

**Leandro Augusto Borges
Lima**
Erasmus University
Rotterdam
Roterdão, Países Baixos

ESTADO DA ARTE DA PESQUISA SOBRE A INDÚSTRIA DE JOGOS DIGITAIS NO BRASIL: TEMÁTICAS CORRENTES E CAMINHOS FUTUROS

STATE OF THE ART OF RESEARCH ON THE DIGITAL GAME INDUSTRY IN BRAZIL: CURRENT THEMES AND FUTURE PATHS

RESUMO

Neste artigo discutimos a produção acadêmica dedicada à compreensão da Indústria Brasileira de Jogos Digitais por pesquisadores e pesquisadoras de distintas áreas do conhecimento. A produção coletada é oriunda de trabalhos como dissertações e teses, artigos em periódicos e anais de eventos, além de relatórios de pesquisa e livros. Através de uma análise temática quanti-qualitativa, levantamos temas de interesse ligados à economia, direito, brasilidade e diversidade que são caros à academia brasileira. Nesta comunicação em particular, encontramos lacunas e oportunidades para pesquisas sobre as práticas comunicacionais internas e externas da indústria.

Palavras-chave: indústria brasileira de jogos digitais; comunicação; bibliografia

ABSTRACT

In this article we discuss the academic production dedicated to the understanding of the Brazilian Digital Games Industry by researchers from different areas of knowledge. The data comes from works such as dissertations and theses, articles in periodicals and annals of events, research reports and books. Through a quantitative-qualitative thematic analysis, we raised topics of interest related to economics, law, 'Brazilianness' and diversity that are of interest to Brazilian academics. In communication, we find research gaps and opportunities regarding the industry's internal and external communication practices.

Keywords: Brazilian digital games industry; communication; bibliography

Recebido: 27/07/2022 / Aprovado: 15/12/2022

Como citar: LIMA, L. A. B. Estado da Arte da Pesquisa Sobre a Indústria de Jogos Digitais no Brasil: temáticas correntes e caminhos futuros. Revista GEMInIS, v. 14, n. 1, pp. 23-45, jan./abr. 2023

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

1. INTRODUÇÃO

Vemos uma dupla expansão dos jogos digitais em curso no Brasil, uma que ocorre na Indústria, com o aumento de empresas, profissionais e possibilidades de fomento e financiamento de jogos, em especial nos últimos vinte anos (ZAMBON, 2015), associada a uma expansão da comunidade de pesquisadoras em jogos digitais. Neste artigo, analisamos a gama de trabalhos de distintas áreas do conhecimento dedicados a desvendar as particularidades da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (IBJD). O levantamento deste Estado da Arte faz-se necessário num momento em que vemos uma confluência de fatores impactando a indústria dos jogos no mundo e no Brasil: uma pandemia que efervesceu o consumo e produção de jogos (RODRIGUES, 2022), o crescimento de cursos tecnológicos e de graduação em Jogos Digitais (CAMELLO, 2019), e uma mudança de foco nas políticas governamentais de fomento à indústria, centrada nos discursos populistas de redução de impostos e não no desenvolvimento da indústria nacional (ALVES et al., 2021). Observar o que já foi pesquisado nos permite construir uma base sólida de referências para analisar esse novo cenário que se desenha. Propomos uma análise crítica de caráter quanti-qualitativo de 109 trabalhos em que observamos: origem geográfica institucional; área do conhecimento; gênero percebido de autores e autoras; e as principais temáticas de interesse a partir de uma análise temática (BRAUN; CLARKE, 2006) que evidencia tendências e lacunas na produção acadêmica nacional quanto à IBJD.

Em 2021, o Brasil inaugurou um capítulo da Digital Games Research Association, a DiGra, principal organização e evento dos chamados *game studies* no mundo. Esse importante passo se segue à criação do GT Games na Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), que organiza um dos principais eventos do campo comunicacional no Brasil, e à longa contribuição do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames) como local de encontro e discussão do campo de estudo de jogos. Esses processos de institucionalização são fundamentais para o crescimento da pesquisa em jogos digitais no país, estabelecendo o diálogo entre pares e facilitando a divulgação científica. No entanto, revisões de literatura apontam que 1994 foi o primeiro ano em que uma pesquisa de pós-graduação foi registrada no país no banco de dissertações e teses da CAPES sobre o assunto (ALVES, 2013). Desde então, o número de pesquisas dedicadas à temática, oriundas de distintas áreas do conhecimento, cresceu consideravelmente, com destaque para uma produção de dissertações que é significativamente maior que a de teses: Pimentel et al. (2021) apontam que entre 2010 e 2018 foram 1244 dissertações e 185 teses produzidas sobre jogos digitais encontradas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES. Nessa produção científica, distintos estados da arte revelam a predominância das Ciências Exatas e das Ciências Sociais Aplicadas, seguidas pela Educação. O campo da Comunicação é um dos que se destaca com uma produção

constante em teses, dissertações e livros, além da publicação de artigos em periódicos e anais de eventos (PIMENTEL et al. 2021; FRAGOSO et al., 2016; 2017).

Neste artigo propomos caminhos para os estudiosos do campo de jogos e da indústria criativa, baseados nas limitações da literatura disponível, em particular pensando como aproximar a pesquisa sobre o desenvolvimento de jogos e o trabalho na indústria a partir uma perspectiva configurativa dos jogos. Nessa aproximação teórica, concebemos os jogos digitais como parte de um sistema configurativo de mútua influência entre os públicos envolvidos (tanto na produção quanto no consumo) e as metanarrativas sociopolítico-culturais que informam, por exemplo, as expectativas masculinas e patriarcais de certas partes de uma “cultura gamer” ou a centralização da produção de jogos brasileira no Sul-Sudeste e nas capitais do Nordeste. É preciso pensar a produção de jogos como um fazer inerentemente político, pois está associada a um sistema capitalista e neoliberal centrado no consumo (FALCÃO; GRAY, 2021), e que revela, nas suas estruturas produtivas e no seu conteúdo artístico, estético e afetivo, as metanarrativas patriarcais e tecnológicas que reduzem a diversidade de vozes em atuação nessa indústria (FONTOURA et al., 2018; LIMA, 2019; MORAIS 2020). Outros aspectos dessa produção científica revelam limitações quanto à diversidade (de gênero, regionalidade e temática), mas trazem também configurações únicas do pensar e fazer jogos no Brasil a partir de perspectivas teóricas decoloniais (STATERI; SOUZA, 2021).

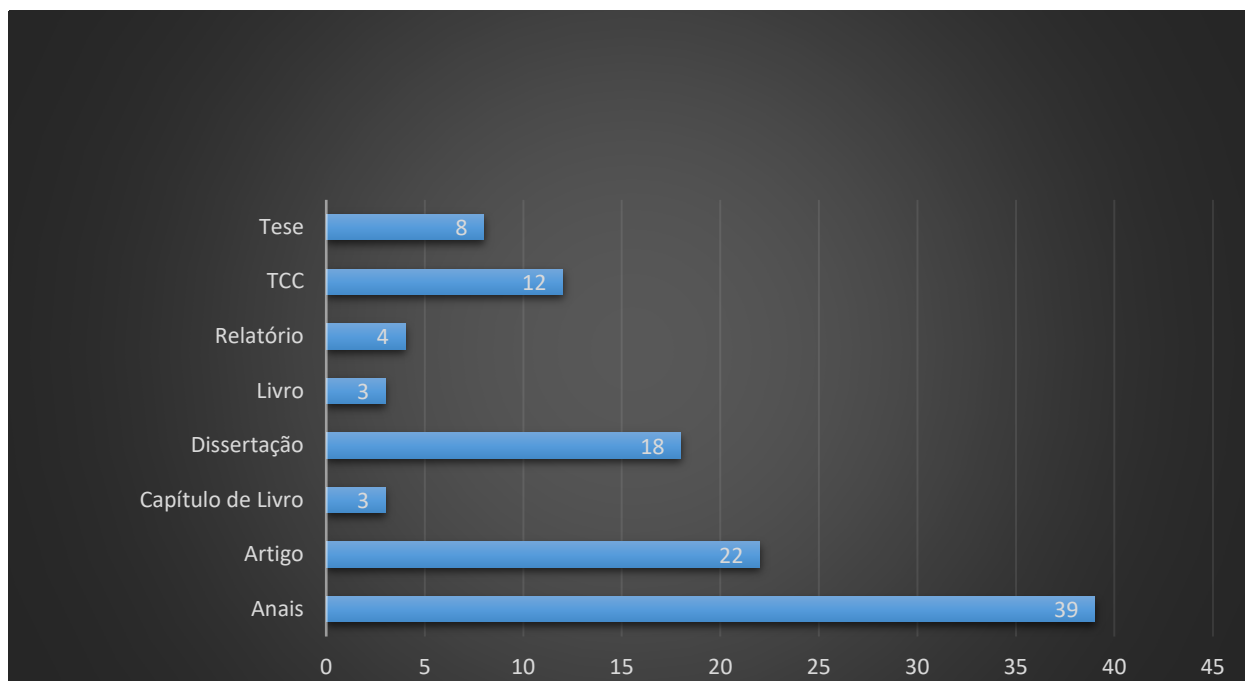
Iniciamos com a explicação da metodologia de coleta e análise de dados utilizada. Prosseguimos com duas seções dedicadas à análise: primeiro dos resultados quali-quantitativos que são apresentados e discutidos para se pensar questões ligadas à distribuição geográfica, temporal e demográfica dos trabalhos coletados. Apresentamos, então, os resultados da análise temática estruturada em quatro temas: trabalho, direito, o Brasil da IBJD e diversidade. As considerações finais indicam que, apesar da considerável variedade temática nos trabalhos produzidos, há importantes pontos pouco pesquisados e uma necessidade de expansão geográfica da produção acadêmica no país.

