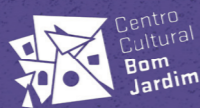


CENSO GAMEDEV

20 24



Ficha Técnica:**Censo Fortaleza Game Dev 2024**

Coletivo “Da Cidade à Tela”

Prof. Mediador: Tassio Costa

Integrantes: Matheus Rodrigues e Giselle Venâncio

Organização:

Matheus Rodrigues

Produção Textual:

Matheus Rodrigues

Tratamento de Dados:

Eugênia Cabral

Entrevistas:

Matheus Rodrigues

Daniel Cavalcante

Produção Editorial e Gráfica:

Bruno Vitalino

Breno Ripardo

Caroline Malveira

Giselle Venâncio

Maria Eduarda Guimarães

Matheus Rodrigues

Eduarda Tavares

Revisão Final:

Matheus Rodrigues

Giselle Venâncio

Agradecimentos:

CCBJ- Centro Cultural Bom Jardim

ASCENDE Jogos

IGDA Fortaleza

Ano: 2026



SEJA MAIS BANDA & MENOS UMA STARTUP

Tiani Pixel & Fernanda Dias

EM ENTREVISTA PARA A IGN



01

INTRODUÇÃO

I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

Esta pesquisa foi realizada pelo coletivo “DA CIDADE À TELA: CONHECENDO OS DESENVOLVEDORES DE JOGOS DE FORTALEZA” através do laboratório de pesquisa do Centro Cultural Bom Jardim, com apoio do Instituto Dragão do Mar, equipamento do governo do estado do Ceará.

Ela é parte do percurso iniciado por nossa provocação em relação ao que chamamos de **Game Design Marginal** ou **Videogame Marginal** (RODRIGUES & VENÂNCIO, 2023). O termo, inspirado na literatura e no cinema marginal, implica em uma produção que se posiciona de maneira disruptiva em relação às tendências do grande mercado, valorizando a experimentação, a expressão e a fruição dos jogos, se encontrando na intersecção entre o design e a arte.

Para o Game Design Marginal, uma estética popular vai além das simples temáticas a serem tratadas nos jogos. Na verdade, trata-se de encontrar métodos de produção e mecanismos de expressão e representação que sejam mais adequados à realidade brasileira e do sul global, não necessariamente subordinados ao capital internacional ou à ideologia empreendedora. Nesse sentido, o potencial desse desenvolvimento estaria latente nos grupos marginalizados da sociedade e nas iniciativas de desenvolvimento alternativas, que constituem a vanguarda dessa estética.

Propomos esse estudo a fim de conseguir dados que possam orientar os próximos passos de nosso percurso investigativo. Eles fornecem lastro para que a discussão não aconteça somente em termos abstratos e conceituais, acreditando que é preciso conhecer bem o que se está criticando e propondo a superação, e que “estética” é uma determinação histórica que existe a parte das relações de produção e não uma categoria estática. Dessa forma, dizer o que seria uma “estética popular” depende muito do contexto socioeconômico, cultural e de território, bem como da maneira com a qual os desenvolvedores custeiam seus esforços.


O Game Design Marginal, portanto, não pode ser um modelo idealizado que busca resolver todos os problemas dos desenvolvedores de jogos brasileiros. Ele começa com uma proposta bem mais modesta: compreender quais os potenciais da prática local para a orientação de um fazer alternativo de desenvolvimento. Esperamos que esses dados auxiliem nesse futuro trabalho.

Podemos afirmar, então, que estamos em uma etapa mais investigativa do que propositiva. Ao conhecer os desenvolvedores de jogos da cidade de Fortaleza, podemos começar a procurar onde estão as sementes do Game Design Marginal, que tipo de arcabouços e *pipelines* de desenvolvimento estão sendo aplicados e que tipo de produção devemos buscar e incentivar, orientando os próximos caminhos da nossa futura pesquisa.

As pessoas da comunidade de desenvolvimento de jogos de Fortaleza são nosso principal objeto de estudo, uma vez que são elas as forças criativas e laborais responsáveis pela produção de jogos local, colocando o desenvolvimento do ecossistema cearense e o bem estar dos seus agentes como elemento central para a promoção do Game Design Marginal.

ORA, É EVIDENTE QUE PARA CRIAR É, NECESSÁRIO, PRIMEIRO, SOBREVIVER.

A partir da venda da força de seu trabalho, os desenvolvedores são capazes de pagar as contas e colocar comida na mesa. Portanto, é parte da premissa inicial desta investigação que é preciso garantir que o aprimoramento do seu ofício e a exploração de novas estéticas se torne sustentável financeiramente para esses agentes. Não apenas isso, mas o ócio criativo valioso é, também, muitas vezes inacessível para a maioria da massa trabalhadora. Com isso, queremos chegar na proposição preliminar de que é preciso garantir não apenas financiamento, mas, também, qualidade de vida, estabilidade e equilíbrio entre o trabalho e o tempo privado, de maneira a não sufocar o ímpeto criativo, ao mesmo passo em que se busca uma transição de uma indústria amadora para uma indústria profissional e pujante.



Outro ponto importante que justifica a proposta metodológica deste trabalho é o fato de que, como expõe Carneiro (2023), a inserção dos jogos no mercado e a maneira pela qual a inserção dos jogos no mercado e a maneira pela qual os projetos são viabilizados influem diretamente na construção do produto final desse processo. Assim, no mercado capitalista, gold farming, microtransações, loot boxes, mecânicas específicas de rejogabilidade e engajamento, entre outras adições à jogabilidade, afetam diretamente como o jogo é construído e como suas diversas partes se relacionam de maneira sistêmica, influenciando, também, a experiência estética.

Woodcock (2020) realiza uma crítica aos dados apresentados por grandes institutos de pesquisa, como o *SuperData* devido ao fato de que tais análises e relatórios da indústria de jogos são baseados, em primeira instância, em dados fornecidos pelas próprias empresas, que por sua vez têm interesse em demonstrar crescimento sustentável e lucrativo aos *stakeholders*. Ao mesmo tempo, as metodologias não publicizadas e os valores altos que devem ser desembolsados para se ter acesso aos resultados tornam a sua análise criteriosa inacessível e complicada.

Pensando nisso, este trabalho tem como filosofia a exploração de pesquisas de acesso gratuito ou promovidas pela própria comunidade, de maneira a garantir o rigor dos dados levantados. Além disso, a publicação deste documento, junto com uma descrição detalhada da metodologia utilizada busca incentivar sua reprodução, modificação, aprimoramento e discussão de maneira livre por pesquisadores de todo o país.

Jogos são feitos por pessoas e a melhor maneira de se observar tanto as dinâmicas de trabalho quanto que pulsões criativas movem os trabalhadores da indústria é perguntando a eles próprios. Dessa forma, temos que a aplicação do **I Censo Fortaleza Game Dev** é um primeiro passo importante nessa compreensão.

Nossa pesquisa tem como principal inspiração a metodologia do censo aplicado na indústria de jogos do Reino Unido, em 2022, chamado de **UK Games Industry Census** (TAYLOR, 2022). Também pesquisamos, para fins de referência, o **Developer Satisfaction Survey** (IGDA, 2017), realizado a cada biênio pela *International Game Development Association* e o relatório **Indústria Brasileira de Games** (BRAZIL GAMES, 2022) realizado pela Brazil Games em parceria com a *Homo Ludens Research & Consulting* e promovido pela ABRAGAMES (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Games) e pela ApexBrasil. Com base nessa análise preliminar, adaptamos o questionário para as necessidades do cenário local e de nossa investigação em andamento.

Compreendemos o crescimento do setor e o desenvolvimento das técnicas produtivas como um importante instrumento para garantir a profissionalização das relações de trabalho e melhorias na qualidade de vida de seus trabalhadores de maneira sustentável. Dessa forma, observando o avanço do ecossistema local não como fim em si mesmo, mas como um caminho para atender aos interesses dos trabalhadores, ou seja, de quem de fato produz a riqueza da indústria, acreditamos que é possível construir condições materiais para que seus projetos únicos, a criatividade e a exploração de novas formas de jogar e contar histórias floresçam.

Como já apresentamos, este trabalho tem como principal referência a metodologia aplicada no censo aplicado na indústria de desenvolvimento de jogos britânica no ano de 2022, chamado de **UK Games Industry Census** (TAYLOR, 2022). Dessa forma, é possível apontar que, uma vez que a existência de tais iniciativas já é observada ao redor do globo, também podemos oferecer um

breve panorama sobre os diagnósticos examinados mundialmente de maneira a promover um exercício comparativo entre as tendências do ecossistema local e a indústria como um todo.

Woodcock (2020) apresenta os jogos digitais como uma indústria de escala global e multibilionária. Segundo a pesquisa do *SuperData*, em 2018, uma em cada três pessoas do mundo joga pelo menos algum jogo digital, ao mesmo tempo em que o entretenimento interativo, no geral, faturou 108,4 bilhões de dólares. No Reino Unido, esses números foram motivo de empolgação para investidores dos poderes público e privado, criando uma situação para que um mercado com origens na “programação caseira” se desenvolvesse até uma posição de liderança global através de diversas ações de fomento, apresentando um considerável retorno sobre o investimento despendido, uma vez que a indústria movimenta todo esse capital, dessa vez, domesticamente.

A pesquisa **Indústria Brasileira de Games** (BRAZIL GAMES, 2022), aponta que a indústria de jogos ocupava, até então, o segundo lugar entre os negócios de entretenimento no mundo, perdendo apenas para a TV, e ultrapassando o cinema e o editorial. O relatório aponta que, nesse contexto, os estúdios brasileiros também começam a receber atenção internacional de desenvolvedores e publicadoras que veem o país como uma possível região promissora. Este é mais um motivo para que observemos as tendências globais, uma vez que nos inserimos cada vez mais nesse contexto.

Apesar do otimismo e do crescimento celebrado pelas empresas e por investidores ao redor do planeta, considerando que a indústria de jogos ainda tem muito potencial de expansão, Santos & Andrade (2024) apontam que tamanho crescimento também carrega consigo diversos problemas, principalmente relacionados aos direitos trabalhistas e determinadas práticas predatórias. Claro, tais condições não são exclusivas do mercado de jogos, uma vez que andam de mãos dadas com os interesses antagônicos das classes sociais que compõem as diferentes indústrias.

A título de exemplo, os autores apontam o *crunch time*, jornadas de trabalho longas e intensas, frequentemente sem o pagamento de horas extras, uma prática que Woodcock (2020) aponta como uma preocupação já bem conhecida desde o início dos anos 2000 e que se tornou normalizada na grande indústria. Essa dinâmica, que é comumente sustentada por um sistema de hierarquia *top-down*, vem se modificando ao ponto de dar origem a tipos de discurso como o “bom *crunch*”, a ideia de que esses períodos de aumento drásticos de horas-extras trabalhadas podem ser bem gerenciados, agendados ou até auto-impostos, tudo em nome de uma suposta qualidade desejada para o produto final (COTE & HARRIS, 2023), sem levar em consideração a questão mais importante: é possível construir estruturas de desenvolvimento de jogos digitais que não necessitam da aplicação do *crunch* (SANTOS & ANDRADE, 2024).

As práticas predatórias variam desde o *crunch* e desrespeito à autonomia e às decisões dos *game designers* até casos de assédio, contando com relatos inclusive em empresas de grande porte. Essas questões são importantes pois afetam diretamente a qualidade de vida do trabalhador *fora* do trabalho. Segundo Santos & Andrade (2024), não só essas condições afetam a vida familiar e social, mas, também, a sua saúde mental. Além disso, é evidente que a maioria dos desenvolvedores de jogos também gosta de jogar. Isso possibilita que o próprio ingresso

Os autores apontam que isso permite que a estratégia do mercado se sustente em estruturar uma falsa liberdade: movido por sua paixão, você é livre para desenvolver o seu jogo, criando seus próprios horários, ao passo em que o trabalho invade cada momento da sua vida e o impede, inclusive, de dedicar tempo a lutar por seus próprios direitos, ou, como gostaríamos de adicionar aqui, de *efetivamente*



**CRIAR DE
MANEIRA
LIVRE.**

Ainda no tópico de criação, é válido apontar que há relatos de contratos que requerem aos desenvolvedores que abram mão dos direitos não apenas dos códigos produzidos durante o trabalho, mas também em projetos pessoais, realizados em seu tempo livre.

Acontecimentos recentes demais para serem compreendidos a fundo também trazem questionamentos sobre os limites e a sustentabilidade desse potencial de expansão. Em 2023 e 2024, a grande indústria foi marcada por demissões em massa e fechamentos de pequenos e médios estúdios adquiridos pelas grandes corporações do setor. Decisões corporativas realizadas durante e após o período da pandemia de COVID-19, visando a manutenção do lucro de acionistas a curto prazo, tiveram um impacto cujas ondas de choque ainda estamos sentindo. É hora, também, de pensarmos em construir algo diferente.



Observamos, ainda, um objeto complexo, compreendido por diversas lentes ao longo da história e que, para nossa investigação, assume natureza dual: produto/mercadoria da indústria global do entretenimento e obra de arte pós-industrial e reproduzível a partir da técnica. Nesse sentido, a produção pode ser feita, segundo sua finalidade, partindo de uma das óticas descritas, mas isso não implica que não haja intersecções e casos específicos em que ambas as características dos videogames estejam demonstradas de maneira explícita.

Esperamos que esta contribuição seja útil não apenas para o avanço na pesquisa sobre o Game Design Marginal e as potências únicas dos desenvolvedores locais, mas também na orientação de ações para o setor e de políticas públicas que atendam as necessidades dos agentes. Em síntese, no caminho para a relativa autossuficiência do ecossistema cearense,

**O
CONHECIMENTO
SOBRE ELE
SE TORNA
FERRAMENTA
INDISPENSÁVEL
PARA SEU SUCESSO.**



02

PANORAMA GLOBAL

I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

Em 2025, o relatório sobre o estado da indústria feito pela *Game Developers Conference* (GDC) com base em respostas majoritariamente fornecidas por participantes do evento, com foco no mercado ocidental (GDC, 2025) indicou que, após os acontecimentos de 2024, 1 a cada 10 desenvolvedores reportaram terem sido demitidos (*laid off*) no último ano. Dos participantes, a maioria faz parte de estúdios independentes (32%), enquanto profissionais de empresas AAA (15%) estão em segundo lugar. Além disso, metade dos desenvolvedores independentes afirmam estar financiando seus jogos com recursos próprios. Comentários feitos por alguns profissionais indicam dificuldades em conseguir emprego após demissões, múltiplas demissões em um só ano e agravamento de questões de saúde mental, além de, estatisticamente estarem trabalhando mais horas por dia em comparação com os anos anteriores. Os desenvolvedores também afirmaram que garantir financiamento de editoras, investidores, capital de risco ou outras fontes externas tem sido uma tarefa difícil.

A pergunta central após todo esse contexto é: em meio a tantos números impressionantes, taxas de lucro vistosas e retorno sobre investimento bilionários, os trabalhadores da indústria de jogos estão colhendo esses frutos?

Também nos preocupamos com a presença de comunidades marginalizadas em papéis ativos da indústria. A tendência observada globalmente e nacionalmente, corroborada pelas pesquisas analisadas é de que a demografia de desenvolvedores ainda se concentre na figura de homens brancos cis heterossexuais, que também concentram as posições de liderança (IGDA, 2017; BRAZIL GAMES, 2022; TAYLOR, 2022; WOODCOCK, 2020). Contudo, é válido ressaltar que, na pesquisa da *Brazil Games* (2022), 57% das empresas elencadas apontaram a existência de pessoas pretas, indígenas, deficientes, neurodiversas, estrangeiras, refugiadas, trans e/ou com mais de 50 anos em seu quadro de trabalhadores.

Tratar de todas essas questões não seria efetivo se tentássemos propor soluções individualistas e tecnicistas, acreditando que movimentos alternativos de produção, criação e circulação de *games* dariam conta de sozinhos promover mudança significativa. Nesse sentido, Blanco & Silva (2021) apontam que qualquer manifesto crítico a indústria dos jogos deveria “contemplar não só aspectos das relações de trabalho e da influência do capital na indústria, mas, também, como as representações e as formas de experienciar o mundo dentro do videogame dominante estão construindo modelos culturais que refletem muitas vezes os interesses das classes dominantes”. É evidente que essas iniciativas não existem separadamente do capitalismo e suas relações enquanto este for o sistema econômico dominante. Ademais, devemos considerar a necessidade da articulação coletiva desses profissionais para esses fins.

A articulação coletiva é um ponto importante no trabalho de Woodcock (2020). Ela é essencial para que os trabalhadores garantam que seus interesses estão sendo atendidos e para que tenham papel ativo nos caminhos do desenvolvimento do setor. O autor aponta que diversas iniciativas começam a surgir ao redor do mundo em busca de reivindicar seus direitos e proteger os trabalhadores da indústria de jogos. Um exemplo seria a GWU (*Game Workers Unite*, hoje GWC, *Game Workers Coalition*) que na sua época ganhou a simpatia dos trabalhadores com um programa mais avançado que a própria IGDA em seu território de origem. A organização dos trabalhadores também abre espaço para a contestação de que tipo de conteúdo é produzido e o que se quer produzir, indo além das determinações mercadológicas das elites da indústria. Dados atuais da pesquisa da GDC (2025) demonstraram que 58% dos participantes apoiam a

organização de desenvolvedores em sindicatos, enquanto 31% demonstraram dúvidas e 10% discordam de sua formação ou atuação.

Além da relação direta e formal de emprego nas empresas e a prestação de serviços *freelancer*, muitos profissionais buscam o caminho do desenvolvimento independente, onde, teoricamente, encontrariam maior liberdade criativa para produzir seus jogos. Apesar de se posicionarem como *outsiders* da grande indústria, a lógica de produção hegemônica construída por ela orienta diretamente essas organizações, que produzem com *pipelines* e em termos similares (YOUNG, 2023). Dessa forma, as iniciativas independentes são parte integral do ecossistema do mercado.

Como já mencionamos, os mercados criativos são formados por pessoas apaixonadas por seu objeto de trabalho. Isso abre espaço, inclusive para diferentes tipos de auto-exploração, ou seja, quando a pessoa explora o próprio trabalho não remunerado em busca da promessa de um lugar futuro em determinada indústria ou, até, assume riscos financeiros e jurídicos que normalmente seriam de responsabilidade de seus empregadores para ter controle sobre o resultado de seus esforços (KEOGH, 2021; YOUNG, 2023; FRANCIS, 2025). Podemos também inferir que há um desejo por um ideal de estabilidade, uma vez que o seu meio de subsistência não estaria à mercê de um conselho de investidores com os quais os trabalhadores não têm contato nem influência nas decisões.

Dessa forma, é importante pontuar que muitos desenvolvedores, desejando colher os frutos do próprio trabalho e escapar do controle das grandes corporações, assumem para si o risco de começar seu próprio negócio independente e concorrer nesse mercado, sem a garantia de retorno e, como destacamos, sem mesmo a garantia de que estarão operando *por fora* da indústria, sendo constantemente orientados por ela.

Nesse cenário, Francis (2025) demonstra preocupação com a “desprofissionalização” da indústria — um fenômeno impulsionado pelo desempenho superior de títulos mais antigos (especialmente jogos gratuitos como serviço *online*), grandes estúdios com dificuldades para impulsionar suas vendas e o sucesso extraordinário de alguns desenvolvedores independentes e equipes pequenas que se destacam entre os inúmeros concorrentes no mercado.

Enquanto isso pode significar retornos monetários consideráveis para um grupo seleto de figuras independentes, também reflete um cenário em que o trabalho é desvalorizado. Certos papéis, considerados não essenciais pelos conselhos executivos, são reduzidos a meros produtores de *assets* que devem trabalhar como *freelancers* sob demanda e encontram dificuldade para manter emprego estável, principalmente em meio a demissões em massa, tendência à terceirização da produção para países do sul global e avanço dos modelos de inteligência artificial. Isso gera, também, enfraquecimento das relações de trabalho e redução dos times fixos nas grandes empresas, afetando principalmente artistas visuais, sonoros e narrativos.

Há, ainda, iniciativas de profissionais que usam de seu tempo pessoal para o desenvolvimento de jogos, seja como *hobby* ou como trabalho artístico, não necessariamente desejando se inserir no mercado.



Nesse contexto, Keogh (2021) aponta que mesmo os desenvolvedores hobbistas, amadores e artistas não são facilmente separados da indústria, estando, na verdade, intrinsecamente ligados a ela, que se beneficia de seu trabalho e ideias inovadoras. Com a expansão das ferramentas gratuitas de desenvolvimento e o acesso facilitado ao conhecimento, a tendência é que mais agentes do tipo surjam ao longo dos anos e se torne cada vez mais importante discutir não apenas o desenvolvimento como ele acontece na prática mercadológica, mas também as diversas outras maneiras de *ser* um desenvolvedor de jogos e que outros processos podemos construir ao observá-las.

Para aqueles inseridos em um mercado tão competitivo e inundado por produtos novos o tempo inteiro, se torna essencial expertise em publicação, comercialização e divulgação, tornando somente o acesso a ferramenta de trabalho (*hardware, software, etc.*) insuficiente para o estabelecimento de um modelo produtivo sustentável para os profissionais, arranjos e organizações outras. É preciso, além de investimento financeiro, ter *acesso* a este mercado.

Esse fator leva os desenvolvedores independentes a procurarem o auxílio de publicadoras (ou *publishers*) que servem como porta de entrada para a indústria e fonte de financiamento, além de uma ponte entre o público e o jogo desenvolvido, cuidando da distribuição, precificação e divulgação dos produtos. Além disso, podem buscar modelos baseados no desenvolvimento de produtos institucionais para entes públicos e privados, financiando suas operações com base em projetos contratados por terceiros. Os últimos movimentos do mercado, ainda, incentivaram as publicadoras a assumirem uma postura avessa a riscos, tornando necessário trabalho adicional por parte dos desenvolvedores para provar o potencial de lucro de seus projetos. A mesma descentralização que permite a existência de um “mercado *indie*”, também o torna relativamente volátil e arriscado, especialmente por não estar desconectado dos efeitos causados por decisões das grandes empresas, mesmo não possuindo um planejamento central e racionalizado, além de não ter ingerência direta sobre tais decisões corporativas.

Mesmo nesse cenário, em que as publicadoras mantêm uma relação desigual de poder para com os desenvolvedores independentes, ainda é possível observar como *publishers* de menor porte ainda são subordinadas a dinâmicas de mercado, precificação e distribuição que só poderiam ser efetivamente manipuladas a partir da expertise técnica e de aportes monetários normalmente disponíveis apenas para as poucas grandes empresas que concentram a maior parte do capital, bem como a flutuações imprevisíveis como o surgimento de novas tendências e tecnologias. Esse contexto torna possível afirmar que, por mais que a autopublicação, a partir da própria gestão das relações públicas, publicidade e burocracias de distribuição, ou a busca por publicadoras de jogos autorais tenha ares de empreendedorismo, o desenvolvedor não controla as regras das plataformas de venda, os preços dos produtos, os algoritmos de distribuição ou a demanda, tornando a natureza de sua presença no mercado tendencialmente mediada por diferentes corporações.

Tudo isso nos leva a reforçar mais uma vez que qualquer atividade de desenvolvimento requer o atendimento das condições materiais para que ela aconteça e a maneira com a qual elas são atendidas influencia na estética criada. Nesse caso, falamos de investimento para custear material de trabalho, conhecimento e publicação, mas podemos imaginar diferentes maneiras de criar tais condições que não necessariamente sejam subordinadas a essa dinâmica de mercado hipercompetitiva. **É a esse exercício de imaginação que a provocação do Game Design Marginal se propõe.**



03

PANORAMA LOCAL

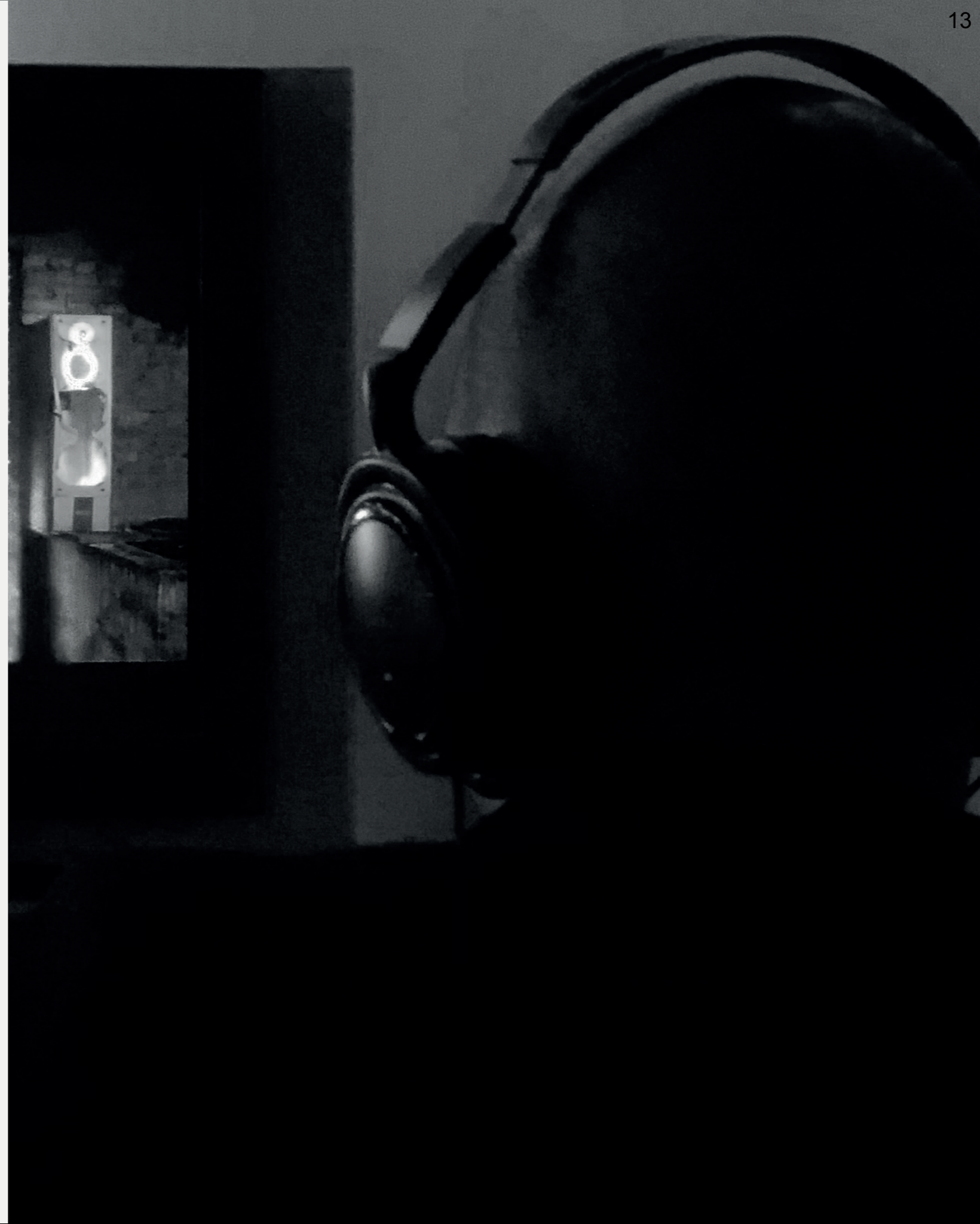
I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

O panorama de Fortaleza é um pouco diferente, uma vez que as observações da grande indústria não necessariamente se aplicam ao nível de maturidade do nosso setor. Nesse caso, as questões mais urgentes a serem tratadas são outras e tendencialmente se relacionam com a garantia da sustentabilidade dos agentes locais e a profissionalização das relações de trabalho.

Em um contexto nacional, o relatório da indústria brasileira aponta que, em comparação com o período de análise anterior, as empresas estão mais longevas, ao mesmo tempo que o número de desenvolvedoras de jogos e seu faturamento total também aumentaram (BRAZIL GAMES, 2022). No país, os diversos negócios realizam diversos tipos de atividade, desde a gamificação de processos até a produção autoral, apresentando uma gama abrangente de possibilidades e expertises. A produção dessas empresas conta com 1152 títulos diferentes relatados, com mais da metade delas tendo produzido títulos proprietários.

Os dados indicam que o mercado brasileiro está crescendo de maneira excepcional. Contamos, inclusive, com títulos cada vez mais conhecidos pelo público ao redor do globo, como é o caso do cearense RoadOut, desenvolvido pela Rastrolabs Game Studio. Contudo, é inegável que nossos arranjos produtivos ainda não movimentam tanto dinheiro quanto as grandes corporações do mercado internacional, posicionando o Brasil como um mercado ainda em desenvolvimento.

Segundo a Brazil Games (2022), das empresas que receberam financiamento privado, a metade foi financiada pelos fundadores, famílias, amigos e outros indivíduos, ocupando o primeiro lugar das fontes de financiamento por uma grande margem. Em seguida, o segundo, o terceiro e o quarto lugar são ocupados pelas publicadoras internacionais, pelos editais privados de jogos digitais e pelos empréstimos. Relacionado ao investimento público, 53% de todas as empresas não tiveram nenhuma fonte pública de financiamento.



Isso levanta algumas questões a serem tratadas no futuro: o quão acessível é o mercado para as pessoas que não têm capital inicial ou contatos para financiamento particular de seus estúdios independentes? O quão dependente nós somos do mercado internacional? Como está o alcance das políticas públicas específicas para o setor e como está a sua integração com as políticas públicas não-específicas?

As gigantes do mercado global, como a Blizzard, a Microsoft e a Nintendo, concentram a maior parte dos lucros exorbitantes da indústria e não têm interesse em patrocinar novos concorrentes que não poderão facilmente absorver, caso necessário, além de terem a capacidade de pagar salários mais competitivos após a conversão do dólar. Seus programas de financiamento, como a ID@Xbox, têm foco em pequenos estúdios, além de supor publicação em suas plataformas e *hardware* proprietário, cuja tecnologia de ponta e processos de fabricação de alta qualificação são mantidos em seus países sede. Nesse sentido, por mais que a internacionalização da indústria injete dinheiro na economia nacional e seja até desejável, a relação centro-periferia perpetuada pela conjuntura de dominação econômica não é desprezível e é preciso buscar relativa autonomia produtiva para tornar o setor de jogos brasileiro competitivo nesse cenário. Na lógica de mercado capitalista, para atingir esse nível de competitividade é necessário forte participação e incentivo do poder público, considerando os *games* como setor estratégico do país e fomentando seu desenvolvimento e publicação, como já é observado em França, Canadá, Alemanha, Reino Unido e Finlândia, por exemplo.

Dentro desse contexto, o número de desenvolvedores empregados cresceu mais que o número de empresas, implicando em um aumento da mão de obra qualificada no mercado e, também, do nível de complexidade das empresas. É cada vez mais importante observar como se dão as relações de trabalho na indústria nacional.

No mercado internacional a forma principal de contratação eram os cargos permanentes (IGDA, 2017). No Brasil, o regime de trabalho mais comum é a terceirização (BRAZIL GAMES, 2022). Esse dado acompanha a tendência nacional, onde o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) aponta que havia 4,3 milhões de trabalhadores terceirizados de carteira assinada no país (CARDOSO, 2023) e, mesmo tendo batido o recorde de trabalhadores formais em 2023, apenas 37,4% da população ocupada teve sua carteira assinada (AGÊNCIA GOV, 2024). No entanto, é válido ressaltar que é difícil fazer uma comparação equivalente entre os regimes de trabalho em diferentes países, uma vez que a legislação específica é variável.

Destacamos que a indústria de jogos não existe separadamente das determinações políticas do cenário nacional. Por conta disso, é esperado que certas questões sejam herdadas da situação trabalhista do país como um todo e não sejam exclusivas das desenvolvedoras, tornando a questão do trabalho uma tarefa transversal para as organizações que se preocupam com isso, tratando, inclusive, em termos de reformas e lutas por transformações profundas, indo além das políticas públicas específicas.

Se a precarização e o enfraquecimento das relações de trabalho parecem ser a tendência nacional, acreditamos que o Ceará, através da organização ativa de seus agentes, possa ser a ponta de lança na promoção de novas maneiras de organização e produção, justamente por nos encontrarmos em um momento de desenvolvimento prematuro, onde o planejamento pode comportar essa preocupação desde cedo.

EM UM CONTEXTO REGIONAL, O NORDESTE SE DESTACA COMO UM CENTRO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EM ASCENSÃO NO BRASIL,

caracterizado pelo alto nível técnico de seus profissionais e pelas iniciativas locais de Inovação e Economia Criativa como meio de enfrentamento de desigualdades históricas, além da relativa estabilidade política e manutenção das políticas estaduais. Dentro desse cenário, os principais desafios para a evolução do ecossistema no Nordeste passam pela operacionalização de suas empresas e a retenção de seus talentos (SEBRAE; ASCENDE, 2023).

Segundo o relatório publicado pelo SEBRAE e pela ASCENDE jogos, no que tange a operacionalização dos empreendimentos, a região sofre por possuir uma estrutura precarizada em relação aos pólos nacionais mais ao sul, considerando o acesso a equipamentos, infraestrutura de rede, espaços de trabalho adequados e ambientes de conexão entre empresas e profissionais. Quanto à retenção de talentos, o Nordeste sofre da mesma problemática que também pode ser observada em perspectiva nacional. Enquanto tradicionalmente uma região de médias salariais menores e custo de vida reduzido em comparação aos outros centros, há um constante êxodo de profissionais que buscam oportunidades em outros estados ou países.

De fato, o Ceará, por exemplo, apresentou a 11ª pior média salarial do Brasil, junto a diversos estados do Norte e Nordeste, segundo pesquisa da Catho (Portal GCMAIS, 2021). O salário de R\$1.411,09 é inferior, portanto, à média nacional, de R\$1.667,64.

Dados do IBGE mostram números diferentes mas uma tendência similar. A média salarial do país seria de R\$3.542, enquanto a região nordeste apresenta a menor média salarial dentre as regiões, com R\$2.809. O Ceará tem a quinta pior média salarial da lista, com R\$2.798,50 (MIATO & MACEDO, 2024).

Além disso, ainda segundo o IBGE, 90% dos brasileiros tinham renda inferior a R\$3,5 mil por mês e 70% ganhavam até dois salários mínimos, ou seja, até R\$1.871,00, na época da pesquisa (MOTA, 2021). Com base nessa observação, podemos investigar, também, se o mercado de jogos oferece perspectivas de renda média maiores ou menores que os demais setores.

