

## **As humanidades invadem as exatas: mudança nas temáticas dos *indie games* brasileiros e sua relação com os perfis profissionais na economia criativa<sup>1</sup>**

Érika Fernanda CARMELLO<sup>2</sup>

Faculdades de Tecnologia, Carapicuíba e São Caetano do Sul, SP  
Fiam Faam – Centro Universitário, São Paulo, SP

### **RESUMO**

Apresenta os temas dos *games* brasileiros na era da economia criativa, a partir da análise dos profissionais das produtoras *indies* presentes na Brasil Game Show. Qual a relação dos perfis profissionais e os temas dos jogos das produtoras *indies* brasileiras? O objetivo geral é averiguar os perfis profissionais que estão na linha de frente dos estúdios *indies* e a relação com as narrativas dos jogos desenvolvidos. A justificativa pessoal vem da longa experiência como agente na indústria e na academia. Já socialmente, justifica-se pela busca do setor em atender novos nichos. No que tange à academia, Bourdieu (1974; 2001) é referência básica. Foi aplicado questionário, apresentando a tendência de profissionais com formação humanística, especialmente em estúdios não formalizados, que promovem temáticas sociais contemporâneas e aproximam jogadores ainda não representados nos *games*.

**PALAVRAS-CHAVE:** *indie games*; formação profissional; economia criativa; temáticas; narrativas.

### **INTRODUÇÃO**

A indústria de *games* no Brasil é uma das mais pujantes na atualidade, atraindo milhares de jovens que desejam trabalhar com aquilo que certamente foi e é uma de suas principais fontes de entretenimento. Esta indústria está situada dentro da economia criativa, juntamente com outras áreas, tais como *design*, cinema, música, artes, comunicação, etc. Assim, o poder disruptivo e de inovação se tornam essenciais, uma vez que o capital intelectual é o propulsor da nova economia. Se for enquadrá-la nas grandes áreas do conhecimento científico, provavelmente a economia criativa estaria entre as ciências humanas e as sociais aplicadas, mesmo tendo o viés interdisciplinar com a economia. No entanto, olhando para os cursos de graduação em *games* no Brasil, quase que a totalidade está sob a área de exatas, mais precisamente na vertical de

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa (GP) Games do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professora doutora nos cursos de Jogos Digitais, *Design* de Mídias Digitais e Multimídia, e-mail: ecarmello@gmail.com.

---

ciência, matemática e computação / computação / ciência da computação / tecnologia em desenvolvimento de *softwares*, segundo o Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior (E-Mec), base de dados oficial pertencente ao Ministério da Educação (MEC) (2018).

Não há como negar que o conhecimento da tecnologia é fundamental para produzir jogos digitais. No entanto, com o amadurecimento do setor, novas funções de áreas interdisciplinares estão surgindo dentro dos estúdios e produtoras de *games*. A exemplo do que aconteceu com a internet, quando o *webmaster*, conhecido por ser o “faz tudo” da área de tecnologia da informação (TI), passou a dividir trabalho com o *web designer* e, posteriormente, com outros profissionais da área de *webwriting*, arquitetura de informação, etc., é possível perceber este movimento também na área de *games*. O aprimoramento de *softwares* com interface gráfica *What You See Is What You Get* (WYSIWYG), como é o caso do Scratch, dá autonomia para profissionais sem grande domínio de programação. Por fim, ampliou-se também a oferta de cursos na área, tanto em escolas profissionalizantes, quanto em instituições de ensino superior (IES) privadas e públicas.

De acordo com o Game Reporter (2019), empresas de treinamento, tais como Axis, Escola Brasileira de Games, Saga e Zion Escola de Entretenimento, oferecem cursos rápidos, muitas vezes focados no uso de *softwares* da área. Já instituições de ensino superior como a Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul), a Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), Faculdade Melies de Tecnologia e a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP), dentre outras, também oferecem cursos de extensão e especialização. Muitas escolas também colocaram os *games* no currículo, tais como o Colégio Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado (Fecap), na capital paulista, que oferece o Ensino Médio Técnico em Programação de Jogos Digitais. Para os pequenos, há a proliferação de redes e franquias de escolas de programação, tendo como exemplos SuperGeeks, Futura Code, Ctrl+Play, Happy Code e MadCode, entre outras, ofertando cursos regulares e de férias. Nas faculdades, são oferecidos cursos superiores de *Design de Games* e Jogos Digitais: o primeiro foca na concepção criativa, estando na vertical de humanidades e artes / artes / *design* e estilismo / *design*, enquanto a graduação em Jogos Digitais enfatiza o desenvolvimento do produto, associado à área de TI, como já mencionado.