2. METODOLOGIA

O Estado da Arte analisado neste artigo traz produções publicadas on-line entre 2008 e 2021. A escolha por este período se dá por ser 2008 o ano em que foi identificado o primeiro trabalho acadêmico dedicado à compreensão da IBJD (PERUCIA, 2008) a partir dos parâmetros metodológicos estabelecidos. Primeiramente, foram determinadas palavras-chave consideradas relevantes para o tipo de trabalho procurado, a saber: *jogos digitais; indústria brasileira de jogos digitais; desenvolvimento de jogos; jogos; videogame; jogos eletrônicos*. Essas palavras-chave foram, então, utilizadas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES para extrair um número inicial de

trabalhos de fôlego sobre o tema, produzidos em programas de pós-graduação nacionais. Posteriormente, elas foram utilizadas no buscador Google Scholar para coletar outros trabalhos publicados no Brasil ou no exterior. Seguindo a sugestão metodológica de Fragozo et al (2017), buscamos publicações nos anais de eventos nacionais que atraem pesquisadores de jogos, elencando os dois principais: a InterCom e seu GP Games criado em 2016, e o GT Indústria do congresso SBGames, criado em 2008. Apesar da sua relevância para o campo da comunicação, não foi encontrado nenhum artigo nos anais da Compós que se enquadre nos requisitos de uma pesquisa sobre a IBDJ. Por fim, as referências bibliográficas de cada artigo foram consultadas para encontrar leituras que fugiram à exploração sistematizada anteriormente. O uso de estratégias distintas de coletas de dados permitiu, por exemplo, a presença de Trabalhos de Conclusão de Curso, fundamentais num interesse acadêmico em construção, mas que não são encontrados na plataforma da CAPES. Ressalta-se, contudo, que a produção de TCCs sobre o tema não foi explorada por completo e ficou restrita aos mencionados nas referências bibliográficas dos trabalhos coletados. A figura 1 traz o detalhamento dos 109 trabalhos encontrados de acordo com seu tipo:

Figura 1 - Distribuição por Tipo de Publicação



Fonte: Autor do Artigo

A análise dos dados coletados se dá em dois estágios em que olhamos tanto para informações demográficas e geográficas dos trabalhos quanto para seu conteúdo temático. Utilizando os softwares Zotero e Excel, os trabalhos foram organizados e categorizados quanto ao tipo e data de publicação,

estado (ou cidade) de vínculo acadêmico, área do conhecimento e gênero percebido do/a primeiro/a autor/a¹. Num segundo estágio, efetuamos a análise temática dos trabalhos coletados com a criação de códigos abertos, axiais e subtemas, conforme método proposto por Braun e Clarke (2006). O corpo de dados analisado foram os resumos e palavras-chave de cada trabalho, ou sua introdução, nos casos em que os elementos anteriores não estivessem presentes, como em relatórios e capítulos de livro. Os resultados indicaram 11 subtemas agrupados em 3 temas (Tabela 1). Munidos destes, trabalhos exemplares de cada subtema foram lidos inteiramente e colaboraram para o refinamento das categorias e melhor compreensão das preocupações de pesquisa apresentadas pela comunidade acadêmica.

Tabela 1 – Resultados da Análise Temática

Tema	<i>O Trabalhar na IBJD</i>	<i>Direito e IBJD</i>	<i>O Brasil da IBJD</i>	<i>Diversidade</i>
Subtemas	Fomento	Enquadramento Legal	Regionalismo, Clusterização e Hubs Criativos	Identidade
	Negócios e Gestão	Normas e Práticas	Piratarias e Parcerias	Temáticas
	Design, Desenvolvimento e Profissionalismo			

Fonte: Autor do Artigo

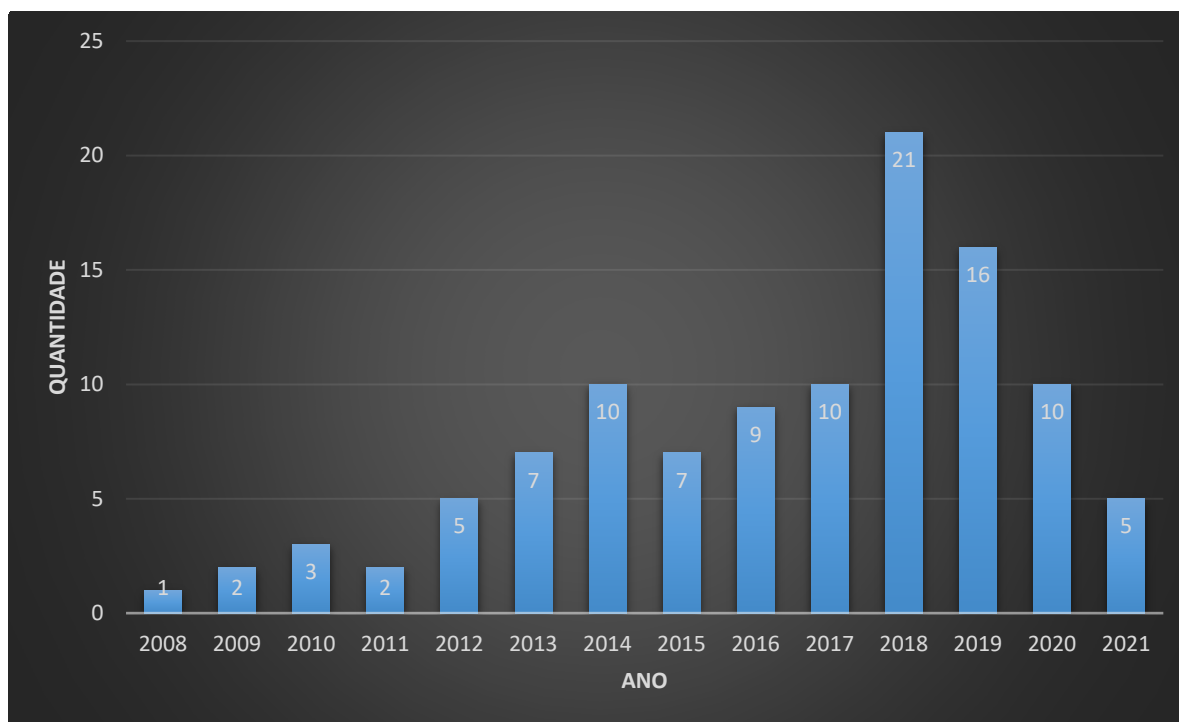
3.1 ANÁLISE

3.1 Espaços temporais e geográficos

O levantamento dos trabalhos produzidos indica 2008 como o primeiro ano em que publicações sobre a IBJD surgiram. 2008 é também o primeiro ano em que a SBGames conta com a trilha de Indústria em sua programação, estruturada com a participação de palestrantes da indústria e do governo, mas ainda sem a participação via submissão de artigos comuns às outras trilhas do evento, o que só passa a ocorrer em 2012 (FRAGOSO et al., 2016). A partir de 2012, a produção de pesquisas diversas sobre a IBJD se torna presença constante em eventos, programas de pós-graduação e periódicos (Fig. 2), em consonância com o aumento de produção sobre jogos digitais constatado por Pimentel et al (2021, p. 100) nos anos de 2013 e 2014.