O Ceará se insere nesse contexto como um dos ecossistemas de maior organização e articulação do Brasil, com crescimento destaque nas regiões Norte e Nordeste. A pesquisa do MPJ (Mapeamento de Profissionais de Jogos no Ceará) aponta 49 empresas e arranjos, contando com cerca de 200 colaboradores diretos e indiretos. A grande maioria dessas empresas estão localizadas na macrorregião da grande Fortaleza, compondo um recorte de 42 dessas organizações (SEBRAE; PLOT TWIST GAMES, 2023).

Das empresas do estado, a grande maioria (81,4%) são empresas formais e, dentre essas, 79,48% ainda estão em fase de ideação ou construção. Para fins deste censo, tivemos o cuidado de separar o profissional MEI prestador de serviços das empresas formalizadas, uma vez que a própria categoria empresarial implica em um profissional individual, trabalhando com equipamentos próprios e a próprio risco.

O estágio de maturidade do setor implica em relações de hierarquia mais horizontais onde a figura do dono se aproxima do trabalhador que operacionaliza a produção ao mesmo tempo em que está subordinado aos interesses do mercado, significando também que os líderes dos estúdios estão mais próximos dos funcionários ou trabalhadores da ponta do que dos CEOs de grandes empresas como Sony e Microsoft.

Além disso, o nível de governança operacional esperado dos estúdios ainda é baixo e, por isso, levantamos a hipótese de que as respostas do censo irão apontar deficiências relacionadas a direitos e benefícios trabalhistas devido à necessidade de profissionalização das relações de trabalho e uma dificuldade de absorver profissionais sem que seja necessário que eles abram seus próprios negócios.

No estado, o setor encontra alguns desafios, como a ausência de canais de viabilização financeira para empresas nascentes e em operação e uma quantidade considerável de profissionais capacitados que ainda não estão inseridos no ecossistema de jogos ou que sequer veem a indústria dos *games* como um lugar para se trabalhar. Além disso, a descentralização das iniciativas de jogos que começam a surgir, também, nos interiores, requerendo atenção e suporte, bem como a fragilidades quanto à aferição de seus dados sobre o setor são assuntos que o plano setorial vigente busca atender (SEBRAE; ASCENDE, 2023).

Outrossim, este trabalho é uma tentativa de contribuir com o levantamento de dados sobre o ecossistema de jogos com foco em seus profissionais, buscando posicioná-los no centro do debate. Quanto às demais questões, já observamos conquistas em algumas dessas áreas, como por exemplo, a publicação de editais de financiamento público específicos para jogos e iniciativas de interiorização das atividades promovidas pelas organizações, mas reconhecendo que ainda há muito mais a ser feito.

Considerando esse diagnóstico é possível, também, afirmar que há uma demanda reprimida de mão de obra qualificada que a indústria poderia absorver, gerando empregos formais a partir de novos postos de trabalho, desde que os gargalos pontuados sejam solucionados em busca de um desenvolvimento sustentável que garanta trabalho estável e salutar para essas pessoas.

No quesito organizações, o Ceará conta com alguns nomes notáveis. De acordo com a Brazil Games (2022), existiam, no Brasil, 15 associações e coletivos regionais que agregam os desenvolvedores e promovem articulações com o poder público para fomento da indústria de jogos. Um problema observado é que a pesquisa não faz distinção do *tipo* de associação, colocando profissionais e empresários no mesmo grupo, o que pode indicar falta de maturidade produtiva nos ecossistemas, falta de compreensão sobre as diferenças fundamentais entre os grupos ou, até, falta de interesse nesses dados.

Uma dessas associações mapeadas é a ASCENDE jogos (Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos), uma organização de empresas locais que tem como objetivo fomentar e promover a indústria no estado. Em parceria com o SEBRAE e diversas outras entidades, a ASCENDE promove eventos formativos, missões de negócios, bem como a promoção da formalização das empresas.

Além disso, o estado conta com o FCMJ - CE (Fórum de Cultura e Mercado de Jogos do Ceará), rede de grupo de mensagens criada para dar suporte às decisões políticas da Secretaria de Cultura do Ceará, contando com profissionais das mais diversas áreas que possam ter interesse na integração com o setor de jogos.

Em Fortaleza, há um notório capítulo da IGDA, associação internacional de desenvolvedores de jogos, promotor de atividades formativas, pontos de contato, articulação com a academia e apoio geral aos diversos profissionais, desenvolvedores amadores, estudantes e demais agentes que não necessariamente compõem empresas formalizadas. A pauta trabalhista, no entanto, ainda não é tratada com a ênfase necessária. É válido ressaltar que, embora o IGDA seja uma associação de profissionais, não se trata de um sindicato e, portanto, tem objetivos e áreas de atuação diferentes, podendo coexistir no mesmo ecossistema produtivo. Além disso,



a criação de sindicatos depende da regulamentação da profissão no Brasil ser efetivada, processo que ainda não foi finalizado na data da escrita deste texto.

O Ceará conta com uma iniciativa pioneira no Brasil, o Plano Setorial da Indústria de Jogos do Ceará, ou PROGAMES, uma iniciativa conjunta entre diversas entidades para a promoção da indústria de jogos cearense (SEBRAE; ASCENDE, 2023). Há também uma publicação de planejamento a nível municipal, realizado após entrevistas com agentes notórios do ecossistema e publicado sob o selo da prefeitura de Fortaleza (ZAMBON & PESSOTO, 2023). Através do estabelecimento de metas e ações estratégicas, o PROGAMES estrutura um arcabouço de crescimento ordenado e sustentável a partir de deliberações dos próprios agentes da indústria e da articulação com diversas organizações, incluindo o poder público. Embora o nosso estado não seja o único a promover políticas públicas para os *games*, nem o único a contar com organizações de desenvolvedores, o PROGAMES é vanguardista em nível de aprofundamento, governança e mecanismos de participação da sociedade. Nos resta identificar como está ocorrendo essa participação e se a comunidade de desenvolvedores está usufruindo de tais mecanismos.

O planejamento plurianual é importante uma vez que mitiga os efeitos causados pelo crescimento caótico e desordenado presente nos mercados cada vez mais voláteis do capitalismo

internacional, ao mesmo tempo que, se o ecossistema possui agentes engajados, conhecedores dos meios políticos para exercer sua influência, e munidos de conhecimento e capacitação para serem propositivos e assertivos, eles são capazes de defender seus interesses a partir dos mecanismos de participação, combatendo políticas danosas e evitando que lobistas privados sequestram pautas importantes, como, por exemplo, acontece nacionalmente com o *lobby* informal das Bets. Assim, temos que a apropriação do plano pelos trabalhadores deve ser uma questão prioritária para o ecossistema. Atualmente, essa representação é feita pelo IGDA dentro do grupo de trabalho responsável pela elaboração e revisão do plano, demonstrando que essa é uma pauta que já foi levantada.

Não foram encontradas informações sobre iniciativas de desenvolvimento alternativo na cena local, uma informação que muito nos interessa para fins dessa pesquisa. No Brasil, encontramos iniciativas como a Peteca, organização que não deseja se envolver no grande mercado e com foco na produção e nas condições de trabalho no desenvolvimento independente, e a Firma GameDev, um coletivo mais próximo do mercado e que busca trazer “o lado social dos jogos e outras formas de arte para a comunidade *gamedev*” (BLANCO & SILVA, 2021).

Também encontramos figuras como o Mais Odiados do Videogame, coletivo aderente ao *Red & Anarchist Independent Videogame*, e Vírgula Leal, realizador do “Jogo Artesanal”, uma iniciativa



pessoal que busca fugir do modelo de criação voltado ao mercado de consumo internacional, ao passo que permite ao seu desenvolvedor custear seus estudos. Além disso, o grupo de criadores de conteúdo Nautilus possui uma *newsletter* denominada Jogos Fritos, apresentando jogos gratuitos que estão fora dos holofotes do mercado *mainstream*.

No entanto, isso não significa que não exista essa preocupação em Fortaleza. Como observamos em Rodrigues & Venâncio (2023), pessoas como Gabriele Hensley, entrevistada para o artigo em questão, orientam sua prática com bastante foco na autoralidade e na experimentação de diferentes estéticas e possibilidades de *gameplay*.

Por conta dessas lacunas que observamos nas importantes ações de mapeamento nacionais e regionais anteriores, como a MPJ, que não têm em seu escopo inicial os desenvolvedores amadores, hobbistas e artistas, consideramos a inclusão desses agentes como um passo importante para a compreensão do Game Design Marginal. Ao colocá-los no mapa, podemos orientar esforços para que suas vozes sejam ouvidas.

Em questões de diversidade, gostaríamos de observar se a demografia da indústria reflete a composição da população. Segundo o Censo Brasileiro de 2022, a maioria dos brasileiros é parda, totalizando 45,3% das pessoas que responderam. A maioria das pessoas brasileiras também é composta por mulheres, totalizando 51,5% de respondentes. No Ceará, a tendência é similar, com um número ainda maior de pessoas pardas, totalizando 64,7%, e de mulheres, totalizando 51,6% (IBGE, 2022).

Levando em consideração que, segundo o MPJ, 52,5% das empresas cearenses não possuem políticas afirmativas, decidimos observar com cuidado a demografia da força de trabalho e o quão receptivo é o ambiente laboral para pessoas das mais diversas origens sociais, gêneros e raças.

Procuramos observar então que tendências dos mercados internacional e nacional se confirmam e que outros caminhos nós podemos seguir. Outras questões, fora do escopo deste trabalho, também podem ser levantadas: Há concentração do investimento e financiamento em um grupo seleto de organizações? Como está o diagnóstico de sustentabilidade das empresas? Há estabilidade nessas organizações? O que falta para alcançarmos níveis mais avançados de governança para garantir trabalho de qualidade para os agentes? É evidente que além dos números frios do mercado temos que observar a qualidade desses números e o que eles significam na materialidade do dia a dia. Existem diversos caminhos a seguir e nosso compromisso está em buscar um que seja orientado pelas pessoas que fazem jogos.

Por fim, reafirmamos nosso objetivo de buscar mais informações objetivas sobre os trabalhadores, uma vez que temos poucos dados sobre os profissionais que constroem a indústria de jogos local em si. Como iniciativa integrada ao plano setorial e que contou com o apoio das organizações do estado, este é mais um passo em direção ao objetivo comum de tornar o Ceará não só um lugar para se trabalhar com jogos, mas um lugar para se trabalhar *bem*.

04

METODOLOGIA

I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

Este estudo iniciou com uma revisão bibliográfica em busca de dados gerais sobre o estado da indústria no cenário internacional, no país e no Ceará. Além disso, buscamos pesquisas similares com o objetivo de encontrar referências metodológicas capazes de orientar os caminhos para o censo. Destes trabalhos, elegemos o *UK Games Industry Census* (TAYLOR, 2022) como a principal referência, tanto por seu foco nos profissionais que compõem a indústria, quanto por sua abordagem censitária e a proposta de cruzamento de dados para desvendar conexões que podem estar escondidas com apenas uma visão superficial dos números.

A primeira etapa consistiu na produção de uma versão preliminar do formulário a partir da metodologia aplicada no censo do Reino Unido, realizando adaptações conforme necessário para adequação das perguntas ao nível de maturidade das organizações, à divisão do trabalho no país e à realidade local.

O questionário é dividido em três seções distintas: a) Informações Socioeconômicas; b) Informações Profissionais; c) Saúde Mental e Bem Estar; e d) Participação no ecossistema.

A primeira seção (a) coleta informações relacionadas aos dados demográficos e informações socioeconômicas. A principal referência para a categorização de dados foi o próprio censo brasileiro, realizado pelo IBGE. Além disso, coletamos informação sobre escolaridade, fluxo migratório do interior para a capital, bem como informações sobre renda, moradia, responsabilidades de cuidado e participação em programas sociais. Por fim, questionamos sobre os meios de acesso aos videogames e jogos de referência.

A segunda seção (b) conta com dados referentes ao perfil dos profissionais, desde área de atuação, passando pelo nível de senioridade até a publicação de seus jogos. Nossa principal referência foi o *UK Games Industry Census*, adaptando questões para a realidade brasileira (e.g. os diferentes regimes e setores de trabalho). Também questionamos sobre as condições de trabalho, incluindo benefícios, horas extras e renda proveniente exclusivamente da indústria de jogos.

A terceira seção (c) busca identificar condições físicas e psíquicas que afetam a comunidade, bem como investigar se sintomas específicos surgiram após começar a trabalhar na indústria sem inferir qualquer relação de causalidade, mas buscando apresentar um sinal de alerta, caso sejam necessários estudos mais aprofundados. Também foi feita uma avaliação de atitudes relacionadas ao ambiente de trabalho, utilizando uma escala de Likert baseada em níveis de concordância.

Por fim, a quarta seção (d) é focada na participação da comunidade nas iniciativas de formação, convivência, financiamento e mobilização política promovidos pelas organizações que trabalham na articulação do ecossistema. Compreendendo a capacitação como um caminho importante para compreender os processos de desenvolvimento e realizar seus projetos do início ao fim, além de pensar nas boas práticas do mercado como ponto de partida para um movimento dialético em que primeiro se apropria da técnica para depois superá-la, é importante compreender como se dá essa participação e, caso não aconteça, quais os motivos.

O questionário foi produzido utilizando a plataforma digital Google Forms. Em um primeiro momento, ele foi distribuído em um grupo piloto de 5 profissionais da indústria que

voluntariamente cederam seus comentários em relação a clareza das perguntas, relevância das informações coletadas e impressões gerais sobre o questionário. O pesquisador responsável também conversou com os membros do grupo em busca de entender a motivação para certas respostas e possíveis inconsistências entre os dados coletados e a situação real do profissional.

Após a análise das respostas e identificação de padrões nos comentários, a metodologia foi ajustada de acordo e o formulário final, com um total de 74 perguntas, foi consolidado para publicação. A divulgação foi feita com foco em profissionais que residem na cidade de Fortaleza e na região metropolitana ou que trabalham em empresas de Fortaleza. Além disso, foi redigido um termo de consentimento com base nos termos da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).

Os canais utilizados foram: o canal do capítulo de Fortaleza do IGDA no Discord, contando com 957 membros; a página no Instagram do capítulo de Fortaleza do IGDA, contando com 891 seguidores; o Fórum de Jogos do Ceará, grupo no WhatsApp com 615 membros; a lista de e-mails das empresas filiadas à ASCENDE jogos e o próprio grupo de controle. É válido ressaltar que, por muitos desses canais serem abertos, não é possível aferir quais e quantos membros são parte da cena local. No entanto, o mapeamento feito pelo SEBRAE e pela Plot Twist Games em 2023 indica que há pouco mais de 200 profissionais identificados no estado do Ceará. Para a divulgação foi utilizado um texto descritivo clarificando as intenções da pesquisa e o público alvo. O aviso foi publicado reiteradas vezes, com apoio da administração dos respectivos canais, como pode ser observado no quadro a seguir:

Quadro 1 - Distribuição do formulário por canal e data.

Canal	07/10/24	14/10/24	21/10/24	28/10/24
Discord IGDA	X	X	X	X
Instagram IGDA	X			
Fórum de Jogos (WhatsApp)	X	X	X	X
Empresas ASCENDE	X	X	X	X
Grupo de Controle	X	X	X	X

Fonte: Autores.

Se considerarmos o número de 200 como uma representação relativamente precisa do número de profissionais no estado, a nossa pesquisa atingiu 50.5% desse grupo, alcançando um total de 101 respostas.

Após o fechamento do formulário e a redação deste texto, foram selecionados 6 profissionais para entrevistas semi-estruturadas, uma metodologia na qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista, permitindo respostas mais livres (Manzini, 90/1991, p. 154). A entrevista consistiu em 5 blocos distintos: a) Trajetória Pessoal; b) Comunidades e Redes c) Processo Criativo e Estético; d) Circulação e Recepção e e) Marginalidade. A aplicação do último bloco (e) estava condicionada à autopercepção da pessoa entrevistada como marginalizada ou alvo de preconceitos relacionados à identidade, condição financeira, raça, gênero, etc.



Os participantes das entrevistas foram convidados em uma edição do Fortaleza Indie Jogos (FIND), encontro recorrente de desenvolvedores locais. Além disso, o Centro Cultural Bom Os participantes das entrevistas foram convidados em uma edição do Fortaleza Indie Jogos (FIND), encontro recorrente de desenvolvedores locais. Além disso, o Centro Cultural Bom Jardim gentilmente indicou 2 participantes.

Buscamos diversidade de perfis, abordando desde pessoas com experiência no mercado formal de publicação de jogos, passando por pessoas que estão buscando investimento e ainda no caminho para a formalização, até àquelas que têm uma perspectiva mais artística e autoral sobre suas produções. As entrevistas foram gravadas com o consentimento dos participantes e transcritas. As transcrições das entrevistas foram revisadas e aprovadas pelos entrevistados antes da publicação.

Essa é uma tentativa de trazer uma dimensão qualitativa para a pesquisa, além de orientar um novo olhar sobre os dados coletados a partir das lentes particulares dos profissionais.

Por fim, realizamos um tratamento dos dados, buscando, a partir do cruzamento das informações coletadas, identificar as relações que se constituem entre as diferentes seções da pesquisa.

É válido pontuar que existem limites na abordagem censitária e os dados que dela resultam. Naturalmente, a pesquisa não inclui dados sobre os profissionais que não a responderam, mesmo que ela apresente um recorte significativo do número total de pessoas desenvolvedoras. Ao mesmo tempo, por se tratar de um formulário *online*, cuja resposta não contou com acompanhamento dos pesquisadores, uma quantidade considerável das perguntas se torna autodeclaratória, podendo apresentar inconsistências com base na percepção subjetiva do participante.

Além disso, os dados são influenciados diretamente pelos canais de divulgação escolhidos para a difusão do formulário, uma vez que a tendência é alcançar pessoas que já fazem parte das comunidades e organizações selecionadas.



05

RESULTADOS

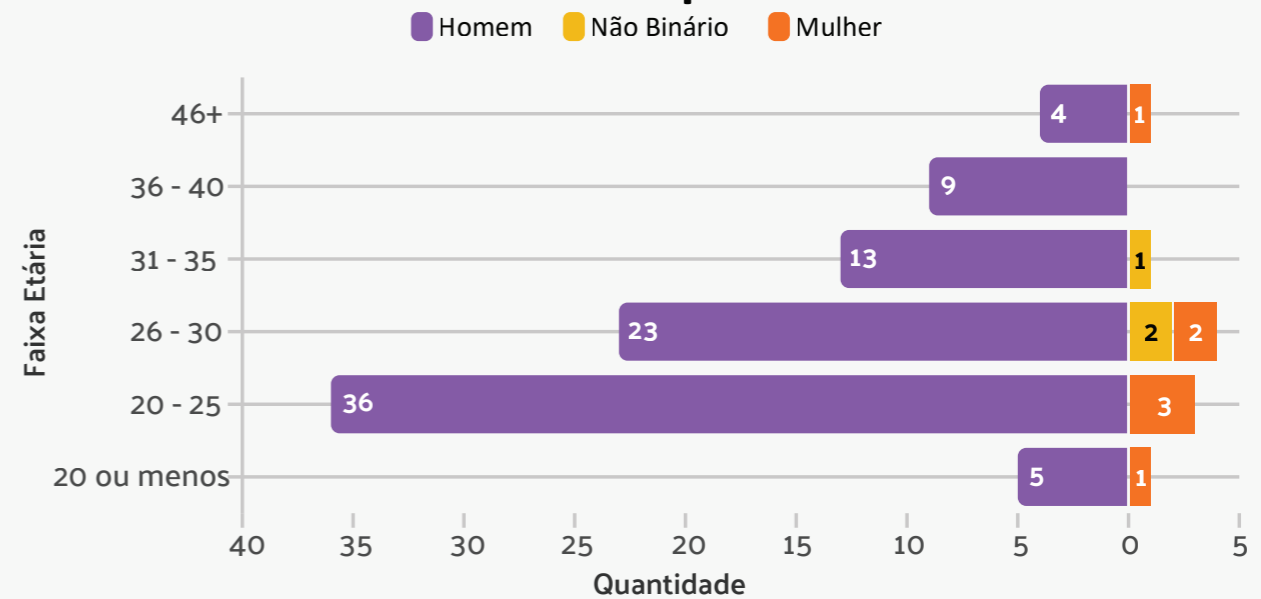
I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

5.1 INFORMAÇÕES SOCIOECONÔMICAS

A PRIMEIRA SEÇÃO COLETA INFORMAÇÕES RELACIONADAS AOS DADOS DEMOGRÁFICOS E INFORMAÇÕES SOCIOECONÔMICAS.

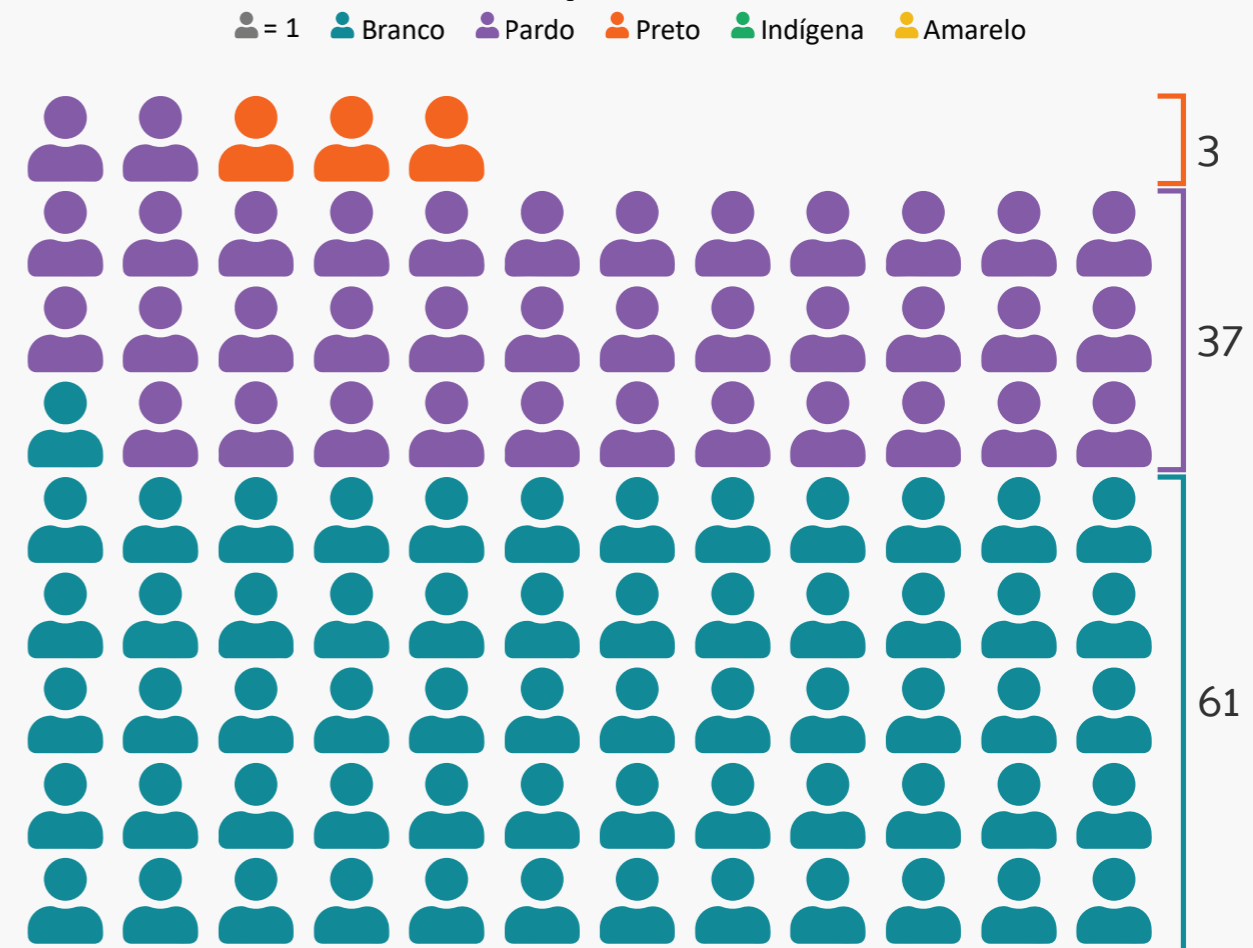
A principal referência para a categorização de dados foi o próprio censo brasileiro, realizado pelo IBGE. Além disso, coletamos informação sobre escolaridade, fluxo migratório do interior para a capital, bem como informações sobre renda, moradia, responsabilidades de cuidado e participação em programas sociais. Por fim, questionamos sobre os meios de acesso aos videogames e jogos de referência.

Divisão Etária por Gênero



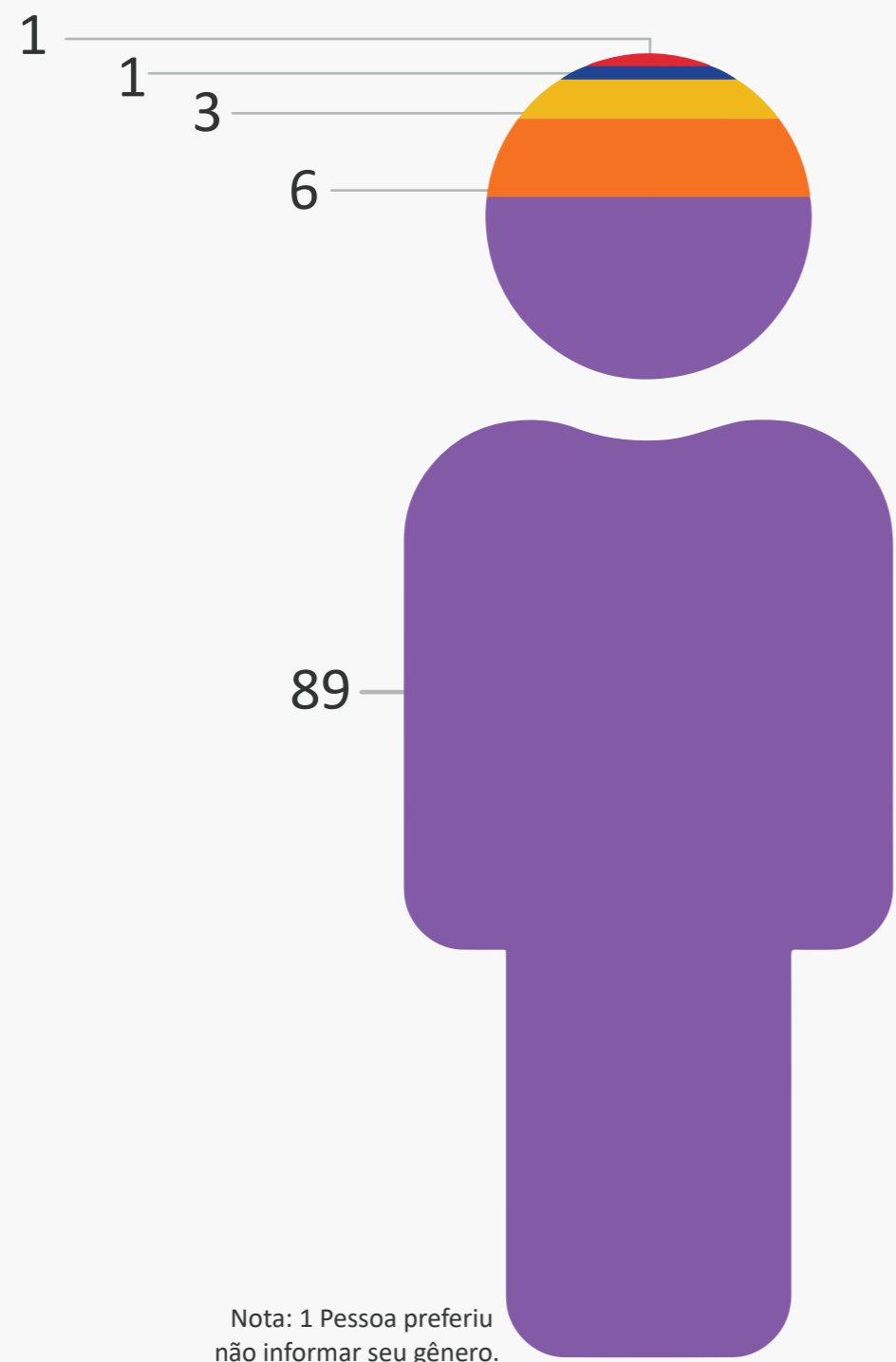
Nota: 1 Pessoa preferiu não informar.

Grupo Étnico



Gênero

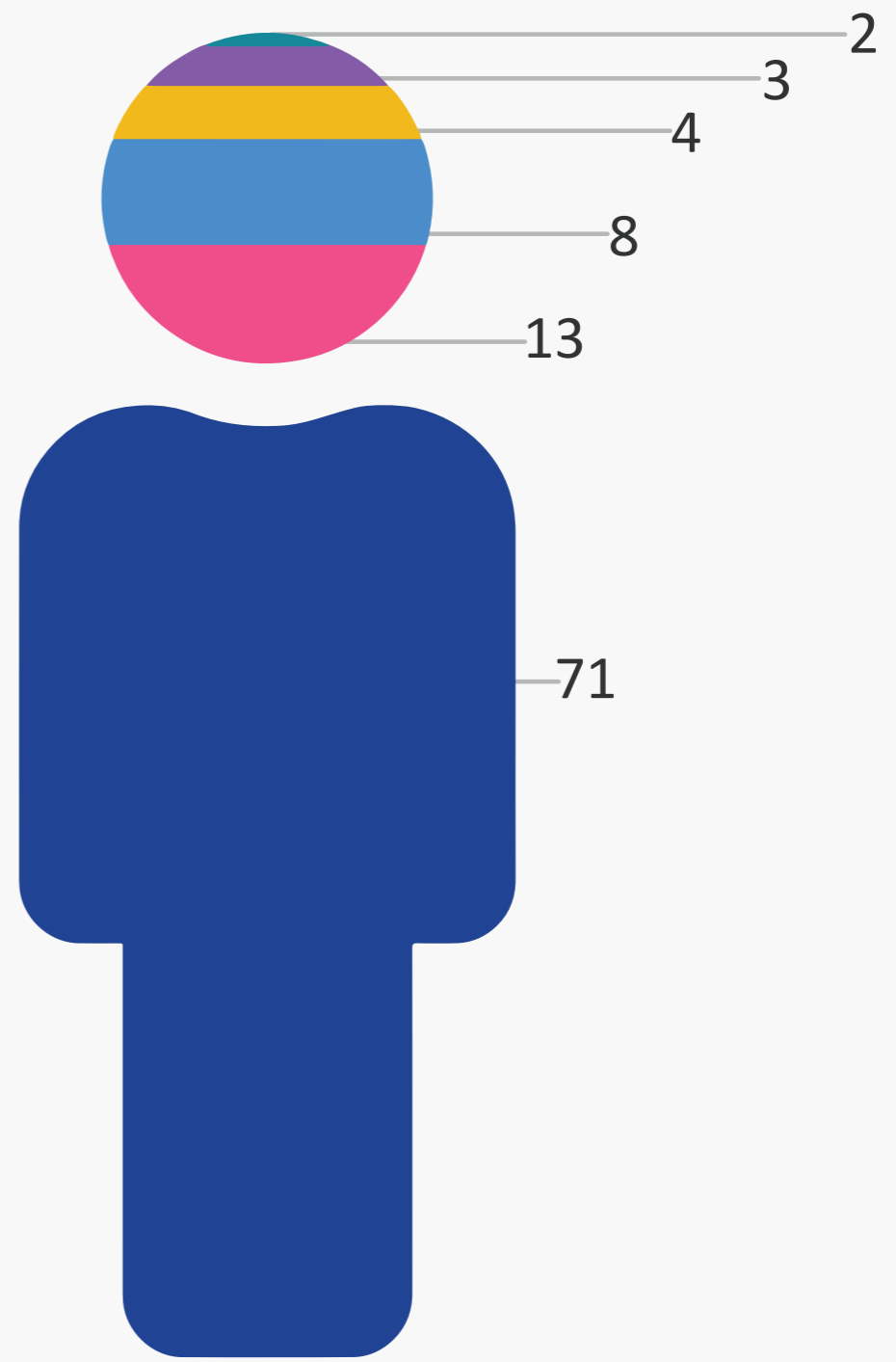
- Homem Cis
- Mulher Cis
- Não Binário
- Homem Trans
- Mulher Trans



Nota: 1 Pessoa preferiu não informar seu gênero.

