

Do desenvolvimento à publicação: práticas empíricas e não onerosas de marketing digital para jogos eletrônicos

From development to publication: low-cost, empirical digital marketing practices for electronic games

Ingrid Nery Mendes¹, Michelle Santos Costa², Lavie Murchio³, Otávio Noura Teixeira⁴

¹Universidade Federal do Pará (UFPA), Campus Guamá, Instituto de Tecnologia (ITEC), Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica (PPGEE), Belém - PA

²Ritus Studio, Goiás.

³Team Seventh Star, Pará.

⁴Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada – CAMTUC
Núcleo de Desenvolvimento Amazônico em Engenharia (NDAE)
Universidade Federal do Pará (UFPA) – Tucuruí, Pará

ingrid.mendes@tucuruui.ufpa.br, {michelle.signo,meraktenant,onoura}@gmail.com

Resumo. Introdução: O mercado nacional de jogos digitais apresenta expressiva centralização de estúdios e recursos de fomento na região Sudeste do Brasil, impondo barreiras severas a desenvolvedores independentes localizados em centros emergentes. Diante da escassez de capital para investimento publicitário tradicional, a adoção de estratégias não onerosas de marketing torna-se indispensável para a viabilidade e visibilidade das obras digitais.

Objetivo: O objetivo didático deste tutorial é capacitar desenvolvedores independentes na aplicação de estratégias empíricas e gratuitas de marketing de guerrilha, compartilhando metodologias orgânicas de divulgação validadas no mercado. **Metodologia ou Etapas:** A dinâmica pedagógica pauta-se no estudo de casos multirregionais (Norte e Centro-Oeste) a partir das trajetórias de estúdios e iniciativas comunitárias como BELJOGOS e GAMEGO, bem como nas análises dos ciclos de promoção dos jogos NEVE e CODE Bunny. **Resultados Esperados:** Espera-se fornecer aos participantes um mapeamento prático de canais midiáticos acessíveis e técnicas articuladas de fomento coletivo, democratizando o conhecimento comercial e estimulando o fortalecimento sustentável de ecossistemas de desenvolvimento de jogos fora dos grandes pólos industriais.

Palavras-Chave Jogos Independentes, Indústria Brasileira de Games, Ecossistemas Regionais, Divulgação Orgânica, Diversidade nos Jogos.

1. Introdução

Os chamados *indie games* (contração do inglês “*independent games*”) são produções lúdicas digitais desenvolvidas de forma desvinculada de grandes estúdios e/ou publicadoras (*publishers*). Consistem em peças de cunho autoral, concebidas por equipes reduzidas com recursos limitados, ou até mesmo por um único designer de jogos. Frequentemente, os jogos *indies* introduzem inovações metodológicas e estéticas na

produção de jogos digitais, assumindo, por vezes, um caráter vanguardista. Contudo, desde os primórdios da indústria, a criação e a distribuição dessas obras são marcadas por desafios estruturais significativos [Margadona 2025]. Outro ponto relacionado à produção de jogos que vale ressaltar é que as mulheres preferem o desenvolvimento *indie* por se sentirem apoiadas e valorizadas, tendo, assim, uma maior representatividade neste nicho [Batista et al. 2024].

No contexto brasileiro, o *Fact Sheet* [ABRAGAMES 2023] aponta que o país conta com mais de 1.000 estúdios ativos. Todavia, a distribuição geográfica dessas empresas é acentuadamente desigual: a região Sudeste concentra 58% deles, seguida pelo Sul (20%), Nordeste (15%), Centro-Oeste (6%) e Norte (2%). O levantamento também indicou que, em 2022, o setor empregava 13.225 profissionais, com 24% de participação feminina e 57% das empresas relatando diversidade de perfis em suas equipes. A hegemonia do Sudeste é corroborada pelo estudo de [Guimarães e Caramello 2025], que evidenciou a concentração desproporcional de incentivos e políticas de fomento nessa macrorregião, favorecendo substancialmente os estúdios ali sediados em detrimento das demais áreas do país.