---

O primeiro curso no Brasil de bacharelado, intitulado *Design de Games*, é oferecido desde 2003 na Universidade Anhembi Morumbi (UAM) (2019), em São Paulo (SP). Também na capital paulista consta o registro do primeiro curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais, este na Universidade Cruzeiro do Sul (Unicsul) (2019). Em consulta realizada em agosto de 2018 no E-Mec/MEC (2018), haviam 139 autorizações<sup>3</sup> de curso no país, sendo 135 delas em Jogos Digitais, altamente concentradas nas regiões Sudeste e Sul, tendo metade do total das autorizações somente nos estados de São Paulo (55) e Rio de Janeiro (14).

Estes dois estados também concentram o maior número de produtoras de *games* do país, de acordo com o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018). De 375 desenvolvedoras de jogos digitais brasileiras que participaram do estudo, 276 são empresas formalizadas e 99 não são formalizadas. Dentre as formalizadas, São Paulo e do Rio de Janeiro sediam juntos 42,4% do total, sendo o primeiro responsável por 33% delas. Entre as não formalizadas, os dois estados também lideram o número de estúdios de *games*, sediando 27,3% e 14,1% das desenvolvedoras, respectivamente, totalizando 41,4%.

Não por acaso, os principais eventos de *games* também acontecem no eixo Rio-São Paulo. No entanto, na capital paulista, pela própria demanda advinda do número de produtoras e de cursos superiores nela existentes, seus eventos costumam contemplar mostras e competições de jogos da indústria brasileira. Entre eles, destacam-se o *Brazil's Independent Games Festival* (BIG Festival) (2019), com foco em produtores *indies*, e a *Brasil Game Show* (BGS) (2019), maior feira no Brasil que reúne grandes *players* da indústria, empresas de mídia, de *hardware*, distribuidoras e varejistas, etc., além a *Avenida Indie*, que contou com 118 estandes de produtoras independentes na edição de 2018.

Durante a realização da BGS 2018, a pesquisadora visitou a *Avenida Indie* e conversou com profissionais de produtoras expositoras, com o intuito de descobrir suas percepções sobre a formação da equipe, o perfil da empresa e seus jogos, bem como o mercado de atuação. Para tanto, foi elaborado um questionário sobre estes temas com perguntas abertas, que nortearam as entrevistas realizadas. Face o grande movimento de visitantes no local e o pequeno número de profissionais em cada estande, as entrevistas

---

<sup>3</sup> Há uma diferença entre os números de autorização de curso e de IES. Uma única instituição pode ter várias autorizações de curso, pois essas são dadas por endereço físico do curso. Assim, uma IES com vários *campi* pode ofertar um mesmo curso em diferentes unidades, bastando ter autorização em cada uma delas.

foram feitas de forma rápida, utilizando poucos minutos. Das produtoras entrevistadas, quatro delas são dos estados do Rio de Janeiro e São Paulo, compondo a amostra. São elas: os estúdios Flip Flop Lab (São José dos Campos - SP) e Massive Work Studio (Campinas – SP), além dos produtores dos títulos *Lenin – The Lion* (São Paulo –SP) e *Favela Game* (Rio de Janeiro – RJ), este último nome associado ao Instituto Maria e João Aleixo. Os principais pontos destas entrevistas são apresentados a seguir.

## PERFIS DOS PROFISSIONAIS E ESTÚDIOS *INDIES* NA BGS 2018

Uma das empresas de *game* formalizadas que estava na Avenida *Indie* da BGS 2018 era a Massive Work Studio, que concedeu entrevista através de Gabriel Neves Ferreira (2018, informação verbal)<sup>4</sup>, programador e bacharel em Engenharia da Computação.

Figura 1 – Gabriel Ferreira, da Massive Work Studio



Fonte: Autoria nossa.