Sexualidade

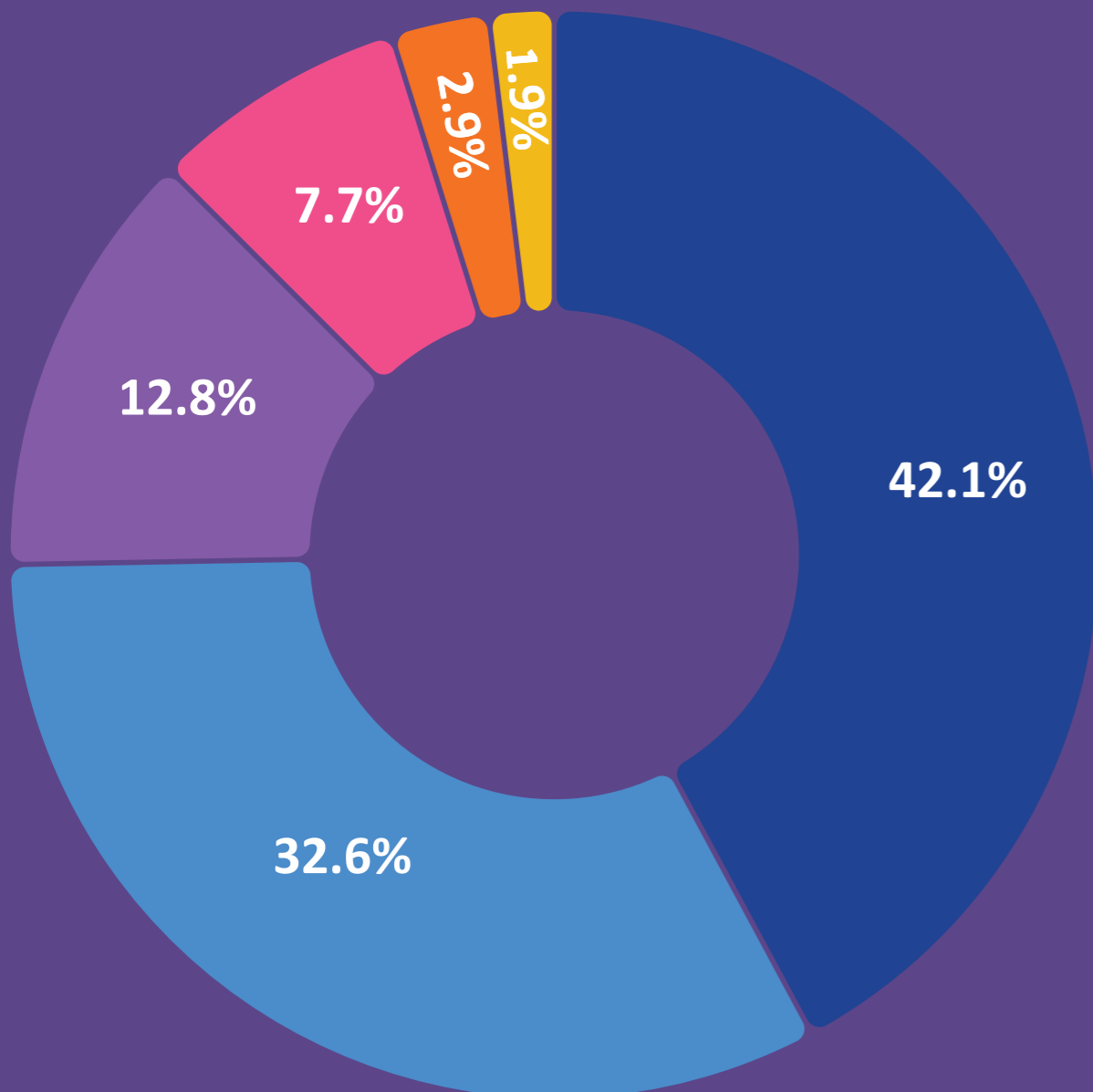
- Heterossexual
- Bissexual
- Gay
- Panssexual
- Assexual
- Demisssexual



Nível de Escolaridade

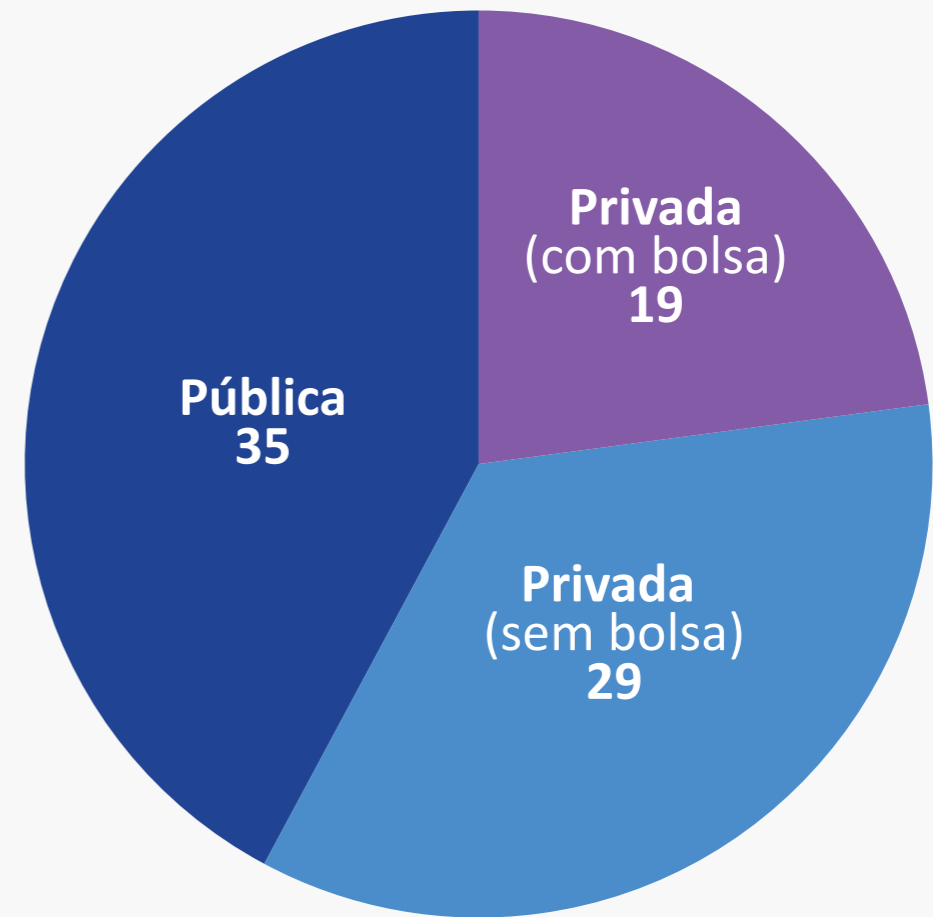
Titulação mais elevada

- Ensino Superior Completo
- Ensino Superior Incompleto
- Ensino Médio Completo
- Pós-Graduação (Especialização e MBA)
- Pós-Graduação (Mestrado ou Doutorado)
- Pós-Graduação Incompleta



Tipo de Instituição

(Ensino Médio)



Nota: 18 pessoas não informaram



Os dados revelam um público majoritariamente composto por pessoas com ensino superior, seja completo ou em andamento, representando aproximadamente três quartos da amostra. A baixa proporção de mestres e doutores sugere que, embora o ensino superior seja predominante, a formação acadêmica avançada ainda não é comum entre os respondentes.

O ambiente acadêmico, nesse contexto, pode servir como um meio não apenas para formação técnica, mas também, para o fomento de comunidades e grupos de desenvolvimento.

INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR

por quantidade de discentes



Universidade Federal do Ceará

46



Centro Universitário Estácio

13



Centro Universitário Farias Brito

10



Universidade de Fortaleza

5



Instituto Federal do Ceará

5



Universidade Estadual do Ceará

4



UniAteneu

2



8

VOCÊ RECEBEU BOLSA NO ENSINO SUPERIOR?

NÃO (48) SIM (43)

CURSOS E ÁREAS DO ENSINO SUPERIOR

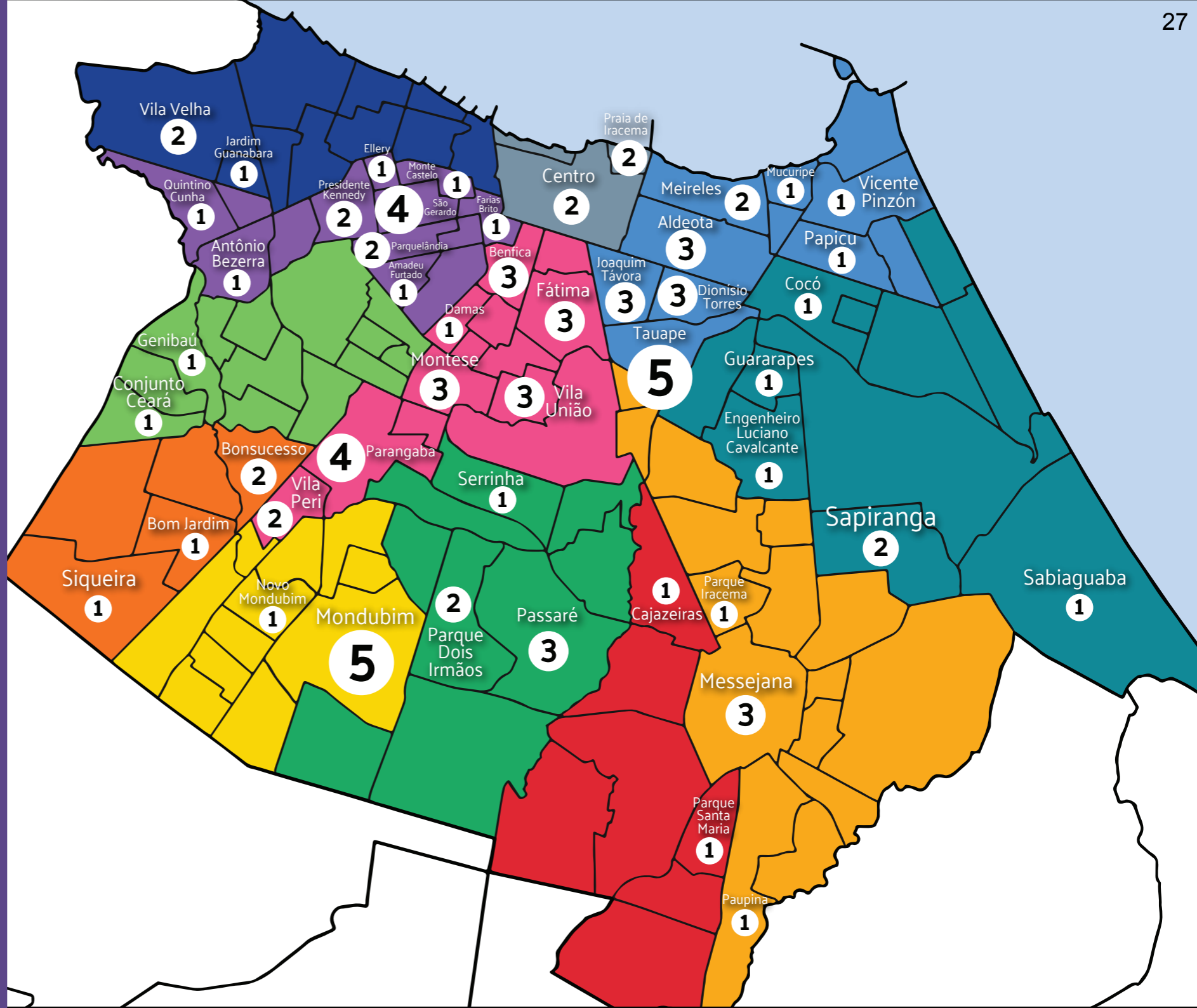
por quantidade de discentes



O curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará destaca-se como o principal responsável pela formação de desenvolvedores de jogos em Fortaleza. Sua proposta é marcadamente multidisciplinar, integrando design, programação, desenvolvimento de jogos e produção audiovisual em uma estrutura curricular articulada. Em segundo lugar estão os cursos de Jogos em diferentes instituições e em terceiro estão os cursos de Ciências da Computação. Os demais cursos são:

- 4º ARTES (5)
ENGENHARIAS (5)
- 5º HUMANIDADES (4)
- 6º ADS (3)
DESIGN (3)
- ... OUTROS (9)

ONDE VIVEM OS DEVS EM FORTALEZA



Legenda



DO INTERIOR PARA A CAPITAL: DEVS NO CEARÁ

Buscamos identificar profissionais fora da cidade que trabalham ou estão integrados no ecossistema de Fortaleza, bem como fluxos migratórios do interior para a capital.

Das 101 respostas, **11 pessoas** disseram **morar no interior** atualmente, enquanto **13 afirmaram** que vieram do **interior para Fortaleza** em busca de **trabalho** e/ou para **fins de estudo**.

Legendas

Ícones



Moradia



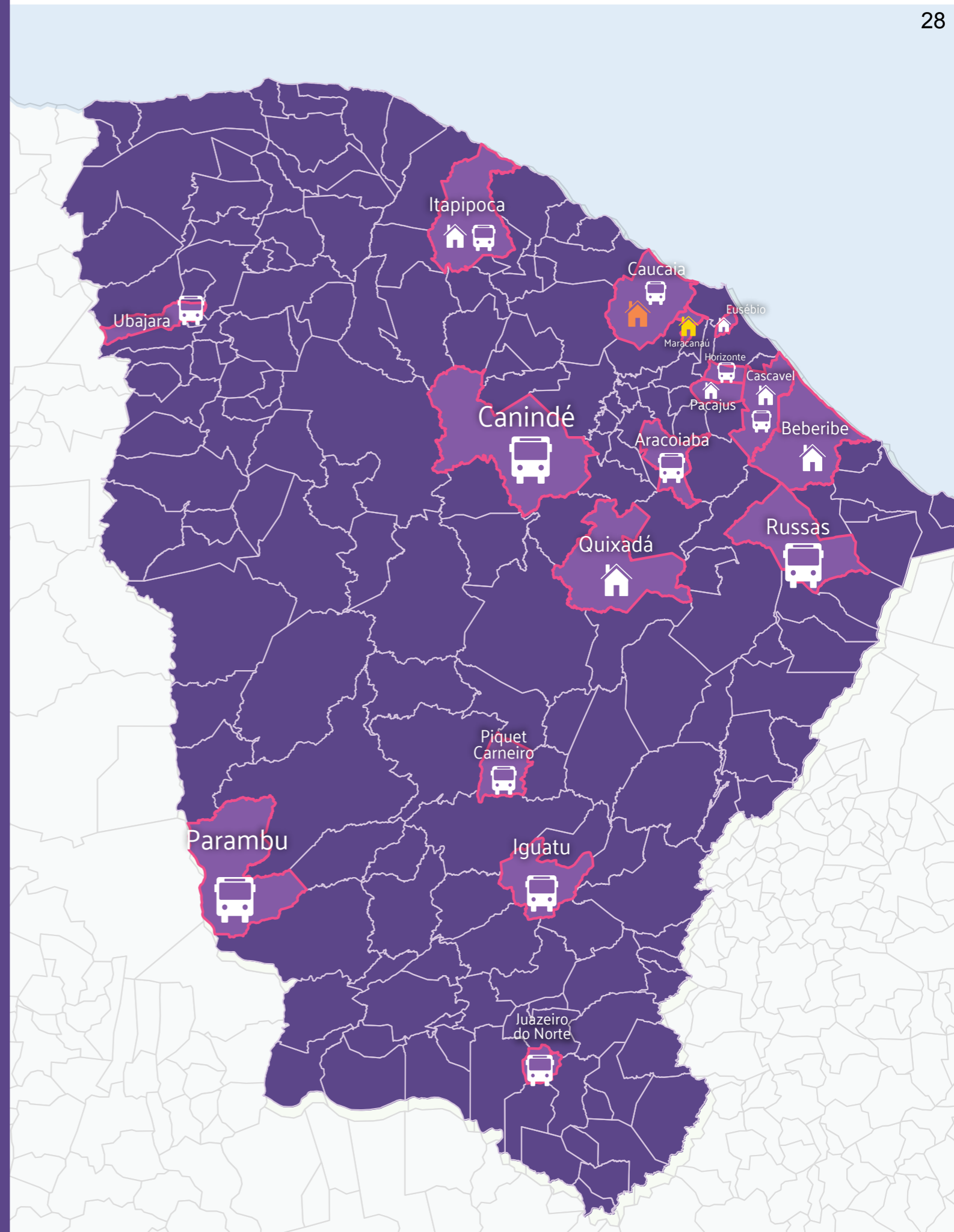
Migração

Cores

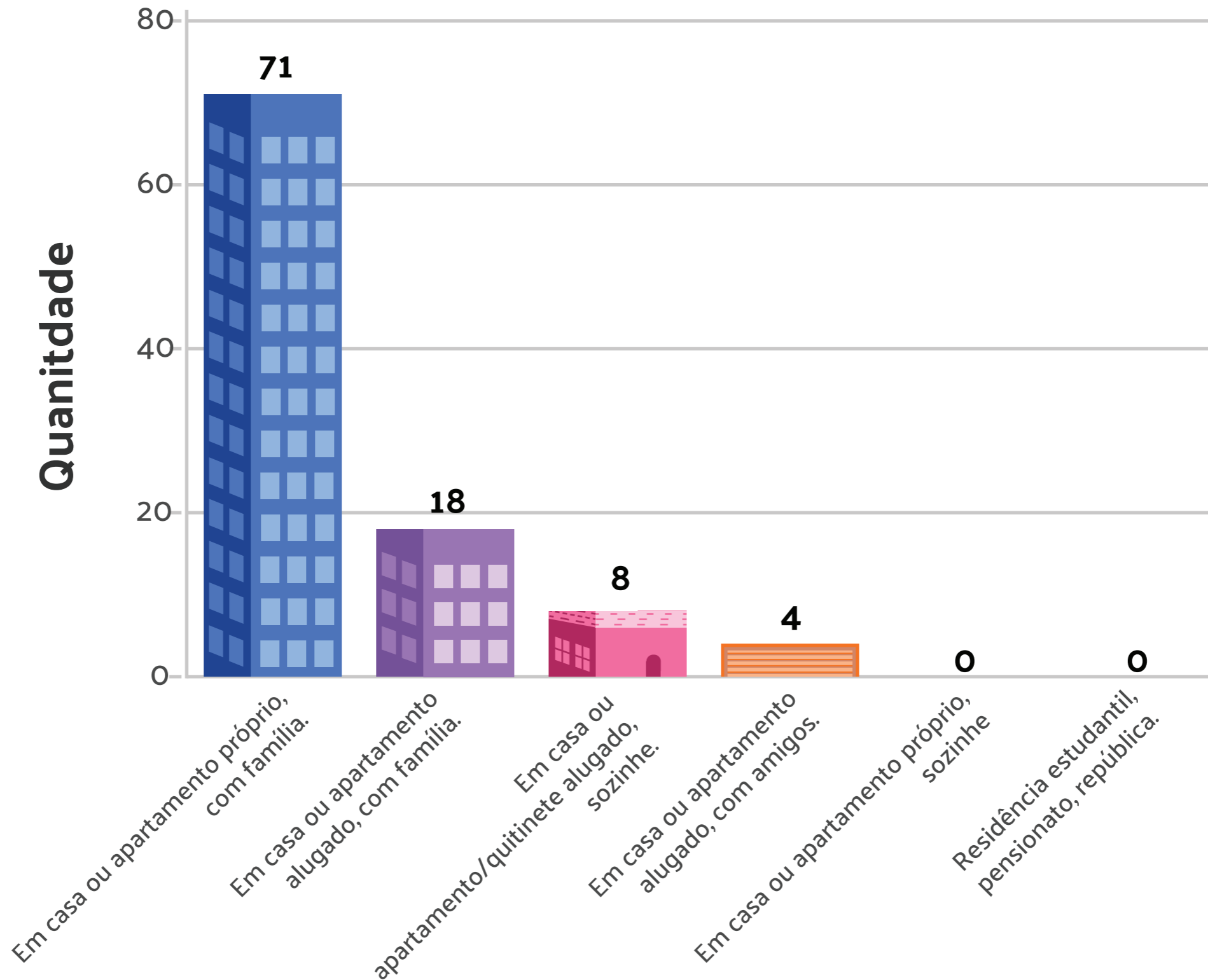
1 pessoa

2 pessoas

3 pessoas



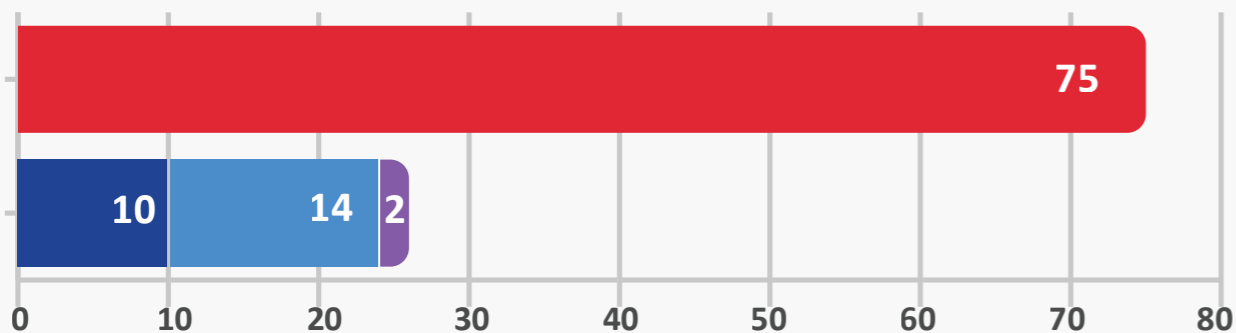
TIPO DE MORADIA



Responsabilidades de Cuidado

(Crianças, idosos ou pessoas com alguma necessidade especial.)

- Sim - sou responsável por uma ou mais crianças
- Sim - tenho outras responsabilidades de cuidado.
- Sim - sou responsável por uma ou mais crianças e tenho outras responsabilidades de cuidado.
- Não

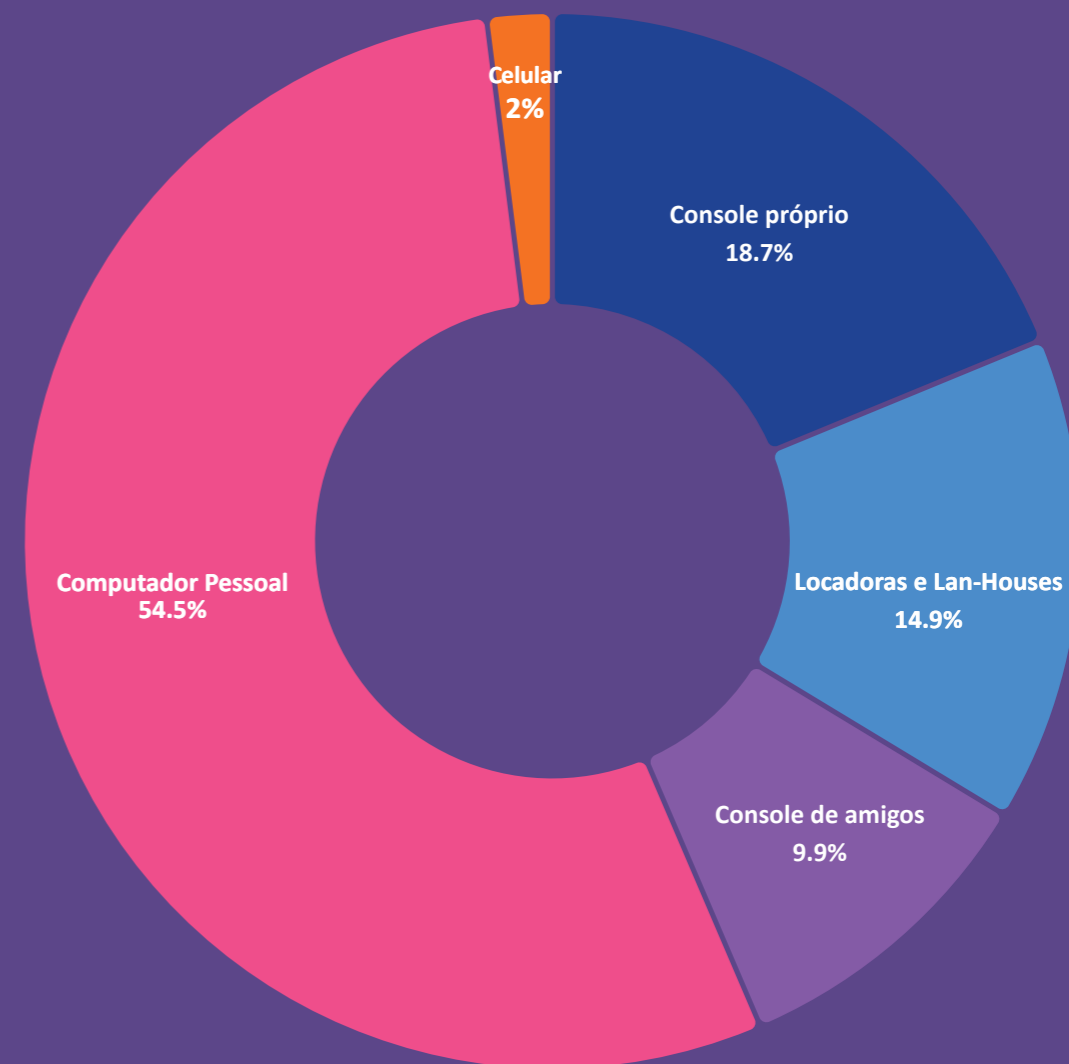


Você ou alguém da sua família imediata recebeu ou recebe algum benefício do governo?

(Bolsa Família, Bolsa Escola e Programas Afins)



Qual foi o seu principal meio de acesso aos jogos digitais?



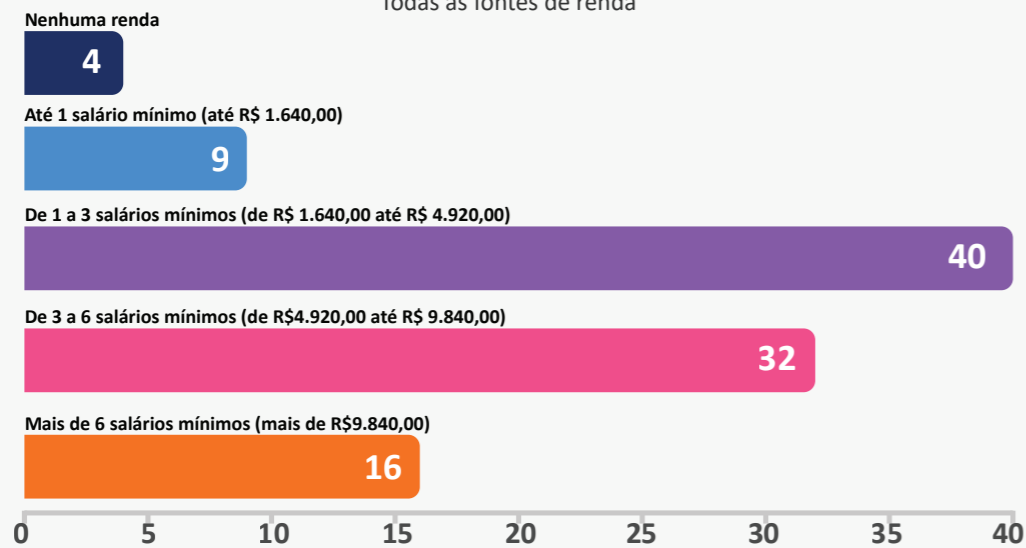
Buscamos identificar como se deu o contato dos desenvolvedores com os jogos digitais em sua vida, buscando auxiliar na identificação do recorte de classe e faixa de consumo majoritária entre esses agentes, bem como que plataformas, tecnologias específicas e dinâmicas de consumo podem ter influenciado suas experiências.

FONTES DE RENDA

- Nenhuma Renda
- Até 1 salário mínimo (até R\$ 1.640,00)
- De 1 a 3 salários mínimos (de R\$ 1.640,00 até R\$ 4.920,00)
- De 3 a 6 salários mínimos (de R\$ 4.920,00 até R\$ 9.840,00)
- Mais de 6 salários mínimos (mais de R\$ 9.840,00)

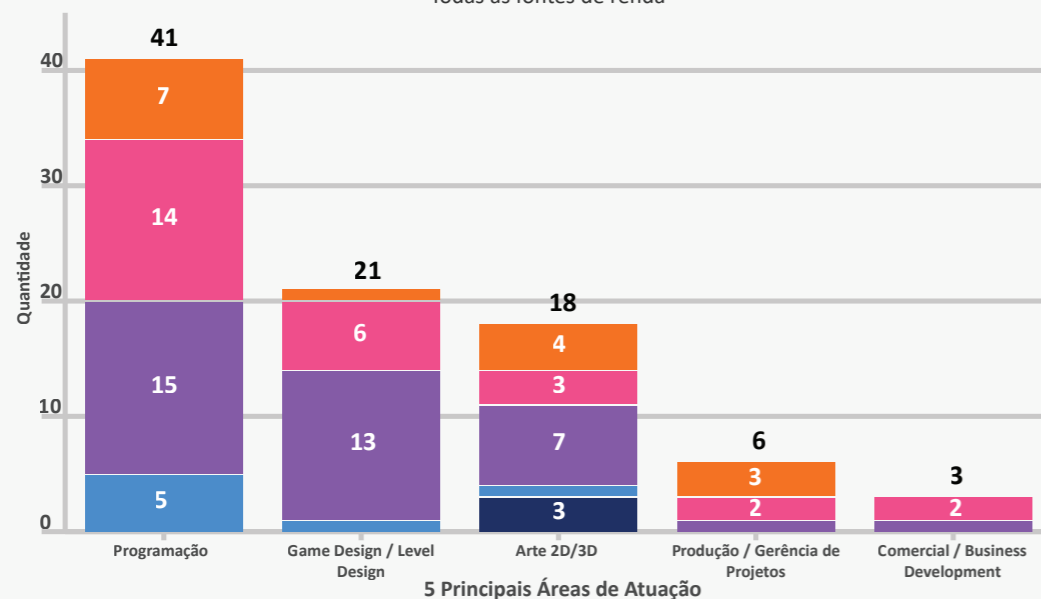
Renda Domiciliar Mensal

Todas as fontes de renda



Renda Domiciliar Mensal X Área de Atuação

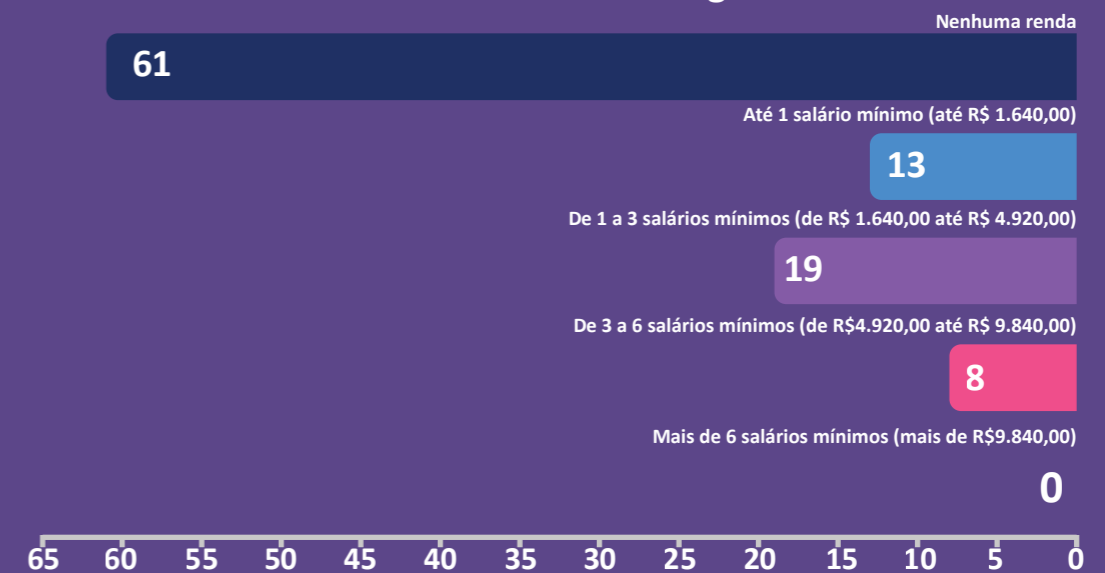
Todas as fontes de renda



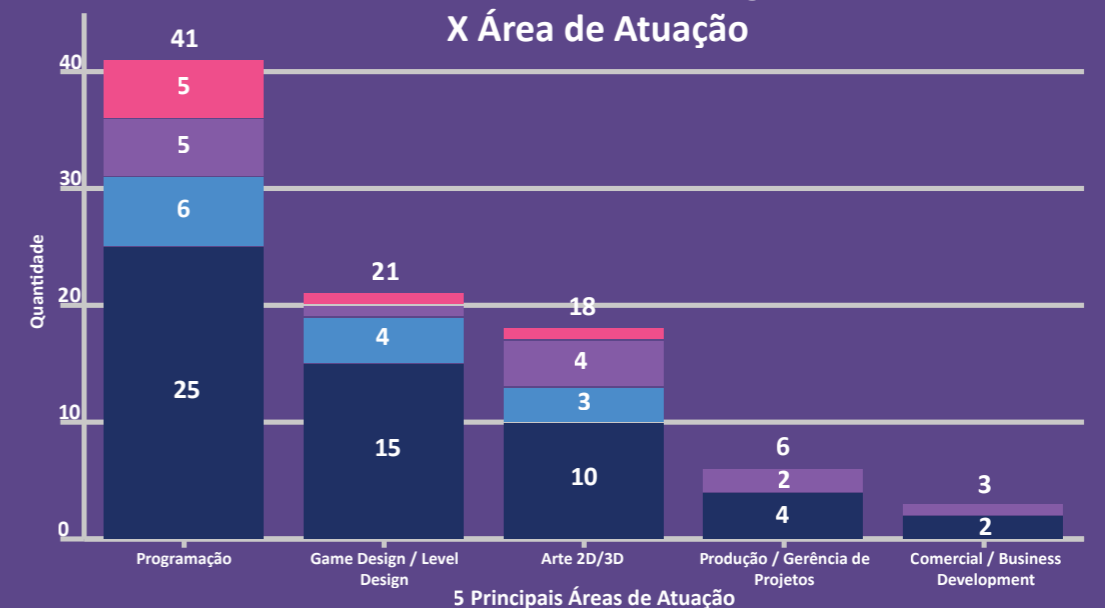
Os valores apresentados referem-se à faixa salarial autodeclarada no âmbito domiciliar e exclusivamente com atividades relacionadas a jogos digitais. Também considera somente a área principal declarada.

- O dado mais alarmante é que a grande maioria dos respondentes em todas as áreas declarou Nenhuma Renda vinda exclusivamente de jogos;
- Das 5 áreas principais de atuação, Comercial / Business Development é a com menos respondentes (3), o que pode indicar uma carência de profissionais focados na parte de negócios e monetização ou uma falta de posições para essa área;
- No cruzamento de Área de Atuação com Renda com Jogos, 56 pessoas declararam não ganhar nada. Na Renda Domiciliar, esse número cai para apenas 3 pessoas (todas na área de Arte);
- As pessoas tendem a sustentar sua atividade na área de jogos com outras fontes de renda.
- Na área de Produção, 50% desses profissionais (3 de 6) estão na faixa mais alta de renda domiciliar geral, embora quase nenhum deles atinja esse patamar apenas com games;

Renda Mensal com Jogos



Renda Mensal com Jogos X Área de Atuação



O QUE OS DEVS JOGAM

Os participantes foram convidados a responder 3 jogos que jogaram nos últimos cinco anos de forma livre. Esse exercício buscou registrar possíveis fontes de inspiração e experiências que marcaram os devs de Fortaleza. Ao todo, foram citados 301 jogos diferentes, separados nas categorias abaixo:

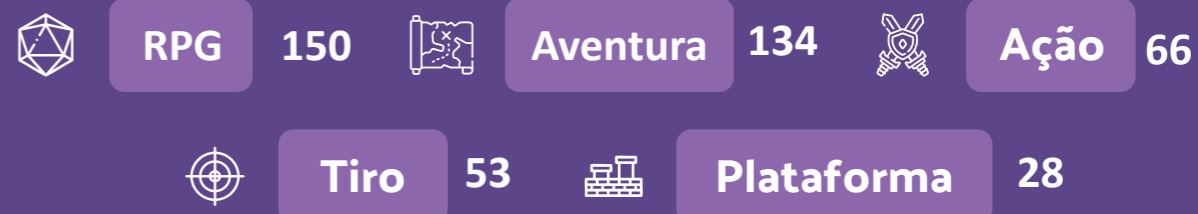


53 jogos tem foco em **Multiplayer**

JOGOS MAIS CITADOS



GÊNEROS MAIS CITADOS



5.2 INFORMAÇÕES PROFISSIONAIS

**A SEGUNDA SEÇÃO
CONTA COM DADOS
REFERENTES AO PERFIL
DOS PROFISSIONAIS,
DESDE ÁREA DE ATUAÇÃO,
PASSANDO PELO NÍVEL
DE SENIORIDADE ATÉ A
PUBLICAÇÃO DE SEUS
JOGOS.**

Nossa principal referência foi o UK Games Industry Census, adaptando questões para a realidade brasileira (e.g. os diferentes regimes e setores de trabalho). Também questionamos sobre as condições de trabalho, incluindo benefícios, horas extras e renda proveniente exclusivamente da indústria de jogos.