Em contrapartida, outras regiões buscam consolidar seus ecossistemas, conforme aponta o Documento Nacional de Referência para o Ecossistema de Games [Sebrae 2025], no qual o Centro-Oeste, por sua vez, vem diversificando seu papel no mapa nacional. Estados como Distrito Federal, Goiás e Mato Grosso do Sul se destacam por iniciativas acadêmicas, projetos de inovação e articulação entre universidades, setor privado e Sebrae locais, configurando núcleos emergentes de maturidade crescente. Paralelamente, a região Norte e parte do interior do Nordeste lidam com barreiras estruturais significativas (como a ausência de políticas continuadas, infraestrutura tecnológica limitada e escassez de mão de obra especializada), mas revelam um ecossistema em formação, impulsionado de maneira resiliente pela articulação de comunidades independentes, estúdios nascentes e ações pontuais de capacitação.

Diante dessa disparidade regional e da escassez de fomento, o esforço de divulgação desponta como um dos principais gargalos para os desenvolvedores periféricos. O marketing envolve a divulgação do jogo junto a um determinado mercado alvo de jogadores e o convencimento desse público de que deve adquirir o jogo [Novak 2011]. Normalmente, a publicadora se responsabiliza por essa etapa; no entanto, dos 39 jogos analisados no estudo realizado por [Ferreira e Junior 2023], apenas um possuía relação com uma publicadora; os demais foram autopublicados, ou seja, a publicação foi feita pelos próprios desenvolvedores. Ainda de acordo com Ferreira e Junior, os canais tradicionais de propaganda são financeiramente inacessíveis a esse público. E como alternativa, emergem canais de divulgação não onerosos, como redes sociais, fóruns, participação em eventos, entre outros. A adoção dessas estratégias, contudo, exige um investimento expressivo de tempo e capital humano, recursos que estúdios de pequeno porte raramente possuem em abundância [Fortim et al. 2022].

Nesse cenário de restrições de marketing, a internet tem atuado como um importante facilitador e equalizador para o cenário de jogos independentes nacionais e internacionais. Essa dinâmica ocorre em três frentes principais: a) na distribuição direta, intermediada por lojas virtuais como *Steam* e *itch.io*; que descentralizam a veiculação e rompem o monopólio das grandes varejistas; b) na difusão de conhecimento,

por meio de comunidades e portais que capacitam tecnicamente os criadores; e, por fim, c) na democratização do acesso a motores de jogos profissionais (*game engines*), como *Unity* e *Unreal*, ou mesmo as *engines* gratuitas de código aberto, como a Godot [Margadona 2025].

Inserido nesta problemática, o presente estudo (estruturado sob o formato de relato de experiência e tutorial) tem como objetivo sistematizar estratégias empíricas de marketing adotadas por duas desenvolvedoras brasileiras sediadas fora do eixo Sudeste. A partir de um mapeamento conduzido, o trabalho compila e analisa práticas orgânicas e de baixo custo que contribuíram de maneira efetiva para a ampliação da visibilidade de seus jogos, oferecendo um referencial prático para estúdios inseridos em contextos de vulnerabilidade regional.

2. Estrutura detalhada do conteúdo

O propósito deste tutorial é compartilhar as vivências de três especialistas atuantes fora da região Sudeste: Ingrid Mendes (pesquisadora, refletindo a ótica do Norte), Michelle Santos (veterana e representante do Centro-Oeste) e Lavie Murchio (estreante, nortista com bagagem multicultural adquirida no Sul e no exterior). A proposta destaca a busca por fomento regional, a representatividade feminina na liderança e a aplicação de estratégias diversificadas de marketing independente. A partir do histórico de comunidades estaduais como BELJOGOS¹ e GAMEGO², analisa-se o impacto do suporte coletivo no ecossistema local. Adicionalmente, explora-se como o contexto da pandemia de COVID-19 influenciou a produção e as narrativas dos jogos NEVE³ (espaço/confinamento) e CODE Bunny⁴ (relações interpessoais). E, por fim, apresentam-se as boas práticas empíricas em conjunto com as do guia para desenvolvedores independentes [Lega 2023], que sugere ações de marketing e de assessoria de imprensa de forma não onerosa, requerendo apenas o comprometimento de uma hora por dia.

