenes van a hipódromo de Perú a ver carrera de caballos inspirados en videojuego japonés”, In: AP News.

- Feng, F. (2026) “Gacha Game Collaborations and the Circulation of Affective Resources”, In: *Proceedings of GachaCon 2026*.
- Deery, C. and Foffano, F. (2026) “Disability tax in gacha games: the social cost of hidden expenses”, In: *Proceedings of GachaCon 2026*.
- Ma, C.; Shao, J.; Li, P. (2025) “Monetization mechanisms in gacha games: The behavioral triad of pricing strategies, pity systems, and belief of luck”, In: *Entertainment Computing*, v. 55.
- Santos, T.; Costa, D. L.; Scieza, L. (2026) “The Neuroscience of Desire: Dopamine, Intermittent Reinforcement, and Player Retention in Genshin Impact”, In: *Proceedings of GachaCon 2026*.
- Lin, B. (2026) “Investing Play: How Genshin Impact Players Legitimize Gacha Monetization”, In: *Proceedings of GachaCon 2026*.