¹ Artigos com múltipla autoria tendem a vir de áreas de conhecimento específicas (como as ciências da computação), e em geral são sujeitos associados ao mesmo departamento. Optamos então por utilizar somente o/a primeiro/a autor/a de cada trabalho para evitar distorções positivas ou negativas dos dados.

Figura 2 - Distribuição de Publicações por Ano



Fonte: Autor do Artigo

Se temporalmente a produção apresenta-se capilarizada, o mesmo não pode ser dito de seu espaçamento geográfico: há um domínio quantitativo de pesquisas realizadas por acadêmicas do eixo Sul-Sudeste (77), com destaque para São Paulo, que conta com 38 publicações, seguido por 24 trabalhos no Nordeste (Fig. 3). O Centro-Oeste apresenta apenas cinco publicações, enquanto o Norte está ausente; duas publicações têm origem no exterior. Predominam produções de Universidades sediadas nas capitais em que se encontram a maior parte dos estúdios de desenvolvimento (SAKUDA e FORTIM 2018). Essa confluência geográfica academia-indústria não é mera coincidência, mas consequência de uma política de desenvolvimento nacional que privilegiou a concentração do capital social, intelectual e econômico nas grandes cidades, favorecendo a criação de capital humano capacitado nesses locais (MOTTA, 2014; NOGUEIRA 2019). A expansão de Universidades Públicas para o interior, que se inicia ainda no período da Ditadura Militar (MOTTA, 2014), ganha tração nos anos 2000 apoiada em projetos como o REUNI e a criação dos Institutos Federais (PEREIRA e SILVA, 2010).

Figura 3- Publicações por Localidade



Fonte: Autor do Artigo

Concentrando os principais centros de educação e pesquisa, é esperado que nas capitais se desenvolvam, num primeiro momento, as forças produtivas e tecnológicas que sustentam a IBDJ, por vezes com apoio próximo de sujeitos pertencentes ao corpo docente universitário. Tal movimento é notável no Nordeste, em que os três centros de produção acadêmica – Salvador, Fortaleza e Recife – são também os principais *clusters*² de produção de jogos digitais na região e possuem um histórico de trabalho conjunto, numa rara aproximação academia-mercado (ALVES et al., 2021; ROCHA, 2010). Essa concentração da produção acadêmica sobre jogos nas regiões Sudeste, Sul e Nordeste foi também encontrada em estudos da arte sobre submissões ao evento SBGames (MUSTARO; FORTIM, 2012) e coincide com a presença de cursos universitários que oferecem graduação presencial em Jogos Digitais (CARVALHO, 2019), reforçando a correlação entre formação de capital humano e o capital intelectual produzido nas Universidades indicado na pesquisa de Nogueira (2019).

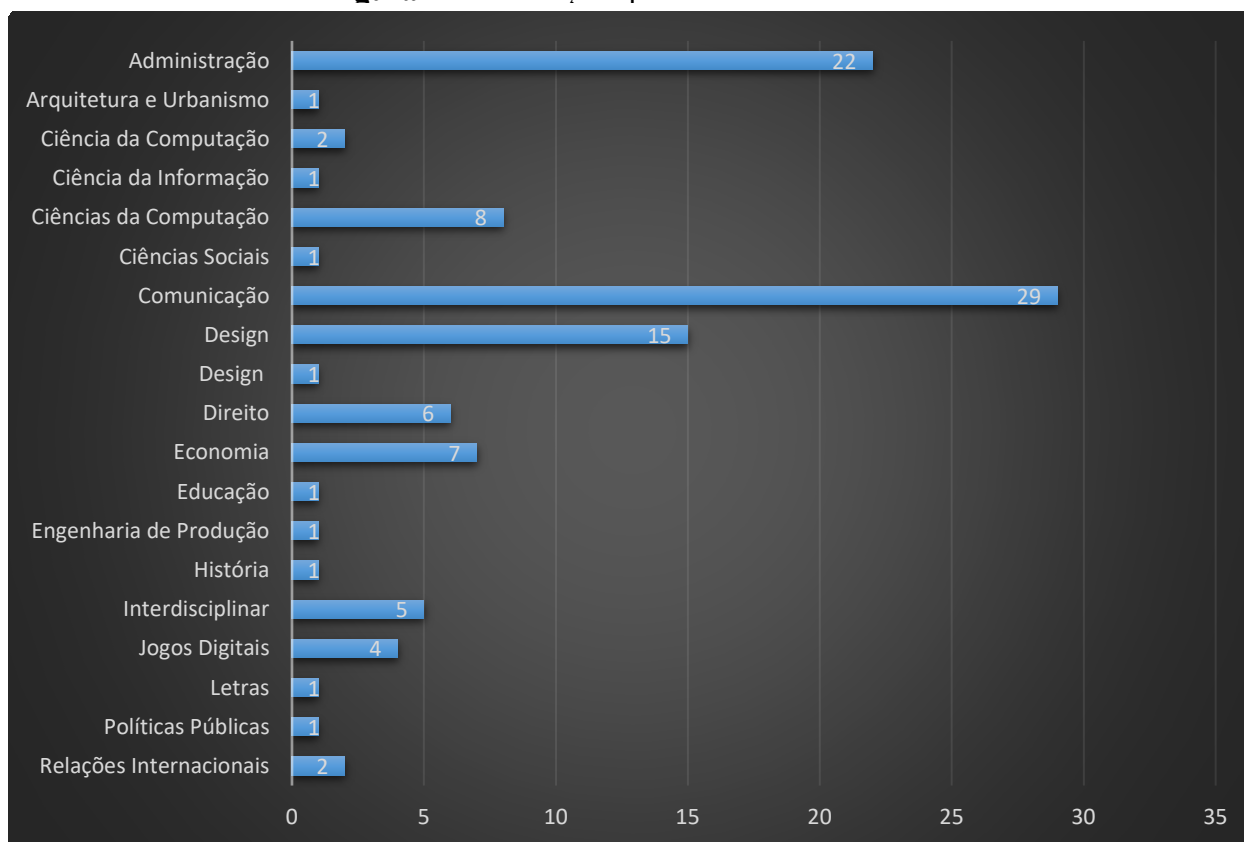
² O fenômeno dos *clusters* e dos *hubs* criativos que ocorre no Brasil foi investigado na tese doutoral de Zambon (2020). O autor argumenta que os *clusters* dizem respeito à concentração espacial de entes interessados numa mesma indústria cultural e os *hubs*, aos “pontos nodais onde a comunidade de desenvolvedores independentes estabelece um processo de colaboração mútua” (Zambon, 2020, p.98).

Nota-se que tanto as consequências da expansão dos campi e a criação de cursos tecnológicos ou de graduação em Jogos Digitais quanto o atual esvaziamento do financiamento à pesquisa e educação iniciado por Temer e continuado por Bolsonaro são ainda difíceis de se mensurar na produção. Por exemplo, notamos que trabalhos de monografia de institutos particulares, onde se concentram os cursos de Jogos Digitais, são de raro acesso e arquivamento pelas instituições, estando praticamente ausentes do nosso levantamento. Acreditamos que, conforme explicitado no tempo passado entre o I e o II censo da IBDJ, o espraiamento de estúdios de desenvolvimento para fora do centro Sul-Sudeste, com uma queda de 84% no primeiro censo para 72.8% no segundo (SAKUDA e FORTIM, 2018, p. 13), pode capilarizar a produção acadêmica por meio da repetição da conexão academia-indústria observada no Nordeste.

