

UNIVERSIDADE PREBITERIANA MACKENZIE

ITALO APARECIDO LOPES
RAFAEL AUGUSTO ALBA

TENDÊNCIAS E IMPACTOS DE MERCADO NA TRAJETÓRIA DE LANÇAMENTOS
DE JOGOS DA STEAM

SÃO PAULO
2024

ITALO APARECIDO LOPES
RAFAEL AUGUSTO ALBA

TENDÊNCIAS E IMPACTOS DE MERCADO NA TRAJETÓRIA DE LANÇAMENTOS
DE JOGOS DA STEAM

Orientador: VINICIUS PIRO BARRAGAM

SÃO PAULO

2024

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a evolução dos gêneros de jogos publicados na plataforma Steam ao longo dos últimos anos, com foco em identificar as tendências de crescimento e declínio. A pesquisa utiliza um dataset abrangente de lançamentos de jogos, examinando a distribuição por gênero e a popularidade de cada um, com base em dados de lançamento e avaliações de usuários. A análise busca identificar quais gêneros têm se destacado em termos de volume de lançamentos e aceitação pelo público, além de explorar o comportamento dos gêneros emergentes.

Os resultados indicam que gêneros como ação e aventura continuam dominando o mercado, enquanto jogos de simulação e estratégia apresentam um crescimento mais modesto. Além disso, foi possível observar a ascensão de gêneros independentes, que mostram um potencial significativo para o futuro. A conclusão sugere que compreender essas tendências pode auxiliar tanto desenvolvedores quanto empresas de jogos na tomada de decisões estratégicas de lançamento.

Para conferência do vídeo de apresentação acesse o link:

https://www.youtube.com/watch?v=rIY_0fVp5js

Palavras-chave: gêneros de jogos, análise de dados, Steam, evolução do mercado de jogos, tendências de jogos.

ABSTRACT

This study aims to analyze the evolution of game genres published on the Steam platform over recent years, focusing on identifying growth and decline trends. The research utilizes a comprehensive dataset of game releases, examining the distribution by genre and the popularity of each, based on release data and user reviews. The analysis seeks to identify which genres have stood out in terms of the number of releases and audience reception, as well as exploring the behavior of emerging genres.

The results indicate that genres such as action and adventure continue to dominate the market, while simulation and strategy games show more modest growth. Additionally, the rise of independent genres presents significant potential for the future. The conclusion suggests that understanding these trends can help both developers and gaming companies make strategic release decisions.

Keywords: game genres, data analysis, Steam, game market evolution, game trends.

CRONOGRAMA

ITALO APARECIDO LOPES – Responsável pela análise dos gráficos, edições textuais e formatação dos layouts do projeto, bem como a parametrização dos tópicos da pesquisa e o tema central.

RAFAEL AUGUSTO ALBA – Responsável pela montagem dos scripts de programação, correção e inserção das informações do projeto no Github, bem como organização do layout do read me e demais fases da criação dos códigos para análise contextual do projeto.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Distribuição dos Gêneros de Jogos Publicados na Steam de 1997 a 2024	15
Figura 2 Evolução temporal dos gêneros mais populares	17
Figura 3 Avaliações negativas e positivas por gênero 1997 a 2024	18

LISTA DE TABELAS

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CSV: Comma-Separated Values (Valores Separados por Vírgula).

PC: Personal Computer (Computador Pessoal).

LISTA DE SÍMBOLOS

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO DA EMPRESA E INTRODUÇÃO DA PESQUISA	12
1.1. NOME DA EMPRESA.....	12
1.2. MISSÃO, VISÃO E VALORES.....	12
1.3. SEGMENTO DE ATUAÇÃO.....	12
1.4. MARKET SHARE E POSICIONAMENTO NO MERCADO	12
1.5. NÚMERO DE COLABORADORES	13
1.6. INICIATIVAS NA ÁREA DE DATA SCIENCE.....	13
1.7. TRABALHOS EM DESTAQUE	13
2. PROBLEMA DE PESQUISA.....	13
2.1. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	13
2.2. PERGUNTAS QUE GUIAM A PESQUISA	13
2.3. RELACIONANDO AO CONTEXTO DA EMPRESA	14
3. APRESENTAÇÃO DOS METADADOS E ANÁLISE EXPLORATÓRIA DE DADOS.....	14
3.1. METADADOS DO DATASET	14
3.2. MERCADO DE JOGOS E PREFERÊNCIAS GLOBAIS.....	15
3.3. MARGEM DE INTERESSE E CRESCIMENTO	17
4. LIMITAÇÕES DA PESQUISA E POSSÍVEIS IMPACTOS NAS ANÁLISES	18
5. CONCLUSÃO.....	19
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20