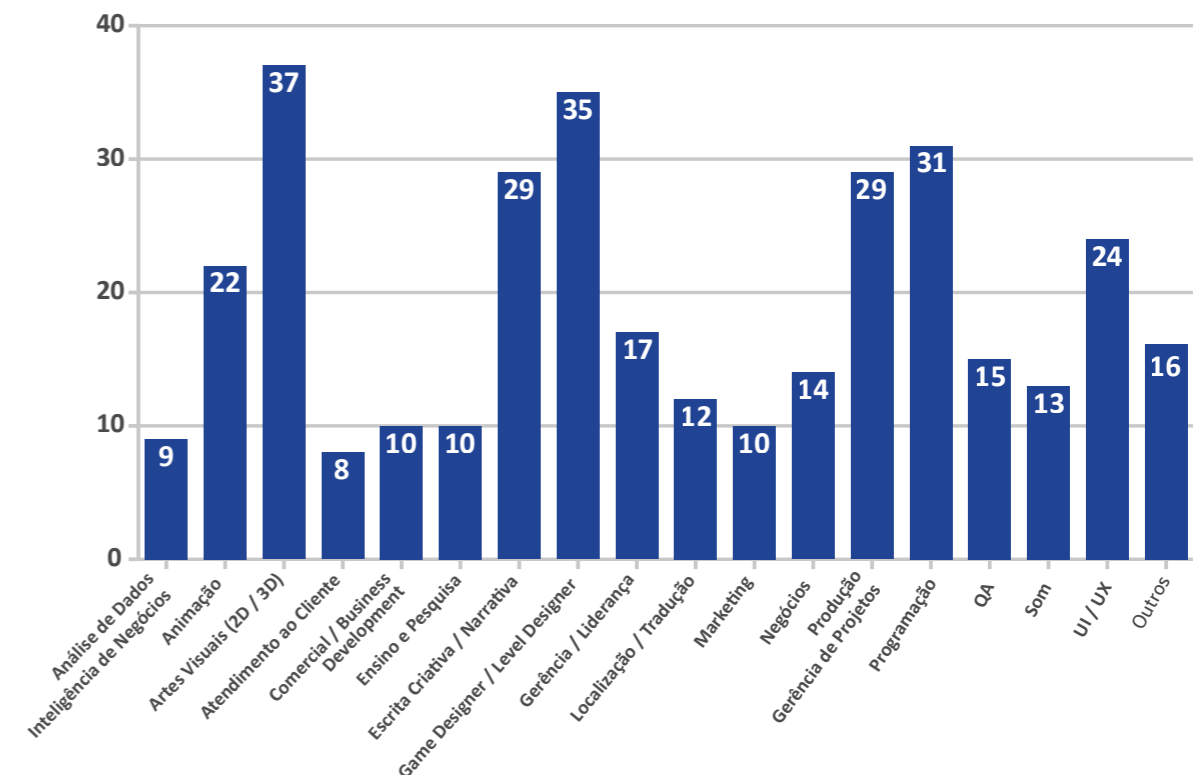
Área de Atuação Principal dos Profissionais



A maioria dos profissionais de jogos de Fortaleza atua em áreas operacionais. Somente uma pequena quantidade corresponde àqueles dedicados primariamente à Gerência e Liderança.

Áreas de Atuação Secundárias

Já desconsiderando a área principal. Participantes puderam marcar quantas opções quisessem.



A esmagadora maioria dos participantes (93.1%) atua em mais de uma área. 94 pessoas responderam essa pergunta.

REGIMES DE TRABALHO



ONDE TRABALHAM

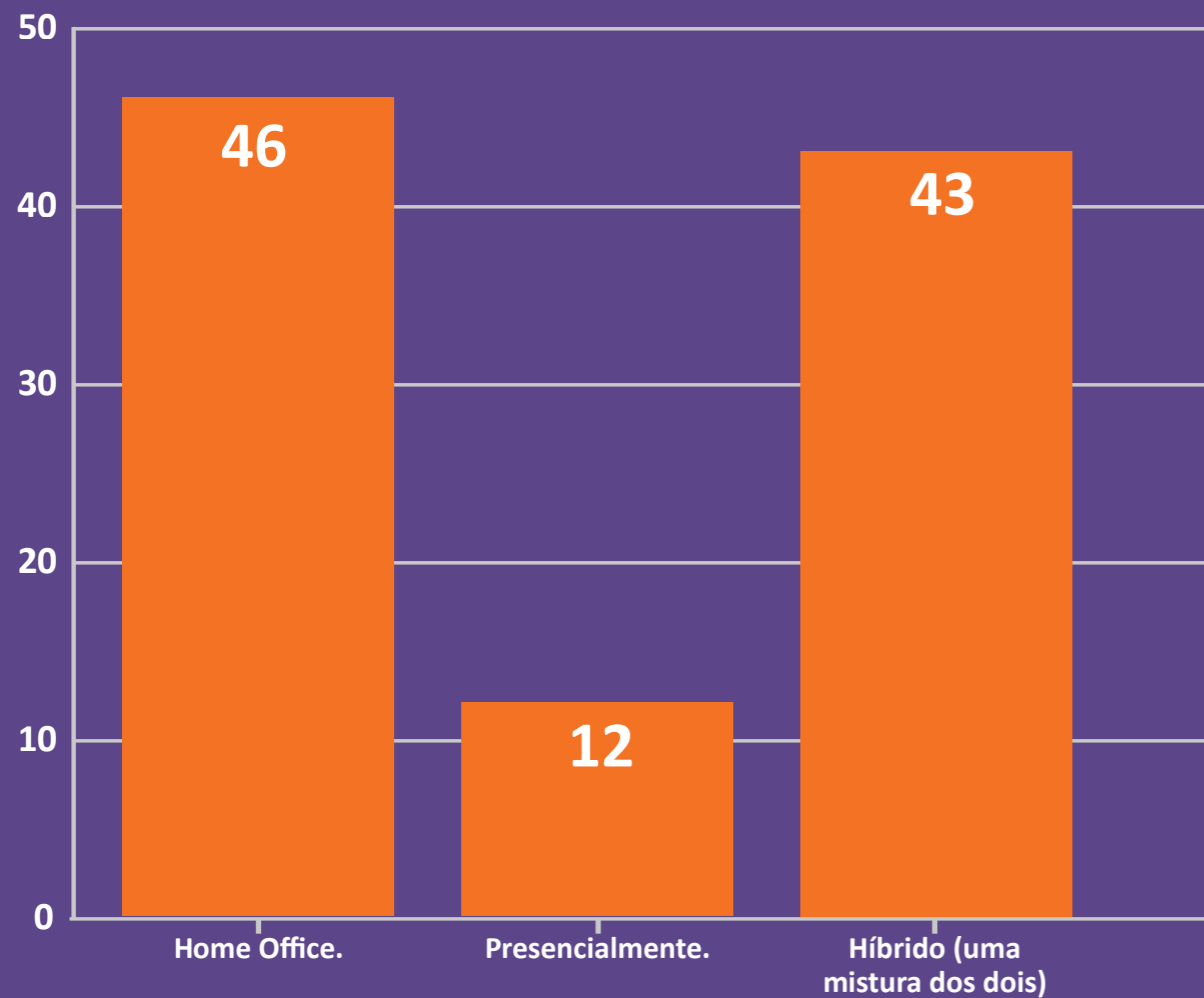
Curiosamente, apenas 8 pessoas marcaram Direção/Pessoa Sócia na pergunta anterior, mas 14 marcaram Empresa Própria. É possível que algumas questões relacionadas à natureza jurídica e organizativa dos arranjos produtivos ainda estejam confusas para os agentes do setor. Essa hipótese é corroborada por inconsistências similares observadas em outras questões, posteriormente ajustadas a partir do cruzamento de dados relevantes.



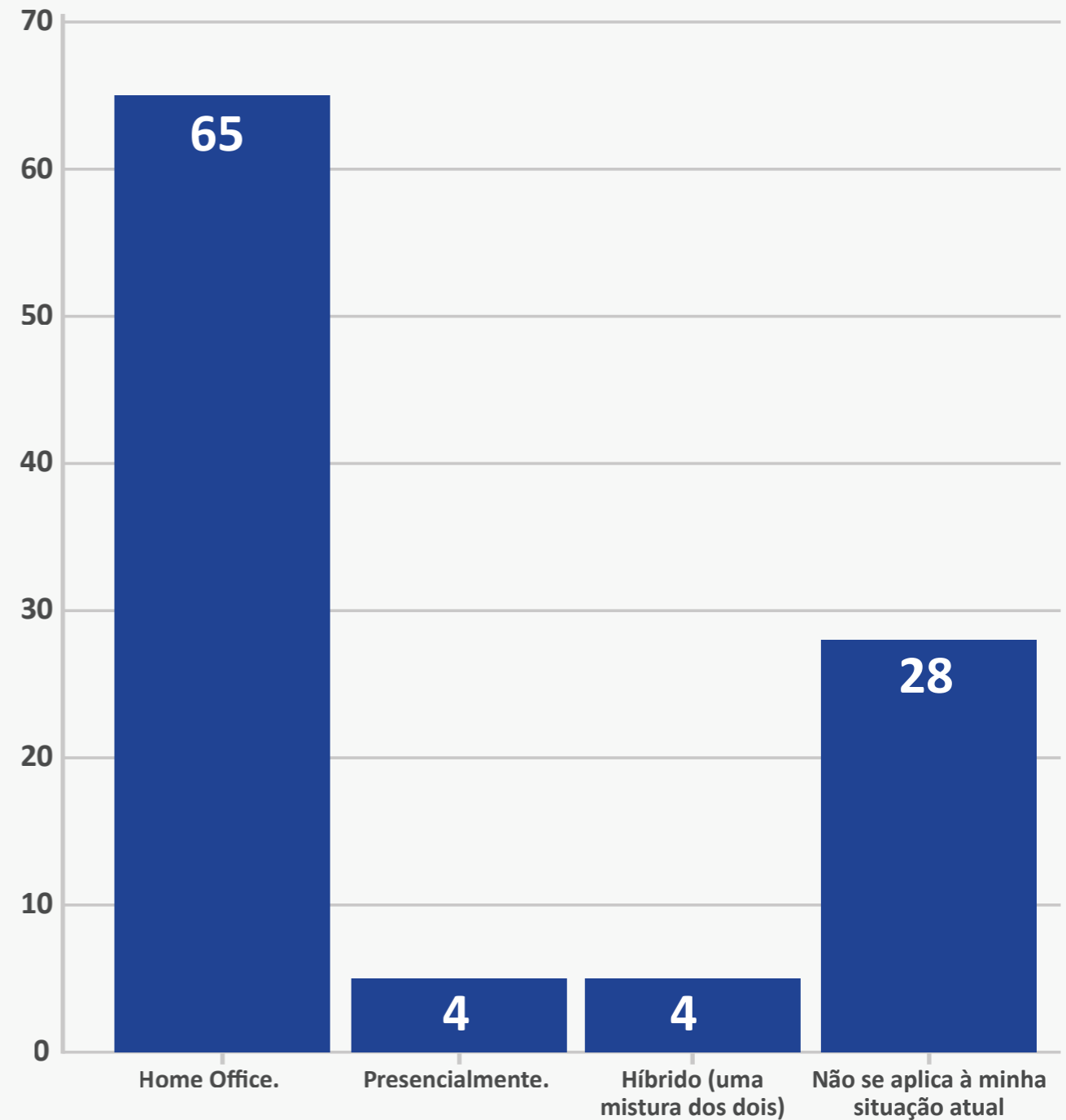
*Não houveram profissionais contratados por empresa de outro estado sem vínculo formal.

REGIMES DE PRESENCIALIDADE

Regimes Desejados pelos Profissionais na indústria de jogos



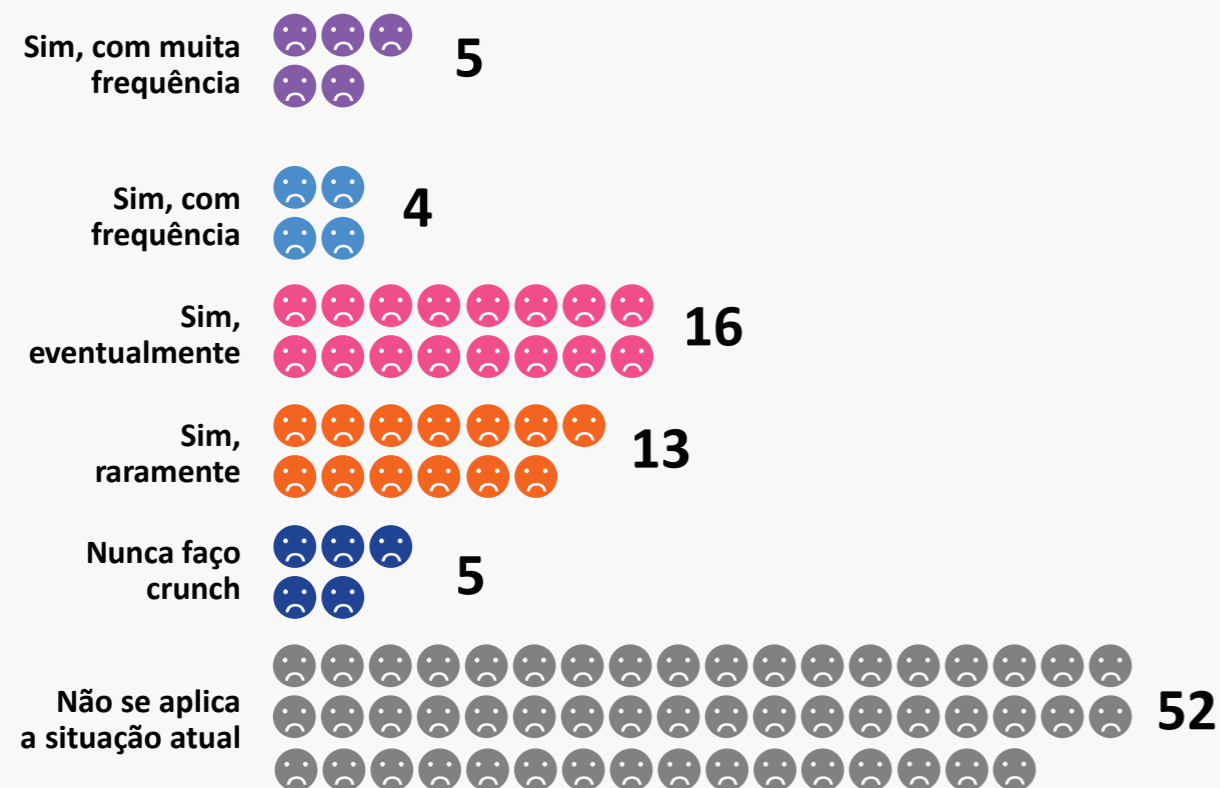
Regimes Exercidos pelos Profissionais na indústria de jogos



CARGA DE TRABALHO

“Você diria que faz crunch enquanto trabalha com Jogos?”

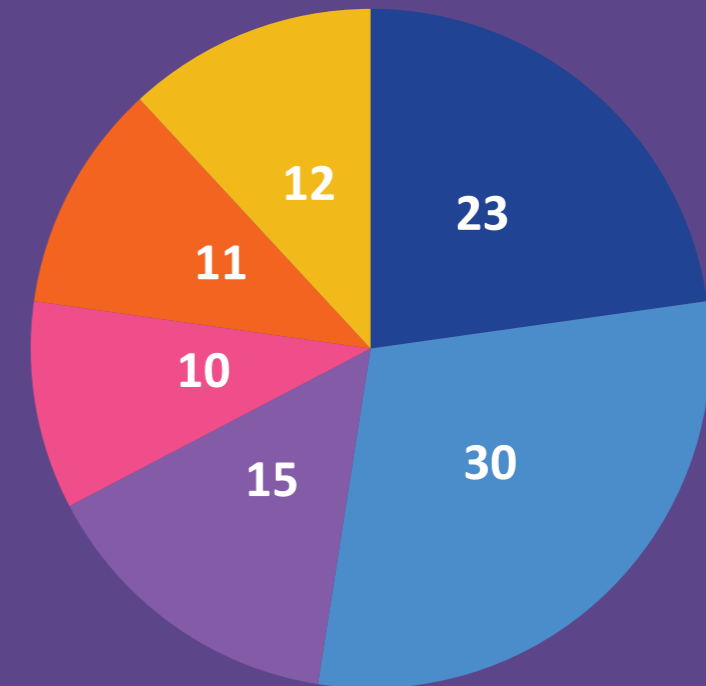
(O crunch são horas extras obrigatórias durante o desenvolvimento de um jogo que aumentam a jornada de trabalho dentro de um tempo curto, sem aumento de remuneração)



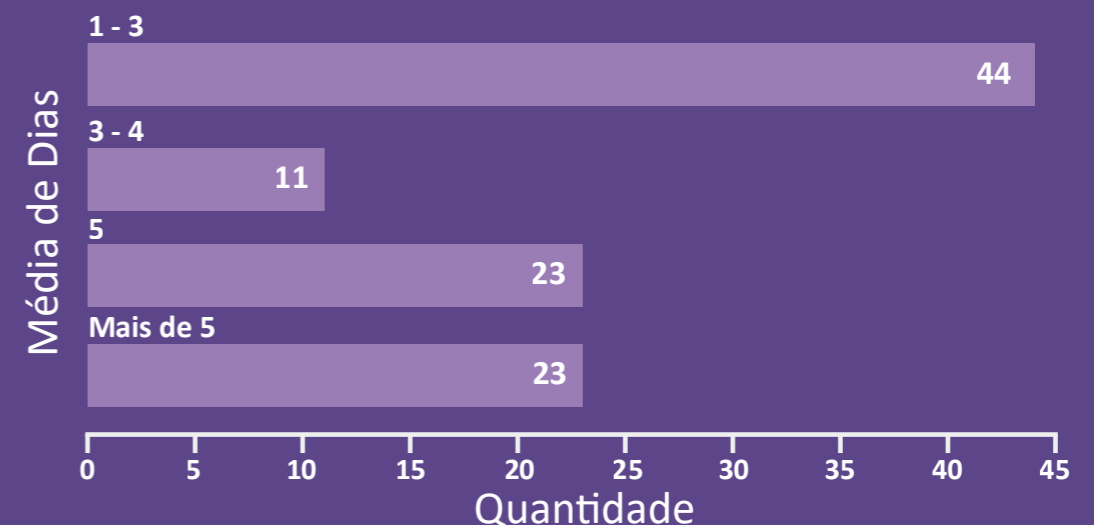
6 pessoas não informaram.

“Quantos horas por dia você dedica ao trabalho com Jogos?”

1h - 2h. 3h - 5h. 5h - 7h. 8h.
Mais de 8 horas. Menos de uma hora.



“Quantos dias por semana você dedica ao trabalho com Jogos?”

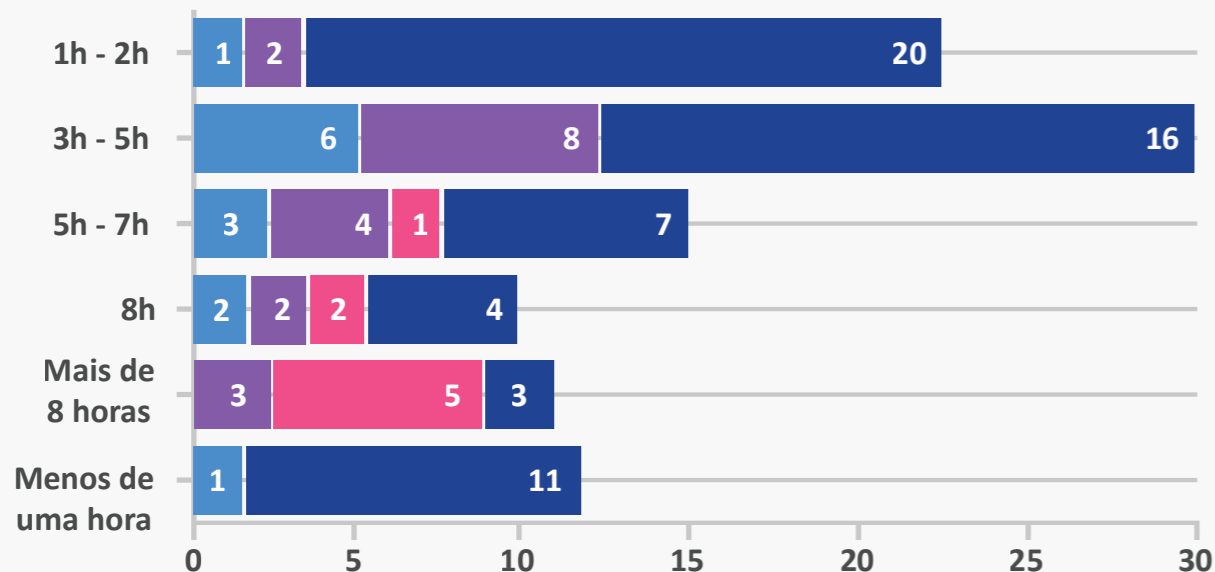


FAIXA SALARIAL:

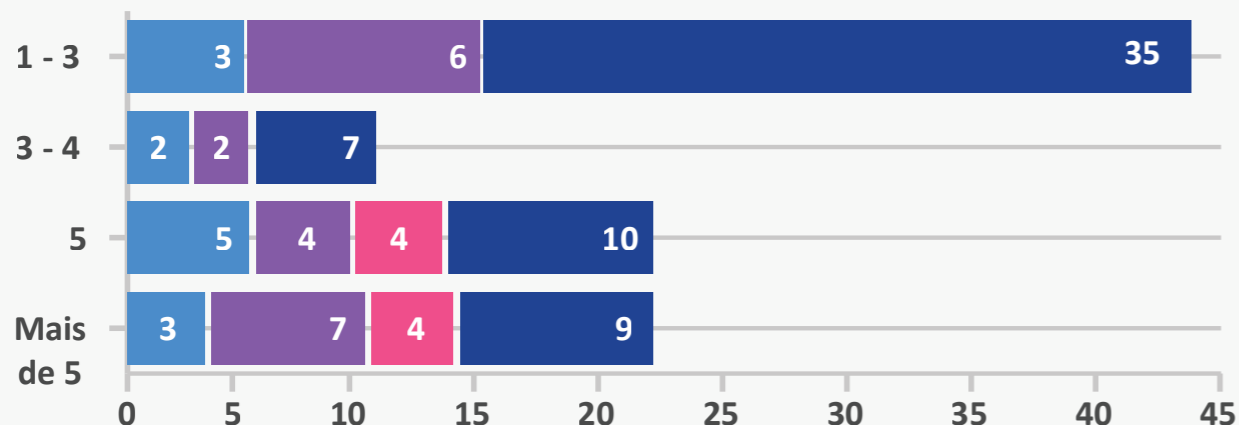
Considerando a renda mensal com jogos

- Até 1 salário mínimo (até R\$ 1.640,00)
- De 1 a 3 salários mínimos (de R\$ 1.640,00 até R\$ 4.920,00)
- De 3 a 6 salários mínimos (de R\$ 4.920,00 até R\$ 9.840,00)
- Nenhuma renda.

Por Horas Trabalhadas



Por Dias Trabalhados

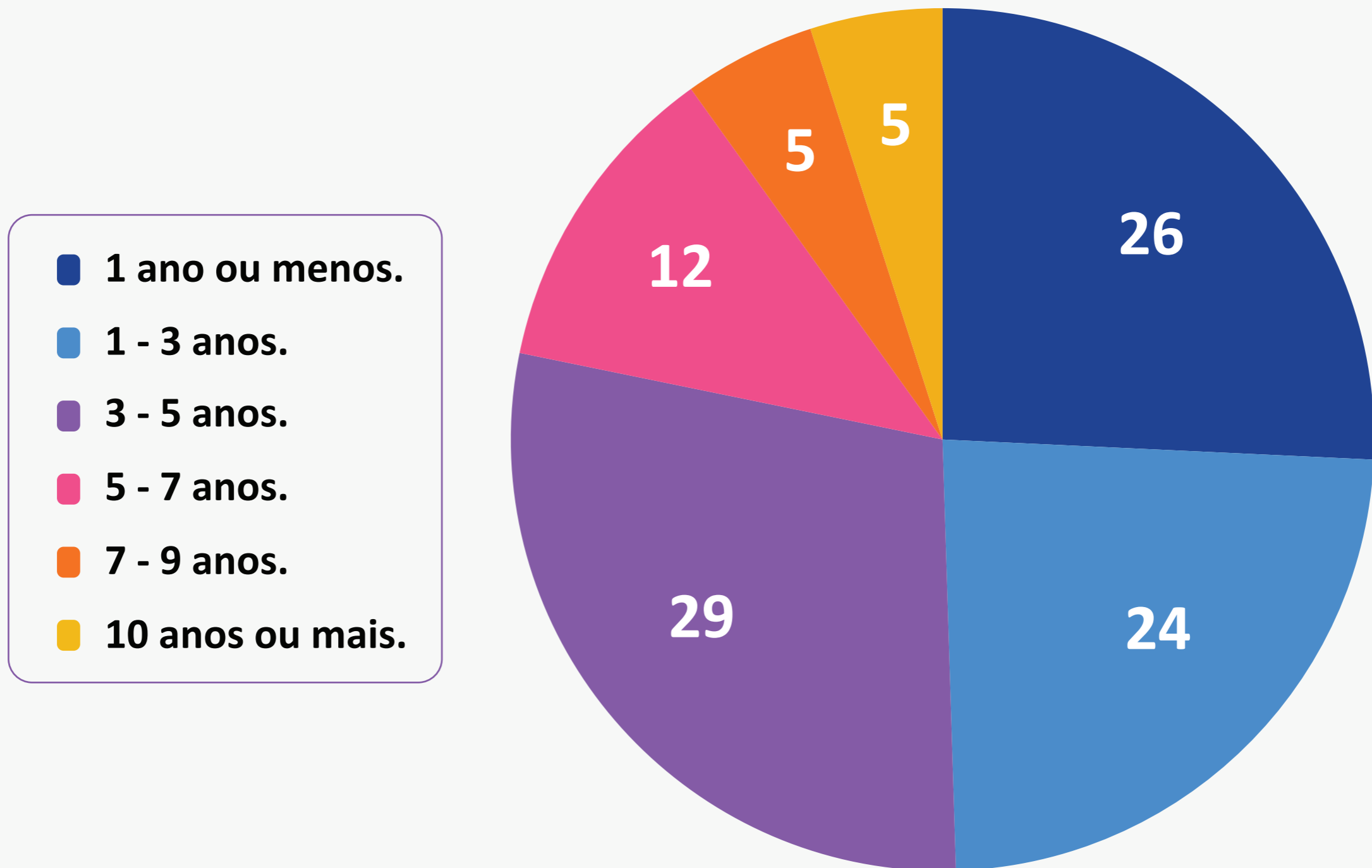


Os dados parecem indicar que o valor da renda tem certa relação com a dedicação integral ao desenvolvimento de jogos, principalmente considerando que a maioria daqueles que não fazem nenhuma renda na indústria — a maioria, em números absolutos — estão concentrados nas faixas iniciais dos gráficos.

Nesse sentido, a formalização das empresas e a profissionalização das relações de trabalho também são fatores que impactam a qualidade de vida e a remuneração dos desenvolvedores. É preciso avaliar como transformar os jogos no trabalho principal desses agentes.

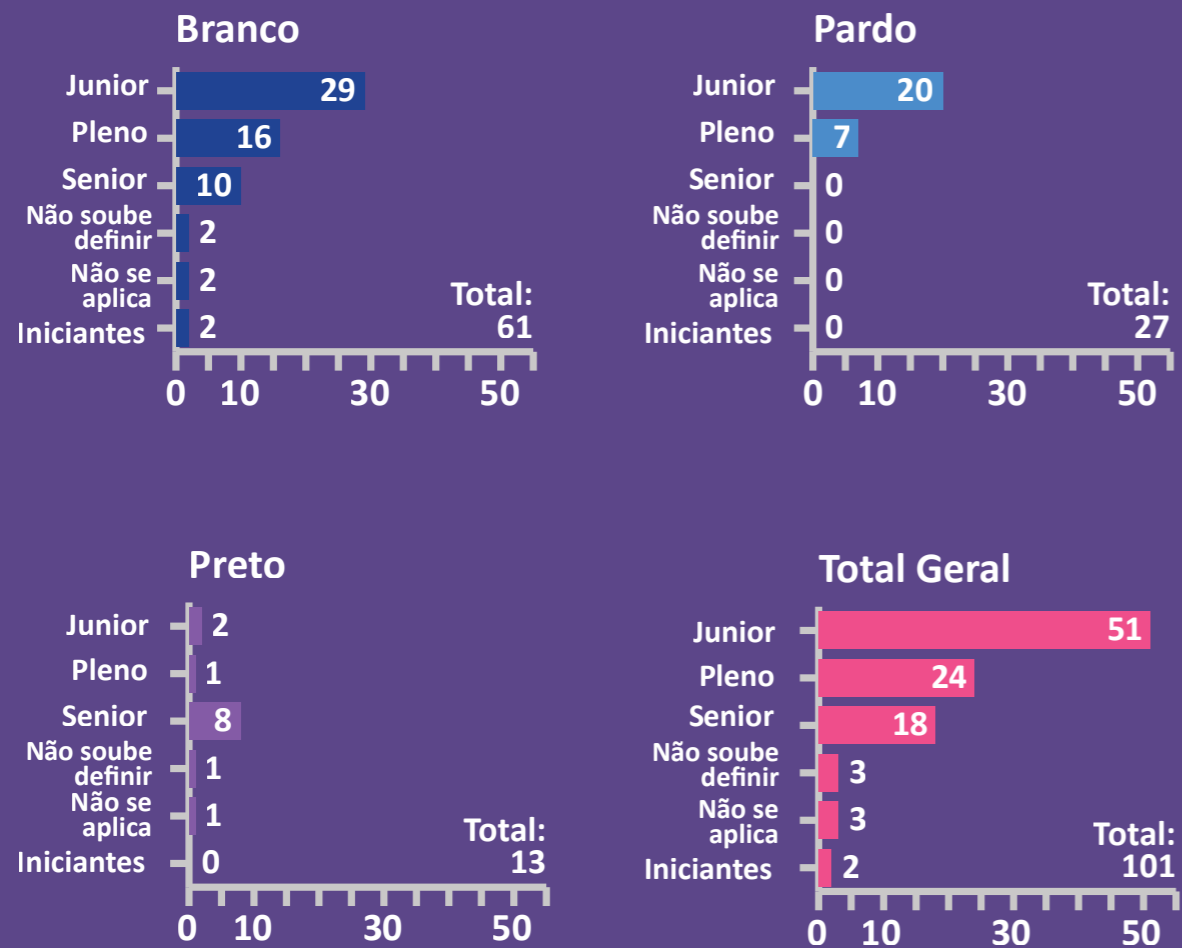
Em conjunto, a forte presença de profissionais não remunerados indica uma estrutura de mercado ainda pouco consolidada, na qual o esforço não se converte automaticamente em remuneração.