3.2 Um interesse multidisciplinar

A tendência de crescimento mútuo da indústria nacional e das pesquisas sobre esta é perceptível também pelo caráter multi e interdisciplinar da produção acadêmica. Em análise anterior, Fragoso et al. (2016) demonstram que tanto no evento SBGames quanto nas Teses e Dissertações há uma diversidade temática e de campo de pesquisa considerável, ainda que se concentre nas grandes áreas das Ciências Humanas e Sociais e das Ciências Exatas. No específico tópico da IBDJ, a variedade permanece e inclui interesses não mapeados por Fragoso et al., como tópicos ligados ao gerenciamento de recursos humanos, aos modelos econômicos e ao Direito. A classificação dos trabalhos segundo área se deu pela vinculação acadêmica das autorias principais (Fig. 4). Quando tal informação parecia limitada (por exemplo, a Dra. Ivelise Fortim, psicóloga, possui trabalhos fundamentais mais alinhados ao campo da Administração ao discutir a IBDJ), a análise temática indutiva nos permitiu observar as palavras-chave, os resumos e outros aspectos da produção para melhor encaixá-la tematicamente. Há significativa presença de estudos vinculados a temas de Administração (22) e Economia (7) que tratam de aspectos de gestão de estúdios, lideranças e proposições para a indústria (FERREIRA, 2019; PERUCIA et al., 2010). Tanto Design (15) quanto Ciências da Computação (8) também estão presentes com análises dos processos de desenvolvimento postos em prática pelos estúdios no Brasil (ALBINO et al., 2014; LEITE, 2019). Quatro trabalhos são oriundos de cursos de Jogos Digitais sediados em São Paulo e Paraná, tratando de temas distintos como diversidade, jogos educativos e os clusters ou ecossistemas regionais de desenvolvimento (SANTOS, 2016; MORAIS, 2020).

Figura 4 - Publicações por área do conhecimento



Fonte: Autor do Artigo

A Comunicação apresenta 29 trabalhos identificados pela vinculação de autores e autoras a cursos e programas de pós-graduação da área. Contudo, é notável que nos eventos e periódicos dos estudos de jogos a presença de trabalhos sobre a IBJD é limitada, com a Comunicação mais presente em discussões de caráter representacional, semiótico e político, que concerne a aspectos narrativos e de sociabilidade dos jogos (FRAGOSO et al., 2017). No GP Games da Intercom foram encontrados apenas dois trabalhos cuja área do conhecimento das autoras é periférica à comunicação: Design e Sociologia. Na produção de monografias, teses e dissertações, apenas nove (de 38) têm seus autores vinculados a cursos de graduação ou programas de pós-graduação em Comunicação. Tematicamente, os trabalhos investigam políticas públicas (LINZMAYER 2014; ZAMBON 2015); a indústria de jogos independentes e seus modos de organização (VIEIRA 2015; CRUZ 2016; VAZ 2017; ZAMBON 2020); representação (AGNELLI, 2019); a comunicação digital dentro dos estúdios (PINHEIRO, 2020); e discussões sobre a IBJD empreendidas por revistas especializadas (SOUZA, 2011). Cinco desses trabalhos possuem uma ligação mais direta com temas comuns do campo como marketing, relações públicas, comunicação organizacional, produção jornalística e representações midiáticas. Ressaltamos que há oportunidades de pesquisas comunicacionais nessa área, em particular

por aqueles interessados em Comunicação Organizacional e Publicidade e Propaganda, já que a indústria nacional é limitada em seu marketing e no uso das potencialidades da comunicação para o crescimento da indústria (“O marketing pago e impulsionamento não basta”, 2022).

A análise temática que procede este panorama inicial da produção demonstra, com mais clareza, as áreas de interesse acadêmico sobre o tópico e seu caráter multidisciplinar. Desde questões ligadas à gestão e financiamento de projetos, passando por aspectos legais e trabalhistas, até a diversidade demográfica e de conteúdo temático nas empresas brasileiras e seus jogos, o que a análise nos mostra é que há um refinamento crescente do olhar para a IBJD. A academia acompanha o crescimento da indústria, que é evidenciado, por exemplo, pelas chaves teóricas e metodológicas que emergem de situações peculiares ao Brasil e à América Latina, como a presença da pirataria e a adoção de olhares decoloniais que traduzem melhor a situação local.

3.3 Trabalhar na IBJD: sobre financiamento, gestão e profissionalismo

Elencados nesse tema estão os trabalhos cuja temática principal desenha os modos de funcionamento da IBJD, englobando aspectos ligados ao fomento, à gestão, ao design, dentre outros. O que esses estudos trazem é, portanto, uma pintura do que faz parte do “trabalhar” na IBJD para além da visão limitada desta como composta por programadores e artistas. Ao contrário, os trabalhos trazem análises críticas de peso que revelam certa imaturidade da IBJD em relação às indústrias internacionais já bem estabelecidas no que tange às práticas gerenciais, aos fluxos de informação, comunicação e metodologias de desenvolvimento (PEREIRA e BERNARDES, 2018; PASSOS, 2012; XAVIER, 2013).

3.3.1 Fomento: Políticas públicas e financiamento privado

Nesta seara, destacam-se os trabalhos de Linzmayer (2014) e Zambon (2019), que trazem boas descrições e discussões quanto ao contexto histórico do desenvolvimento dessas políticas. Estas são publicações cruciais para compreendermos os desafios da IBJD e o papel do Estado na sua construção, que precisam estar presentes nas bibliografias da área, principalmente dado seu forte caráter historiográfico e crítico. Outros trabalhos desse tema tratam do fomento público pensado a partir de noções de oferta/demanda e uma política industrial estatal (QUERETTE et al., 2012), discutem o dever legal e constitucional do Estado quanto ao desenvolvimento da IBJD (MANGO, 2019), e apontam caminhos para que a indústria nacional “passe de fase” por meio do apoio Estatal, do apoio privado e da profissionalização de sua força de trabalho (MELLO; ZENDRON 2015). Distintos pesquisadores têm se debruçado na crítica aos editais propostos desde o primeiro governo

Lula, como o JogosBR 2004 (OLIVEIRA, 2012; LINZMAYER, 2014), o FINEP, voltado à produção de jogos educativos (JÚNIOR, 2010), além de editais abertos no Governo Temer (MANGO, 2019).

Camila Amélio (2018) aponta que, ainda que lento e pequeno em comparação com mercados internacionais, há algum investimento de capital privado em jogos de entretenimento, especialmente oriundos do exterior. Essa limitação, argumenta Amélio, se dá devido à imaturidade do mercado, ao tamanho das empresas e ao limitado conhecimento administrativo e de gestão, que dificultam o investimento em jogos de entretenimento. Jogos educacionais, *serious games* e *advergames*, no entanto, possuem mais investimentos e interesse por parte de outras empresas pela natureza mais prática desses tipos de jogos, que estão focados em educação ou *advergames* (MANGO, 2019; SANTOS, 2016). Outra fonte de aporte privado é o financiamento coletivo via plataformas digitais, como Catarse e *Kickstarter*, embora pesquisas a respeito sejam escassas (LIRA et al., 2019). O II Censo da IBDJ aponta que investimentos particulares advêm principalmente de recursos familiares ou dos fundadores, seguido por editais de entes privados, mas ressaltam que 36,9% das empresas não possuem fonte de financiamento privado, enquanto 63,4% não são beneficiadas por financiamento público (SAKUDA e FORTIM, 2018, p. 60-61).

3.3.2 Modelos de negócio e gestão

Modelos de negócio e gestão são aqueles trabalhos que trazem análises estruturais e/ou contextuais da IBDJ e apontam caminhos para seu crescimento. Quanto à estrutura, a tese de Sakuda argumenta que a IBDJ se enquadra como uma cadeia global de valor que opera em lógicas de plataforma digital. Dantas et al (2016, p. 93) procuram entender a organização interna das empresas a partir da teoria da economia dos custos de transação, que explica a fragmentação de uma indústria que “organiza inúmeras estruturas para reduzir seus custos”. Filho (2017) traz uma análise culturalista da IBDJ, olhando para suas lógicas internas de produção e gestão como processo de codificação, segundo o modelo de Stuart Hall, e em como essas lógicas produzem cultura, considerando também as subjetividades dos atores envolvidos na criação de jogos. Há um esforço em entender as formas de liderança em voga nos estúdios, ainda que raros e limitados em seu escopo, mas que indicam caminhos importantes na compreensão da indústria local e, especialmente, dos seus trabalhadores e trabalhadoras (PERUCIA et al., 2010; PEREIRA e BERNARDES, 2018). Com a IBDJ situada no escopo da Economia/Indústria Criativa (ZAMBON, 2015;2020), as pesquisas buscam entender o papel do líder num ambiente de fomento à criatividade e em ambientes organizacionais às vezes rígidos, às vezes muito informais (FERREIRA, 2019).