1. Apresentação da empresa e introdução da pesquisa

1.1. Nome da empresa

Steam (Valve Corporation)

1.2. Missão, visão e valores

Missão: Inovar no mercado de distribuição digital de jogos, proporcionando uma plataforma acessível, funcional e diversificada para jogadores de todo o mundo.

Visão: Ser a principal plataforma global para a compra, distribuição e interação de jogos digitais.

Valores: Inovação, acessibilidade, comunidade, e suporte aos desenvolvedores independentes.

1.3. Segmento de atuação

A Steam atua como uma plataforma de distribuição digital de jogos para PC, sendo líder de mercado nesse segmento. Além disso, oferece ferramentas para desenvolvedores independentes lançarem seus jogos e mantém uma comunidade ativa com funcionalidades como fóruns e feedback dos jogadores.

1.4. Market share e posicionamento no mercado

A Steam é a plataforma de distribuição digital mais utilizada no mundo para jogos de PC, com mais de 50% de participação de mercado global no setor de jogos digitais. Sua ampla base de usuários a posiciona como líder indiscutível, especialmente em relação ao mercado de jogos independentes (*indie games*).

1.5. Número de colaboradores

A Valve Corporation, empresa por trás da Steam, possui mais de 1.500 colaboradores, entre desenvolvedores, especialistas em infraestrutura digital e equipes de suporte e inovação.

1.6. Iniciativas na área de data science

A Steam utiliza intensamente ferramentas de *data science* para analisar o comportamento dos usuários, prever tendências de mercado e otimizar o sistema de recomendações personalizadas para os jogadores. Isso inclui o uso de algoritmos para recomendar jogos com base nas preferências dos usuários, além da análise de métricas de engajamento e feedback.

1.7. Trabalhos em destaque

A Steam é responsável pelo lançamento de grandes títulos como *Half-Life*, *Dota 2* e *Counter-Strike*, e tem um grande foco no suporte a jogos independentes que se destacam, como *Among Us*, *Hades* e *Stardew Valley*.

2. Problema de pesquisa

2.1. Definição do problema

Dado o crescente número de lançamentos de jogos no Steam ao longo dos anos, uma questão relevante é: quais são as tendências de crescimento ou declínio dos diferentes gêneros de jogos no Steam?. Além disso, é importante investigar como essas tendências se alinham com as preferências dos jogadores e com as mudanças no mercado de jogos digitais.

2.2. Perguntas que guiam a pesquisa

- Quais gêneros de jogos têm dominado o mercado em termos de lançamentos?
- Existem gêneros que passaram a ser menos publicados ao longo dos anos?
Se sim, quais?

- Como as avaliações dos usuários podem influenciar as tendências de lançamento de determinados gêneros?
- Como os gêneros emergentes estão se posicionando no mercado, e quais são suas projeções para o futuro?

2.3. Relacionando ao contexto da empresa

A Steam, sendo a maior plataforma de distribuição de jogos digitais, oferece um vasto catálogo de jogos de diferentes gêneros, permitindo a análise detalhada de como esses gêneros têm evoluído ao longo dos anos. Através dos dados disponíveis na plataforma, podemos explorar o comportamento dos lançamentos de jogos e sua relação com as avaliações dos jogadores, a fim de identificar tendências importantes. Essa análise permitirá entender melhor as mudanças nas preferências dos consumidores e como a Steam pode otimizar suas recomendações e políticas de suporte aos desenvolvedores de acordo com as novas demandas do mercado.