De acordo com Gabriel Ferreira (2018), o estúdio teve início na BGS 2016, quando os sócios buscaram financiamento. No ano seguinte, com o aporte de empresas e amigos, além de recursos próprios, conseguiram montar a equipe da empresa, que se divide entre Campinas (SP) e Natal (RN).

Eu trabalho no estúdio de Campinas, [...] fica mais a parte de programação e Natal fica mais voltado para a parte de arte, direção. Mas a gente tem também colaboradores espalhados ao redor do Brasil. A gente tem um pessoal em Bauru.

<sup>4</sup> Entrevista fornecida por Gabriel Neves Ferreira no estande da Massive Work Studio na BGS 2018.

---

A gente tem outras pessoas, inclusive, de fora, estrangeiros. A gente tem várias pessoas espalhadas. (FERREIRA, 2018).

Em poucas palavras, Ferreira (2018) disse que a presença da Massive Work Studio na BGS 2018 visava distribuir chaves de um jogo do estúdio para mais usuários testarem, uma vez que o quadro da empresa só possui dois *testers* fixos.

Já na produtora Flip Flop Lab, de São José dos Campos (SP), a conversa foi com a colaboradora Beatriz Cristina Bueno de Miranda Bock (2018). Ela é formada em *Design de Games* pela UAM e responsável pelo *level design*, arte, modelagem e animação 3D dos jogos do estúdio (informação verbal)<sup>5</sup>.

Figura 2 – Beatriz Bock, da produtora Flip Flop Lab



Fonte: Autoria nossa.

Por ser um estúdio pequeno, novas parcerias e novos os clientes são fundamentais, sendo estes os grandes objetivos da sua presença na BGS 2018. Segundo Beatriz Bock (2018), a produtora faz jogos digitais e de tabuleiros, entre outras soluções. Entre os *games*, as plataformas são bem genéricas: “a gente tem tanto jogo de tabuleiro, quanto de carta, jogos de celulares, jogo de computador... Então, não tá tão focada assim.” (BOCK, 2018). Como esperado, o portfólio de produtos apresentados no evento era bem abrangente, desde os jogos de tabuleiro *Oggin*, acerca de rotas marítimas, e o *Open Cases*, sobre investigação criminal, até “uma parte do que a gente faz com a Sapiência, que é a escola, o cursinho que a gente ajuda com a parte de óculos 3D.” (BOCK, 2018). Na percepção da pesquisadora, a Flip Flop Lab tinha o estande na

---

<sup>5</sup> Entrevista fornecida por Beatriz Cristina Bueno de Miranda Bock no estande da Flip Flop Lab na BGS 2018.

Avenida *Indie* com o maior número de jogadores simultâneos, a maioria dedicada a um jogo de tabuleiro.

Figura 3 – Jogadores no estande da Flip Flop Lab



Fonte: Autoria nossa.

Outro desenvolvedor *indie* que participou da BGS 2018 foi o produtor do jogo *Lenin – The Lion*, João Antônio Neves Bueno (informação verbal)<sup>6</sup>. Formado em História da Arte na Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), Bueno (2018) trabalha sozinho e sem uma empresa formalizada.

Figura 4 – João Bueno, produtor do *Lenin – The Lion*



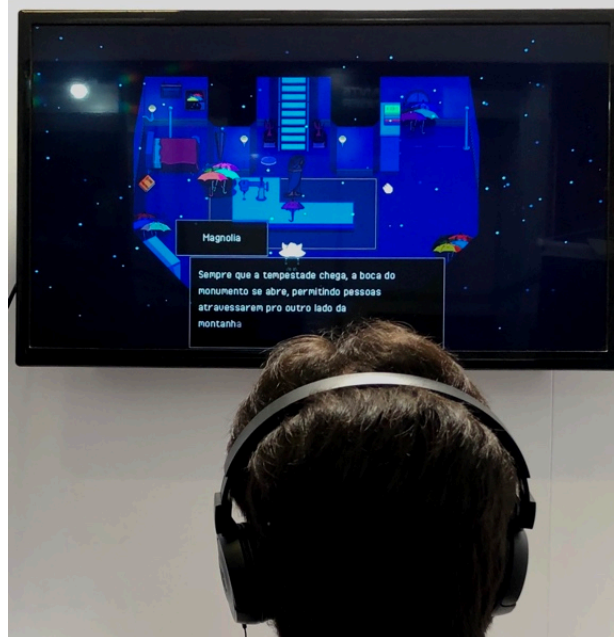
Fonte: Autoria nossa.