Na seara de estudos propositivos, Miyazaki (2015) sugere que a IBJD aposte em jogos para dispositivos móveis, de baixa complexidade e que possam faturar por meio de microtransações. Já Zambon (2017) indica que a adoção de uma lógica de desenvolvimento *indie* fomenta criatividade de produtos e processos que poderiam destacar a produção nacional e se adequar à situação atual da IBJD, formada principalmente por estúdios pequenos e com orçamentos limitados. Alguns estudos sugerem modelos de análise para compreender a situação atual e desenhar soluções futuras que impactem “faturamento, geração de emprego e comércio exterior” (CARDOSO, 2013, p.11) e a adoção de modelos mais eficientes de gestão de pessoal e gerenciamento de custos (BALISTA 2013; ROCHA 2010; ALBINO et al., 2014).

3.3.3 Design, desenvolvimento e profissionalismo

A profissão de *designer* de jogos encontra-se em alta notadamente pelo crescimento da indústria e dos cursos tecnológicos e superiores dedicados à profissão (CARVALHO, 2019). Na pesquisa, destacamos a tese de Chagas (2019), que propõe um mapeamento desse profissional no Brasil e uma compreensão de como a indústria percebe sua atuação e inserção. Chagas ressalta que a absorção desse profissional é difícil e que membros da indústria veem pouca diferença entre pessoas com formação acadêmica em *design* de jogos e aqueles que aprenderam no fazer. Os achados de Chagas dialogam com problemas levantados por outras pesquisas que apresentam a dicotomia profissionalização/amadorismo como um processo ainda negociado numa indústria que está em processo de amadurecimento (CARMELLO 2019; MELLO e ZENDRON 2015).

Questões similares são levantadas por pesquisas dedicadas à investigação dos modelos de desenvolvimento postos em prática por estúdios nacionais. Esses estudos tratam, por exemplo, da aplicação de modelos de desenvolvimento de software, como AGILE e Scrum (SILVA et al., 2016), da proposição de metodologias de produção (XAVIER, 2013; LEITE, 2019; STATERI e SOUZA, 2021) e das particularidades dos estúdios independentes e seu caráter por vezes informal (PEREIRA e BERNARDES 2018; ZAMBON 2017; VAZ, 2017). Pereira e Bernardes (2018, p.4:2) ressaltam que, no caso das desenvolvedoras *indie*, existe uma “tendência a práticas gerenciais informais, especialmente em projetos sem financiamento externo ou datas de entrega rígidas”³. Outros autores defendem práticas gerenciais e modelos de gestão tradicionais e profissionais (ALBINO et al., 2014; BALISTA, 2013) que incorporem, por exemplo, a criação do *Game Design Document*, um pilar da profissão de *game designer* e dos processos produtivos, mas que é considerado por algumas empresas

³ “(...) displaying a tendency towards informal managerial practices, especially in projects without external funding or rigid delivery dates”

brasileiras “um documento grande, pouco flexível e formal (...) burocrático e sem valor real” (VIANA et al., 2017).

O interesse de campos como economia, administração e design na indústria de jogos é esperado e bem-vindo dado seu caráter propositivo e prático. A existência dessas pesquisas para consulta por profissionais do campo ou para o ensino de jogos digitais é um caminho para sanar alguns dos principais problemas enfrentados pelas empresas como a implantação de modelos de gestão e gerenciamento funcionais, melhor captação financeira e o desenvolvimento de capacidades para além do saber técnico de programação ou arte (MELLO; ZENDRON, 2015). Contudo, as pesquisas apontam que há uma notável ausência de disciplinas não-técnicas no currículo de cursos de jogos digitais em atividade no Brasil, o que pode acarretar num baixo conhecimento de aspectos cruciais ao gerenciamento de um estúdio de desenvolvimento (AMÉLIO, 2018; CARVALHO, 2019)

3.4 Direito e a IBJD

3.4.1 Enquadramento Legal

Um ponto crucial de discussão tange a pergunta “o que é um jogo?”. Aqui, no entanto, não dizemos de suas definições teóricas, mas de seu enquadramento legal. No Brasil, esse enquadramento transita entre *software* e audiovisual, tal qual as discussões acadêmicas sobre o jogo tendem às (falsas) dicotomias arte/tecnologia e narrativa/mecânica (ZAMBON, 2015; MANGO, 2019). Contudo, no âmbito da IBJD, essas dicotomias apresentam um problema mais palpável ligado às possibilidades de fomento. Essa incerteza jurídica da natureza legal do objeto “jogo digital” é refletida nos distintos termos usados para nomeá-lo (jogos eletrônicos, virtuais etc.) e em seus distintos enquadramentos jurídicos na legislação Brasileira como *software*, obra audiovisual, bem informático e instituto *sui generis* (MANGO, 2019). Meneghetti (2013) aprofunda a discussão ao tratar dos direitos autorais na produção de jogos e argumenta que estes devem estar numa categoria distinta com regras específicas que permitam identificar a autoria do jogo ou os processos de coautoria. Dados os dilemas de seu enquadramento legal, os supracitados editais de fomento acabam flutuando entre distintos órgãos estatais, a depender do enquadramento dado ao jogo e dos atores envolvidos nas discussões para a criação das políticas de Estado, tendo impacto no crescimento da IBJD.

3.4.2 Normas e Práticas

Trabalhos de acadêmicos do Direito tratam também de outras questões de caráter prático para a IBJD. Destaca-se a autora Laiane Fantini, que participa de três trabalhos que discutem, respectivamente, a regulamentação das *loot boxes* e das microtransações em jogos no Brasil e sua

posição limiar entre jogo e jogo de azar (FANTINI et al., 2019); os processos de adesão à Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) (FANTINI, 2020); e proposições referentes às questões contratuais das empresas (ISSA et al., 2019). Meneghetti (2013) deriva, a partir do estudo de casos americanos, como a legislação brasileira pode tratar questões de propriedade intelectual em jogos digitais. Ainda que modesta em relação à produção acadêmica do Direito, é interessante que haja esse interesse em melhor estabelecer o funcionamento legal para o Estado e para as empresas da IBDJ. Esse é um tema que merece atenção e desenvolvimento particularmente observando a tendência mundial de sindicalização das trabalhadoras da indústria (BLANCO; SILVA, 2021) em relação a um Brasil que vê o enfraquecimento das leis trabalhistas e o aparelhamento dos sindicatos.

3.5 O Brasil da/na IBDJ

Neste tema, trazemos os trabalhos que indicam algumas características que nos parecem particulares ao Brasil, mesmo quando semelhantes às práticas internacionais: o que faz a IBDJ ser “Brasileira”, ainda que global? Como os aspectos sociais, políticos e econômicos que fazem parte da construção do país configuram essa indústria criativa? Destacamos primeiro os estudos que se debruçam sobre os *hubs* criativos que se formam em particular no Nordeste do país, que, em nossa leitura, parecem indicar um lócus de resistência à centralidade Sul-Sudeste como polo econômico, intelectual e cultural. Em seguida, trazemos outro aspecto de brasilidade, que busca na limitação de acesso uma possibilidade de criação, como mostram os estudos de viés histórico que resgatam a chegada dos videogames ao Brasil via pirataria e clonagem de consoles.

3.5.1 Regionalização, clusterização e *hubs* criativos

Em consonância com indústrias em outros países, o Brasil apresenta também uma tendência a formar *clusters* regionais de produção (ZAMBON, 2020). Em particular, os *clusters* da Bahia, Rio de Janeiro, Pernambuco e Ceará são bem estudados, com trabalhos dedicados à sua história e modos de funcionamento (ALVES et al., 2021; FERREIRA, 2019; LEITE, 2019). Outros ecossistemas locais são mencionados com frequência por associações e coletivos, como a ADJOGOSRS, que abrange o Rio Grande do Sul, e a GAMinG, que abrange Minas Gerais, mas não foram encontrados estudos em profundidade sobre estes.