3. Apresentação dos metadados e análise exploratória de dados

3.1. Metadados do dataset

- **Tipo de Arquivo:** CSV.
- **Origem dos Dados:** Plataforma Steam.
- **Sensibilidade:** Nenhum dado sensível.
- **Validade:** Dados de lançamentos de jogos até o presente.
- **Proprietário do Dado:** Steam (Valve Corporation).
- **Descrição dos Atributos:**

- app_id: ID do jogo.
- title: Título do jogo.
- release_date: Data de lançamento do jogo.
- genres: Gênero(s) do jogo.
- developer: Desenvolvedor do jogo.
- publisher: Publicador do jogo.
- overall_review: Avaliação geral dos usuários.
- discounted_price: Preço do jogo com desconto.

3.2. Mercado de jogos e preferências globais

O mercado de jogos tem crescido exponencialmente nos últimos anos, impulsionado principalmente pela popularização de jogos móveis, a expansão de plataformas como o Steam e o surgimento de novos modelos de negócio, como jogos *free-to-play* e microtransações. De acordo com a Newzoo, o mercado global de jogos ultrapassou US\$ 200 bilhões em 2023, com destaque para o crescimento de jogos móveis e o aumento da base de jogadores em regiões emergentes (NEWZOO, 2023). A demanda por experiências imersivas, jogos online e eSports também contribuiu significativamente para esse crescimento (NEWZOO, 2023).

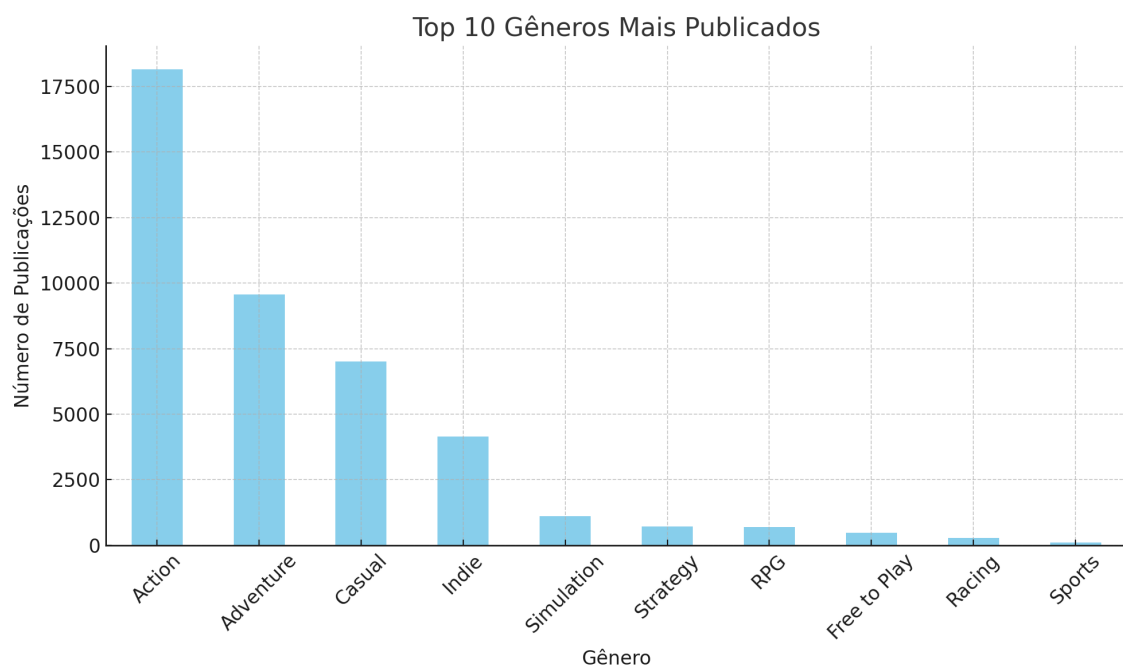


Figura 1 Distribuição dos Gêneros de Jogos Publicados na Steam de 1997 a 2024

A análise dos gêneros de jogos mais publicados na plataforma Steam conforme gráfico 1, revela tendências significativas que refletem o estado atual e a evolução do mercado de jogos digitais. O gênero Action, com mais de 18.000 publicações, continua a dominar, sendo o mais prolífico na plataforma. Esse dado está alinhado com as preferências globais dos jogadores, conforme indicado pela Newzoo, que afirma que os jogos de ação têm a maior base de jogadores em plataformas como PC e consoles (NEWZOO, 2023). Grandes títulos como *Call of Duty* e *Fortnite* reforçam essa tendência, atraindo milhões de jogadores globalmente.