HÁ QUANTO TEMPO TRABALHAM COM JOGOS

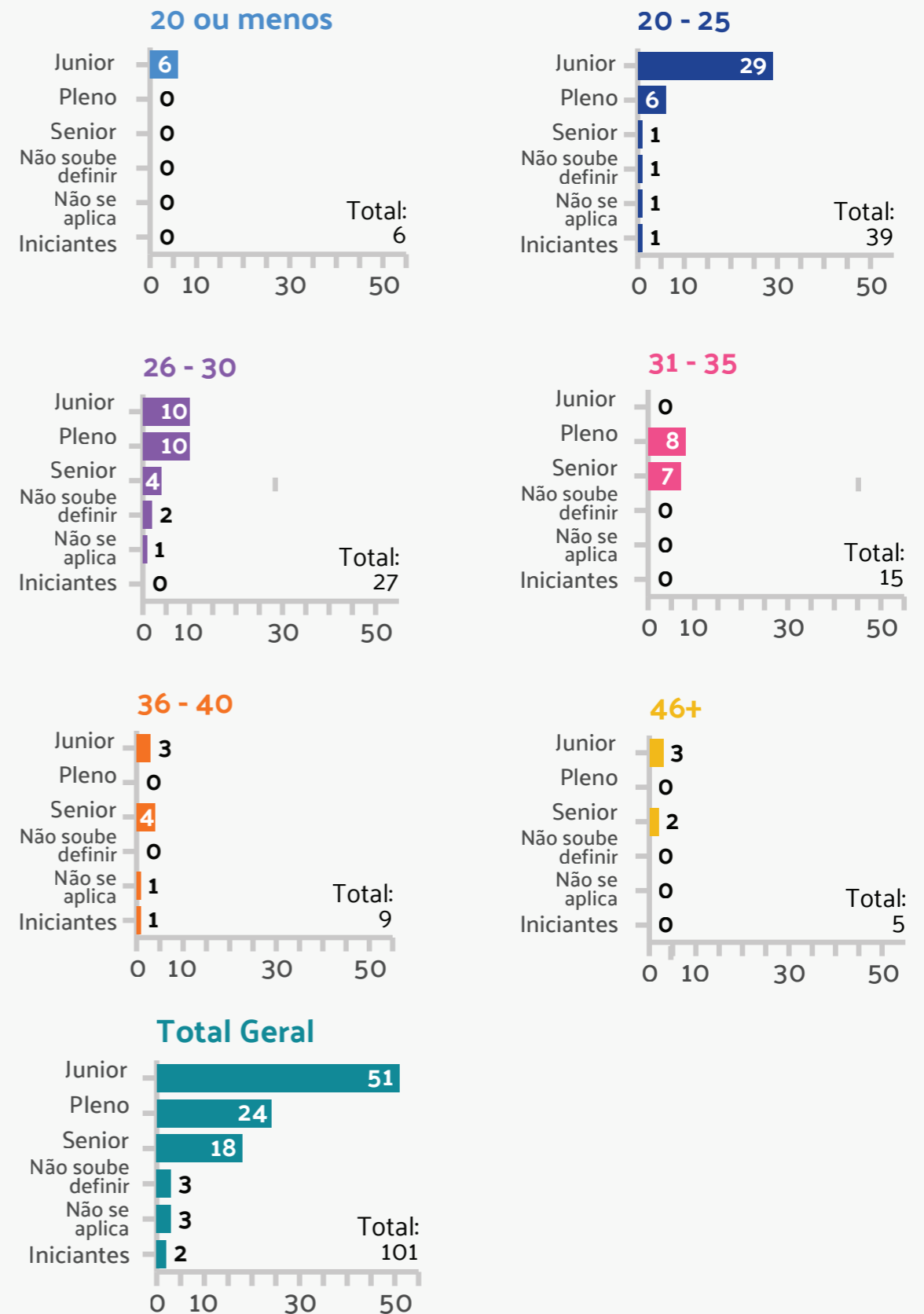


SENIORIDADE E DADOS DEMOGRÁFICOS

Nível de Senioridade por Grupo Étnico

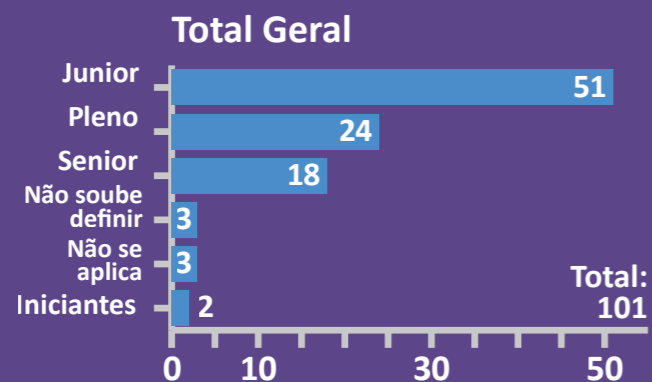
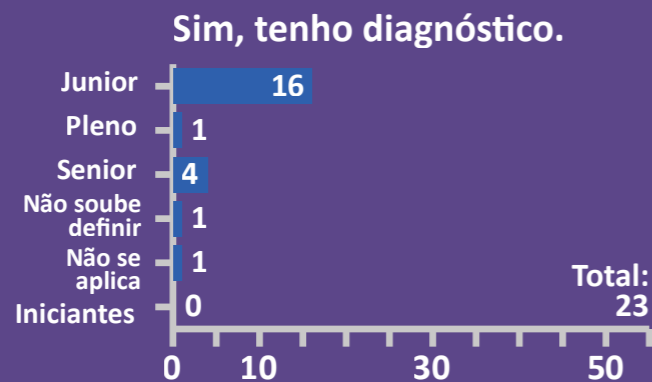
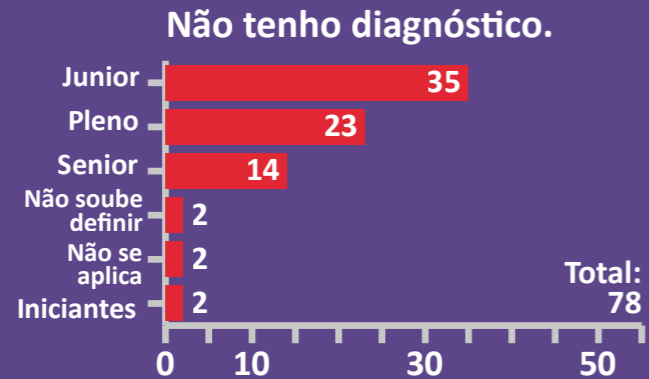


Nível de Senioridade por Idade

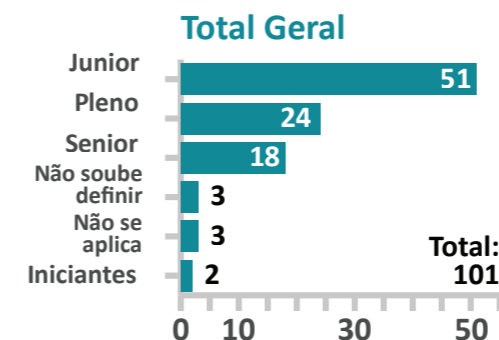
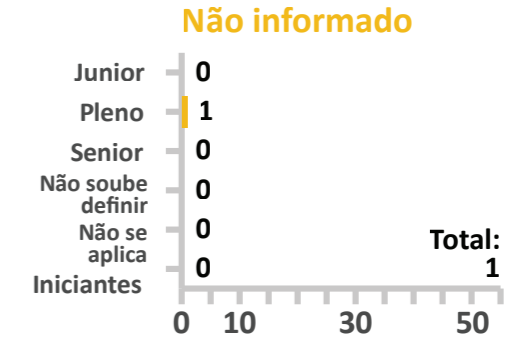
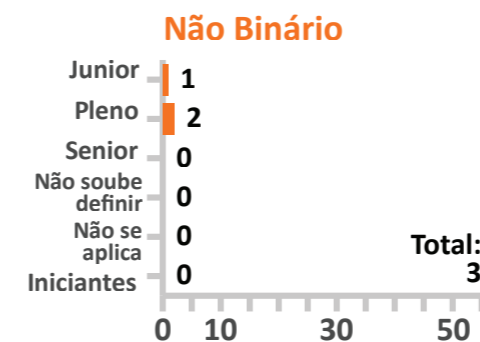
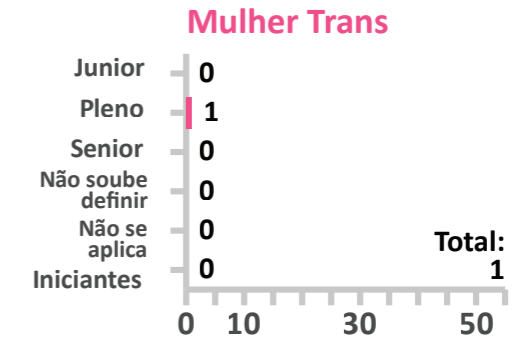
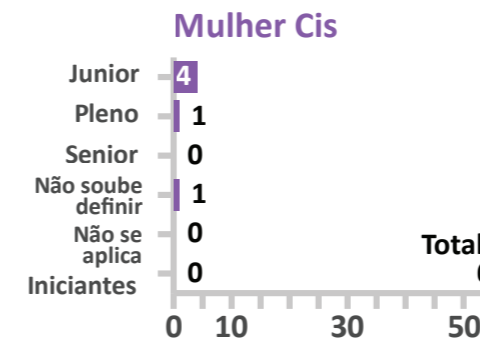
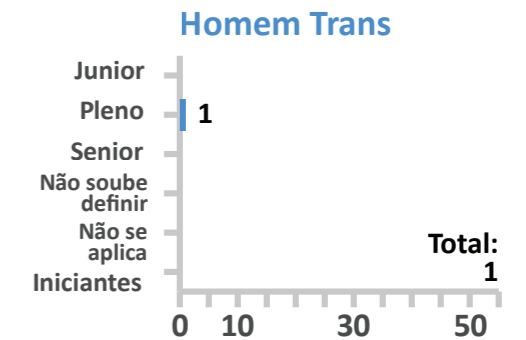
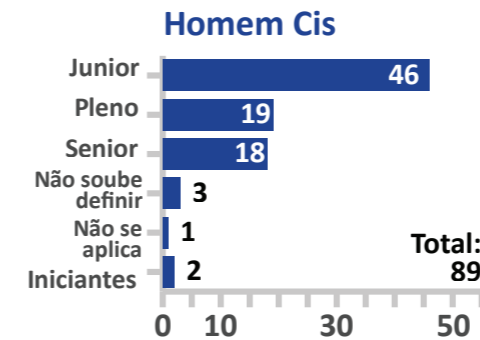


Nível de Senioridade por Diagnóstico de Neurodiversidade

Como: TDAH, Depressão, TEA...



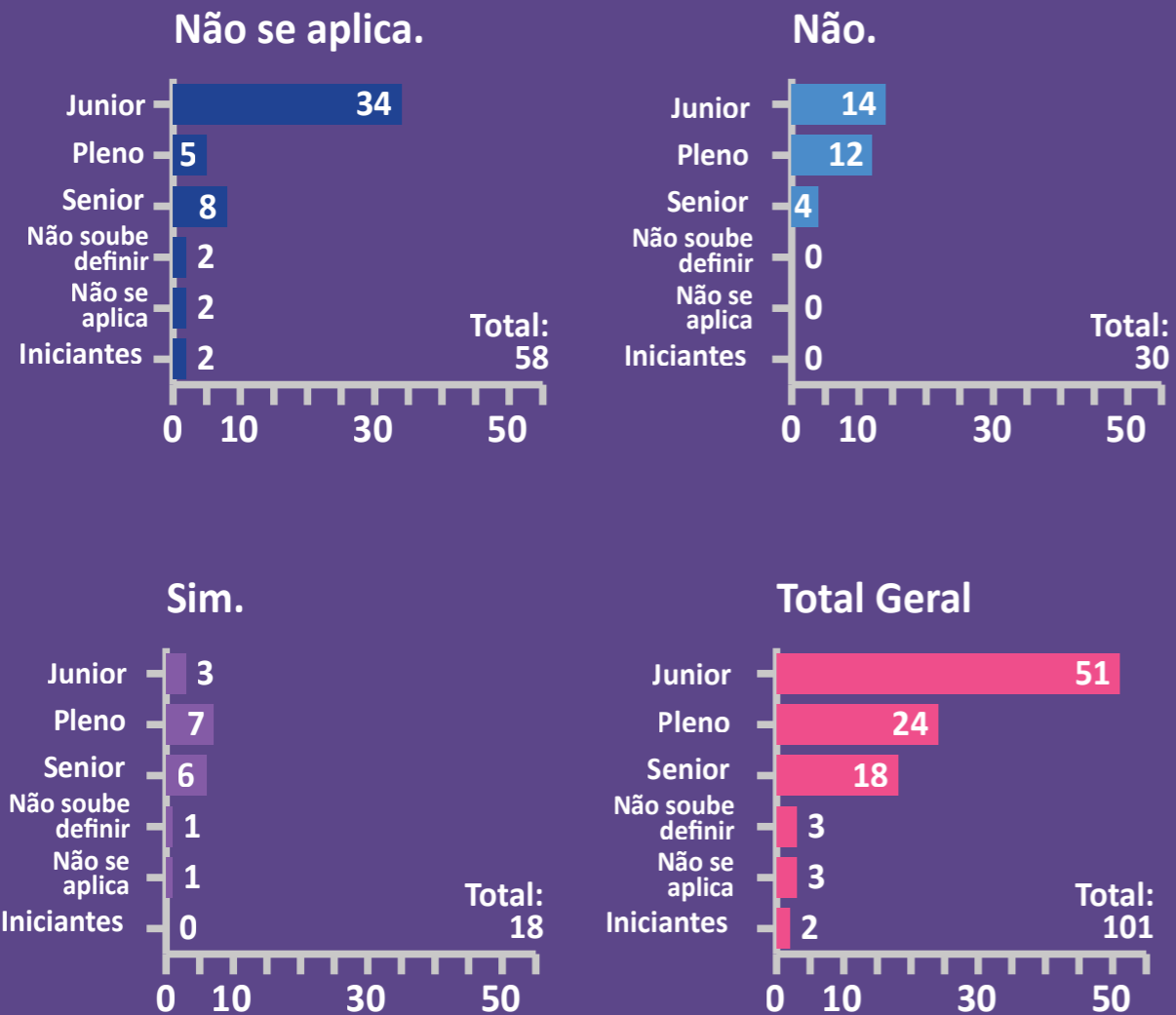
Nível de Senioridade por Gênero



SENIORIDADE E TRABALHO

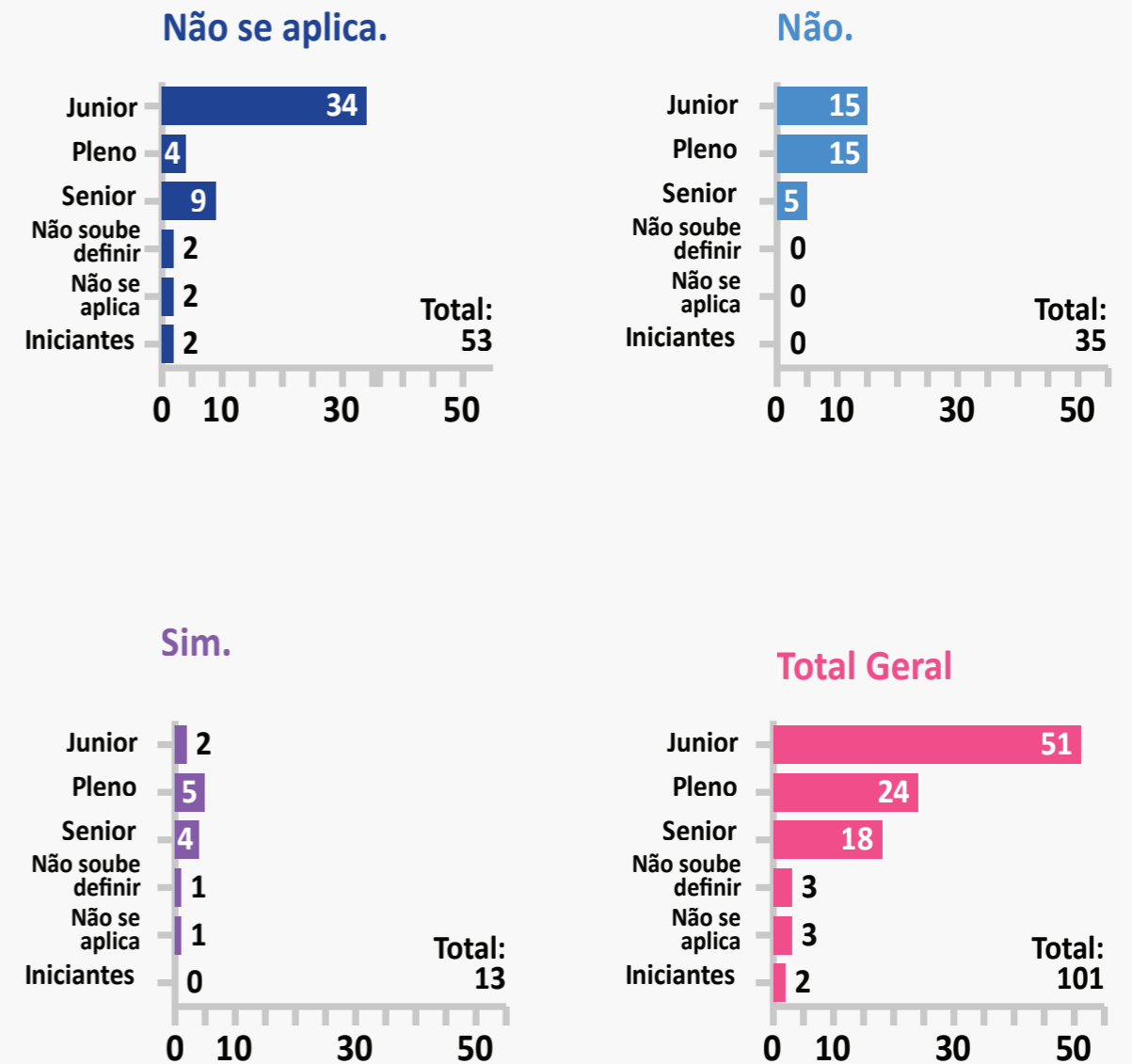
Senioridade por Promoção Vertical nos últimos 5 anos

Mover-se para uma posição maior dentro da própria empresa.



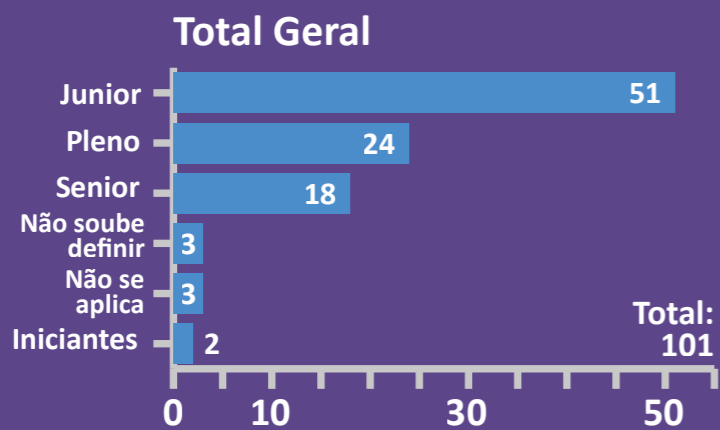
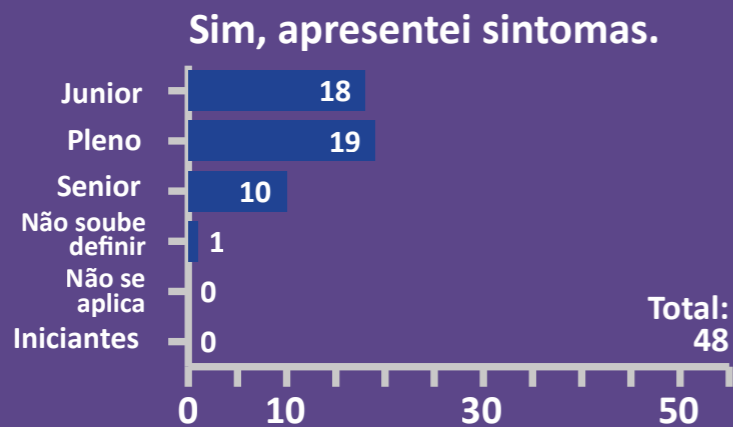
Senioridade por Promoção Diagonal nos últimos 5 anos

Mudar de empresa, assumindo uma posição maior no novo emprego.



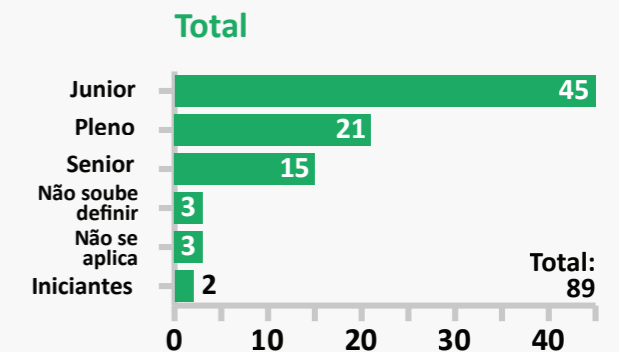
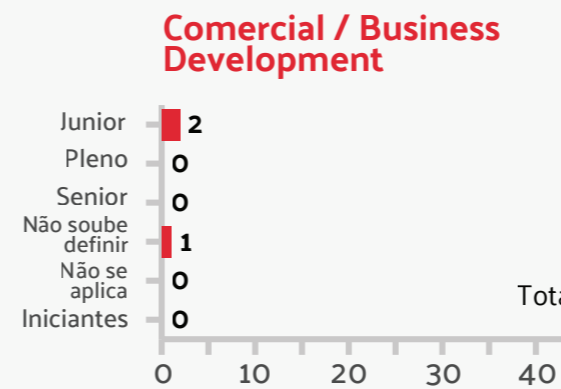
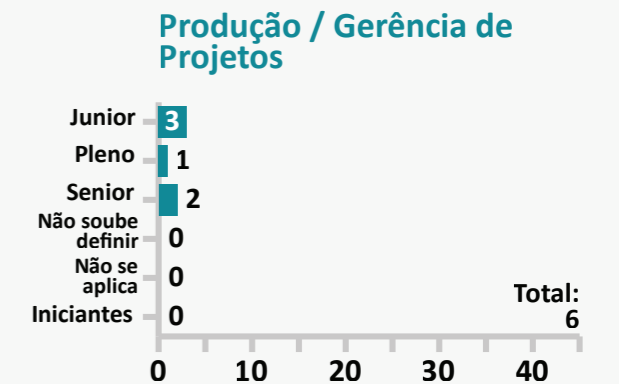
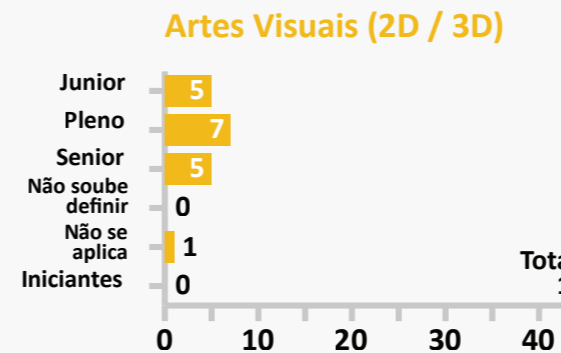
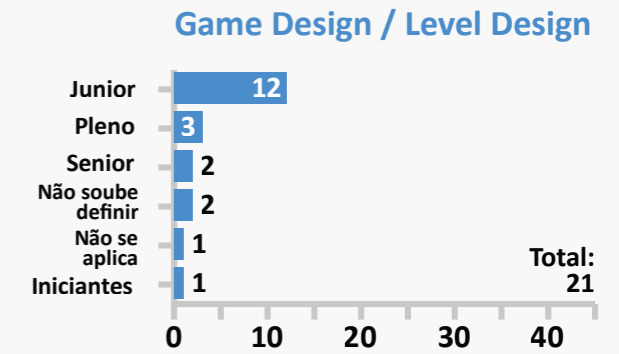
Senioridade e Sofrimento Psíquico

Consideramos sintomas de estresse ou sofrimento psíquico desenvolvidos APÓS começar a trabalhar na indústria de jogos? (Ex. Ansiedade exacerbada, fadiga, apatia, insônia, pânico, etc).



Senioridade por Área de Atuação

5 Maiores Áreas de Atuação



“VOCÊ SUPERVISIONA DIRETAMENTE O TRABALHO DE ALGUÉM E/OU POSSUI SUBORDINADOS?”

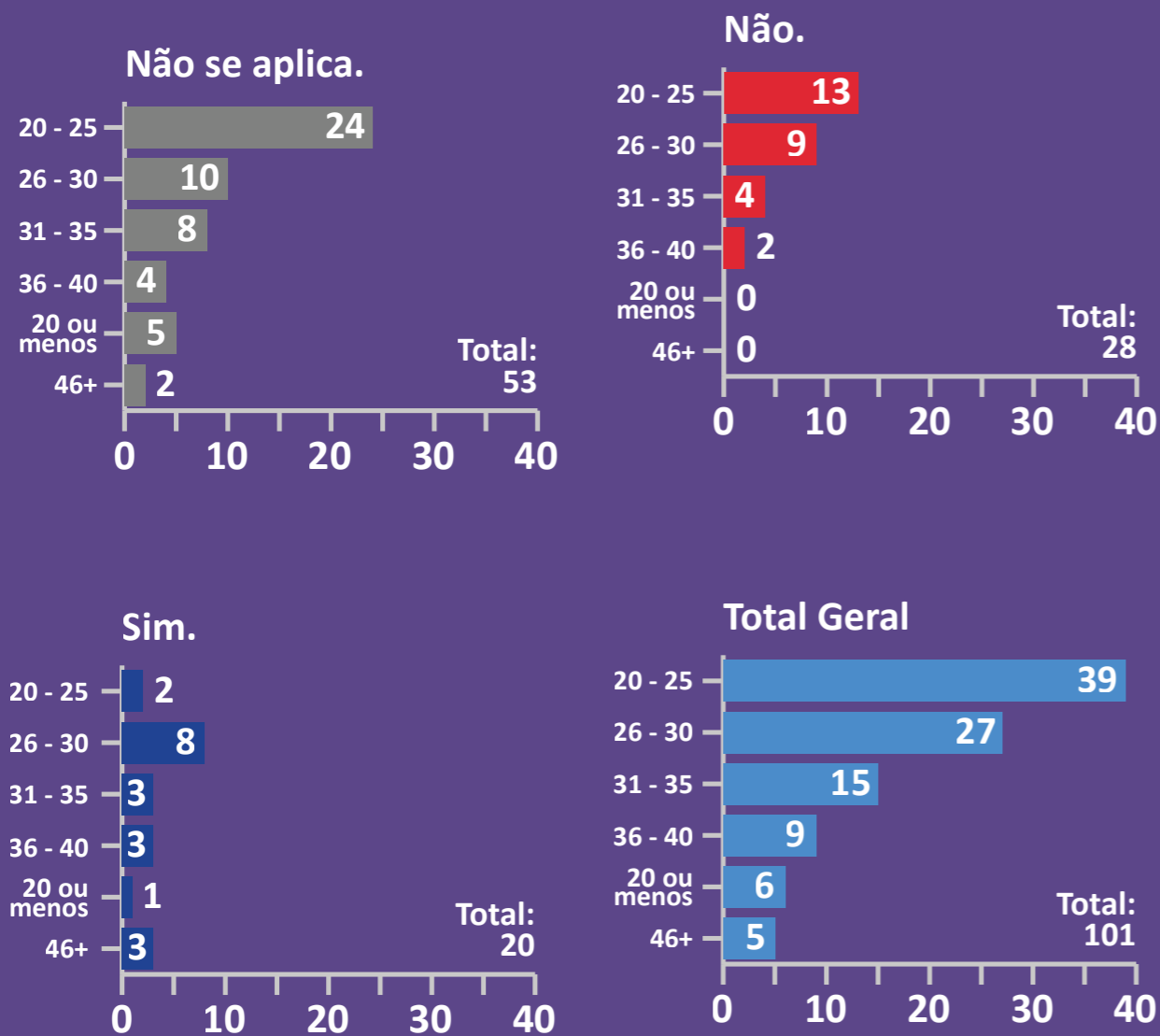
Curiosamente, 6 pessoas que marcaram “Sim” se consideram Júnior. Isso pode indicar um crescimento acelerado de determinados arranjos produtivos ou a ocorrência da formação de administradores e gestores antes da formação técnica da área de atuação.



PROMOÇÃO POR IDADE

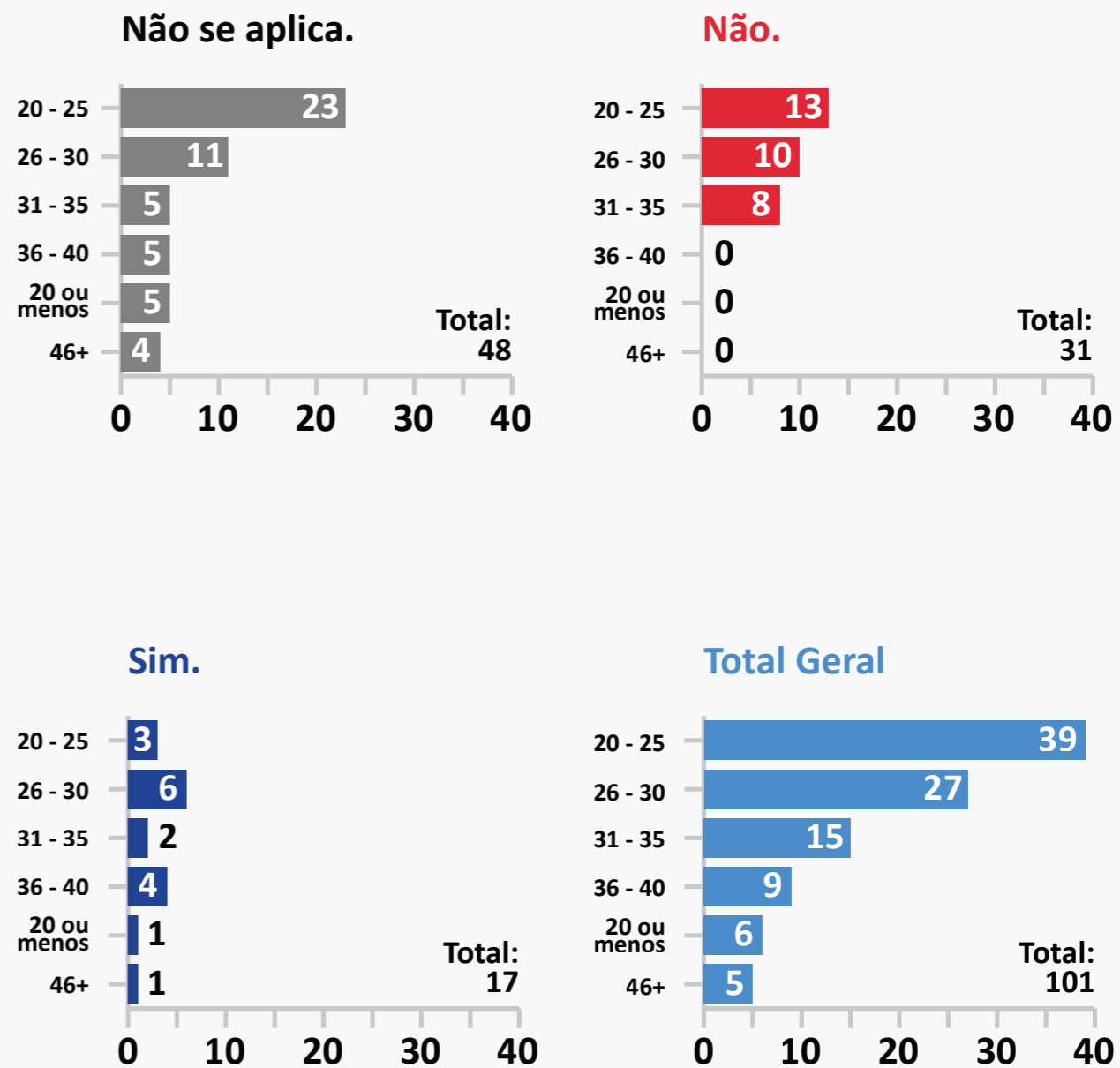
Promoção Vertical nos últimos 5 anos

Mover-se para uma posição maior dentro da própria empresa.



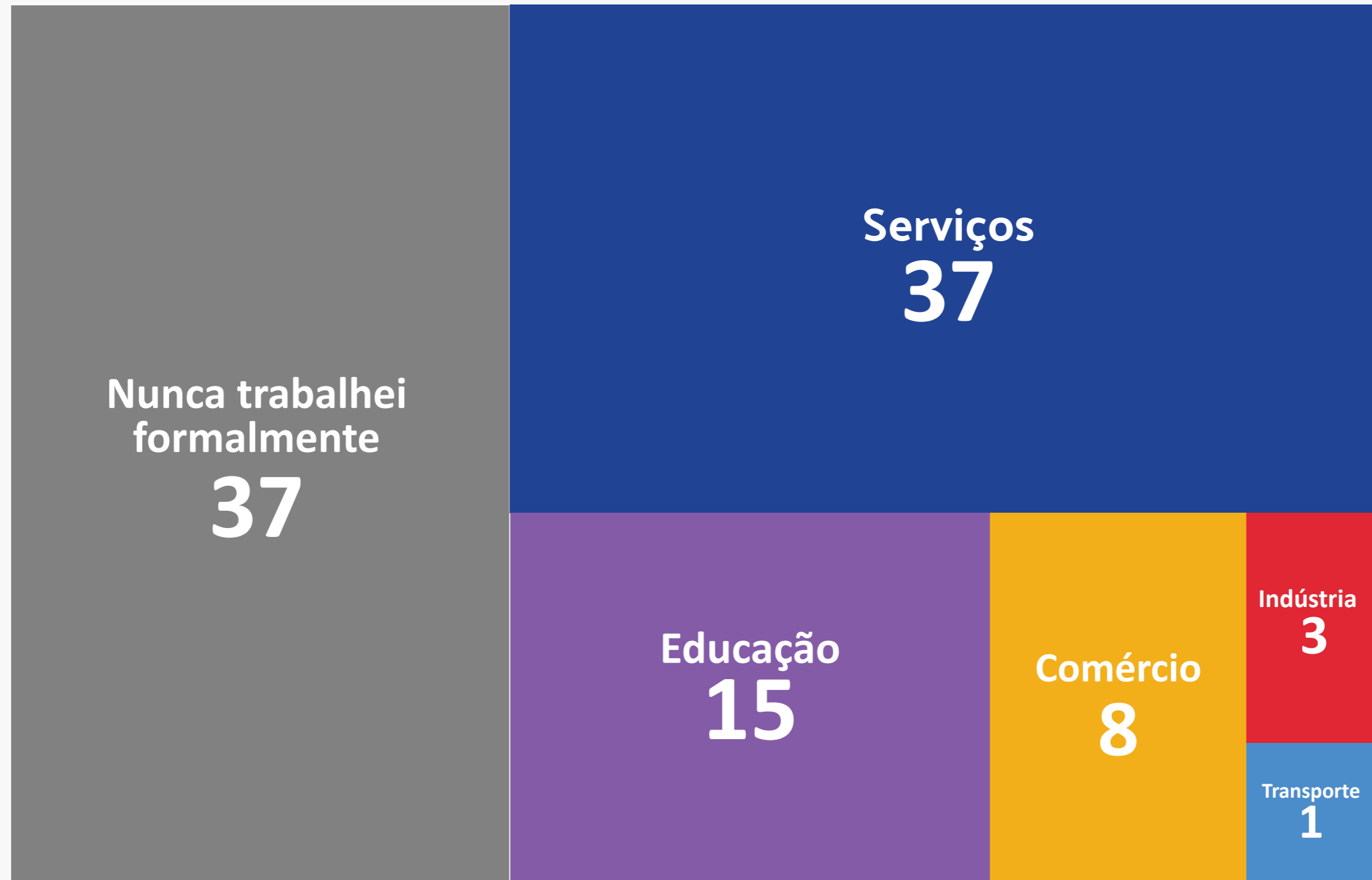
Promoção Diagonal nos últimos 5 anos

Mudar de empresa, assumindo uma posição maior no novo emprego.



TRABALHOS ANTERIORES

Quando questionadas se seu trabalho atual (ou caso ainda não possuam e esteja buscando) é o seu primeiro na indústria de jogos, 52 pessoas afirmaram enquanto 49 pessoas negaram.



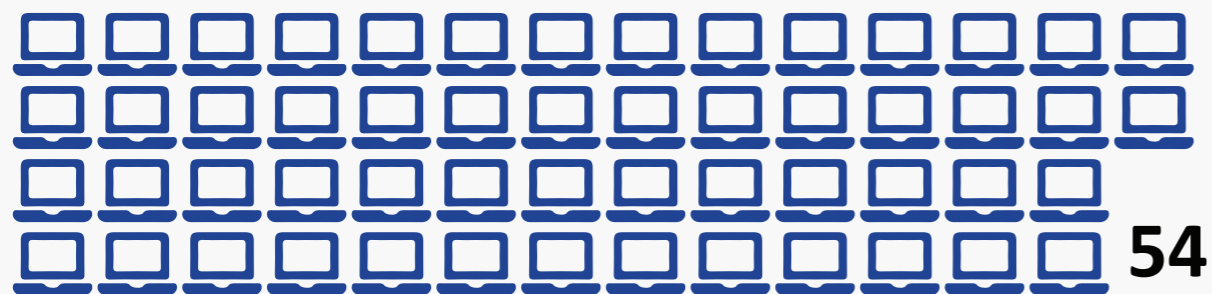
“Você desempenha simultaneamente mais de um papel na sua equipe de desenvolvimento atual, além da sua atividade principal?”