A autora chegou até ele através da indicação informal da Beatriz Bock (2018), pois, segundo ela, o jogo dele era uma das sensações na Avenida *Indie*. Mas a boa fama ultrapassa as fronteiras da BGS: Bueno (2018) conquistou com *Lenin – The Lion* o prêmio de Melhor Jogo com Temática Social do BIG Festival 2018, cujo troféu era

<sup>6</sup> Entrevista fornecida por João Antônio Neves Bueno no estande do *Lenin – The Lion* na BGS 2018.

exibido com orgulho no estande, que também tinha fila de espera de jogadores para testá-lo.

Figura 5 – Jogador testando o game *Lenin – The Lion*



Fonte: Autoria nossa.

Sobre a presença na BGS 2018, Bueno (2018) era só elogios:

Aqui no evento é todo mundo muito agradável: vem aqui, falam do jogo, os que conhecem pedem foto, compram o chaveirinho, levam...

[...] participar da BGS é com foco realmente de divulgar o produto, divulgar o *Lenin – The Lion*, tanto enquanto produto pra ser vendido, mas também contar uma história que é pra ser contada. Então, eu acho que a gente conseguiu fazer isso, porque hoje é o último dia e a recepção foi ótima. Assim, as pessoas abraçaram bastante o jogo, todo mundo com *feedback* bem positivo, e eu tô bem feliz com o resultado.

Finalmente, o último estúdio a ser entrevistado foi o do jogo *Favela Game*, composto por seis jovens, cada um de uma periferia diferente do Rio de Janeiro (RJ), representando o Instituto Maria e João Aleixo, localizado no Complexo da Maré. Quatro deles estavam na BGS 2018, sendo que a cientista social Rhayssa Dandara Nogueira da Silva (2018, informação verbal)<sup>7</sup> concedeu entrevista, complementada pela técnica em programação Ana Júlia Borges da Silva (2018, informação pessoal)<sup>8</sup>.

<sup>7</sup> Entrevista concedida por Rhayssa Dandara Nogueira da Silva no estande do Instituto Maria e João Aleixo.

<sup>8</sup> Entrevista concedida por Ana Júlia Borges da Silva no estande do Instituto Maria e João Aleixo na BGS 2018.

Figura 6 – Ana Julia (esq.), Rhayssa e outros integrantes do *Favela Game*



Fonte: Autoria nossa.

Se impressiona o poder de mobilização do grupo para se reunir numa época marcada por intervenção militar nas comunidades da capital fluminense, outro fato que merece destaque é a articulação da equipe para obter o estande na BGS 2018:

[...] a gente estava em busca de novas parcerias, na real, pra ajudar a gente a desenvolver o nosso *game*. E aí, numa conversa com um dos amigos do Instituto, ele disse que conhecia alguém aqui na BGS e que talvez podia conseguir com que nós estivéssemos aqui. Aí, a gente achou que ia vir aqui pagando e tal, já tinha planejando tudo. Mas, felizmente, a gente foi convidado. Então, já é um custo a menos. Mas, a gente ficou muito feliz de ser convidado por eles, terem se interessado, né, pelo nosso trabalho. E é basicamente isso. A gente veio mais a convite pra divulgar nossa ideia, até porque a gente não tem uma demo nem nada. Então, a gente achou que seria muito complicado, mas eles aceitaram. Então, foi muito legal. (NOGUEIRA DA SILVA, 2018).

Para Rhayssa Nogueira da Silva (2018), estar no evento significa encontrar um espaço para compartilhar ideias e metodologias. Na equipe do *Favela Game*, a interdisciplinaridade na formação dos membros é destaque:

[...] eu sou cientista social, aí a gente tem a Ana Jú[lia Borges da Silva] e o Jorge que manjam de programação pra *games*, o Dan manja de robótica e programação também, um pouco, e mais comunicação e educação também, e a gente tem o William, que é dançarino e fotógrafo, e a Rafaela que é *designer*. Então, a gente junta as habilidades de cada um pra tentar aprender e desenvolver o nosso *game* juntos.