Em segundo lugar, o gênero Adventure, com mais de 9.500 lançamentos, reflete o crescimento contínuo de jogos que oferecem experiências narrativas imersivas. Jogos como *The Last of Us* e *Red Dead Redemption 2* exemplificam essa tendência, com suas histórias envolventes e altos investimentos em narrativa e jogabilidade. Segundo a Statista, jogos que se focam na experiência narrativa vêm crescendo, atendendo a uma demanda crescente por histórias mais complexas e profundas (STATISTA, 2023).

O gênero Casual, com cerca de 7.000 lançamentos, demonstra a importância dos jogos acessíveis para uma base de jogadores mais ampla. Jogos casuais, como *Candy Crush* e *Among Us*, se popularizaram especialmente em dispositivos móveis, ganhando muitos jogadores que procuram diversão rápida e sem complexidade. A Statista aponta que o mercado de jogos casuais gerou mais de US\$ 77 bilhões em 2021, refletindo sua relevância para o mercado móvel e para jogadores ocasionais (STATISTA, 2021).

A relevância dessa análise para o mercado de jogos digitais é clara: os gêneros mais publicados e jogados refletem as tendências globais e o comportamento do consumidor. O domínio de gêneros como ação e aventura indica que jogadores buscam tanto dinamismo quanto narrativas envolventes. Além disso, o crescimento dos jogos casuais aponta para uma diversificação do público consumidor, incluindo jogadores casuais e aqueles que preferem experiências rápidas e acessíveis.

Essa análise fornece insights essenciais para desenvolvedores e empresas de jogos que buscam entender as preferências do público e as tendências emergentes no mercado de jogos digitais. Compreender essas tendências pode orientar futuras decisões estratégicas de desenvolvimento, marketing e lançamento de novos jogos.