O roteiro de conteúdo do tutorial está estruturado nas seguintes etapas: a **Introdução** contextualiza as iniciativas comunitárias de promoção local e interestadual, elucidando acertos e vulnerabilidades das estratégias de divulgação independente através da análise dos lançamentos de NEVE (*Ritus Studio*) e CODE Bunny (*Team Seventh Star*), servindo como registro histórico. A **Metodologia** detalha as estratégias de difusão, demonstrando como a articulação entre eventos regionais e grandes polos urbanos amplia a visibilidade, além de apresentar um mapeamento de ações não onerosas de marketing e enfatizar a cooperação interestadual e digital para o ecossistema *indie*. O **Desenvolvimento** sintetiza o fomento regional: a pesquisadora aborda a BELJOGOS; a veterana foca na GAMEGO e detalha a divulgação orgânica de NEVE (incluindo ações voltadas ao público feminino); e a estreante relata a promoção de CODE Bunny pautada no engajamento comunitário. Em **Resultados e Discussão**, apresentam-se dados quantitativos do alcance comunitário e uma análise crítica dos lançamentos, compondo um guia de divulgação gratuita para novos criadores, além de examinar os reflexos nas trajetórias das autoras. Por fim, as **Considerações Finais** sintetizam os

¹Comunidade Paraense de Desenvolvedores de Jogos - <https://linktr.ee/beljogos>

²Associação dos Criadores de Jogos de Goiás - https://linktr.ee/a_gamego

³<https://store.steampowered.com/app/2415050/Neve/>

⁴https://store.steampowered.com/app/3303780/CODE_Bunny/

tópicos, consolidando o parecer e propondo diretrizes estratégicas para a difusão de jogos independentes.

3. Discussão e Contribuições Esperadas

A experiência da pesquisadora fundamenta-se na participação ativa e na gestão da comunidade BELJOGOS, que atua há mais de 20 anos no Pará⁵. Semanalmente, coorganiza as transmissões intituladas *GameDev Talks*⁶, voltadas a entrevistar majoritariamente criadores nortistas, debater os desafios de produção na Amazônia e promover suas obras. Essas ações expandiram o *networking* na região Norte e em outros polos do país, gerando colaborações com o canal *GameDev Toolkit* (GDTK), o portal Controles Voadores e a comunidade *WarpZone*, onde conduz semanalmente o programa *Hora Indie*.

Por meio dessas iniciativas digitais, mapearam-se diversas modalidades de marketing gratuito para desenvolvedores independentes, compreendendo: a) divulgação de projetos e palestras no canal GDTK; b) acesso ao catálogo criado pelo portal Controles Voadores, com mais de 200 contatos midiáticos receptivos à divulgação não onerosa; c) submissão de trailers de jogos ao canal CO-OP-BR gerido por Filipe Acosta; d) inclusão no informativo mensal do canal *The Gamer Inside Brasil*; e) registro no portal Indústria de Jogos (IDJ), serviço de longa trajetória dedicado ao fomento e à publicização da produção nacional de jogos digitais [Controles Voadores 2025]

Somam-se a essas práticas as recentes iniciativas do corrente ano: f) a estreia do programa *Hora Indie*⁷ na *WarpZone TV*, ampliando a promoção gratuita; e g) a submissão de trailers ao mais recente evento anual *Indie Brazil Showcase*⁸, focado na difusão de títulos brasileiros. O conjunto dessas estratégias consolida uma expressiva mobilização coletiva em prol da união, do fomento e da valorização da cultura de desenvolvimento de jogos no país.