As pesquisas sobre os *hubs* criativos regionais são bom material para uma análise holística da indústria nacional, inclusive em seus aspectos políticos menos evidentes, como as diferentes oportunidades de financiamento a nível estadual e municipal enfrentadas por empresas fora do Sul/Sudeste, o que reforça o longo histórico nacional de concentração de riquezas nessas regiões

(ALVES et al., 2021). São também um ponto de diálogo potencial com a comunidade acadêmica e desenvolvedora internacional, como demonstra o estudo doutoral de Zambon (2020). Fenômenos de clusterização nas indústrias criativas demonstram tendências globais e particularidades locais nos modos de organização dos atores envolvidos. Enquanto no Brasil a presença dessas associações e coletivos é marcada pela regionalidade, países de menor escala geográfica, como a Holanda, contam com *hubs* que englobam produtoras de todo o país. As distintas dinâmicas nacionais e internacionais podem ser comparadas, como fez Zambon (2020), ou analisadas como estudos de caso que proporcionam uma visão aprofundada de cada região geográfica brasileira, permitindo o mapeamento de possibilidades e dificuldades e a proposição de estratégias efetivas de crescimento (LEITE, 2019; ROCHA, 2010; FERREIRA, 2019).

É importante ressaltar que é possível para a Universidade, em seu aspecto extensionista, atuar na transformação dos processos de produção das desenvolvedoras e de profissionais que são nossos objetos de pesquisa. Entender a fundo o funcionamento de indústrias semelhantes ou em estágios mais avançados permite que pesquisadoras participem e proponham políticas públicas efetivas para o crescimento da indústria. Pode-se também utilizar o espaço da Universidade e seus projetos de extensão para aprimorar práticas e inspirar a adesão profissional à IBJD, como ocorre, por exemplo, na atuação independente da associação BelJogos, em Belém do Pará, que participou da criação do primeiro curso de jogos digitais na capital (“O BELJOGOS #gamedev #jogosparaenses”, 2022).

3.5.2 Piratarias e parcerias

Um ponto particular à história da indústria de jogos latino-americana é sua adoção de práticas de pirataria e clonagem de *software* e *hardware*. No Brasil, alguns trabalhos nesse sentido são os de Ferreira (2017) e Chiado (2013), que levantam as causas histórico-econômicas por trás desse fenômeno. Ambos apontam as políticas protecionistas no período da Ditadura como causa principal. Ao ver impedida a importação de tecnologias do exterior com o intuito de fomentar o desenvolvimento local, empresas locais importavam algumas unidades de consoles como Atari e Nintendo para, por intermédio de uma engenharia reversa, clonar o *hardware* e produzi-lo em massa no país (FERREIRA, 2017). Simultaneamente, a empresa Tec Toy se estabeleceu como parceira oficial da SEGA na distribuição do Master System e se envolveu também em projetos de criação de jogos nacionais como “Mônica no Castelo do Dragão”, que efetivamente eram alterações feitas em jogos originais da Sega para dar a eles uma cara mais brasileira e local (AMARO e FRAGOSO, 2020). Foi também a TecToy a responsável pela criação do primeiro console 100% brasileiro, o

Zeebo, cujo processo de nascimento e desaparecimento foi enquadrado por Paula (2021, p. 12) como um projeto parcialmente decolonial, ao valorizar sua existência como produto do Sul Global, mas sem “desafiar os valores epistêmicos colocados pelo Norte Global”. Tanto um resgate histórico e crítico do florescer da IBJD quanto seu impacto no presente e futuro são aspectos ainda nebulosos e apresentam ótimas oportunidades de pesquisa, como indicam os trabalhos aqui citados.

3.6 Diversidade na IBJD

Um último tema de destaque é o da diversidade, aqui entendida tanto a partir de seu aspecto demográfico (gênero, raça, classe, etc.) como em seu caráter criativo, pensando na diversidade temática-narrativa e lúdica como elemento potente da IBJD.

Os dados indicam a predominância de vozes masculinas nesse campo de pesquisa, com 77 primeiros autores e 32 primeiras autoras identificadas pela leitura generificada de seu nome social, bem como da já mencionada concentração de estudos produzidos no Sudeste e Sul do país, seguidos pelo Nordeste. Contudo, mais informações são necessárias quanto a marcadores identitários de autoras e autores para que se tenha uma imagem mais precisa das vozes por trás de cada trabalho e o que isso diz da diversidade no campo de investigação da indústria de jogos digitais no Brasil. Similarmente, estudos que tratam da diversidade na IBJD ainda são escassos, limitados a levantamentos estatísticos de dados demográficos como nos relatórios produzidos pela ABRAGAMES e GEDI Games ou ocasionais menções que tangem a diversidade identitária em trabalhos de fôlego como dissertações e teses. Ainda que os dados estatísticos dos relatórios, quando cruzados com o contexto sociopolítico-econômico do país, nos permitam inferir determinadas relações causais ligadas, por exemplo, aos baixos números de pessoas não-brancas e/ou trans na IBJD, estudos qualitativos podem fornecer melhores resultados. Os trabalhos de Moraes (2020), Fontoura et al. (2018) e Castanho et al. (2018) mostram o caminho a ser seguido, trazendo reflexões e questionamentos sobre a presença/ausência de mulheres no desenvolvimento de jogos no Brasil. Já Coelho et al. (2015) mostra que as professoras e trabalhadoras dessa indústria estão ativas na criação de oportunidades para inclusão de mulheres nas áreas tecnológicas por meio de *game jams* e workshops. Fora do escopo deste levantamento, mas resultante do contato com o trabalho de Coelho et al., encontramos uma gama de trabalhos focados na análise e estruturação de workshops para inclusão de mulheres (mas poucos dedicados a outros grupos às margens da IBJD). Porém, faltam estudos que mensurem a efetividade dessas medidas na diversidade real da indústria.

Outro aspecto que podemos ressaltar é a diversidade temática. Num mercado em que mitologias nórdicas ou orientais predominam na geração de narrativas, e num momento em que o

pensamento decolonial se prolifera como chave de leitura para essa indústria cultural, é crucial pensarmos a diversidade também nas histórias contadas e mitos acionados (AGNELLI, 2019). Nesse sentido, os *clusters* regionais servem como laboratório para a adoção da cultura regional e/ou nacional na produção de jogos, como ocorre em jogos produzidos na Bahia (ARAÚJO et al., 2021). A utilização de elementos do nosso folclore ou de momentos históricos relevantes tem sido mapeada e analisada, e parece ser um caminho produtivo de pesquisas voltadas para o conteúdo e a forma dos jogos, bem como de representações midiáticas de histórias e populações invisibilizadas. O fomento a esse tipo de produção tem caráter político e, por isso, o resultado de diversos editais públicos busca (ainda que de modo limitado) fortalecer a mentalidade de uma produção nacional que dê conta de tópicos nacionais (LINZMEYER, 2014).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos dados coletados por meio da metodologia de revisão de literatura nos permite observar aspectos quali-quantitativos que revelam questões tanto da indústria de jogos quanto do esforço acadêmico em compreendê-la. Colocados sob uma perspectiva configurativa que abrange os contextos históricos e socioeconômicos que constroem o Brasil, os dados ressaltam a desigualdade interseccional de acesso, recursos e visibilidade que delimita tanto o fazer acadêmico quanto o fazer dos jogos como uma esfera essencialmente masculina e metropolitana, associada, portanto, a um capital cultural, intelectual, econômico e social mais próximo do hegemônico do que do dissonante. Isso se revela no protagonismo de programas de pesquisa sediados em São Paulo, seguidos pela preponderância numérica de produções no eixo Sul-Sudeste, alinhada à predominância de jogos desenvolvidos nessas regiões.

Há, no entanto, um movimento de espalhamento que beneficia a diversidade das vozes – acadêmicas ou não – envolvidas no fazer e pensar a IBJD. A presença considerável de trabalhos do Nordeste, em especial daqueles que indicam a relação íntima entre academia e indústria nos *clusters* Baianos, Cearenses e Pernambucanos, é resultado de esforços locais para um mútuo-desenvolvimento academia-IBJD. Ainda que o Norte, neste levantamento, não apresente nenhuma contribuição, é fundamental ressaltar que sua atuação na IBJD é crescente, com empresas de penetração significativa em Manaus, além do papel de associações como a Beljogos no Pará, que são bons estudos de caso para pesquisas futuras.