3.3. Margem de interesse e crescimento

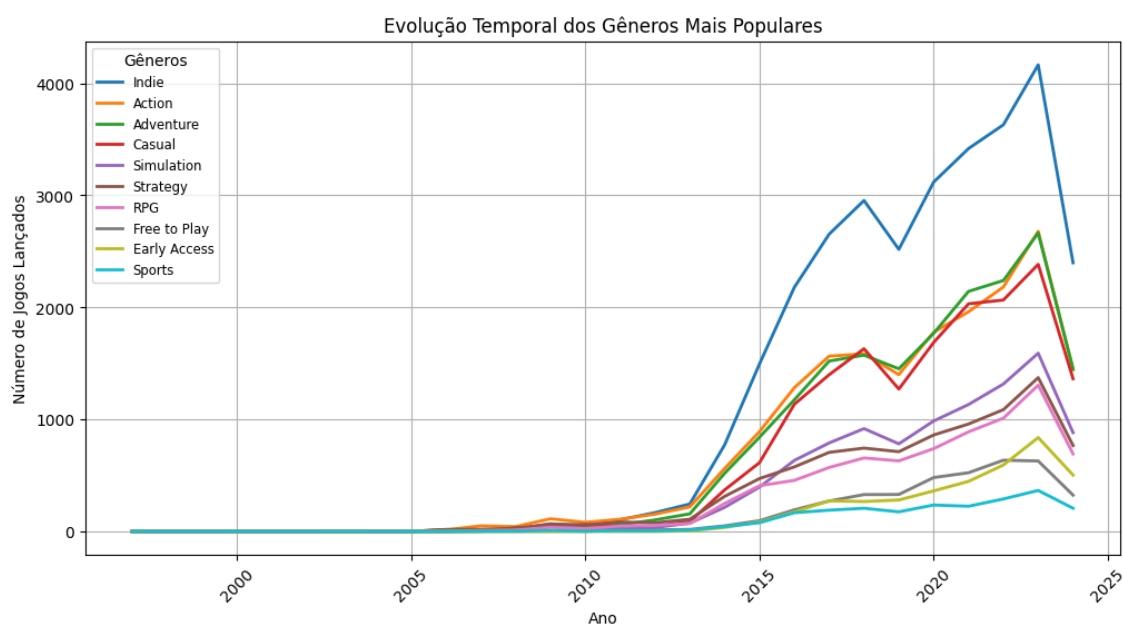


Figura 2 Evolução temporal dos gêneros mais populares

O aumento observado no gráfico dos lançamentos de jogos nos últimos anos pode ser atribuído a diversos fatores econômicos, tecnológicos e sociais. O avanço das ferramentas de desenvolvimento, como Unity e Unreal Engine, tornou mais acessível a criação de jogos, principalmente para desenvolvedores independentes, levando a um crescimento expressivo do gênero Indie. Além disso, a expansão das plataformas digitais, como o Steam, simplificou a publicação e distribuição de jogos, facilitando o lançamento de novos títulos. O comportamento dos consumidores também mudou, com a demanda crescente por jogos mais acessíveis e diversos, refletindo-se no aumento de gêneros como Casual, Action e Adventure. A base de jogadores também cresceu globalmente, impulsionada pela popularização dos jogos em dispositivos móveis e pela maior conectividade em regiões emergentes. Por fim, a adoção de modelos de negócios como os Free-to-Play e o impacto da pandemia de COVID-19, que ampliou o consumo de jogos durante o isolamento, contribuíram para o crescimento observado. Esses fatores combinados explicam o aumento expressivo dos lançamentos de jogos digitais ao longo dos anos.

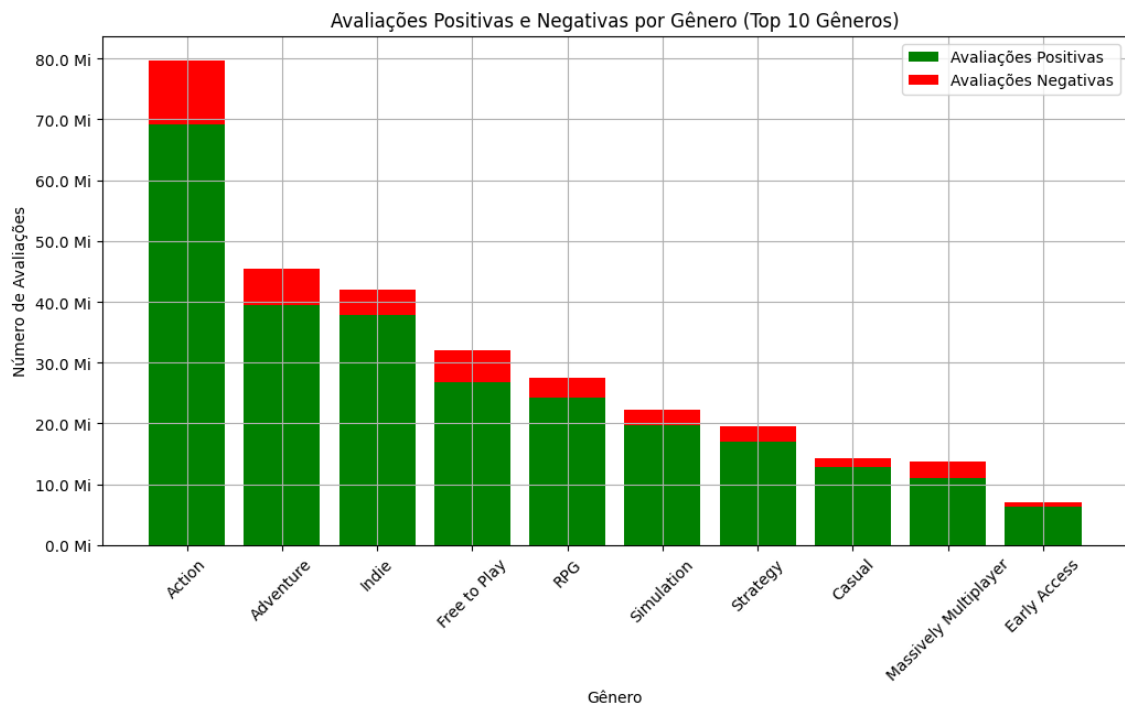


Figura 3 Avaliações negativas e positivas por gênero 1997 a 2024

Analisando o gráfico, é possível observar que, gêneros como Action, Adventure e Indie têm uma quantidade expressiva de avaliações positivas, o que pode ser explicado pela sua popularidade, inovação e ampla aceitação entre os jogadores. Esses gêneros oferecem dinâmicas atrativas, o que aumenta sua base de usuários satisfeitos. Entretanto, o número considerável de avaliações negativas nesses mesmos gêneros pode estar relacionado a fatores como expectativas não atendidas, problemas técnicos, bugs ou falta de conteúdo atualizado. Gêneros como Early Access tendem a ter mais avaliações negativas devido ao estado inacabado dos jogos.