A análise da trajetória profissional da veterana Michelle, vinculada à *Ritus Studio*, retroage ao ano de 2021, período em que o desenvolvimento de uma versão demonstrativa em um intervalo de seis meses originou o projeto intitulado NEVE. Em decorrência da expansão do escopo inicial, a obra progrediu para a etapa de produção integral. O jogo emergiu da motivação de elaborar narrativas densas, sucedendo um período de luto e adversidades enfrentadas em seu empreendimento anterior. Com o intuito de viabilizar a difusão orgânica e consolidar o portfólio da desenvolvedora, Neve figurou no SBGames 2022, em Natal/RN, sendo finalista na categoria de Melhor Narrativa. No ano subsequente, a obra foi selecionada para o Panorama Brasil durante o BIG Festival 2023. No âmbito internacional, o projeto alcançou a final da categoria *Gender Diversity* no festival *A Maze Berlin* 2024. Adicionalmente, uma demonstração pública foi disponibilizada na *Gamescom Latam* 2025, enquanto o anúncio da data de lançamento ocorreu no *Women-Led Games Showcase* 2025. A veterana também participou de diversos programas especializados em mídia digital, tais como os *podcasts* Controles Voadores, Aperte o Pause e *GameDev Talks*, realizado no canal BELJOGOS [WarpZone 2026b].

⁵<https://www.youtube.com/live/S52Gs1lCRdk?si=UR1gNpHgUSQgSUgw>

⁶<https://bit.ly/DevtalksBELJOGOS>

⁷<https://bit.ly/Anuncio-HoraIndie-Warpzone>

⁸<https://gamewire.com.br/indie-brazil-showcase>

A trajetória de CODE Bunny, liderada pela estreante Lavie, iniciou-se formalmente em março de 2021, data do registro de seu primeiro diário de desenvolvimento na plataforma *Itch.io*⁹. Subsequentemente, a obra integrou a programação do certame virtual *Sonic Amateur Games Expo* (SAGE) 21, disponibilizando uma versão demonstrativa em agosto do mesmo ano. O ciclo produtivo culminou na definição do lançamento da versão 1.0 para setembro de 2023, período que também contemplou nova participação no SAGE daquele ano. Em ato contínuo, a *Team Seventh Star* concentrou esforços na viabilização do título na loja *Steam*. Cumpre destacar a aprovação do projeto como finalista da 1ª Mostra Competitiva de Games da Amazônia Legal, que aconteceu durante o evento *Gamecon Acre 2024*¹⁰, realizado em Rio Branco entre 31/10 e 02/11/2024, onde a obra foi laureada com o prêmio de Melhor Arte. Tal reconhecimento aportou recursos financeiros que subsidiaram a finalização do produto, lançado na plataforma da *Valve* em dezembro do referido ano. Já em 2025, o jogo obteve expressiva visibilidade em eventos de relevância nacional, incluindo *Gamescom Latam*, *Retrocon*, Festival Jogatório e *PixelShow* [WarpZone 2026a]. Em última análise, a obra CODE Bunny consolidou sua projeção internacional ao ser objeto de análise em reportagem da renomada publicação nipônica *Famitsu*, em abril de 2025. Para além da fluidez de sua jogabilidade e do apelo estético de seus personagens, o título distingue-se pela integração orgânica e deliberada de elementos de diversidade. A composição do estúdio por desenvolvedores trans e LGBTQIA+ reflete-se tanto nos processos internos de criação quanto na premissa narrativa de suas produções [Jornal dos Jogos 2025].