Para além dos temas de interesse da comunidade acadêmica que o levantamento feito neste artigo ressalta, nossa contribuição se apresenta como um alerta e um chamado ao diálogo: esforços locais são cruciais e bem-vindos, mas uma política pública nacional que beneficie essa indústria e

seus estudiosos só pode ser alcançada por meio do estabelecimento de um diálogo que equalize as vozes em debate. É preciso repensar questões de acesso e visibilidade atuais que resultam das desigualdades históricas e do silenciamento que delas decorre. Não é coincidência que os números levantados neste artigo possam ser relacionados aos números dos censos da indústria. É, sim, consequência de fatores históricos, como os ressaltados por Zambon (2015) quanto às políticas públicas da indústria e o papel central do primeiro Governo Lula; e da distribuição de recursos e expansão de acessos à educação que se inicia nos centros metropolitanos e suas antigas Universidades, e só na história recente do País espalha-se para a “periferia” do país por iniciativas como o Reuni. A tendência é que um novo Estado da Arte produzido em dez ou mais anos aponte uma distribuição geográfica mais capilarizada que deve se seguir ao potencial crescimento da indústria no país num período pós-pandemia.

REFERÊNCIAS

- AGNELLI, Felipe. **Identidade nacional em games brasileiros**. 2019. 38f. Trabalho de Conclusão de Curso – Especialização (Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, USP, São Paulo, 2019.
- ALBINO, Raphael D.; SOUZA, Cesar A.; PRADO, Edmir P. V.. Benefícios Alcançados por Meio de um Modelo de Gestão Ágil de Projetos em uma Empresa de Jogos Eletrônicos. **Revista de Gestão e Projetos**, v. 5, n. 1, p. 15–27, 26 abr, 2014.
- ALVES, Lynn R. G.. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, v. 22, n. 40, p. 177–186, 2013.
- ALVES, Lynn R. G.; JUNIOR, Romero M.; LIMA, Carmen L. .. **Cena baiana de jogos digitais: Um olhar a partir da sua organização produtiva e análise de redes sociais complexas**. Salvador: EDUFBA, 2021.
- AMARO, Mariana; FRAGOSO, Suely D. East Meets South: the creative appropriation of Nintendo and Sega videogames in Brazil. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE – PLAY EVERYWHERE, 2020, online. **Proceedings [...]**. Online, 2020, p. 1-4.
- AMÉLIO, Camila. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil. In: XVII SBGAMES, 2018, Foz do Iguaçu. **Proceedings[...]** Foz do Iguaçu: SBC, 2018, p.1497-1506.
- ARAÚJO, João; ALVES, Lynn R. G.; PEREIRA, Filipe. **Jogos de todos os santos: um estudo da construção de mundos ficcionais nos videogames baianos**. Salvador: EDUFBA, 2021.
- BALISTA, Vania G. Desenvolvimento De Jogos Eletrônicos: um estudo relacional entre gerenciamento de escopo e custos de desenvolvimento. In: XII SBGAMES, 2013, São Paulo. **Proceedings[...]** São Paulo: SBC, 2013, p. 1-8.

BRAUN, Virginia; CLARKE, Victoria. Using thematic analysis in psychology. **Qualitative Research in Psychology**, [S. l.], v. 3, n. 2, p. 77–101, 2006. DOI: [10.1191/1478088706qp063oa](https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa).

CARAMELLO, Érika F. **Vida extra: vivendo e aprendendo na indústria brasileira de games**. 2019b. Tese de Doutorado – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2019.

CARDOSO, Marcos V. **A proposição de um modelo de análise para a indústria criativa de videogames no Brasil**. 2013. Doutorado em Administração – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. DOI: [10.11606/T.12.2013.tde-24062013-182243](https://doi.org/10.11606/T.12.2013.tde-24062013-182243).

CARVALHO, Alan. Uma proposta de currículo para o Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais. *Em: PROCEEDINGS DO SBGAMES 2019* 2019, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: SBGames, 2019. p. 1332–1339.

CASTANHO, Carla D.; WANG, Aurora; SANTANA, Ingrid. Mulheres e jogos eletrônicos: muitas jogadoras, poucas programadoras! *Em: ANAIS DO WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY (WIT) 2018*, **Anais [...]**. : Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 2018. DOI: [10.5753/wit.2018.3398](https://doi.org/10.5753/wit.2018.3398).

CHAGAS, Maria d. G. **A inserção do designer de games na indústria Brasileira de jogos digitais**. 2009. Tese - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. DOI: [10.17771/PUCRio.acad.15440](https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.15440).

CHIADO, Marcus V. G. **1983+1984: Quando os videogames chegaram**. 1. ed. São Paulo: Marcus Vinícius Garret Chiado, 2016.

COELHO, Marcelly H *et al.*. O Desafio de Mudar o Papel das Mulheres na Indústria de Games. **Anais do Computer on the Beach**, [S. l.], p. 249–258, 2015. DOI: [10.14210/cotb.v0n0.p249](https://doi.org/10.14210/cotb.v0n0.p249).

CRUZ, Carolina A. **Indie Games e a produção de jogos no Brasil**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.

DANTAS, João P.; BARBOSA, Cledinaldo; QUEIROZ, Antônio. Análise da indústria brasileira de jogos digitais à luz da economia dos custos de transação. **Revista Eletrônica de Economia da Universidade Estadual de Goiás**, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 78–97, 2016.

FALCÃO, Thiago; GRAY, Kishonna. Editorial vol. 40 n. 2. **Revista Contracampo**, [S. l.], v. 40, n. 2, 2021. DOI: [10.22409/contracampo.v40i2.51455](https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.51455).

FANTINI, Laís. LGPD and gaming companies: main compliance aspects to Brazil's General Data Protection Law. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2020* 2020, Recife. **Anais [...]**. Recife: SBGames, 2020. p. 7.

FANTINI, Laís; FANTINI, Eduardo; GARROCHO, Luís Felipe. A regulamentação das loot boxes no Brasil: considerações éticas e legais acerca das microtransações e dos jogos de azar. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2019* 2019, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: SBGames, 2019. p. 10.

FERREIRA, Emmanoel. A guerra dos clones: transgressão e criatividade na aurora dos videogames no Brasil. **Sessões do Imaginário**, [S. l.], v. 22, n. 38, p. 72, 2017. DOI: [10.15448/1980-3710.2017.2.29806](https://doi.org/10.15448/1980-3710.2017.2.29806).

FERREIRA, Thiago A. **Liderança criativa: um estudo da indústria de jogos digitais na cidade de Fortaleza/CE**. 2019. Dissertação – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

FILHO, Jose L. J. X. **Jogos eletrônicos como mediação comunicativa da cultura: um olhar a partir da cultura da produção**. 2017. Tese de Doutorado – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2017.

FONTOURA, Mariana M; OLIVEIRA, Leander; AMARAL, Marília A. Mulheres e Desenvolvimento de Jogos: essa conjunção já existe? *Em: ANAIS DO WOMEN IN INFORMATION TECHNOLOGY (WIT) 2018*, **Anais [...]**. : SBC, 2018. DOI: [10.5753/wit.2018.3392](https://doi.org/10.5753/wit.2018.3392).

FRAGOSO, Suely *et al.* Estudos de Games na área da Comunicação no Brasil: tendências no período 2000-2014. **Verso e Reverso**, [S. l.], v. 31, n. 76, p. 2–13, 2017. DOI: [10.4013/ver.2016.31.76.01](https://doi.org/10.4013/ver.2016.31.76.01).

FRAGOSO, Suely *et al.* Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das Teses e. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2016 2016*, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo p. 9. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157675.pdf>.

ISSA, Elias; FANTINI, Laís; FANTINI, Eduardo. Soluções para problemas contratuais e cotidianos entre Empresas no desenvolvimento de jogos digitais. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2019 2019*, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: SBgames, 2019. p. 10.

JÚNIOR, Jaime. **EDUCAÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS: Estudo de Caso dos Games produzidos com Financiamento da FINEP**. *Em: PROCEEDINGS DO SBGAMES 2010 2010*, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: SBGames, 2010. p. 77–86.

LEITE, Leonardo C. **O fenômeno Rio PUC Games: novas práticas de construção de conhecimento em design de jogos**. 2019. Tese – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil, 2019. DOI: [10.17771/PUCRio.acad.45923](https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.45923).

LINZMAYER, Gustavo C. **O papel da iniciativa pública na produção nacional de games**. 2014. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de São Carlos, 135, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/5621>. Acesso em: 7 jul. 2022.