Como se pode ver, os perfis profissionais na indústria brasileira de *games* são os mais diversos, embora perceba-se uma preferência nas empresas formalizadas por profissionais formados em áreas como TI e jogos digitais, enquanto os estúdios não



formalizados tem na linha de frente pessoas com formação na área de humanidades. A repercussão criativa disso dentro dos estúdios é analisada a seguir

### **CONTRIBUIÇÕES DOS PROFISSIONAIS NOS ESTÚDIOS DE *INDIE GAMES***

A graduação na área de *games* no Brasil é recente, sendo que os cursos pioneiros formaram os primeiros profissionais há pouco mais de 10 anos. Dessa maneira, não surpreende ainda o baixo número de egressos presentes no mercado. Entre os estúdios da amostra, somente a entrevistada Beatriz Bock (2018) tem esta formação superior. Na produtora Flip Flop Lab, ela se recordou apenas de mais um colega programador que também estudou jogos digitais. Sobre a sua formação, Bock (2018) diz:

[...] as pessoas [...] ficam muito surpresas quando eu falo que eu fiz *Design de Games*, provavelmente por eu ser mulher. Inclusive, no curso, a minha sala começou com cinquenta alunos, e, tinha tipo, quatro mulheres. Então, é uma diferença muito grande.

Este quadro se reflete também na indústria. De acordo com o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018, p. 50-51), apenas 20,7% dos cargos na indústria brasileira são ocupados por mulheres.

A equipe do *Favela Game*, aliás, foi uma das mais emblemáticas para a autora, a começar pelo fato de ter duas profissionais negras no estande, uma delas programadora, algo raro de se ver no mercado. Conforme o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018, p. 144-145):

A área com maior proporção de mulheres é a de marketing e vendas, marcando 36,6%. Chegando a 28,6%, a segunda área que conta com a maior participação de mulheres é a administrativa e financeira; artes e design vêm em seguida, com 22,5%; 20,5% das mulheres estão em áreas do negócio; e a área com menor participação de mulheres é a de programação e gestão de projetos, com apenas 10,8%.

Sobre a diversidade na indústria brasileira, o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018) mostra também que 44,5% das produtoras de *games* nacionais pesquisadas possuem afrodescendentes, indígenas, estrangeiros ou transgêneros nas suas equipes. No entanto, somente 10% dos cargos são ocupados por afrodescendentes, sendo que apenas oito das 265 empresas respondentes tinham mulheres negras como sócias, o que corresponde a 3% do total.

---

No que tange à matriz curricular do curso que fez, Beatriz Bock (2018) ressalta que o fato de englobar várias áreas proporcionou um conhecimento melhor do processo de produção como um todo:

eu tive que aprender a fazer a parte de música, eu tive que aprender a fazer a parte de ergonomia, a parte de programação. Então, no meu caso, me ajudou muito porque, agora, estando em uma empresa com pessoas que fazem essas outras áreas, eu entendo como tem que mandar um modelo 3D, por exemplo, pro programador conseguir colocar de uma forma mais fácil. Então, na verdade, ajudou.

O diploma na área ainda não é visto como uma prerrogativa para atuar na área. Beatriz Bock (2018), inclusive, disse que levou dois anos para buscar o seu certificado na faculdade. Assim, como aponta Bourdieu (1974, p. 334), “na medida que nos afastamos da esfera escolar, o diploma parece perder sua eficácia própria de garantia de uma qualificação específica dando acesso a carreiras determinadas de acordo com regras formalizadas [...] até tornar-se uma simples condição permissiva.” E isso é muito comum em tempos de economia criativa, a julgar por alguns dos principais nomes da indústria de tecnologia, tais como Steve Jobs, da Apple, e Mark Zuckerberg, do Facebook. No entanto, é importante salientar que, revisitando as suas biografias, o ambiente universitário foi determinante para os primeiros grandes *insights* de suas carreiras.

De qualquer forma, Bock (2018) diz que há incentivo na produtora pela formação continuada. Além disso, a prática cotidiana na área também é uma escola: “[...] todo mundo se ajuda bastante. A empresa é pequena no momento; então, tem como ter bastante diálogo”, finaliza Bock (2018).