A análise comparativa das três experiências relatadas de forma sucinta evidencia que o fortalecimento do cenário de jogos independentes e descentralizados, fora do eixo tradicional do Sudeste, reside na interseção entre articulação comunitária, resiliência criativa e o uso estratégico de mídias orgânicas. Observa-se um padrão claro, onde o suporte de base regional, seja através do pioneirismo da BELJOGOS no Pará ou de premiações de fomento, como a Mostra da Amazônia Legal no Acre, atua como o primeiro catalisador para que desenvolvedores superem barreiras geográficas e econômicas. Esse impulso inicial encontra sustentação na malha de divulgação gratuita e coletiva mapeada pela pesquisadora, criando pontes fundamentais para que tanto a estreia da *Team Seventh Star* quanto a reestruturação e o amadurecimento do goiano *Ritus Studio* ganhassem projeção em vitrines de prestígio nacional e internacional (como SBGames, SAGE, BIG Festival e *Gamescom Latam*). Assim, ao unirem identidades fortes, diversidade e narrativas profundas a esses ecossistemas de apoio mútuo, essas trajetórias provam que a produção autoral e descentralizada no Brasil não apenas resiste às adversidades regionais, mas se consolida como um polo de alta competitividade, inovação e representatividade.

Todo o material complementar deste tutorial pode ser acessado nesta planilha¹¹, que condensa as demais informações apresentadas.

⁹<https://lavie-azure.itch.io/code-bunny/devlog>

¹⁰<https://gamecon.games/code-bunny-e-aventura-fluida-com-combates-em-alto-estilo/>

¹¹https://bit.ly/MKTindie_SBGames26

Referências

- ABRAGAMES (2023). Relatório final 2023. Disponível em: [link]. Acesso em: 21 ago. 2026.
- Batista, E., Silva, T., Silva, G., e Aylon, L. (2024). Mais que um jogo: Explorando a diversidade de gênero e sua influência na produção de jogos indie no brasil. In *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 640–651, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC. DOI: 10.5753/sbgames.2024.240667.
- Controles Voadores (2025). 5 dicas para iniciar fazendo mkt gratuito do seu jogo "facin". Disponível em: [link]. Acesso em: 21 ago. 2026.
- Ferreira, N. e Junior, L. C. P. (2023). Análise de postmortems de jogos brasileiros. In *Anais Estendidos do XXII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1111–1125, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC. DOI: 10.5753/sbgames_estendido.2023.234315.
- Fortim, I., Nakano, D. N., Sakuda, L. O., e dos Santos, E. F. (2022). *Pesquisa indústria brasileira de games 2022*. TIC CULTURA. 113.
- Guimarães, P. e Caramello, E. (2025). Políticas públicas na indústria criativa dos games: um panorama atual brasileiro. In *Anais do XXIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 2044–2056, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC. DOI: 10.5753/sbgames.2025.10032.
- Jornal dos Jogos (2025). Criadoras de code bunny falam sobre inspirações do jogo e diversidade nos games. Disponível em: [link]. Acesso em: 1 set. 2026.
- Lega, M. (2023). No-budget diy marketing for indie games. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NWyZlGMysH8>. Acesso em: 21 ago. 2026.
- Margadona, L. A. (2025). Indie games: Conceitos e desafios. *Revista GEMInIS*, 16:171–186. DOI: 10.14244/2179-1465.RG.2025v16p171-186.
- Novak, J. (2011). *Desenvolvimento de games*. Cengage, São Paulo, SP. Tradução de Pedro Cesar de Conti. Revisão técnica de Paulo Marcos Figueiredo Andrade.
- Sebrae (2025). *Documento Nacional de Referência para o Ecossistema de Games*. Sebrae Nacional, Brasília, 1 edition. Coordenação Técnica: Unidade de Competitividade e Inovação. Autores: Jorge Elias Dolzan e Renata Thais Segala Dolzan.
- WarpZone (2026a). Conhecendo jogos brasileiros: Code bunny traz uma jogabilidade frenética com aventura futurista. Disponível em: [link]. Acesso em: 21 ago. 2026.
- WarpZone (2026b). Conhecendo jogos brasileiros: Neve da ritus studios, um thriller retrofuturista de tirar o fôlego. Disponível em: [link]. Acesso em: 21 ago. 2026.