(Ex. Programação e Game Design, UX Design e Animação, Design de Som e Programação, etc.)

Legenda:

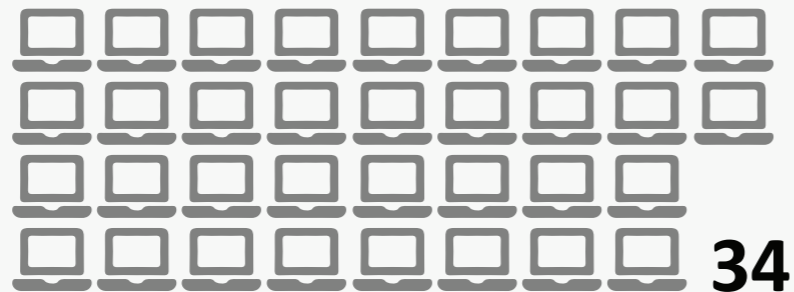
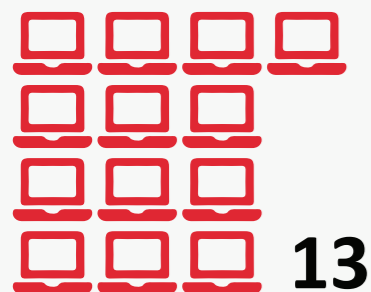
 = 1

Sim



Não

Não se aplica à
minha situação atual



“Você tem mais de um trabalho, atualmente?”

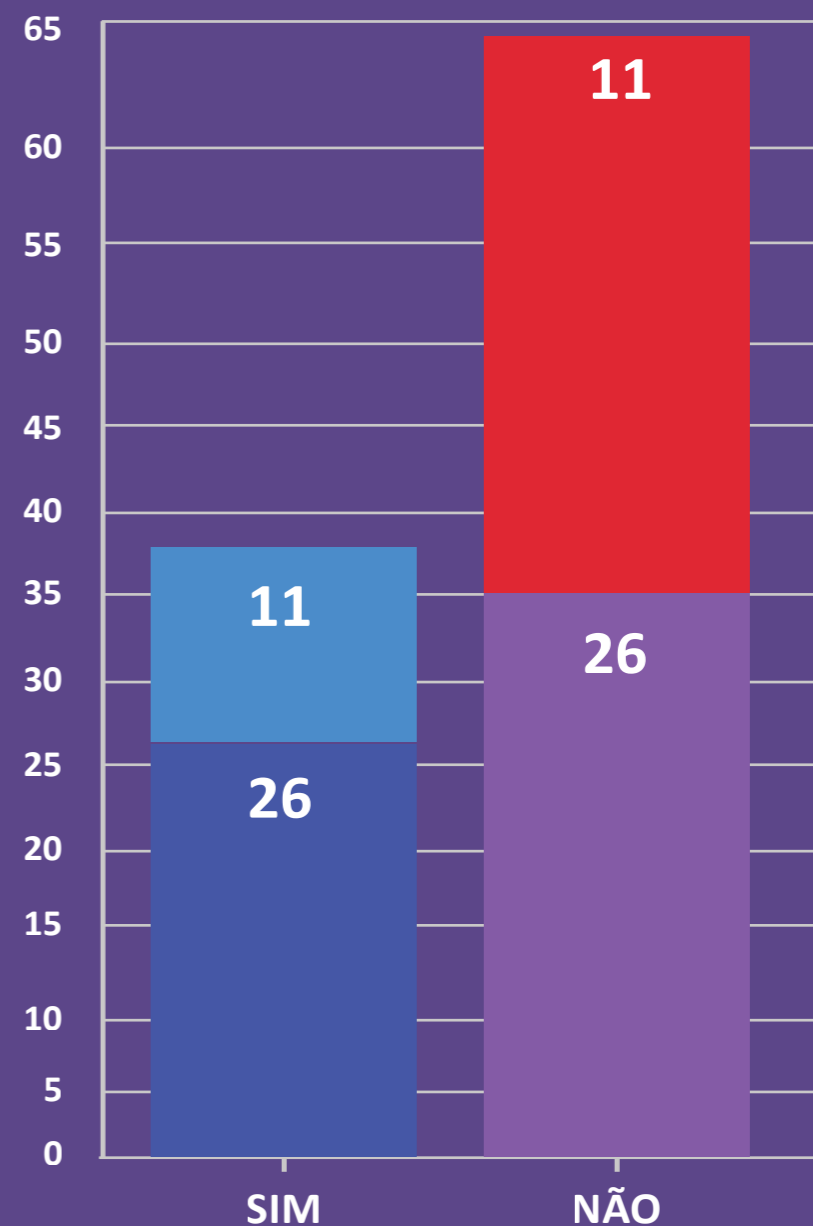
Considerando profissionais da indústria de jogos

 Sim, na área de jogos e em outra área.

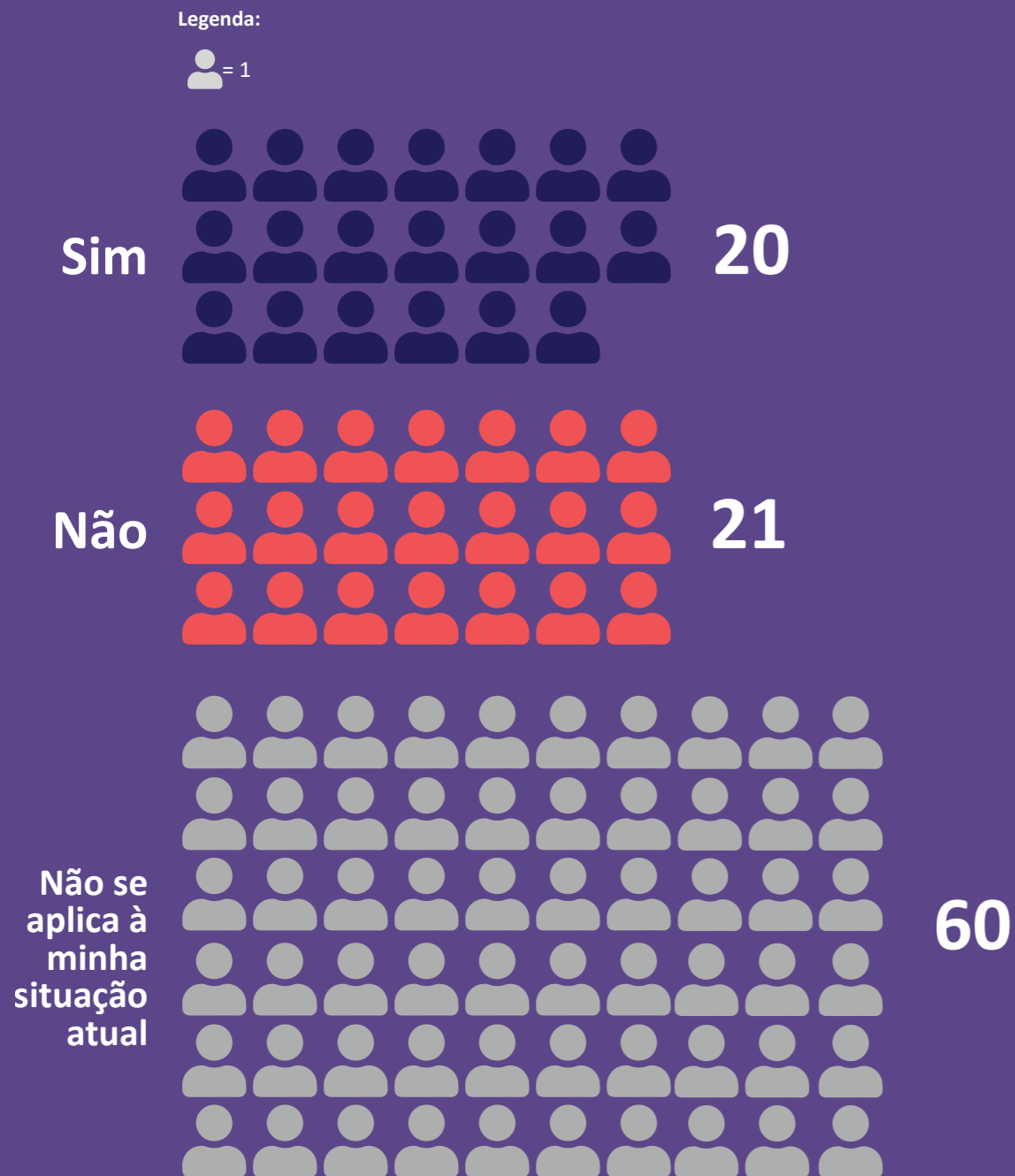
 Sim, todos na área de jogos.

 Não trabalho com jogos no momento

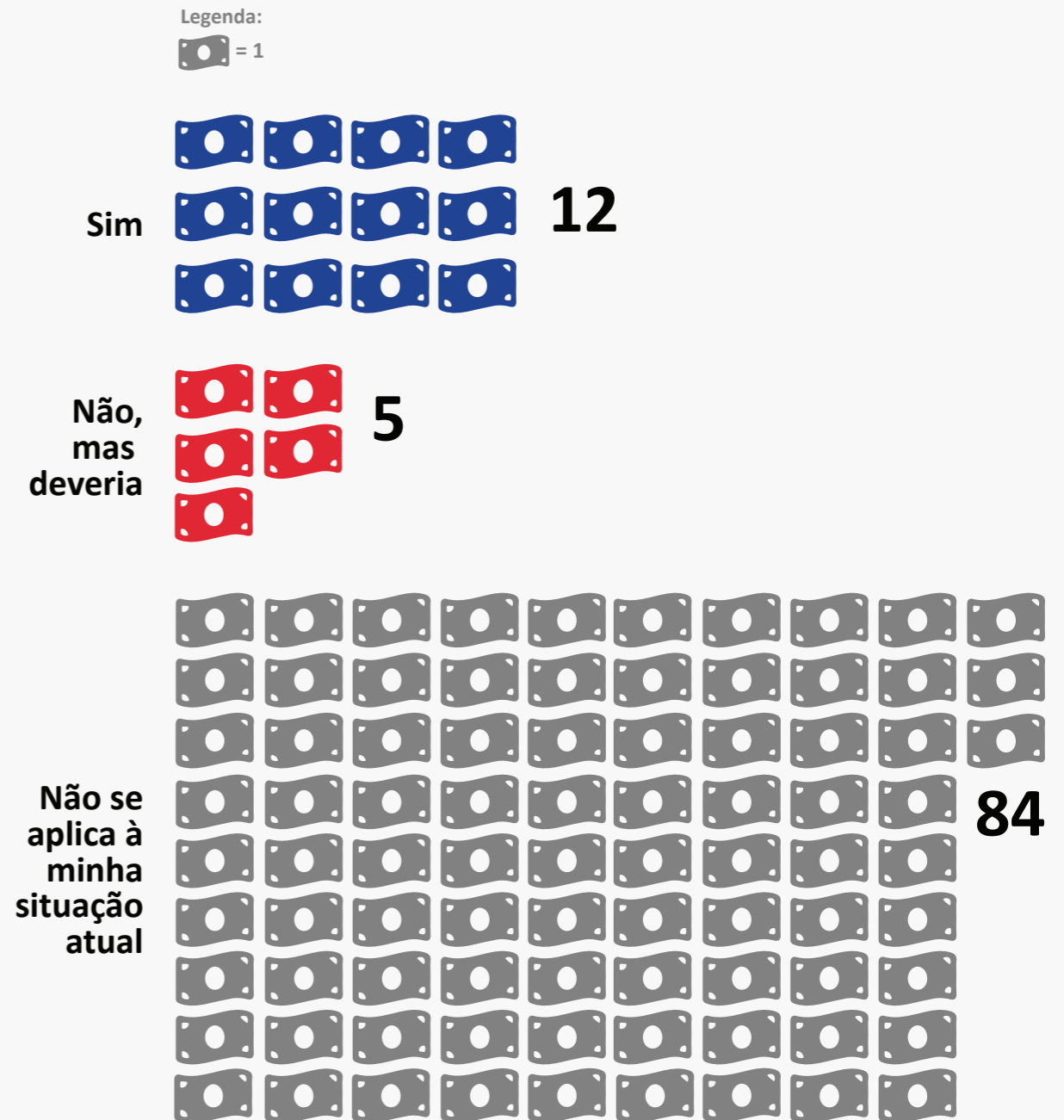
 Não possuo mais de um trabalho.



“Nos últimos 5 anos, você perdeu seu emprego de maneira inesperada por fatores fora de seu controle?”



“Você ganha hora extra se trabalhar além do horário/em um dia diferente?”



BENEFÍCIOS TRABALHISTAS

Respondentes puderam marcar todas as respostas que se aplicam

Não recebo nenhum benefício.

73

Não trabalho com jogos no momento.

29

Plano de saúde.

5

13o salário

4

FGTS e seguro desemprego

4

Vale transporte / Vale alimentação.

4

Plano odontológico.

3

Licença maternidade / paternidade

2

Seguro de vida.

2

Férias remuneradas

1

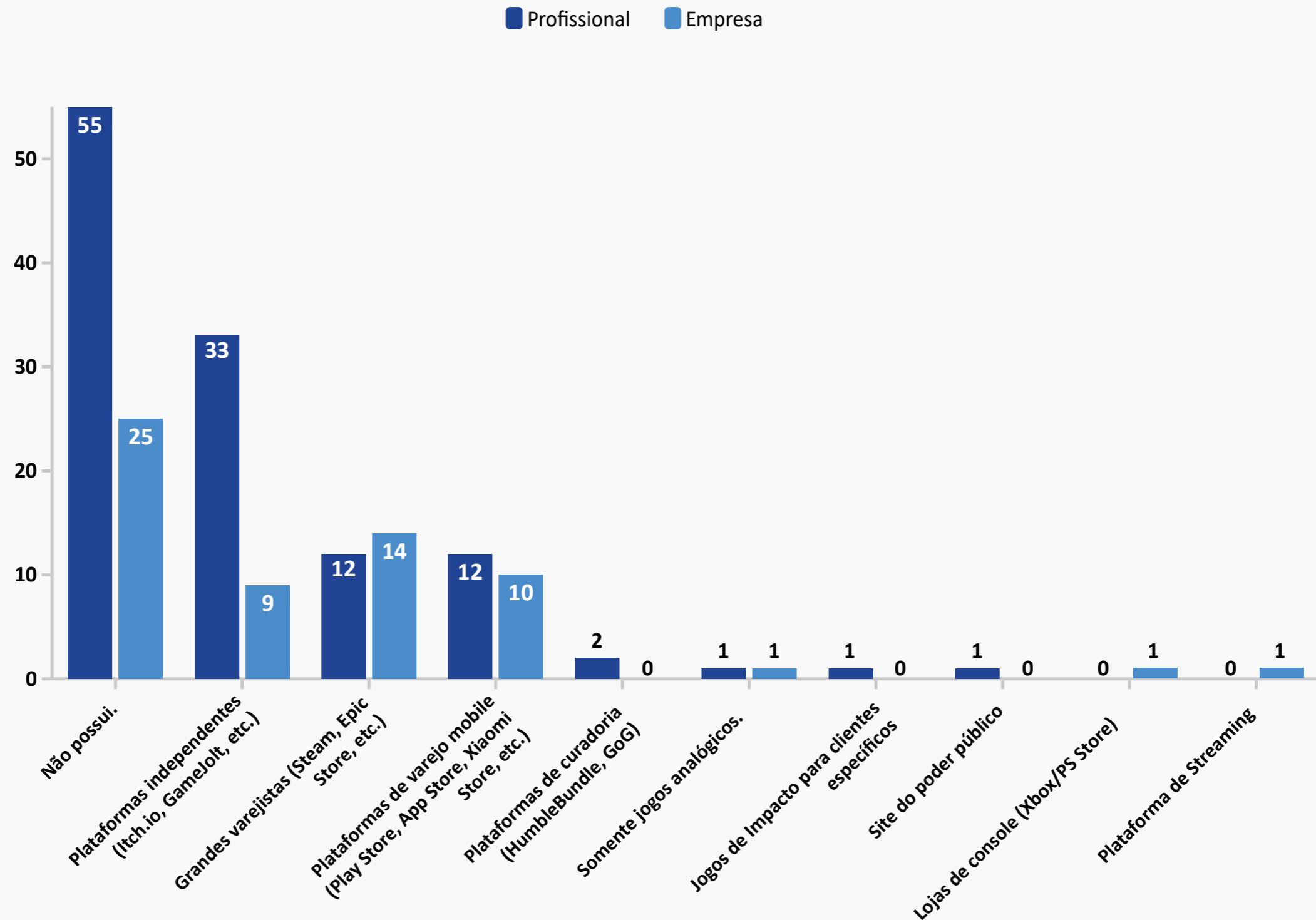
Plano de aposentadoria.

1

0 10 20 30 40 50 60 70 80

JOGOS PUBLICADOS

Profissionais independentes tendem a escolher plataformas independentes e empresas tendem a escolher as grandes varejistas digitais como Steam e Epic Store. Considerando todos os projetos pessoais do profissional ou da empresa em que trabalha (participantes marcaram todos que se aplicam)



5.3 SAÚDE MENTAL E BEM ESTAR

A TERCEIRA SEÇÃO BUSCOU IDENTIFICAR CONDIÇÕES FÍSICAS E PSÍQUICAS QUE AFETAM A COMUNIDADE, BEM COMO INVESTIGAR SE SINTOMAS ESPECÍFICOS SURGIRAM APÓS COMEÇAR A TRABALHAR NA INDÚSTRIA SEM INFERIR QUALQUER RELAÇÃO DE CAUSALIDADE

mas buscando apresentar um sinal de alerta, caso sejam necessários estudos mais aprofundados. Também foi feita uma avaliação de atitudes relacionadas ao ambiente de trabalho, utilizando uma escala de Likert baseada em níveis de concordância.

De todos os respondentes, 23 afirmaram possuir diagnóstico de Pessoa Neurodivergente. 5 responderam ter diagnóstico de Deficiência Física e 5 utilizam adaptação ou dispositivos de auxílio.

Condições Físicas e Psíquicas

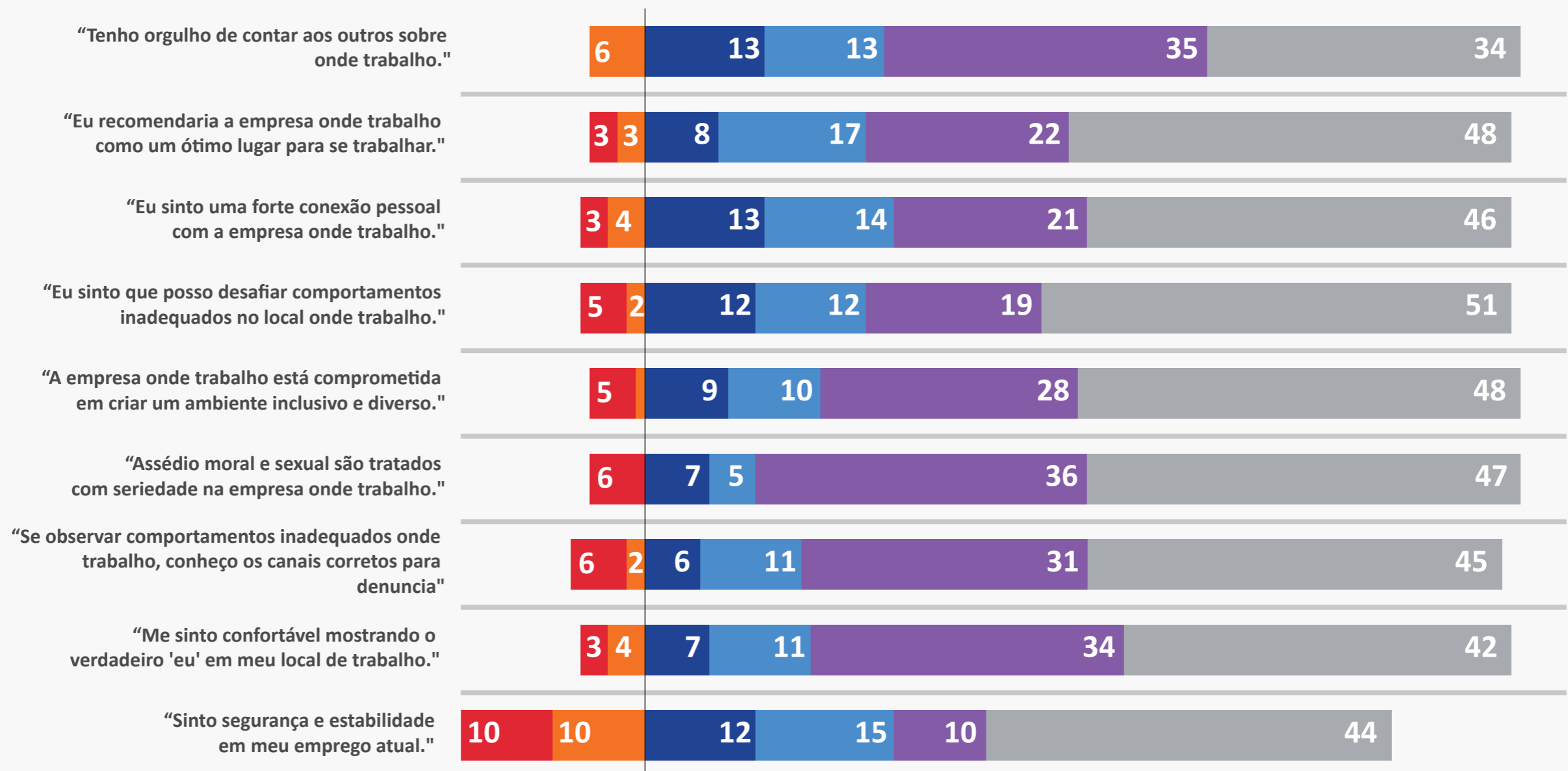
Pergunta autodeclaratória, sem necessidade de laudo



AUTOAVALIAÇÃO DE ATITUDES

■ Discordo totalmente
 ■ Discordo parcialmente
 ■ Não concordo, nem discordo

■ Não se aplica à minha situação atual
 ■ Concordo parcialmente
 ■ Concordo totalmente



PLANOS PARA O FUTURO NA INDÚSTRIA DE JOGOS



5.4 PARTICIPAÇÃO NO ECOSSISTEMAS

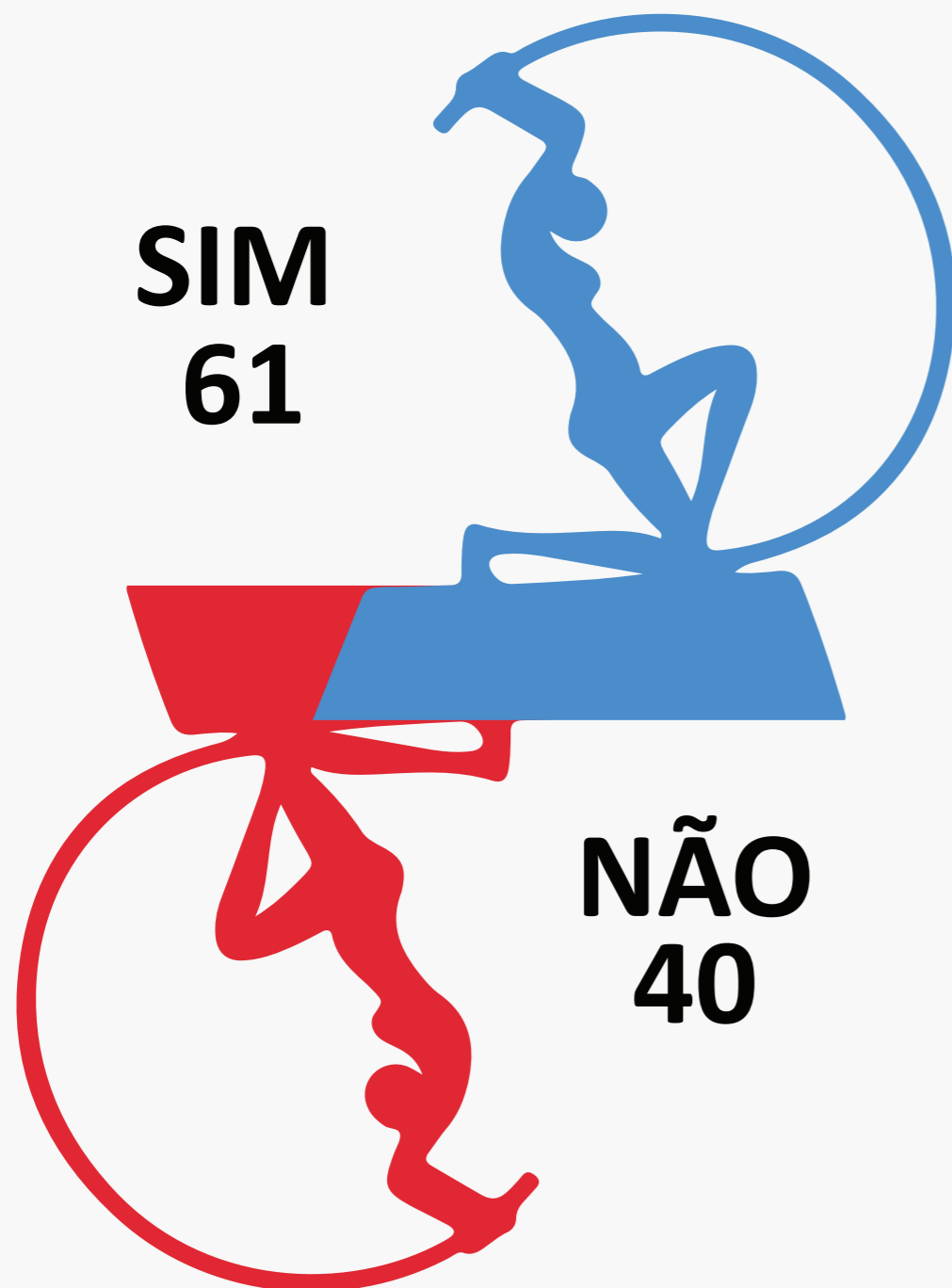
A QUARTA SEÇÃO É FOCADA NA PARTICIPAÇÃO DA COMUNIDADE NAS INICIATIVAS DE FORMAÇÃO, CONVIVÊNCIA, FINANCIAMENTO E MOBILIZAÇÃO POLÍTICA PROMOVIDOS PELAS ORGANIZAÇÕES QUE TRABALHAM NA ARTICULAÇÃO DO ECOSSISTEMA.

Compreendendo a capacitação como um caminho importante para compreender os processos de desenvolvimento e realizar seus projetos do início ao fim, além de pensar nas boas práticas do mercado como ponto de partida para um movimento dialético em que primeiro se apropria da técnica para depois superá-la, é importante compreender como se dá essa participação e, caso não aconteça, quais os motivos.

“Qual a principal visão que você tem sobre os jogos que desenvolve?”

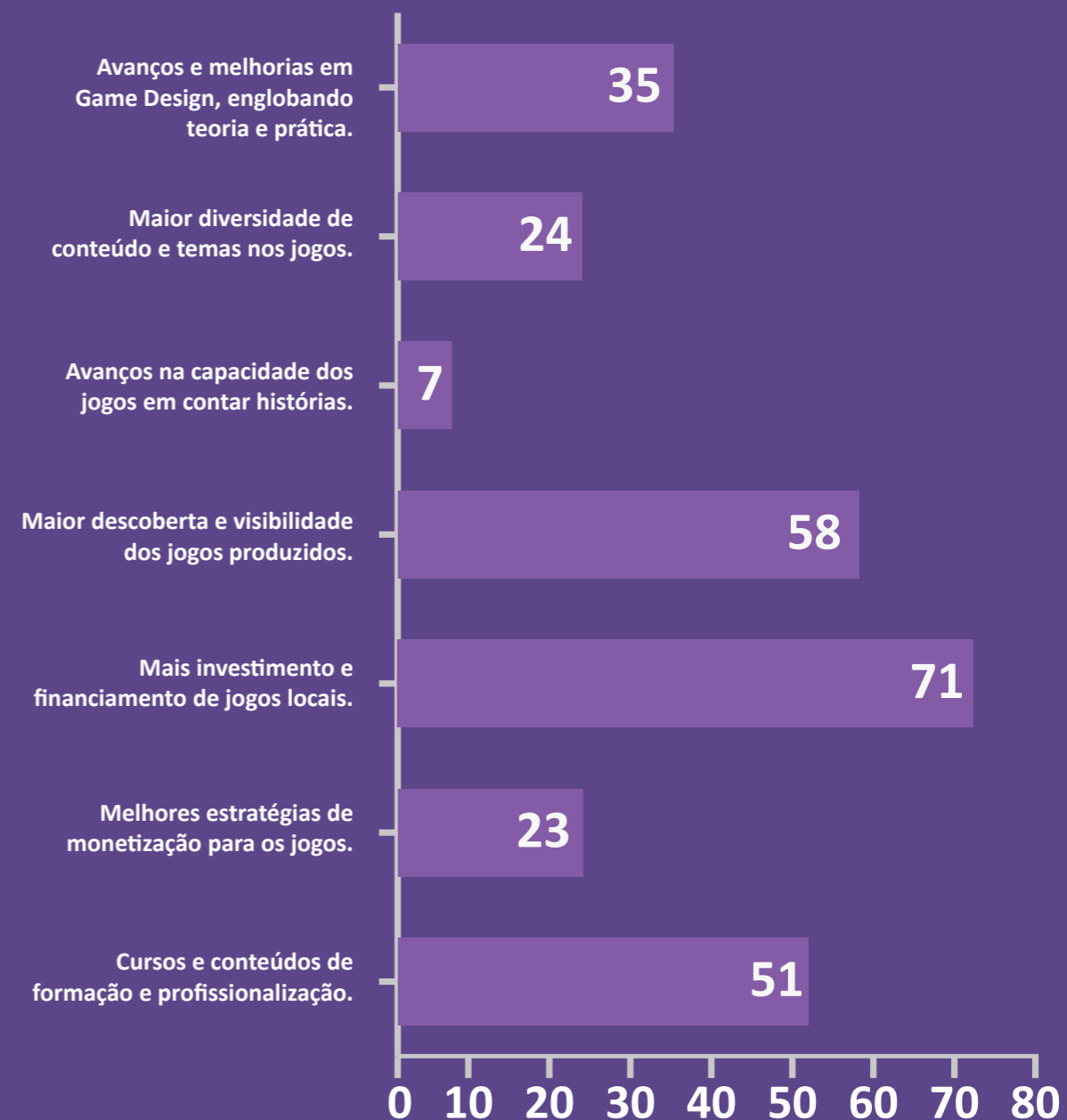


Você desenvolve jogos pensando na valorização da cultura local?



FATORES PARA CRESCIMENTO

Profissionais marcaram até 3 (três) opções que acreditavam ser os fatores cruciais para o crescimento da cena local.



ATUAÇÃO POLÍTICA NO SETOR

Frequência de participação dos profissionais em reuniões sobre o desenvolvimento da indústria, o plano setorial e políticas públicas

■ Não participo.
 ■ Sim, quase nunca.
 ■ Sim, eventualmente
■ Sim, com frequência.
 ■ Sim, com muita frequência.



Motivo da abstenção ou baixa atuação



FIND E EVENTOS DE NETWORKING

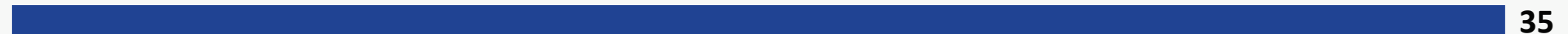
Frequência de participação dos profissionais em eventos locais para divulgação de jogos, desenvolvimento de negócios e networking? (Ex. FIND)

■ Não participo.
 ■ Sim, quase nunca.
 ■ Sim, eventualmente
■ Sim, com frequência.
 ■ Sim, com muita frequência.



Motivo da abstenção ou baixa participação

Os horários entram em conflito com minha rotina.



Os eventos acontecem muito longe da minha casa.



Não prevejo retorno significativo na participação.



Não me sinto confiante.



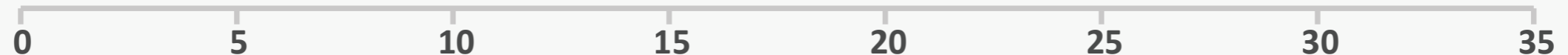
Não vejo os avisos.



Não sei como participar.



Outros



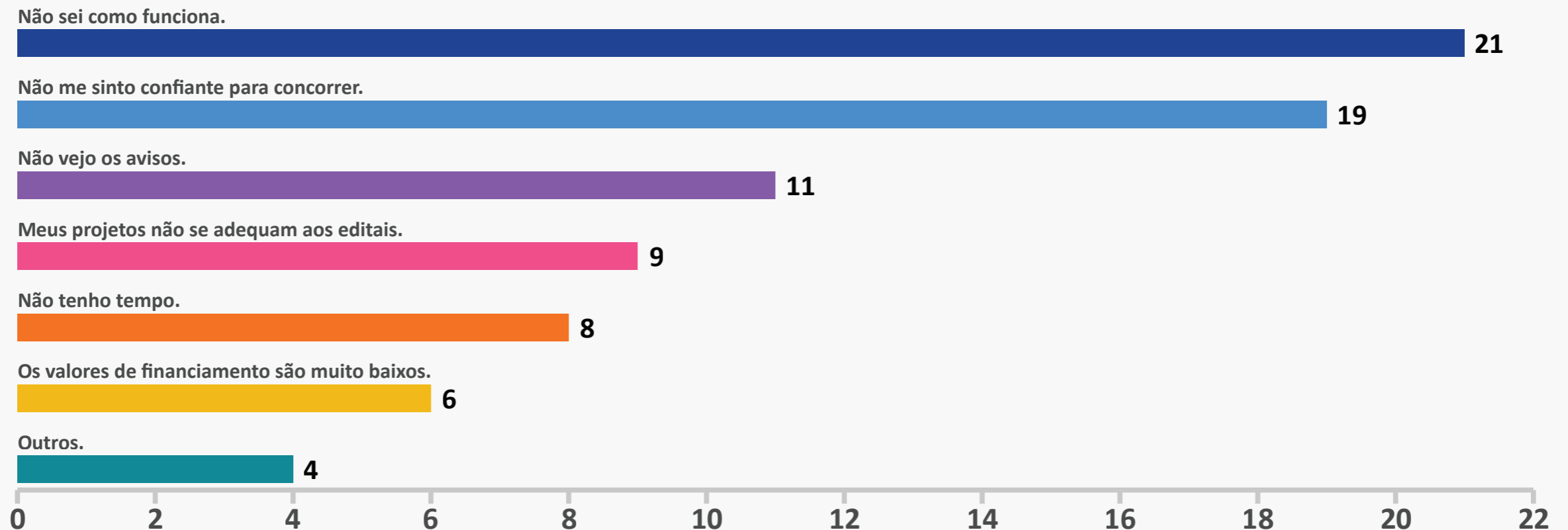
PARTICIPAÇÃO EM EDITAIS

Frequência de participação dos profissionais em editais de apoio a cultura e financiamento de projetos.