MANGO, Andrei R. **Fomento do Estado: estudo sobre a natureza jurídica e incentivo na atividade e indústria nacional de jogos digitais**. 2019. Dissertação (Mestrado) - Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2019. DOI:

MELLO, Gustavo A. T.; ZENDRON, Patricia. Como a indústria brasileira de jogos digitais pode passar de fase. **BNDES Setorial**, [S. l.], n. 42, p. 337–381, 2015.

MENEGHETTI, Tarcísio V. **Autoria e titularidade em jogos eletrônicos**. 2013. Dissertação – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

MIYAZAKI, Fernando R. Modelos de negócios para a indústria Brasileira de jogos digitais independentes. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2015 2015*, Teresina. **Anais [...]**. Teresina DOI: [10.22533/at.ed.75919250112](https://doi.org/10.22533/at.ed.75919250112).

MORAIS, Priscila. **A princesa não precisa ser salva: uma reflexão sobre a percepção das mulheres no desenvolvimento de jogos digitais**. 2020. Dissertação – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

MOTTA, Rodrigo P. S. A modernização autoritário-conservadora nas universidades e a influência da cultura política. *Em: A ditadura que mudou o Brasil: 50 anos do golpe de 1964*. e-pub ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2014.

MUSTARO, Pollyana N.; FORTIM, Ivelise. Culture Track from SBGames: A descriptive analysis from five years of activities. *[S. l.]*, p. 9, 2012.

NOGUEIRA, Leilyanne V. **Ensaio sobre crescimento econômico: Instituições de Ensino Superior, qualidade das finanças públicas: abertura**. 2019. Tese de Doutorado – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

O BELJOGOS #GAMEDEV #JOGOSPARAENSES. Direção: [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RevtpqM5LE>. Acesso em: 22 jul. 2022.

O MARKETING PAGO E IMPULSIONAMENTO NÃO BASTA: POR QUE OS GAMES PRECISAM DA COMUNICAÇÃO E ASSESSOR? Direção: [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SUga62X5Ecs>. Acesso em: 22 jul. 2022.

OLIVEIRA, Jônatas K.. Uma análise crítica do edital JogosBR 2004 para a compreensão do mercado brasileiro de jogos eletrônicos. **Revista GEMInIS**, *[S. l.]*, v. 3, n. 2, p. 121–153, 2012.

PASSOS, Ketry G. F. **O fluxo de informação no processo de desenvolvimento de jogos eletrônicos**. 2012. Dissertação – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

PAULA, Bruno De. “Emergent countries play, too!”: The Zeebo console as a (partial) decolonial project. **Revista Contracampo**, *[S. l.]*, v. 40, n. 2, 2021. DOI: [10.22409/contracampo.v40i2.50267](https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.50267).

PEREIRA, Leônidas S.; BERNARDES, Maurício M. S. Aspects of Independent Game Production: An Exploratory Study. **Computers in Entertainment**, *[S. l.]*, v. 16, n. 4, p. 4:1-4:16, 2018. DOI: [10.1145/3276322](https://doi.org/10.1145/3276322).

PEREIRA, Thiago I; SILVA, Luís F. S.. As políticas públicas do ensino superior no Governo Lula: expansão ou democratização? **Revista Debates**, *[S. l.]*, v. 4, n. 2, p. 10, 2010. DOI: [10.22456/1982-5269.16316](https://doi.org/10.22456/1982-5269.16316).

PERUCIA, Alexandre; BALESTRIN, Alsones; VERSCHOORE, Jorge. Coordenação das atividades produtivas na indústria brasileira de jogos eletrônicos: hierarquia, mercado ou aliança? **Production**, *[S. l.]*, v. 21, n. 1, p. 64–75, 2010. DOI: [10.1590/S0103-65132010005000046](https://doi.org/10.1590/S0103-65132010005000046).

- PIMENTEL, Fernando S. C. *et al.* A produção acadêmica Brasileira sobre jogos digitais. **Internet Latent Corpus Journal**, [S. l.], v. 11, n. 1, p. 109–124, 2021. DOI: [10.34624/ilcj.v11i1.24520](https://doi.org/10.34624/ilcj.v11i1.24520).
- PINHEIRO, Jéssica R. **A comunicação digital nos estúdios de jogos brasileiros: uma análise da sua presença virtual e o impacto para as organizações**. 2020. Dissertação – Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2020.
- QUERETTE, Emanuel *et al.* Políticas públicas para a indústria de games: uma agenda para o Brasil. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2012* 2012, Brasília. **Anais [...]**. Brasília: SBC, 2012. p. 10.
- ROCHA, Vítor A. G. A. **Atributos competitivos e ações estratégicas para o cluster de games de Pernambuco**. 2010. Dissertação – Faculdade Boa Viagem, Recife, 2010.
- RODRIGUES, Gabriel. **Pandemia impulsiona o mercado de games no Brasil e cria nova demanda**. 2022.
- SAKUDA, Luiz O.; FORTIM, Ivelise. **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: Ministério da Cultura, 2018.
- SANTOS, Robson R. Panorama do Mercado de Jogos Educativos no Brasil. **FaSci-Tech**, [S. l.], v. 1, n. 3, 2016.
- SILVA, Júlio; CALLADO, Arthur; JUCÁ, Paulyne. Investigação de métodos e práticas de Engenharia de Software utilizadas pelas empresas cearenses de desenvolvimento de jogos. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2016* 2016, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: SBGames, 2016. p. 9.
- SOUZA, Daniel G. F. **A criação brasileira de videogames segundo a imprensa especializada: uma análise das revistas EGW e Edge**. 2011. Monografia – Universidade Estadual Paulista, Bauro, 2011.
- STATERI, Julia; SOUZA, Jaderson. Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos. **Revista Contracampo**, [S. l.], v. 40, n. 3, 2021. DOI: [10.22409/contracampo.v40i3.50212](https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i3.50212).
- VAZ, Alberto J. M. **Modelos Inovadores na Indústria Criativa de Indie Games: Uma análise do modelo organizacional da Indie House Brasília**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.
- VIANA, Zarathon; FERRAZ, Felipe; JUCÁ, Paulyne. Levantamento das Ferramentas e Necessidades da Indústria de Jogos na Escrita e Manutenção de Game Design Documents. *Em: PROCEEDINGS OF SBGAMES 2017* 2017, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba p. 7.
- VIEIRA, Lucas. **Games independentes: plataformas de inovação das novas mídias no contexto da economia criativa**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015.

XAVIER, Guilherme A. **A experiência Gamerama: metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais**. 2013. Tese de Doutorado – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil, 2013. DOI: [10.17771/PUCRio.acad.22160](https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.22160).

ZAMBON, Pedro. **Entrando na partida**: a formulação de políticas de comunicação e cultura para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014. 2015. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2015.

ZAMBON, Pedro. As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo. *Revista Metamorfose*, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 277–294, 2017.

ZAMBON, Pedro. **Hubs criativos no desenvolvimento da indústria de jogos digitais**. 2020. Tese de Doutorado – Universidade do Estado de São Paulo, São Paulo, 2020.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Artigo compõe fase inicial da pesquisa de pós-doutorado “Feito No Brasil: mapeando as práticas e culturas do desenvolvimento de jogos digitais no Brasil”

Fontes de financiamento: Financiamento bolsa CAPES/PRINT - UFRGS

Apresentação anterior: Versão inicial deste artigo foi apresentada no congresso DiGra Brasil 2021.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: agradeço à revisora Mariana pelo ótimo serviço prestado na correção ortográfica, gramatical e bibliográfica deste artigo.

Leandro Augusto Borges Lima

Doutor em Media and Game Studies na King's College London, Mestre em Comunicação Social na UFMG, Graduado em Comunicação Social (Jornalismo) na UFMG com período de intercâmbio na University of Copenhagen, Dinamarca. Realizou estágio pós-doutoral CAPES/PRINT na UFRGS sob supervisão da Profa. Dra. Suely Fragoso. Atualmente atua como docente na Erasmus University Rotterdam no departamento de Mídia e Comunicação, ensinando temas ligados a mídia, jogos digitais, marketing, e teorias da comunicação. Tem interesse nas áreas relacionadas a jogos digitais, política, gênero e sexualidade; cibercultura, redes sociais, interação e sociabilidade na internet; crowdfunding, cultura pop, mobilização social e relações públicas, dentre outros temas.

E-mail: leandroablmaphd@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0058-0485>