

Immutable

Introdução

A Immutable é uma infraestrutura de blockchain focada em jogos e NFTs¹ (coleccionáveis digitais), criada em 2018. Seu objetivo é facilitar que estúdios lancem jogos “web3”² com taxas baixas, integração ao ecossistema da Ethereum e uma experiência de uso simples tanto para desenvolvedores quanto para jogadores. A proposta de valor da Immutable **é permitir que qualquer jogo use a tecnologia blockchain** sem precisar lidar com sua complexidade, transformando ativos digitais e recompensas em uma parte natural da experiência de jogo.

Modelo de Negócios

Seu modelo de negócios combina diferentes produtos que se integram para tornar o uso da tecnologia mais simples e escalável.

O núcleo do negócio é a **Immutable X**, uma segunda camada da Ethereum que permite criar e negociar NFTs com transações instantâneas e quase sem custo. É nela que os jogos e marketplaces operam, gerando taxas sobre emissão, sendo mais focada nas trocas de itens digitais (NFTs).

A empresa também desenvolveu a **Immutable zkEVM**, outra segunda camada Ethereum, mas que oferece um desempenho superior e facilita a criação de jogos web3 por estúdios tradicionais. E o **Immutable Passport** atua como login universal, simplificando o acesso de jogadores ao ambiente cripto sem exigir configurações complexas de carteira.

Esses produtos antes se conectavam ao Immutable Marketplace, que funcionava como ponto central para a negociação de itens/NFTs criados em jogos. No entanto, o marketplace³ “oficial” foi descontinuado em 2024, marcando uma mudança na estratégia da empresa. Agora, a Immutable foca em fortalecer o ecossistema de parceiros e marketplaces independentes que utilizam sua infraestrutura, em vez de operar um mercado próprio.

¹ São certificados digitais que provam quem é o dono de algo único na internet, como uma imagem, vídeo ou item de jogo.

² Nome dado à nova geração da internet que usa blockchain, permitindo que os usuários possuam e controlem seus próprios dados e ativos digitais.

³ Plataforma digital onde NFTs e outros ativos de jogos são comprados e vendidos.

Dinâmica Competitiva

Jogos em blockchain foi um setor que teve enorme destaque no último ciclo, mas que hoje atravessa um **período de menor entusiasmo e uso real**. Muitos estúdios reduziram investimentos e o público geral perdeu parte do interesse por jogos baseados em tokens, o que diminuiu o ritmo de crescimento do setor.

Mesmo nesse cenário mais “frio”, a **Immutable ainda se destaca pela qualidade técnica** e pelo foco em resolver gargalos que afastaram desenvolvedores no passado. A concorrência, porém, é forte. Outras soluções de segunda camada, como Arbitrum e Polygon, também buscam atrair projetos de jogos, enquanto blockchains e projetos independentes como Ronin e Echelon Prime também estão alavancando ecossistemas próprios.

Nesse contexto, a Immutable mantém uma posição sólida em infraestrutura de jogos, mas enfrenta o desafio de provar que sua tecnologia pode gerar tração comercial em um momento em que o **setor de games em crypto está claramente desaquecido**.

Tokenomics

IMX é o token que sustenta a economia da Immutable. Seu fornecimento máximo é de **2 bilhões de unidades**, com a maior parte distribuída para o crescimento do ecossistema e o restante dividido entre equipe, investidores e reservas estratégicas. Cerca de 1.9 bilhões de tokens IMX já circula no mercado.

Os casos de uso do token IMX são:

- Votar em decisões de **governança**;
- Fazer **staking** e receber recompensas;
- **Pagar taxas** e incentivar desenvolvedores.

O modelo econômico da Immutable não possui mecanismo de recompras ou queima de tokens, onde o principal volante para impulso do token depende do **uso real dos produtos da Immutable**, portanto quanto mais jogos e transações dos ativos, maior tende a ser a demanda e o fortalecimento do token.

Riscos

O principal risco para a Immutable hoje é o cenário do setor de jogos. O **mercado de jogos em blockchain perdeu ritmo** desde o último ciclo, com menos títulos relevantes e menor número de usuários ativos. Essa desaceleração reduz o uso da rede e, conseqüentemente, a demanda pelo token IMX.

Há também o **risco de execução**: a empresa precisa provar que consegue atrair estúdios relevantes e entregar jogos com boa experiência, algo que ainda é um desafio mesmo com uma infraestrutura avançada. Além disso, outras soluções de camada 2 e plataformas específicas de games disputam o mesmo espaço, **aumentando a pressão competitiva**.

Como em todo projeto do mercado cripto, a Immutable não está isenta das falhas técnicas provenientes de explorações de vulnerabilidades, hacks e demais erros.

Conclusão

A Immutable tem uma proposta clara de facilitar a criação de jogos e ativos digitais no Ethereum, com tecnologia que reduz custos e melhora a experiência do usuário. O problema atual é que o setor de games em cripto vive um momento fraco, com pouco engajamento e adoção.

Mesmo assim, o projeto segue bem estruturado e preparado para aproveitar uma nova onda de crescimento caso o setor venha a reaquecer. Hoje, o valor do IMX ainda depende mais de expectativa do que de uso real, e o grande teste será transformar essa base técnica em jogos com público ativo e demanda constante.