■ Não participo.
 ■ Sim, quase nunca.
 ■ Sim, eventualmente
■ Sim, com frequência.
 ■ Sim, com muita frequência.



Motivo da abstenção ou baixa participação em editais.



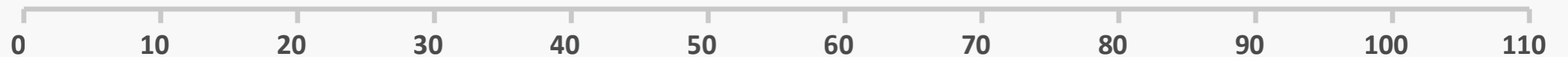
CURSOS LIVRES E PROFISSIONALIZANTES

■ Sim ■ Não

Você conhece iniciativas profissionalizantes locais? (Ex. SEBRAE Developers, Academia IGDA, etc.)



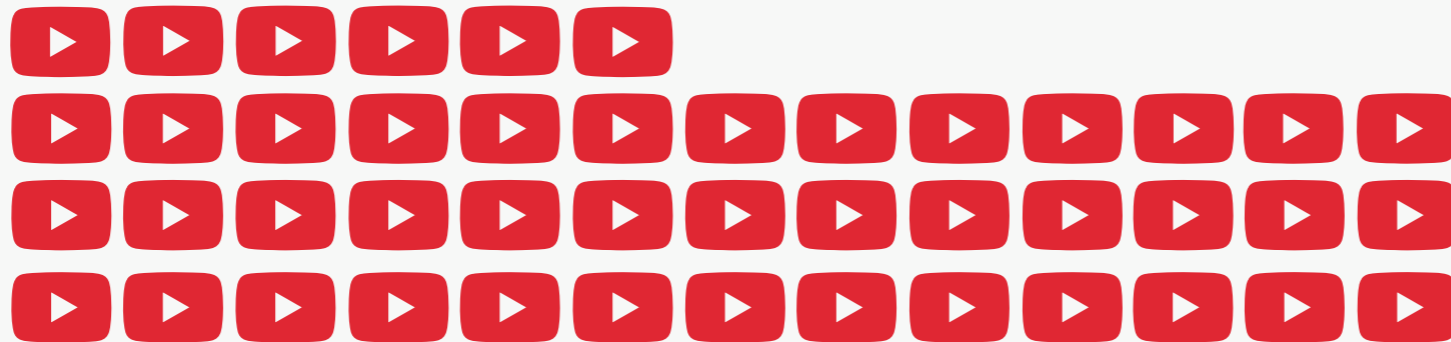
Você conhece os cursos livres locais ofertados? (Ex. Juventude Digital, Centec, Escolas técnicas privadas, etc.)



REDES SOCIAIS MAIS USADAS

A rede social mais utilizada é o Youtube.

(OBS. Durante o período de divulgação do formulário, o X/Twitter estava desativado no Brasil.)





06

ENTREVISTAS

I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

4 ENTREGAR ALGO BOM, DENTRO DAS NOSSAS POSSIBILIDADES



UMA ENTREVISTA COM JOSÉ CARLOS

ORGANIZAÇÃO

Action5



Matheus Serafim: *Pra começar, conta um pouco sobre quem você é e como começou o seu envolvimento com jogos.*

José Carlos: Eu sou o José Carlos, fundador da Action5, programador e game designer, além de várias outras coisas que o projeto precisa. Trabalho na indústria há cerca de sete anos. Minha paixão por jogos começou ainda na infância, com o Nintendo 64, embora eu já tivesse jogado Mega Drive antes. Acho que foi com o Nintendo 64, e especialmente com o Super Mario 64, que percebi que queria mesmo trabalhar com isso. Mais tarde, o PlayStation 2 só aumentou essa vontade. Desde os 14 anos, quando descobri o RPG Maker, eu já tinha certeza de que queria criar jogos.

Matheus Serafim: *Então o RPG Maker foi sua primeira ferramenta de criação?*

José Carlos: Sim. Eu usava o RPG Maker quando era adolescente, mas nunca consegui terminar um projeto. Eu nem entendia direito o que era um GDD, só queria fazer algo grande e legal. Lia bastante os fóruns, tipo o Mundo RPG Maker, mas ficava mais lendo do que escrevendo. Pegava plugins para modificar o jogo, principalmente para mudar a câmera de combate, que eu não curtia muito.

Matheus Serafim: *Voltando para seu primeiro contato com os jogos digitais, como você costumava jogar? Em casa, locadora...*

José Carlos: Eu tinha o Mega Drive e lembro de jogar Sonic 2 e ToeJam & Earl.

Matheus Serafim: *Legal. Entendi que você curtia jogos desde muito cedo, mas como foi essa transição de jogador para desenvolvedor? Como surgiu a vontade de usar o RPG Maker e fazer algo?*

José Carlos: Eu jogava bastante com meu irmão, mas não sei dizer exatamente quando comecei a pensar em fazer jogos. Mas foi no RPG Maker que se concretizou essa vontade, né? Eu lembro de jogar títulos como o Paper Mario... As regras deles são mais fáceis de decifrar: os cálculos de dano, de vida, etc. Então, eu pensava: “que legal seria juntar os personagens de diferentes franquias em um jogo só” mas aplicava as mecânicas do Paper Mario que já conhecia.

Matheus Serafim: *E quando você começou a estudar de forma mais estruturada?*

José Carlos: Na faculdade. A primeira matéria de programação era em Java, não dei muita atenção e foi ali que percebi: “se eu quiser fazer jogos, preciso aprender isso a sério”. Depois, fiz um projeto em HTML, um joguinho do Batman que era tipo um detetive tentando resolver um crime. Foi simples, mas marcou o começo da jornada.

Matheus Serafim: *E como você complementou os estudos da faculdade? Como você se profissionalizou?*

José Carlos: Comecei a trabalhar com Unity na faculdade mas o grande pulo foi meu primeiro projeto real, o Ninja Puma, desenvolvido com o Alex. Chegamos a lançar para Android, mas o jogo saiu da loja depois por falta de atualização. Esse projeto me manteve afiado. Depois vieram

outros, como Dragon Mission que mostrei para a turma e todos ficaram animados. Desde então, percebi que o segredo é sempre ter um projeto em andamento para praticar.

Matheus Serafim: *Onde você buscava novos conhecimentos quando surgia a necessidade dentro dos projetos?*

José Carlos: Muito no fórum da Unity e no YouTube. Mesmo em inglês, eu assistia os vídeos e traduzia o que não entendia. Essas duas fontes são as que me vêm à cabeça.

Matheus Serafim: *Você falou que decidiu seguir com o Dragon Mission porque mostrou para outras pessoas e teve uma boa recepção. Fiquei curioso para saber como você, normalmente, decide quais ideias levar para frente.*

José Carlos: Sim. Hoje, o critério principal é ver qual ideia empolga minha equipe. Por exemplo, com o Cat's Solary, eu pessoalmente não estava tão animado, mas a equipe estava, então seguimos com ele. Também penso em selecionar ideias que todos os membros são capazes de executar bem dentro de um tempo estipulado: um ano, dois... Quero manter a qualidade sem desgastar ninguém.

Matheus Serafim: *Isso mostra uma maturidade de gestão bem interessante.*

José Carlos: É o que estou buscando. Entregar algo bom, dentro das nossas possibilidades, é melhor do que tentar fazer algo gigante e não terminar.

Matheus Serafim: *Quais foram as maiores dificuldades do seu aprendizado?*

José Carlos: Trabalhar sozinho por muito tempo. Eu me acostumei a programar sozinho, e até hoje tenho dificuldade em encontrar programadores do meu nível. Muitos bons profissionais já estão empregados em outros estúdios maiores. Isso acaba limitando o que conseguimos fazer como equipe e é difícil arrumar tempo para ensinar alguém que está começando enquanto lido com minhas próprias tarefas.

Matheus Serafim: *Por que você acha que é tão difícil?*

José Carlos: Minha equipe, a Action5, é relativamente nova, certo? A gente não tem recursos, falta dinheiro para pagar um profissional experiente, então, os melhores programadores já estão em outras equipes.

Matheus Serafim: *Você participa bastante da cena de desenvolvimento aqui em Fortaleza, né?*

José Carlos: Sim, praticamente de tudo! Game Jams, feiras, eventos... Acho que fiquei mais conhecido por participar de tudo do que pelos meus jogos (risos). Isso me ajudou muito, tanto pelos feedbacks quanto pelos contatos. A comunidade daqui é muito acolhedora, diversa e aberta a novas ideias.

Matheus Serafim: *E que tipo de jogos você diria que caracterizam essa cena?*

José Carlos: A maioria é 2D, com bastante pixel art. Tem plataforma, top-down, RPG... É bem variado e isso deixa tudo bem interessante.

Matheus Serafim: *Agora falando sobre criação: como surgem as ideias dos seus jogos?*

José Carlos: Normalmente a partir de uma mecânica. Penso, por exemplo, "quero fazer algo tipo Zelda, mas com tal temática". Depois, começo a adaptar a ideia às limitações da equipe. Hoje, sempre penso no que é possível fazer bem em pouco tempo. Antes, eu não considerava isso, achava que dava pra fazer tudo. Limitar e cortar fazem parte do meu processo.

Matheus Serafim: *E quando a ideia não cabe no escopo? Como você lida com as limitações?*

José Carlos: Tento adaptar. Se não der, corto. Às vezes simplifico uma mecânica complexa. Por exemplo, um inventário completo pode virar um sistema simples de loja, onde o jogador compra e equipa direto. Assim, mantém a essência sem complicar o desenvolvimento.

Matheus Serafim: *Você acha que essas adaptações diferenciam o trabalho independente do da grande indústria?*

José Carlos: Com certeza. A grande indústria tem recursos para implementar tudo, então ela pode se dar ao luxo de fazer vários sistemas complexos, com um monte de coisa, enquanto a gente não. A gente precisa ser criativo e pensar soluções simples que funcionem com menos recursos. Isso força a gente a inovar dentro das nossas limitações.

Matheus Serafim: *E você utiliza algum método ou framework de desenvolvimento?*

José Carlos: A gente tenta (risos). Para fazer um Scrum direito, precisaria da figura do Scrum Master, por exemplo. Temos um produtor agora, mas antes não tínhamos, então era bem mais difícil. Eu que ficava com essa tarefa. Hoje, realizamos reuniões semanais de acompanhamento das tarefas, criamos cartões no Trello, essas coisas. Não conseguimos aplicar uma metodologia fechada, mas porque não temos o pessoal necessário para tomar conta disso.

Matheus Serafim: *Vocês documentam o processo de Game Design?*

José Carlos: Admito que pecamos um pouco nisso. Temos um GDD, mas acabamos esquecendo de atualizar com frequência.

Matheus Serafim: *Por que você acha que isso acontece?*

José Carlos: Não sei dizer ao certo. Mas eu diria que a razão é que, como eu sou programador, game designer e várias outras coisas, acabo ficando sobrecarregado e aí alguma coisa eu vou deixar cair.

Matheus Serafim: *Agora, a gente vai falar do lançamento do jogo, que é a parte que a gente mais gosta de fazer, né? Onde você costuma publicar seus jogos?*

José Carlos: No itch.io e no Steam. O itch.io é ótimo pra protótipos e jogos de Game Jam que não sei se vão vender; o Steam, pra projetos mais completos, nos quais eu confio mais.

Matheus Serafim: *E quem é o público dos seus jogos?*

José Carlos: Em geral, pessoas que curtem RPG, combates em turno e jogos com história. Não tenho dados demográficos precisos, mas é esse público que busco alcançar.

Matheus Serafim: *E qual seria a principal barreira para alcançar mais gente?*

José Carlos: Marketing. Eu realmente não sei vender meu jogo. Sei fazer, mas não sei divulgar (risos). Já tentei fazer ações de marketing para meu jogo Rise of the Funkys, tentando conseguir wishlists no Steam, mas não deu muito certo. Sempre acabo fazendo “na doida” mesmo. Acho que o polimento também. Esse jogo, por exemplo, sofreu muito com isso. Como não temos uma equipe de QA, mesmo que eu faça testes em eventos, é difícil validar certas funcionalidades, como o modo multijogador, sozinho.

Matheus Serafim: *Fiquei curioso sobre o trabalho de marketing que você fez. Poderia falar mais sobre isso?*

José Carlos: Marketing é muita coisa. Começa pela análise de mercado, embora eu acredite que ainda estou fazendo tudo de maneira superficial. Por exemplo: olho o preço dos jogos para decidir o meu, etc. Também tento fazer a divulgação e gerar uma comunidade, mas normalmente não tenho tempo para fazer isso de forma constante nas redes sociais.

Matheus Serafim: *E sobre o nível de polimento: por que você acha que não ficou ideal? Por que o jogo foi lançado antes de estar como você queria?*

José Carlos: No caso do Dragon Mission e do Rise of the Funkys, eu não estava na Action5 ainda. Senti que carreguei muita coisa sozinho. Imagino que a equipe não tenha colocado tanta fé nos projetos. Desanimaram depois de um tempo. Admito que eu mesmo fiquei cansado dos projetos, em um dado momento, e decidi lançar logo. Eu também não tinha uma noção muito boa de organização e priorização de tarefas, algo que melhorei nos meus processos, hoje em dia.

Matheus Serafim: *Você acha que existe algum preconceito em relação aos jogos que você faz?*

José Carlos: Não só com meus jogos. Em qualquer ambiente gamer você vai ver isso. No SANA eu já ouvi comentários como “nossa, os devs cearenses não fazem jogo 3D, só tem 2D”. Logo associam com jogos antigos. Me magoa um pouco, mas eu entendo o que querem dizer. Quem está acostumado só com jogos AAA, principalmente adolescentes, vai esperar algo semelhante.

Matheus Serafim: *José Carlos, muito obrigado por seu tempo. A entrevista foi excelente. Para encerrar: que mensagem você gostaria de deixar para quem está lendo?*

José Carlos: Não desistam. Uma hora dá certo... Ou não, mas pelo menos você tenta (risos).



CONHEÇA MAIS DE JOSÉ CARLOS

LINKS

action5.itch.io/

85TOP: store.steampowered.com/app/3753090/85Top_Traffic_Madness/?utm_source=entrevistas

NOITES EM CLARO E MUITO ENTUSIASMO



UMA ENTREVISTA
GABRIEL LUÍS
(GABAS)

ORGANIZAÇÃO

Ruma Games / Rastrolabs



Matheus Serafim: *Antes de tudo, eu gostaria que você se apresentasse rapidinho com um breve resumo de quem você é e do que se trata seu trabalho.*

Gabas: Eu sou o Gabriel Luíz, mas todo mundo me chama de Gabas. Sou diretor criativo da Rastrolabs e, agora, da Ruma Games. Estou como presidente da Ascende Jogos e sou professor de desenvolvimento de jogos. Fui formado em publicidade pela Unifor em 2012, mas desde cedo sabia que queria trabalhar com games. Comecei em agências de publicidade, mas a ideia de criar jogos sempre esteve na minha cabeça, já sabia que não queria trabalhar com publicidade, mas não conseguia conceber a possibilidade de trabalhar com videogames. Fiz publicidade porque ali eu podia desenhar e eu queria ser artista de conceito.

Matheus Serafim: *E como foi sua primeira experiência profissional com jogos?*

Gabas: Em 2013, eu trabalhava com marketing e um amigo me falou que ia abrir um estúdio de jogos. A gente começou trabalhando com jogos mobile educativos, no apartamento dele mesmo. Só depois a gente conseguiu investimento para ter um escritório na Beira Mar. Então lá a gente ficava. Virava à noite, inclusive. Era uma parada bem maluca, uma vibe meio startup de “trabalhar enquanto eles dormem”. A gente acreditava muito na questão educativa, na importância de jogos educativos e tal, se dedicava mesmo. Acabou que o modelo não funcionou comercialmente, principalmente para a época, e a empresa foi comprada por um investidor que queria levar todo mundo para o Rio, trabalhar em outros projetos.

Eu fui junto e lá trabalhei com aplicativos para gerenciar e automatizar processos. Algo super divertido, só que não. (risos) Aprendi mais sobre marketing, publicidade e processos, mas não gostava muito daquilo. Acabou que pedi demissão e como o aluguel era pago pela empresa, tive que me mudar. Então, fui atrás de outro lugar para trabalhar e arranjei um emprego num estúdio de animação, que fazia o Sítio do Pica-Pau Amarelo. Fiquei lá um tempinho até perceber que meu negócio é videogame. Saí pesquisando no Google e no Facebook até que achei um estúdio em Uberlândia que estava atrás de diretor de arte e artista 2D. Foi lá que aprendi a tomar decisões sozinho e a entender o mercado de verdade. Nessa época conheci os eventos como o BIG e descobri mais sobre editais. Também lembro que senti a necessidade de entender mais sobre marketing para jogos, para melhor orientar as decisões do estúdio.

Quando voltei para Fortaleza, logo tentei conhecer as pessoas e me integrar na comunidade. Levei um jogo para o SANA, onde tinha uma área para desenvolvedores, participei de Game Jams...

Matheus Serafim: *Como surgiu a Rastrolabs?*

Gabas: Conheci meu sócio em uma Global Game Jam e começamos um projeto juntos. O RoadOut foi feito em outra Game Jam e teve um feedback muito positivo. Depois, organizamos um Pitch, levamos para eventos, conseguimos investimento e formalizamos a empresa. Foram tempos de muito trabalho, noites em claro, mas também de muito entusiasmo.

Matheus Serafim: *Você comentou que o investimento na sua primeira empresa foi o que permitiu a vocês darem o primeiro grande passo para frente. Se você puder, fale um pouco mais sobre como surgiram esses contatos. Afinal, não é algo trivial conseguir recursos financeiros, mesmo hoje em dia.*

Gabas: Claro. A parte de investimentos foi naquela época do boom de startups, então a gente se meteu no meio como startup mesmo. Como eram jogos educativos, a gente tinha uma visão de produto bem definida. Sem falar que era um investidor muito jovem, muito aberto a novas ideias. Ele tinha vários investimentos assim, era um investidor anjo.

Matheus Serafim: *Também achei interessante a questão das noites em claro. Você falou sobre trabalhar muito duro para fazer o negócio acontecer...*

Gabas: Fiquei diabético nessa época.

Matheus Serafim: *Então, queria te perguntar de onde você acredita que veio a necessidade de fazer isso? De onde vinham os prazos? O que estava acontecendo nesse momento turbulento?*

Gabas: Lembro que nosso investidor nos apresentou um parceiro que gostava muito da nossa forma de trabalhar e se tornou sócio, se encantou pela gente mesmo. Todos nós tínhamos essa visão em 2013: ‘cara, se não for a gente, ninguém vai fazer’. Sempre achava alguma desculpa para poder ficar nisso. A galera era maluca e a gente adorava. Éramos muito conectados, também. Nessa época, eu chegava a pegar uma trouxa de roupas e ia trabalhar sem voltar para casa até a semana seguinte. Virava a noite mesmo. Eu tinha táticas de sono: dormia das 8 às 10 para aguentar a madrugada, comprava café para todo mundo, dormia mais um pouco e depois acordava a galera. Enquanto isso, eles preparavam o meu almoço. Se alguém precisava aprender algo, tipo desenhar uma árvore, a solução era simples: “Duas horas e você aprende, nem que passe a madrugada fazendo.” Era uma vibe sonhadora demais, um pouco pirata também, nos sentíamos quase uma contracultura. Não sei se hoje ainda faria isso. Acho que é cabeça de jovem, não é um pensamento muito saudável.

Matheus Serafim: *Qual foi seu primeiro contato com videogames?*

Gabas: Foi com o Mega Drive do meu tio e com locadoras. Eu não tinha console próprio, era muito novo. Nessa época, eu gostava de olhar as capas dos jogos e testar aleatoriamente. Não tinha um jogo favorito. Quando meu pai me comprou um Mega Drive, sem querer acabei queimando ele. Queria saber o que aquele botão que dizia 220v/110v fazia (risos). Aí eu tive que passar a alugar, meu verme só aumentou. Só fui ter outro videogame na época do PlayStation. Comecei a adaptar jogos para o papel, tipo Mortal Kombat ou Sonic, criando meus próprios tabuleiros. Pensava: ‘será que eu consigo fazer GTA no papel?’. Fiz até um jogo de cartas sobre meu prédio, onde os porteiros deviam nos proteger de assaltos. Também tive acesso a um computador, antes mesmo do PlayStation. Isso me ajudou bastante, principalmente brincando com o RPG Maker.

Matheus Serafim: *Como surgem suas ideias de jogos? Você tende a trabalhar numa ideia prévia, numa pesquisa de mercado, ou você tem um processo mais experimental?*

Gabas: Antigamente era muito no feeling, né? Por exemplo, o RoadOut nasceu de um tutorial de Game Maker. Era um tutorial de sprite stacking para criar um falso 3D no ambiente 2D da engine. Começamos com um carrinho e o Gustavo, que é um programador excelente, fez uma dungeon em que você girava a câmera. A gente começou a soltar ideias e acabou virando um jogo. Eu também queria muito uma experiência de mapa de mundo como em um RPG. Era muito isso, na loucura, fazendo o que dá e partindo de ideias que surgiam espontaneamente.

Só depois, estudando marketing, eu mudei meu processo. Hoje faço pesquisa de mercado e tento compreender os nichos. Tem jogo que vende e jogo que não vende; não adianta forçar. Ainda assim, acredito que é possível conciliar esse processo artístico com a visão do jogo como produto, sabe? Se você quer fazer um jogo que você goste, existem inúmeros nichos de mercado. Não é possível que não haja alguma interseção entre uma parte do público e o que você quer fazer. Às vezes tem muita coisa parecida e bastam algumas adaptações.

E se quiser fazer algo artístico simplesmente pela arte, também pode fazer. No meu caso, eu pensava muito ‘Cara, eu quero ganhar dinheiro. Primeiro vou me pagar e quando eu tiver dinheiro faço o que eu quiser’.

Matheus Serafim: *Você considera importante a interação com outros desenvolvedores?*

Gabas: Com certeza. Normalmente a gente tem muito medo de perguntar, de não saber ou até de admitir que sabemos menos do que pensávamos. Só que perceber isso é muito massa. De repente, você se dá conta de que ainda tem muito espaço para conhecimento e que tem muita coisa interessante para aprender. Perguntar, para mim, é a coisa mais legal do mundo. Às vezes eu chegava nas pessoas no LinkedIn e já mandava “Desculpa se estiver incomodando, mas curto muito seu trabalho. Você teria algum conselho para iniciantes?” e coisas assim. Claro que antes eu pesquisava um pouco do trabalho da pessoa para dar aquela amaciada na conversa primeiro.

Matheus Serafim: *Ainda nesse tema: além da Global Game Jam, você já participou de eventos, iniciativas ou espaços como game jams, feiras e fóruns online que contribuíram pro seu desenvolvimento enquanto criador de jogos?*

Gabas: Desde o começo, eu sempre gostava de participar. É uma maneira de você mostrar que existe. A verdade é que temos que equilibrar o “fazer” com o “se mostrar”. Também vejo essa relação como positiva porque você desmistifica a figura do desenvolvedor e mostra que somos pessoas normais e que todo mundo pode fazer jogos. Não é um bicho de sete cabeças. Tanto é que o nome Rastrolabs vem dessa ideia de que a gente queria trilhar o caminho, deixar o rastro, para que as pessoas pudessem seguir. É uma oportunidade de devolver para a comunidade e se ajudar mutuamente.

Matheus Serafim: *Você se sente parte de uma “cena” ou comunidade de desenvolvedores? Como você a descreveria?*

Gabas: Sinto que existe uma comunidade, mas é complicado. Antigamente essa questão era pior, mas agora está melhorando: o pessoal fica muito entocado dentro de casa (risos). Eu entendo, a maioria dos desenvolvedores não é tão extrovertida. No entanto, a comunidade existe e nós temos mais força quando estamos juntos. O próprio Fórum Digital está ajudando nessa aproximação em conjunto com outras ações que as associações fazem para quebrar o gelo. Últimamente sinto falta de participar de game jams, para ser sincero. É muito legal. Acho que essas experiências promovem um bom senso de união, até porque somos uma comunidade relativamente pequena, principalmente comparada ao grande potencial econômico e criativo que temos. Ainda cresceremos bastante.

Matheus Serafim: *Vamos falar sobre seus processos. Como você decide quais projetos levar adiante?*

Gabas: Literalmente, o que dá pra fazer. Considero tempo, recursos e potencial de mercado. Por exemplo, jogos com potencial de rejogabilidade ou que funcionam bem com streamers têm prioridade. Tem que ter algo ali para o streamer reagir. Estou sempre pensando em criar conteúdo que vai gerar discussão e engajamento online. Além disso, eu valorizo o tipo de jogo que a equipe quer fazer. Se fizer tudo só baseado no que vende, a criatividade morre e a motivação da galera também.

Matheus Serafim: *Vocês seguem algum método no desenvolvimento?*

Gabas: Tentamos organizar sprints semanais, usamos Kanban e adaptamos GDDs para as nossas necessidades específicas, mas nada rígido. Usamos o Discord para criar fóruns. É quase um Frankenstein de métodos, não chega a ser um Scrum. Sempre tento organizar algo mais estruturado, mas nunca dá certo.

Matheus Serafim: *E como vocês lidam com limitações técnicas e de recursos?*

Gabas: A gente tem que se adaptar o tempo todo, sabe? Vemos livros e exemplos de coisas da grande indústria, do AAA e tal, e são números gigantescos. Tudo vem de uma cultura totalmente diferente e está num nível de maturidade totalmente diferente. Estamos sempre improvisando, então eu vejo que, para nós, é tudo adaptação. Isso acontece principalmente no uso de recursos, mas afeta o escopo do jogo, a busca por outros tipos de financiamento, etc.

Vejo isso como algo bom e ruim, ao mesmo tempo. Muitos desenvolvedores iniciantes não entendem o mercado e não conseguem expandir os horizontes para entender como eles podem se sustentar. Ao mesmo tempo, essas pessoas estão se adaptando e criando coisas novas. Não estão parando e pensando no que o mercado quer. Penso que o segredo está em entender o que podemos aproveitar, o que podemos adaptar e o que podemos negar. Para isso, é importante entender como funciona a indústria global, mesmo que lá fora as coisas sejam bem diferentes de como funcionam aqui.

Matheus Serafim: *Onde vocês distribuem os jogos e quem é o público?*

Gabas: Principalmente no Steam, às vezes no Itch.io para protótipos. O público é diverso, nunca é o mesmo: gamers indie, fãs de retro, visual novels, terror psicológico... Não temos um foco único, mas eu sempre falo que o importante é criar uma base fiel de jogadores.

Matheus Serafim: *Existe algum preconceito ou resistência ao estilo dos seus jogos?*

Gabas: Sempre tem algum comentário sobre o jogo ser em pixel art. Tem também alguns comentários sobre o título do jogo ou o trailer estar em inglês mesmo a equipe sendo brasileira. Só que os públicos são diversos. Muita gente foca muito em gráficos, mas não preciso alcançar a maioria dos jogadores, só o suficiente para encher meu bolso.

Matheus Serafim: *Qual você acha que é a principal barreira para que seus jogos alcancem mais pessoas?*

Gabas: Eu acho que o brasileiro não compra muito jogo de PC; o mercado é majoritariamente mobile. O mercado de jogos é maior do que o de cinema, mas, nacionalmente, a gente ganha proporcionalmente bem menos. Inclusive, muitos desenvolvedores sempre optam por vender

lá fora e se alguém quiser comprar no Brasil, que compre. A gente gosta muito de vender aqui no nosso país, mas lá fora a gente ganha em dólar. Por exemplo, imagina um jogo de 10 dólares, eu não posso vender aqui por 50 reais, sabe? É uma questão salarial, na verdade. 10 dólares para o estadunidense gastar lá é diferente de um brasileiro gastar 50 reais em um jogo aqui, comparando com o salário mínimo. Infelizmente é isso. O Brasil tem muitos jogadores, mas a maioria é mobile e esse não é meu mercado.

Matheus Serafim: *Massa, Gabas! Antes de a gente encerrar, você gostaria de deixar uma mensagem final?*

Gabas: Pessoal, até agora, sempre caminhamos na base de sonhos e promessas, mas a partir de 2026 vamos deixar o 'vai acontecer' para viver o 'está acontecendo'. A indústria de jogos no Ceará está se fortalecendo. Se você quer começar, a hora é agora.



CONHEÇA MAIS
DE GABAS

LINKS

[@ruma.games](#)

[@rastrolabs](#)

ESCOLHER O QUE AMO OU ESCOLHER TER O QUE COMER



UMA ENTREVISTA JORISMAR BARROSO

ORGANIZAÇÃO

Lapada Games / Aluno do CCBJ



Matheus Serafim: *Me fala um pouquinho sobre sua trajetória pessoal. Quem é você e o que você faz?*

Jorismar: Eu sou Jorismar Barroso, de Caucaia, e trabalho como designer gráfico. Hoje também atuo como divulgador de software livre voltado para design. Minha carreira como designer começou por causa dos jogos. Quando eu tinha uns 15 anos, conheci um jogo chamado Mu Online, bem antigo, e resolvi montar meu próprio servidor. A partir daí aprendi a criar sites, tipo aquelas lojas online que vendiam itens e personagens. Foi assim que descobri o design, que virou minha profissão. Durante muito tempo trabalhei só com design, porque o mercado de jogos era quase inexistente por aqui. Mas com o CCBJ, tive a chance de aprender programação, produção e game design. Isso reacendeu a vontade de voltar aos jogos.

Matheus Serafim: *E hoje você trabalha com jogos em um coletivo, certo?*

Jorismar: Sim. A gente formou o Lapada Games, nosso coletivo de jogos, lá no CCBJ, depois de participar de um game jam de um canal de YouTube. Hoje, produzimos projetos próprios com foco na representatividade da periferia dentro dos jogos. Nosso trabalho é muito voltado ao nosso cotidiano e já foi exibido em eventos e algumas exposições como no SANA, KUYA, que é o Centro de Design do Ceará, e no MIS. O coletivo é formado por pessoas do CCBJ, todas da periferia de Fortaleza.

Matheus Serafim: *E como foi o seu primeiro contato com videogames?*

Jorismar: Foi por volta de 2000. Meu pai tinha uma locadora de jogos, e comprou um console da Nintendo para alugar. Eu tinha uns 10 anos e foi ali que comecei. Desde então, gosto muito de puzzles e JRPGs. Lia muito as revistas de jogos da época, também.

Matheus Serafim: *E o seu interesse em criar jogos começou mesmo com o Mu?*

Jorismar: Foi o ponto de partida, sim. Depois conheci o RPG Maker. Entrei em fóruns, aprendi tutoriais, ficava estudando programação, acho que era Ruby na época. Não era tão fácil achar informação na época. Tentei fazer até jogos de luta no Mugen, juntando personagens de animes e até Os Simpsons. (risos)

Matheus Serafim: *Acessou muito o Mundo RPG Maker?*

Jorismar: Demais! Eu gostava bastante dos tutoriais para mudar o sistema de combate. Lembro de fazer modificações para deixar mais parecido com o Chrono Trigger. Passei anos assim, testando ideias e replicando tutoriais, mas sem terminar um jogo.

Matheus Serafim: *Que legal! Eu também passei muito tempo lá. Talvez a gente já tenha até se esbarrado no fórum, naquela época. Você acessava mais algum?*

Jorismar: Pois é. Que pena que o site inteiro se perdeu. Tinha muita coisa lá. Sobre outros sites, eu não lembro bem os nomes. Na época, eu tinha um bloco de notas com os links dos tutoriais salvos.

Matheus Serafim: *E depois disso, como foi o processo de aprendizado? Você foi aprendendo sozinho? Fez algum curso antes do CCBJ?*

Jorismar: Na época do RPG Maker, eu era completamente autodidata. Ia pesquisando, sem técnica nenhuma. Quando fiquei mais velho, quando tive que começar a trabalhar, larguei os jogos. Não tinha mais tempo de ficar experimentando. Foi quando surgiu o CCBJ. O curso abriu minha visão: aprendi sobre game design, acessibilidade e produção. Antes eu só replicava tutoriais; agora entendo o processo completo de um jogo.

Sinto que o acesso a informações sobre a indústria de jogos é muito difícil. A formação, também. Eu só conhecia o curso de Jogos Digitais da Estácio, que sempre quis fazer, mas não consegui. O CCBJ foi a primeira oportunidade real de me profissionalizar na área e tentar realizar meu sonho.

Matheus Serafim: *E como surgiu o teu interesse pelo software livre?*

Jorismar: Foi no CCBJ. Eu trabalhava com o pacote Adobe, mas o Diego, um dos professores, me apresentou a filosofia do software livre. Achei fantástico, principalmente pra quem não tem máquina potente nem dinheiro pra pagar licenças. Hoje me considero um verdadeiro evangelista do software livre. (risos) É um caminho que democratiza o design e os programas também têm um nível de qualidade bem alto.

Matheus Serafim: *Hoje, como você enxerga o desenvolvimento de jogos na sua vida?*

Jorismar: Como uma mudança de carreira. Sempre quis trabalhar com jogos, mas não tinha formação. Agora, no CCBJ, estou construindo esse caminho. No coletivo Lapada Games, já fizemos alguns contatos, recebemos propostas de desenvolvimento, mas ainda estamos no início. Comecei com foco em programação, mas acabei me encontrando em game design e produção que têm muito a ver com o que já faço como designer. E, bom, eu adoro planilhas. (risos) Sei que não é fácil. O mercado em Fortaleza ainda está crescendo, né? Mas há movimentos promissores, como o Fórum Digital, que está ajudando a fortalecer o ecossistema local.