O cotidiano também serve de inspiração para a narrativa do *Favela Game*:

A nossa proposta é trazer uma outra narrativa sobre o que é periferia. Então, a gente tenta, com nosso *game*, acabar com essa visão de que só existe ausência e carência dentro da favela - que a gente sabe que existe, mas não só isso. A gente sabe que existe muita potência. E essa potência, muitas vezes, fica abafada exatamente por essa insistência em ver só a carência. Então, nosso objetivo com o *game* é fazer com que as pessoas consigam conhecer esse outro lado da história, digamos assim. (NOGUEIRA DA SILVA, 2018).

Fazendo um paralelo com as vivências de ser periférico, o gênero narrativo *novel* foi a escolha para dar ênfase à história no *Favela Game*, pois, “por mais que a gente siga os caminhos que são ditos como certos, muitas vezes, a gente não atinge nosso

objetivo por conta desses empecilhos que a gente tem enquanto morador de periferia.” (NOGUEIRA DA SILVA, 2018). Para tanto, a equipe partiu das conversas sobre os relatos dos integrantes sobre a sua periferia para, depois, produzir o *Game Design Document* (GDD).

A visão da entrevistada enquanto cientista social certamente colabora para a construção dessa percepção acerca da sua realidade, que difere daquela homogênea oferecida pela indústria cultural, auxiliando sobremaneira na produção do *Favela Game*.

Então, o nosso *game* também tem, além do protagonismo negro, a gente também busca trazer o protagonismo nordestino, porque nas periferias do Rio de Janeiro tem uma influência muito grande da galera nordestina e africana também. Na Maré, a gente tem, se eu não me engano, a maior população africana no Rio de Janeiro. A gente tem mais de 6 mil angolanos, só dentro de uma favela, que é a Maré. Então, a gente vai tentar trazer essa questão. Essa nossa preocupação é exatamente isso, porque sempre que a gente vê *games* que retratam a favela, é sempre de uma maneira muito pejorativa, ou então, usando a favela apenas como *background* pro caos, pra violência, pro tiroteio, como *Counter Strike*, *GTA*, entre muitos outros jogos. Então, pensando nisso, a gente vem com essa outra proposta. (NOGUEIRA DA SILVA, 2018).

João Bueno (2018) seguiu este mesmo raciocínio ao defender o mercado de *indie games*:

Eu acho que ele [o mercado] ainda é focado naqueles jogos que são considerados AAA. São como a Hollywood do cinema, né? Então, essas grandes empresas, elas têm um foco, evidentemente, e elas têm nichos de venda. É evidente que o foco delas é venda, assim como os grandes filmes *mainstream*. Mas acho que a indústria *indie* é como cinema independente: tem um público diferenciado, que tá buscando temáticas mais objetivas que, por vezes, tem um quê mais artístico, que conta um pouco mais do criador, que tem essa proximidade, essa personalidade. Então, o fato de eu ser um criador independente abre portas para os jogadores me mandarem mensagens no Facebook, no Twitter, e receberem uma resposta, que é algo que uma EA [Electronic Arts] Sports não vai fazer com tanta frequência, que a Ubisoft não vai fazer com tanta frequência, até porque tem uma gama muito grande de pessoas. Então, eu acho que tem essa questão de proximidade mesmo.

Percebe-se entre estes produtores *indies* que o foco em nichos de temáticas ainda não exploradas visa somar e não competir com a grande indústria cultural, até porquê seu foco principal não é a venda do produto em si.

dentro da indústria [*indie*], a gente vê que têm muitos jogos muito interessantes, inclusive que estão aqui na BGS, como o *Dandara*, que fala sobre a princesa Dandara. Tem também o *Rei do Cangaço*. Tem diversos jogos que a gente tá tentando mudar esse mercado que visa só jogo de RPG, cultura medieval... Não que não sejam importantes, mas que já tá meio saturado. Então, é sempre bom a gente trazer outras propostas pro mercado. A gente também sabe que é muito

difícil pra nossa proposta sobreviver a esse mercado que quer mesmo essas coisas que sejam vendáveis. (NOGUEIRA DA SILVA, 2018).