Assim, a diferença entre avaliações positivas e negativas reflete tanto o sucesso quanto os desafios enfrentados pelos desenvolvedores em proporcionar uma experiência de qualidade para os jogadores.

4. Limitações da pesquisa e possíveis impactos nas análises

Ao discutir as limitações desta análise, é fundamental reconhecer alguns pontos críticos que podem influenciar os resultados. Primeiramente, vieses nos dados podem surgir da falta de representatividade, já que as avaliações podem refletir as opiniões de grupos específicos de jogadores ou de determinadas regiões, deixando de lado uma visão global. Além disso, valores nulos ou ausentes em variáveis importantes, como as avaliações de

jogos ou gêneros menos populares, podem comprometer a integridade da análise, distorcendo as conclusões.

Outro fator é a disparidade na quantidade de avaliações entre gêneros. Gêneros amplamente populares, como Ação e Aventura, tendem a receber mais avaliações, tanto positivas quanto negativas, o que pode levar a uma percepção enviesada de que esses gêneros são os mais relevantes, quando na realidade, gêneros menos avaliados, como Early Access, podem ter menos visibilidade, mas não necessariamente menos relevância. Essa discrepância pode impactar a análise de maneira que os gêneros menos populares apareçam sub-representações.

Além disso, a análise puramente quantitativa das avaliações (ou seja, focada apenas em números) pode não capturar os detalhes qualitativos importantes que explicam o porquê das avaliações negativas ou positivas. Por exemplo, avaliações negativas podem ser resultado de problemas técnicos ou expectativas não atendidas, enquanto as positivas podem se dever a atualizações recentes ou melhorias na jogabilidade, aspectos que não são revelados apenas pela contagem numérica.

5. Conclusão

A pesquisa mostrou que gêneros como Ação e Aventura continuam a dominar o mercado, enquanto gêneros emergentes, como Indie, ganham força, impulsionados pela acessibilidade de ferramentas e plataformas. No entanto, ainda há questões não totalmente exploradas, como a influência dos preços elevados em certos gêneros. A relação entre a aceitação do público e o preço de determinados jogos merece uma análise mais profunda, já que o custo pode ser um fator decisivo nas avaliações negativas. A questão dos preços elevados nos gêneros com maior investimento ou em jogos de nicho ainda precisa ser investigada. Essa investigação poderia buscar entender como a percepção de valor impacta as vendas e avaliações, especialmente para jogos de alto custo que prometem experiências premium.

A análise dos dados nos permitiu identificar tendências de crescimento em gêneros que têm se beneficiado de uma maior acessibilidade de desenvolvimento, como os jogos Casual e Indie. Esses gêneros, além de atrair novos jogadores, tendem a manter uma base sólida devido aos preços mais acessíveis. Entretanto, o custo elevado de jogos mais

complexos pode explicar parte das críticas negativas, sugerindo uma necessidade de balanceamento entre preço e qualidade percebida. A falta de clareza sobre o impacto dos preços altos, especialmente em gêneros com produções maiores, é um aspecto que ainda precisa ser aprofundado para uma compreensão completa do comportamento dos jogadores e do mercado.

Com essas considerações, a pesquisa caminha para uma análise mais completa sobre o mercado de jogos, investigando como fatores econômicos, como o preço, impactam a recepção de títulos específicos e gêneros. O tema central de como as tendências de lançamento e popularidade dos jogos evoluem será enriquecido ao integrar essas variáveis, proporcionando um entendimento mais robusto do mercado de jogos digitais.

6. Referências bibliográficas

NEWZOO. *Global Games Market Report 2023: Trends & Insights*. Disponível em: newzoo.com. Acesso em: 19 set. 2024.

STATISTA. *Revenue of the Global Casual Gaming Market 2021*. Disponível em: statista.com. Acesso em: 19 set. 2024.