No jogo *Lenin – The Lion*, Bueno (2018) traz como protagonista um leão albino desprezado pela mãe e que sofre *bullying* dos amigos, gerando um quadro depressivo. Ele acredita que o *game* pode trabalhar com estes assuntos de uma forma diferenciada:

A ideia de criar um jogo veio da premissa de trazer pro *videogame* uma temática alternativa, um pouco mais subjetiva, poética. Como na academia, na faculdade, eu sempre levei objetos não tradicionais pra poder trabalhar como objeto de arte - e eu considero o *videogame* um objeto de arte, considero ele capaz de trazer tópicos que não são tão tradicionais na mídia... Por isso a depressão, que também é um tema muito importante socialmente [...].

De fato, é admirável o repertório teórico da área de humanidades que Bueno (2018) possui, que chegou a citar *O poder simbólico*, de Pierre Bourdieu (2001) nas suas explicações sobre a indústria de *games*. Também surpreende a maestria como leva sozinho esse projeto audacioso com uma narrativa tão complexa, contando apenas com apoio de *freelancers* na trilha e na arte, não sem antes dirigir os instrumentos e a melodia, além de desenhar o esboço e a *line art* da parte visual.

No que tange à construção de personagem, Beatriz Bock (2018) contou que a sua presença na equipe foi determinante para uma mudança no perfil físico de uma personagem do *game Ozkar*, que teve suas vestes e formato do corpo alterados na última versão do jogo: “eu pedi, a gente fez uma modificada nela, pra ela ficar um pouco mais real. E vai ser muito legal na versão final, quando você puder de fato jogar com ela.”

Figura 7 – Mudanças na personagem no *game Ozkar*



Fonte: Acervo pessoal da autora (adaptação).

Isto faz parte de uma tendência na indústria dos *games* em franquias como *Tomb Raider*, através de sua protagonista Lara Croft, dado justamente pelo aumento da

participação feminina nas equipes desenvolvedoras e também no mercado consumidor. No Brasil, entre os anos de 2014 e 2018, período de divulgação do I e do II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018), respectivamente, houve um aumento de pouco mais de 5% de mulheres nas produtoras de *games*, sendo que o crescimento do número absoluto “foi de três vezes, enquanto o número de homens cresceu 2,3 vezes” (SAKUDA; FORTIM, 2018, p. 51). E a expectativa positiva da entrevistada de jogar essa personagem, presente no final de seu depoimento, mais do que demonstrar a alegria de finalizar o projeto, ressalta também como a representação é importante.

Trazer novas temáticas e personagens é um grande desafio criativo entre estes produtores, que pode dar visibilidade junto a públicos de nicho e, também, a *gamers* ansiosos por novidades.

[...] é evidente que o foco é ganhar dinheiro, né? E não é errado ganhar dinheiro num mundo capitalista; pelo contrário. Só que a gente precisa levar outros tipos de opções [...] Existe: a gente pode ver *The Last Guardian*, por exemplo. Ele é um jogo que foi aclamado, ele é um grande jogo, ele é da grande indústria e ele tá aí mostrando que ele pode levar uma temática mais poética, mais fabulosa pra grande indústria, pro grande jogador, que é o jogador que é *hardcore* até, que, às vezes, vai querer jogar. Então, acho que isso é bacana. Só que, de fato, ainda é minoria. O foco é repetir as estratégias de venda ano a ano, como a gente vê com as grandes indústrias com essas franquias têm dez, doze, quinze títulos, que às vezes as mudanças são tão ligeiras que os jogadores mais assíduos acabam se decepcionando. (BUENO, 2018).

Na empresa de Ferreira (2018), por sua vez, mesmo a empresa tendo em seu quadro de colaboradores mulheres e negros, não há uma preocupação com a vertente social e a diversidade nas temáticas dos jogos no momento, pois o foco narrativo é em ficção científica (*sci-fi*).

Como se pode perceber, empresas com estruturas mais flexíveis ou em formação, bem como líderes que apresentam maior diversidade em termos de gênero, raça, classe social e formação acadêmica, entre outras, tendem a propor narrativas diferenciadas, indo de encontro com nichos de públicos. Da mesma forma que, em entrevista publicada na Revista Galileu, John Newbiggin (2015) acredita que, na era da economia criativa, temos que “ter um sistema de educação - ou, se preferir, uma filosofia de vida - que possibilite o desenvolvimento de habilidades e talentos criativos que trabalhem a imaginação e a concentração dos jovens. É preciso prepará-los para empregos que sequer existem”, é necessário contemplar aspectos culturais nos *games*

---

que até então foram ignorados ou subjugados socialmente. E nada melhor do que ter na equipe quem possa contar essa outra versão da história.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise das entrevistas dos profissionais das produtoras de *games* presentes na BGS 2018, é possível averiguar que a maior parte da amostra privilegia o processo criativo através de temáticas que partem de seus olhares perante aspectos locais e de representação, ao invés de priorizar as demandas da indústria cultural de *games*. Coincidentemente, estes profissionais têm uma formação mais próxima com a área de humanidades, contrariando a visão hegemônica dos cursos superiores de *games* dentro da área das exatas. Assim, o predomínio tecnicista vem cedendo espaço às humanidades, que podem colaborar ao diferenciar os *games* brasileiros nos mercados interno e externo, bem como fornecer uma vida extra para os cursos acadêmicos, tornando-os atrativos para a próxima geração de produtores de *games* que certamente não terá dificuldades técnicas em seu desenvolvimento.

Enfim, novos desafios são colocados cotidianamente. Não há como ignorar o capitalismo e a necessidade das empresas de produzir, fazer dinheiro, por mais que temáticas poéticas e sociais atravessem o conteúdo dos produtos. Também, quando se pensa na formação profissional, é primordial fornecer ao aluno uma bagagem técnica e cultural que lhe traga autonomia no futuro. Com a automatização da programação, já vista em experiências como o projeto Watson, da IBM, o diferencial na economia criativa é e será o capital intelectual, o fator humano. E isso já pode ser visto nas novas empresas dentro da indústria brasileira de *indie games*.

## Referências

**BIG FESTIVAL**. Disponível em: <<http://www.bigfestival.com.br>>. Acesso em: 29 out. 2018.

BOCK, Beatriz Cristina Bueno de Miranda. **Entrevista**. [out.2018]. Entrevistadora: Érika Caramello. São Paulo, 2018.

BORGES DA SILVA, Ana Julia. **Entrevista**. [out.2018]. Entrevistadora: Érika Caramello. São Paulo, 2018.

BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

\_\_\_\_\_. **O poder simbólico**. Trad. Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

---

**BRASIL GAME SHOW.** Disponível em: <<http://www.brasilgameshow.com.br>>. Acesso em: 28 jan. 2019.

BUENO, João Antônio Neves. **Entrevista.** [out.2018]. Entrevistadora: Érika Caramello. São Paulo, 2018.

Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior. In: **MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.** Disponível em: <<http://emec.mec.gov.br>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

CARAMELLO, Érika Fernanda. **Vida extra:** vivendo e aprendendo na indústria brasileira de games. 2019. 230f. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019.

FERREIRA, Gabriel Neves. **Entrevista.** [out.2018]. Entrevistadora: Érika Caramello. São Paulo, 2018.

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.** Disponível em: <<http://www.mec.gov.br>>. Acesso em: 07 jan. 2019.

NEWBIGIN, John. Industrias criativas são uma excelente maneira de conduzir um país para fora de qualquer dificuldade. Entrevista. [dez.2015]. In: **REVISTA GALILEU.** Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Caminhos-para-o-futuro/Desenvolvimento/noticia/2015/12/industrias-criativas-sao-uma-excelente-maneira-de-conduzir-um-pais-para-fora-de-qualquer-dificuldade.html>>. Acesso em: 07 jul. 2019.

NOGUEIRA DA SILVA, Rhayssa Dandara. **Entrevista.** [out.2018]. Entrevistadora: Érika Caramello. São Paulo, 2018.

Onde estudar desenvolvimento de jogos no Brasil. In: **GAME REPORTER.** Disponível em: <<http://gamereporter.uol.com.br/desenvolvimento-de-jogos-digitais>>. Acesso em: 07 jul. 2019.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset\\_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883](http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883)>. Acesso em: 12 dez. 2018.

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI.** Disponível em: <<http://portal.anhembi.br/graduacao/cursos/design-de-games/#sobre>>. Acesso em: 03 jul. 2019.

**UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL.** Disponível em: <<https://www.cruzeirodosul.edu.br/graduacao/curso/jogos-digitais-tecnologico>>. Acesso em: 03 jul. 2019.