Matheus Serafim: *Interessante. Já voltamos nessa questão do Fórum. Antes disso, fiquei curioso sobre sua motivação para querer mudar de carreira. Foi em nome do sonho, mesmo? Você não se encontrou no design?*

Jorismar: Trabalhei por mais de 10 anos com marketing político. Quando eu me radicalizei, larguei essa área de atuação. Não me identificava mais com isso. Hoje em dia, trabalho mais com redes sociais de empresas. Como eu havia dito, comecei a trabalhar com design pensando em fazer jogos, mas não tive a oportunidade. Quando descobri o game design, tive uma forte identificação porque é bem parecido com o que eu já fazia no dia a dia: toda a questão de projetar uma experiência, fazer pesquisa, transmitir uma mensagem, planejar, etc.

Matheus Serafim: *Você falou que se “radicalizou”. O que isso significa?*

Jorismar: Durante o isolamento da pandemia, tive contato com conteúdo online da esquerda radical. Sempre fui bem à esquerda, mas na época do COVID, vendo tudo que estava acontecendo, me tornei comunista. Eu diria, até, que quem me converteu foi o Bolsonaro (risos). Quando isso aconteceu, percebi que eu não conseguia mais entregar resultados para políticos que não

se alinham com o que eu acredito. Então, preferi me afastar a fazer um trabalho ruim. Hoje me envolvo com movimentos sociais feitos por nós e para nós, como o próprio CCBJ.

Matheus Serafim: *Agora, vamos falar de sua relação com a comunidade. Você já participou de eventos, iniciativas ou espaços como game jams, feiras e fóruns online que contribuíram pro seu desenvolvimento enquanto criador de jogos?*

Jorismar: Nosso coletivo se formou a partir de uma game jam, né? Nele estamos eu, minha esposa, meu irmão, que também é do CCBJ, e mais alguns outros alunos. Fora isso, não participo muito. Na verdade, estou sempre junto de movimentos de software livre para design, por ser uma área que domino e em que tenho mais segurança para agregar. Quando o assunto é jogos, ainda não me sinto confiante para chegar junto e propor ideias. Eu até participo do Fórum Digital, mas muito pouco, não sou ativo, fico mais como leitor.

Além disso, aqui dentro do CCBJ a gente formou uma comunidade que se ajuda, sabe? Com projetos, estudos, troca de conhecimento...

Matheus Serafim: *Isso é interessante. Eu queria demorar um pouquinho mais nessa questão. Você disse que não é tão ativo nas iniciativas locais, como o Fórum Digital. Eu queria entender um pouco mais sobre a motivação pela qual isso não acontece. Você comentou sobre sentir que ainda não tem um domínio muito grande da área, só que parte dessas iniciativas também pensam em auxiliar as pessoas que estão no início desse caminho. Entender esse distanciamento é importante até para que a gente possa fazer uma autocrítica, pensar “apesar das boas intenções, o que está dando errado? Como nós podemos melhorar?”.*

Jorismar: Eu tenho uma sensação — e alguns colegas de sala também, embora eu não possa falar por eles — de que nós fazemos parte de universos diferentes, entende? De convivências, atitudes e experiências. No fim, parece que nossas ideias não casam muito. Nós somos da periferia de Fortaleza e temos nossos propósitos, nosso jeito e nossa maneira de interagir. É como se, além da distância física, dos bairros e da convivência, também houvesse uma distância de classe. Admito que também tenho medo pelo histórico de toxicidade que a comunidade gamer geralmente tem. A gente tem receio até de falar algumas coisas e ser mal interpretado, falar uma palavra errada e ser punido por conta disso.

Matheus Serafim: *Entendi. O nosso projeto, que chamamos de Game Design Marginal, também envolve entender o que está acontecendo para causar esse distanciamento e incentivar uma certa conexão. É importante que as organizações do poder público e da sociedade civil se aproximem e compreendam que muitas práticas dissidentes ainda não são totalmente compreendidas e precisam de voz.*

Jorismar: Pois é, isso que você falou sobre as organizações chegarem é muito verdade. Por exemplo, tem o FIND, de que eu até já participei, mas eu nunca vi uma movimentação para levar o evento para o CCBJ. Lá é um grande centro cultural, tem muita gente interessada também. As localidades do FIND geralmente são bem distantes para nós.

Quando a gente organiza alguma coisa, como foi o caso da FLISOL — um evento de software livre da América Latina, onde inclusive palestrei sobre o Inkscape —, eu não vejo o pessoal se movimentando pra vir até aqui. Poderiam dizer: “Vamos chegar junto da FLISOL, vamos apresentar sobre jogos, mostrar o que está sendo feito aqui”, porque o evento é aberto, qualquer um pode palestrar.

Mas o que acontece é o contrário: parece que a gente é quem precisa se deslocar até eles para conseguir estar junto. Eles raramente vêm até a gente. E o que eu percebo é que muitos só aparecem na hora de somar, quando precisam de apoio ou de visibilidade. Isso acaba gerando um certo desgaste para quem está do outro lado, tentando construir coletivamente.

Matheus Serafim: *Como você acha que o CCBJ te ajudou para além do acesso ao conhecimento?*

Jorismar: Quando eu cheguei ao CCBJ, eu era totalmente o oposto do que sou hoje. Se você quisesse marcar uma entrevista comigo naquela época, eu não aceitaria de jeito nenhum. Eu nunca falava em público.

O CCBJ, além dos cursos profissionais, tem esse lado humano, ele acolhe e transforma. A gente não só aprende uma técnica de trabalho, mas também sobre ganhar confiança, aprender a falar em público, fazer networking, ocupar espaços. É muito sobre isso.

Foi lá que me encorajaram a dar minha primeira palestra, na FLISOL, e eu fui. A partir daí, perdi o medo: comecei a dar entrevistas, participar de eventos, falar em público. E o mais importante: o CCBJ também me abriu portas. Por exemplo, quando participei do KUYA, foi o CCBJ que me levou e me deu essa oportunidade.

Matheus Serafim: *Como é que os seus jogos costumam surgir? Você tende a trabalhar em cima de uma ideia prévia, de forma mais experimental ou com pesquisa de mercado?*

Jorismar: Os primeiros jogos que eu fiz foram mais para estudo e baseados no que eu gosto. Por exemplo, fiz um jogo de puzzle, que é um estilo que sempre me atraiu. No início era isso, experimentação. Mas lá no CCBJ, todos os jogos que eu produzo já são pensados como parte do portfólio do nosso coletivo. Eu costumo organizar o design de forma completa, não apenas como teste, já como jogos formados.

Matheus Serafim: *E como as ideias surgem para você?*

Jorismar: Então, agora a gente está começando um projeto de game design que já tem uma estrutura mais trabalhada e pensada. Esse jogo vai funcionar como uma peça publicitária do coletivo. Algo rápido, mas feito para chamar a atenção do público streamer. Não é exatamente um comercial, é mais uma vitrine do que a gente pode fazer, uma forma de fortalecer nossa marca.

Mas a base do que eu quero manter nos jogos do coletivo é a representatividade. Sempre incluir algo que traga a nossa realidade — personagens da periferia, questões de religião, enfim, nossas minorias. Essa é a chave principal do coletivo. Eu não pretendo trabalhar para empresas ou entrar no mercado tradicional, e sim atuar como desenvolvedor autônomo, produzindo de forma independente com o coletivo.

Matheus Serafim: *Muito interessante. Acho que você já entrou um pouquinho na próxima pergunta, que é sobre que tipo de jogo você desenvolve. Como você já mencionou a questão das temáticas, talvez possa falar um pouco mais sobre isso, mas também sobre os gêneros de jogos.*

Jorismar: Pois é, como eu te falei, a gente ainda está bem no começo, então não temos isso totalmente definido. Mas uma das minhas propostas é lançar jogos para celular. A ideia é adaptar os jogos para o público que queremos atingir. Já que falamos sobre periferia, religiões de

minorias e temas políticos, queremos que mais pessoas tenham acesso a essas histórias. Nos eventos de que a gente participou, percebi que muita gente nem usa computador, e no próprio CCBJ é assim também. Lá tem as máquinas disponíveis, mas fora dali a maioria joga no celular. Então o foco tem sido mesmo jogos mobile.

Por outro lado, eu não faria um RPG, por exemplo, porque é um gênero muito grande, que exige tempo e equipe. E como ainda estamos construindo o portfólio e tentando gerar renda para continuar produzindo, o foco é jogos mais curtos, mas que contem algo, que transmitam uma mensagem.

Não é aquela coisa da gamificação, de ensinar algo diretamente, tipo “jogo educativo”, mas sim um reconhecimento da realidade, da representatividade da periferia, de forma embutida na narrativa. A gente está, inclusive, desenvolvendo um jogo agora em parceria com uma página do Ceará. Não posso revelar ainda qual, mas é um exemplo disso. Então, resumindo, nossa base é essa: minorias, representatividade e acessibilidade, tentando alcançar o maior público possível com os recursos que temos.

Matheus Serafim: *Massa. Agora, indo um pouquinho para os seus processos, eu queria entender se você costuma seguir algum método ou abordagem específica ao longo do desenvolvimento ou se o processo acontece de forma mais espontânea.*

Jorismar: O framework, cara, eu estou esquecendo como é o nome... É 4 Keys 2 Fun, alguma coisa assim. Em método de produção eu uso aquele Scrum, onde eu vou delegando tarefas e nós vamos completando no decorrer da produção. Funciona assim: eu organizo as tarefas e vou delegando conforme a equipe. Por exemplo, temos os programadores. Eu monto a lista de tarefas deles, eles escolhem o que vão fazer, e conforme o trabalho avança, a gente vai acompanhando, ajudando, revisando. É um processo bem colaborativo.

Matheus Serafim: *E quem cuida dessa parte da gestão do Scrum é você, certo?*

Jorismar: Isso.

Matheus Serafim: *E como foi que você entrou em contato com essa metodologia? Você aprendeu no CCBJ também?*

Jorismar: Foi sim. Aprendi com o professor Vinícius, que era do Estúdio 85.

Matheus Serafim: *Como você lida com as limitações técnicas, de tempo e de recursos no seu processo criativo?*

Jorismar: Como eu trabalho por conta própria, eu acabo organizando o tempo assim: durante o dia eu fico no meu trabalho principal, e à noite eu me dedico ao desenvolvimento dos jogos. Sobre a questão do orçamento, a verdade é que a gente faz tudo por amor. O coletivo trabalha por paixão, na esperança de construir um portfólio forte e, com o tempo, conseguir algo maior. Além de desenvolver os jogos e ajudar a equipe, eu também cuido da parte de marketing. Então eu produzo vídeos, corto, posto no Instagram, penso nas legendas... a gente estuda junto formas de divulgar os jogos da melhor maneira possível. É isso: amor, força de vontade e guerra.

Matheus Serafim: *Entendo. E isso influencia na hora de ter as ideias dos jogos?*

Jorismar: É como eu disse, depois que eu aprendi game design, especialmente nas últimas cadeiras do curso, comecei a pensar os jogos de forma mais técnica. Não é mais sobre ter uma ideia “inovadora”, é sobre resolver um problema de design.

Por exemplo: nesse novo jogo que estou fazendo, eu queria criar algo que a galera pudesse usar em lives, para fazer react. Então eu fui pesquisar quais tipos de jogos funcionam bem para isso, estudei o gênero e comecei a desenvolver dentro dessa base.

Hoje, o processo é esse: identifico um problema e crio um projeto para resolver. O jogo nasce dessa necessidade.

Não é só criatividade, é técnica. Às vezes você pensa em um jogo incrível, tipo “vai ser o próximo Undertale”, o indie que vai estourar. Mas quando começa a colocar no papel, aparece um monte de erros, porque não houve projeto. Então aprendi que o game design é isso: mais do que inspiração, é planejamento e método.

Matheus Serafim: *Você diria que as estratégias que você e sua equipe usam para lidar com as limitações de tempo e recursos acabam diferenciando o tipo de trabalho de vocês em relação ao que a gente vê na grande indústria de jogos?*

Jorismar: Certo. (pausa) Então, o que acontece é o seguinte: uma empresa grande que já recebe investimento sai na frente, como em qualquer área; isso é questão de classe, de poder, de dinheiro.

Quando a gente não tem recurso, a equipe não consegue se dedicar 100% ao projeto, e eu também não consigo. Então, quanto mais dinheiro uma empresa tem, maior é a chance de sucesso, mesmo que o processo não seja perfeito. Porque o dinheiro permite investir em marketing, contratar gente, corrigir erros. Essas empresas podem se dar ao luxo de errar mais.

Elas têm tempo, equipe e recursos para repor o que foi perdido. Já quem é pequeno, como a gente, trabalha no limite. Se a gente erra, perde tempo, energia e talvez até o projeto. Mesmo que o produto final fique bom, a falta de estrutura nos deixa sempre atrás das grandes empresas.

Matheus Serafim: *Então você diria, só pra ver se eu entendi, que justamente por essa falta de estrutura financeira, é mais arriscado para os pequenos desenvolvedores tomarem decisões ousadas durante a produção?*

Jorismar: Com certeza. Por exemplo, se eu tivesse um fundo de investimento pro meu jogo, algo que me garantisse subsistência, eu poderia me dedicar integralmente ao projeto. O resultado seria outro! O jogo seria melhor, mais refinado.

Mas, como a gente é pequeno, precisa dividir o tempo com outros trabalhos, e isso torna o processo mais lento e arriscado. Às vezes, quando a gente termina o jogo, a tendência já passou, o momento de surfar na hype do mercado já foi. É esse o risco que a gente corre.

Matheus Serafim: *Onde você distribui os jogos que o coletivo produz?*

Jorismar: No Itch.io. Além de ser gratuito, lá a pessoa já chega, entra e joga. É mais fácil e menos burocrático.

Matheus Serafim: *Você tem uma noção de quem costuma ser o público dos seus jogos?*

Jorismar: A gente tem um jogo que acabou chamando bastante atenção. Foi o que levou a gente pro SANA, inclusive. O nome dele é “Zezim na Corrida Junina”.

A ideia é a seguinte: o jogo é composto por vários minigames rápidos dentro de uma gameplay contínua. Só que aconteceu um erro de design que eu reconheço hoje. Eu deixei os gráficos muito infantis, e isso fez o público achar que era um jogo para crianças.

Na verdade, o Zezim é um jogo de habilidade, que exige raciocínio rápido para concluir cada minigame. Então, quando a gente levava pros eventos, muita criança ia jogar e não conseguia, porque o jogo é difícil mesmo.

Já os adultos que jogaram, e isso é curioso, quando nos viram lá no Sana, comentaram que precisavam jogar duas ou três vezes até pegar o ritmo e conseguir finalizar. A proposta do jogo, desde o início, era para um público mais adulto, mas por causa da estética, acabou parecendo um jogo infantil.

Matheus Serafim: *Você sente que existe algum preconceito a respeito do tipo ou do estilo de jogos que você faz por parte de alguns jogadores?*

Jorismar: Eu ainda não tive muito esse tipo de feedback direto das pessoas comentando sobre o jogo em si. O único retorno que recebi sobre gráficos foi justamente esse: de que o visual do Zezim parece muito infantil, quando na verdade o jogo não é voltado para crianças.

Mas, de modo geral, eu percebo que ainda existe um certo preconceito, ou melhor, uma resistência, do público em relação a jogos independentes. Muita gente ainda torce o nariz quando vê um jogo vetorizado, que não tem o visual de um AAA.

O desenvolvedor indie tem esse desafio constante de convencer as pessoas de que o jogo é bom, mesmo sem os grandes recursos. Porque é isso: uma empresa grande, tipo uma Blizzard, tem dinheiro para investir em gráficos, em marketing, em produção visual... E isso impacta muito na forma como o público recebe o jogo.

Matheus Serafim: *Qual você diria que é a principal barreira para os que seus jogos alcancem mais gente?*

Jorismar: Investimento. Marketing é essencial. Quando a pessoa não vê teu jogo, ela não sabe que você existe.

Matheus Serafim: *Deixa eu te fazer uma pergunta que acredito que você ouviria de alguma publisher ou de um veterano da indústria, embora eu ache esse assunto controverso.*

Recentemente, na Gamescom LATAM, falou-se muito no mercado estar em um momento de aversão a riscos e que todo desenvolvedor que está buscando financiamento tem que fazer pelo menos um pouco de self-publishing para provar que a ideia vale a pena, que tem potencial de retorno. Ou seja, todo mundo que quiser trabalhar com desenvolvimento de jogos tem que fazer o próprio marketing, para talvez, só depois, conseguir um contrato com uma publisher.

Então a pergunta é: por que vocês não estão fazendo esse trabalho utilizando a mão de obra que vocês já têm agora? E, se estão fazendo, por que você acha que não está funcionando?

Jorismar: Não, a gente está fazendo esse trabalho de marketing, sim. Inclusive, a gente tem sido reconhecido por isso. Tem gente de outros estúdios que acompanha o nosso trabalho e comenta sobre o nosso tipo de divulgação.

Só que é o seguinte: quando a gente trabalha de forma orgânica, o resultado leva tempo pra aparecer. Se a gente tivesse um investimento financeiro, esse tempo seria bem menor. O esforço é o mesmo, mas o alcance muda.

Eu entendo o que a publisher quer dizer quando fala que o desenvolvedor precisa fazer tudo isso previamente. Ela diz isso pra não correr risco. Mas, sinceramente, às vezes o investimento que ela teria que fazer nem é tão alto assim. Não é que ela vá “quebrar” por investir 200 mil reais num projeto. Muitas vezes, bastaria esse dinheiro inicial para impulsionar o marketing e alavancar um jogo que já está quase pronto.

Agora, se eu tiver que fazer tudo sozinho, ou seja, desenvolver o jogo e ainda investir pesado em marketing, aí eu não vejo muito sentido em ter uma publisher, porque, para mim, o meu trabalho é fazer o jogo, e o dela é publicar e divulgar.

Matheus Serafim: *O nosso próximo bloco de perguntas é opcional e a gente só vai prosseguir se a sua próxima resposta for positiva e, claro, se você quiser. Tudo bem?*

Jorismar: Claro.

Matheus Serafim: *Você se considera uma pessoa de alguma forma marginalizada na sociedade? Sofre algum tipo de preconceito por identidade, condição financeira, etnia, etc.?*

Jorismar: Cara, minha esposa me falou uma coisa uma vez que nunca mais saiu da minha cabeça. Ela disse o seguinte: “Nós, da periferia, temos um cheiro próprio e a outra classe reconhece esse cheiro.” Vou te dar um exemplo. Você já foi ao Benfica?

Matheus Serafim: *Já sim.*

Jorismar: Quando você chega ali, percebe que é outro mundo. E quando a gente começa a ocupar esses espaços, você sente que há estranheza. Principalmente no design, quem já tem escritório atende empresas diferentes, fala de um jeito diferente... eles são de outra classe.

Então, quando a gente vai pra esses ambientes, sofrer estranheza é inevitável. As pessoas, os papos, a forma de lidar com você, tudo é diferente. Eu trabalhei com políticos por muito tempo, então conheço bem esses lados da cidade; já estive com pessoas de governos estaduais, essas coisas, e sei que eles vivem em outra realidade.

Às vezes, parece que existe também uma espécie de exclusão, dificultando que a gente acesse esses espaços. A informação não chega com facilidade. Por exemplo, o edital do KUYA: se eu não estivesse sempre acompanhando, nem saberia que existia, porque é um processo bastante exclusivo. Antes do CCBJ, eu nem conhecia esses espaços; foi o CCBJ que me mostrou.

Matheus Serafim: *Entendi, então ele abriu o caminho pra você conhecer o que está rolando, certo?*

Jorismar: Isso. Penso também no seguinte: se você olha pra galera da dança, do teatro ou do cinema, você percebe que eles geralmente têm mais opções de escolha. No nosso caso, na periferia, a maioria enfrenta a dificuldade de decidir entre fazer o que gosta ou ganhar dinheiro. Não temos uma rede de segurança, não temos base financeira. Você acaba precisando se dividir entre sobreviver e seguir sua paixão, e isso limita muito o acesso a essas oportunidades. Esse processo acaba elitizando a área das artes.

Matheus Serafim: *É como se você tivesse que pensar “preciso transformar essa atividade em um negócio, do contrário, não vou conseguir”, né? Demora para fazer um jogo, então é um processo complexo de se fazer dividindo atenção com outro emprego. Você passa por muito estresse, trabalhando em duas áreas?*

Jorismar: É, eu tô com pressão alta por conta disso.

Matheus Serafim: *Você sente que a sua identidade influencia os jogos que cria?*

Jorismar: Com certeza. Busco sempre a representatividade nas narrativas e personagens. É o que a gente vive e quer mostrar.

Matheus Serafim: *E você sente resistência por isso?*

Jorismar: Ainda estamos no começo, mas o meio gamer pode ser muito tóxico. Quando fuge do padrão, aparece o pessoal que reclama de “cultura woke” e não sei o quê mais. Acho que vamos ser bem atacados no futuro.

Matheus Serafim: *A gente espera que não, né?*

Jorismar: Eu espero que sim! Para mim, se há incômodo, é porque deu certo. Se há discussão, há avanço. É sinal de que funcionou.

Matheus Serafim: *Gostei da sua visão. Agora, na sua visão, quais são os principais desafios que são enfrentados por quem desenvolve jogos no seu contexto?*

Jorismar: Volto naquele papo de poder monetário. Dinheiro. Ter que escolher o que amo ou escolher ter o que comer.

Matheus Serafim: *Na sua visão, existe uma forma marginal de fazer jogos?*

Jorismar: Existe, sim. O que fazemos com representatividade periférica é uma forma marginal, não no sentido negativo, mas no sentido de estar fora do eixo tradicional. Para valorizar isso, acho que o caminho é seguir o exemplo do CCBJ: dar visibilidade, levar os artistas para eventos, criar espaços de mostra e reconhecimento.

Matheus Serafim: *Gratidão, Jorismar. Encerramos por aqui. Você quer deixar alguma mensagem final?*

Jorismar: (Pausa) Nada de frase de efeito, não. Só gratidão mesmo. Agradeço o convite e a oportunidade de falar sobre isso.



CONHEÇA MAIS
DE JORISMAR
BARROSO

LINKS

@lapada.games

lapada-games.itch.io/

PROGRAMADORA QUE SE ENCONTROU FAZENDO JOGOS INDIES



UMA ENTREVISTA COM ALEXA SOUZA

ORGANIZAÇÃO

Action5 / Aluna do CCBJ



Matheus Serafim: *Pra começar, se apresenta rapidinho pra gente. Quem é você? De onde é? O que faz na área de jogos?*

Alexa: Eu sou a Alexandra Souza da Cruz, mas podem me chamar de Alexa. Eu gosto que me chamem de Alexa, já virou meu nome artístico. Tenho 21 anos, sou do Bom Jardim, nasci e cresci em Fortaleza. Faço jogos indies, jogos simples, porque ainda tô no começo. Eu sou programadora nos projetos de jogos que participo.

Matheus Serafim: *Legal! Agora quero voltar um pouquinho. Como foi seu primeiro contato com videogames? O que você gostava de jogar?*

Alexa: Acho que eu tinha uns dez anos. Na minha casa não tinha videogame, porque eu morava com pessoas idosas, então videogame não fazia parte da rotina. Eu jogava quando ia pra casa dos meus primos ou do meu pai. Então, assim, contato mesmo, eu só fui ter depois de adulta, quando comprei meu notebook e comecei a entender melhor de informática, essas coisas.

Matheus Serafim: *Então você só mergulhou mesmo nesse mundo já adulta? Quando passou a jogar de verdade.*

Alexa: Sim. Quando era criança, ainda tinha aquela coisa de “videogame não é pra menina”. Ninguém falava isso diretamente, mas só os meninos ganhavam, sabe?

Matheus Serafim: *Entendi. E quando começou a jogar, qual foi o primeiro jogo que te marcou?*

Alexa: Foi o Habbo Hotel! Nossa, eu amava o visual. Acho que meu amor por pixel art começou aí. Como eu não tinha meu próprio notebook, joguei rapidinho no do meu primo e era meu sonho poder jogar também.

Matheus Serafim: *Como surgiu seu interesse em fazer jogos?*

Alexa: Olha, eu nunca imaginei que ia ser desenvolvedora de jogos. No ensino médio, eu fiz um curso técnico de redes de computadores, então eu já gostava de tecnologia, mas nada muito profundo. Depois fiz um curso no CCBJ, o “Mulheres na Programação”. Era uma turma só de mulheres fazendo jogos. Na época, eu nem era apaixonada por isso ainda. Só fui me encantar mesmo quando fiz o curso de Desenvolvimento Web, quando vi JavaScript e comecei a programar de verdade. Aí, o Diego do CCBJ falou que ia abrir o técnico de jogos e eu pensei: “ah, por que não?”. Entrei e amei. Agora é o que eu quero pra vida.

Matheus Serafim: *E como tem sido teu aprendizado para desenvolver jogos? Onde você costuma aprender coisas novas?*

Alexa: Eu tô no início ainda, então faço tudo bem certinho, bem literal. Quando travo em alguma coisa, eu procuro no YouTube ou peço ajuda pros colegas. O pessoal da sala é super gente boa e sempre ajuda.

Matheus Serafim: *Legal! E o que você acha que tem sido o mais difícil nesse processo?*

Alexa: Acho que a falta de um grupo de apoio de meninas programadoras, sabe? Principalmente de quem usa Godot. Seria bom ter um grupo assim, principalmente para encontrar pessoas que querem fazer jogos fofinhos, como eu. Eu até estou desenvolvendo um jogo de vestir bonequinhos com umas amigas. Quero incentivar mais mulheres a entrarem na programação.

Matheus Serafim: *Muito bom. O mundo dos jogos precisa de mais programadoras mesmo. E hoje, o desenvolvimento de jogos pra você é mais hobby ou profissão?*

Alexa: Eu diria que ele é os dois. É hobby, mas também profissão, porque já tô estagiando no estúdio Action5, sou programadora lá também. Então é paixão, mas também é o meu trabalho, né? Afinal, a gente precisa viver (risos).

Matheus Serafim: *Você já participou de eventos, iniciativas ou espaços como game jams, feiras e fóruns online que contribuíram pro seu desenvolvimento enquanto desenvolvedora de jogos?*

Alexa: Sim. Depois do curso de desenvolvimento web participei de uma Game Jam da Hero Games. Eu era monitora no CCBJ no curso de longa duração em Cultura Digital e o Diego me falou dessa jam. As monitoras eram só meninas e eu meio que puxei o bonde, entendeu? Chamei elas para participarem. Eu e as outras monitoras (Vanessa e Clara) usamos os computadores do CCBJ para a jam e, para nossa surpresa, ganhamos como melhor jogo iniciante. Isso me motivou muito. Surgiu um foguinho no meu coração que foi só aumentando. Recentemente participei da Game Jam CE e nosso jogo, “O Oceano Começa Aqui”, venceu o primeiro lugar.

Matheus Serafim: *Sério? Parabéns! Como foi isso?*

Alexa: Foi uma competição muito intensa com o objetivo de criar um jogo em apenas 48 horas. O tema foi “Mar de Ideias: Cultura Oceânica no Ceará”, e o evento aconteceu no LABOMAR. Foi tudo muito corrido e desgastante, mas no fim das contas valeu demais a pena! Conseguimos levar para a minha segunda casa, a Escola de Cultura e Artes do CCBJ, as posições de 1º e 2º lugar. O nosso jogo conta a história da Cleomar, uma mulher real, liderança do Quilombo do Cumbe, que luta e resiste contra as usinas eólicas e a carcinicultura. No jogo, ela coleta lixo do oceano e resgata animais marinhos. Nós queríamos representar a força dela e seu cuidado com o meio ambiente.

O segundo lugar ficou com o jogo “Mar a Dois” da equipe do Jorismar, Vladson, Dayvison, Jame e Anderson. Tem uma pegada bem parecida, mas é multiplayer. Fiquei muito, muito feliz de ver o CCBJ dominando o pódio, mostrando o talento e a dedicação de todos que fazem parte da escola.

Me emocionei de verdade quando recebi o prêmio. Ver um projeto nascido da periferia subir ao palco e ser reconhecido foi algo muito forte pra mim. É a prova de que o talento e a criatividade também vêm do nosso território. Aquele momento me mostrou o quanto vale a pena acreditar e também a força da coletividade entre a gente que ajudou bastante.

Matheus Serafim: *Que massa! Enquanto às iniciativas como o FIND, o Fórum de Jogos do Ceará, editais, etc.?*

Alexa: Tenho contato com o fórum no WhatsApp, vejo as mensagens, mas não me sinto muito à vontade para debater. Às vezes tenho insegurança por ser iniciante. Eu já fui para um FIND, mas não consegui me enturmar por medo.

Matheus Serafim: Por que você acha que se sente assim?

Alexa: Eu tenho a sensação... (pausa) Assim, eu tenho a sensação de que não querem papo comigo por estar começando. Tenho medo de que vão olhar para meus projetos e pensar, com o perdão da palavra, “Ah, é um joguinho de m@#\$%”. Até tentei mostrar algo que fiz, mas senti um certo desinteresse.

Matheus Serafim: *Entendo. Acho que é normal se sentir receoso no início. Todo mundo sente isso, mas é importante falar sobre, já que é nossa responsabilidade acolher as pessoas, né? Fazer com que se sintam bem-vindas.*

Alexa: Posso adicionar uma coisa?

Matheus Serafim: *Claro.*

Alexa: Também tenho essa sensação de receio porque eu sou uma mulher entrando no ramo da programação. Tenho medo de ser confrontada com perguntas do tipo “Você sabe programação mesmo? Então faça isso aqui para provar” ou ser chamada de poser, falsa programadora. Então penso que é melhor ficar calada.

Matheus Serafim: *Eu entendo esse nervosismo. Geralmente, no meio gamer e no meio dev existem essas preocupações, até pelo histórico dessas comunidades. Mas uma coisa que eu posso te falar é que, em Fortaleza, somos uma comunidade geralmente bem aberta e temos mulheres muito ativas e engajadas no desenvolvimento de jogos. Acho que pode ser mais confortável ter um primeiro contato com elas, por exemplo. Você conhece a Rayanne?*

Alexa: Ela é uma pessoa ótima para conversar! Mas, pois é, nesse FIND eu não me senti muito confortável. Foi meu primeiro evento do tipo. Depois, eu fui pro SANA representar a Action5 junto com o José Carlos e eu me diverti bastante! Tive que enfrentar o medo e fui vendo os jogos do pessoal, o 7 Umbrais, o Cordels & Spells, o Fortal Step... Todos os desenvolvedores foram muito gente boa comigo.

Matheus Serafim: *Foi assim que perdi o medo também, quando comecei (risos). Fico feliz que você tenha se integrado com a comunidade. Saiba que você será sempre bem-vinda. Agora, ainda nesse sentido, gostaria de saber se você se considera parte de alguma cena de desenvolvedores. Se sim, como você a descreveria?*

Alexa: Não exatamente. O único coletivo de que participei foi o Lapada. Talvez eu ainda não me sinta integrante da cena de Fortaleza.

Matheus Serafim: *A troca com outras pessoas é importante no seu processo?*

Alexa: A minha experiência no curso do CCBJ me motivou a fazer isso. Lá, você não faz jogos só para si ou só para o CCBJ. Na verdade, eu e minha equipe estamos fazendo até um projeto com o pessoal do Quilombo do Cumbe. A gente vai falar sobre a vivência, sobre os desafios que eles sofrem lá. Então essa conexão é muito importante, essa troca de informações e experiências para se colocar em um jogo, para combater preconceitos e conscientizar as pessoas.

Matheus Serafim: Como surgem suas ideias de jogos? Você parte de alguma ideia prévia ou é mais experimental?

Alexa: As ideias surgem na minha cabeça de repente; eu anoto, deixo de lado e desenvolvo quando dá. Normalmente eu sou só programadora, então preciso de artistas e game designers para formar a equipe. Se a ideia fixa muito na minha cabeça, eu proponho, vou atrás de chamar mais gente e, se as pessoas toparem, a gente começa.

Matheus Serafim: *Como vocês organizam e tomam decisões no desenvolvimento?*

Alexa: Temos um grupo no WhatsApp. Às vezes marcamos reuniões quando é necessário. Todos opinam, não sou a voz que manda em tudo. Se for algo que eu não consigo fazer por ser iniciante, eu deixo claro: “não coloquem mecânica difícil pra eu implementar”. A quebra do empate quando surgem ideias diferentes é se é possível fazer ou não.

Matheus Serafim: *Que tipo de jogos você costuma fazer?*

Alexa: Até agora, todos os meus jogos publicados foram feitos para o curso do CCBJ, mas eu sempre deixo alguma característica minha neles. Isso é importante para mim. Por exemplo, tem um jogo de tanque chamado “Heart Attacking” que eu fiz utilizando cores pastéis, várias imagens de coração, sempre tentando trazer elementos “fofos”. Fiz até com um jogo de zumbis. Ultimamente estou trabalhando em muitos projetos com visão top-down, mas, é isso, normalmente gosto de uma estética mais “fofa”, uma vibe retrô meio Click Jogos ou Jogos para Meninas.

Matheus Serafim: *Você falou que trabalha na programação. Como você costuma obter os assets visuais?*

Alexa: Alguns assets vieram do nosso professor de introdução à Godot, que disponibilizou material. Quando quero algo específico, eu pego referências na internet e desenho no Pixelorama.

Matheus Serafim: *Você usa metodologias de gestão, como o Scrum, por exemplo?*

Alexa: Eu sou mais espontânea. No estágio usamos Scrum, eu sei como funciona, mas nos projetos pequenos que faço com as meninas a gente não usa Scrum, a organização é mais informal. Se for um jogo maior, eu usaria Scrum.

Matheus Serafim: *Como você lida com limitações técnicas, de tempo e recursos?*

Alexa: Isso é cruel, viu? Se eu quiser fazer um jogo 3D ou algo do tipo, eu não vou conseguir porque o meu notebook não aguenta. Se ele já trava com um jogo 2D, top-down, imagina algo mais pesado. Nesse jogo do estágio, que tem elementos 3D e 2D, ele está sofrendo. Dá uma desmotivada, eu admito.

Aí, como não recebo remuneração, eu penso se eu devo sair do estúdio para ir trabalhar com outra coisa para comprar os meus equipamentos primeiro. Eu quero melhorar, eu realmente quero melhorar, mas eu não tenho esses equipamentos para isso fazer acontecer, entendeu?

Matheus Serafim: *Onde você distribui seus jogos?*

Alexa: No Itch.io. É acessível, gratuito e tem uma comunidade indie com a qual me identifico. Sem falar que o Steam e outras plataformas são pagas.

Matheus Serafim: *Qual é seu público-alvo?*

Alexa: Pensando no que estou desenvolvendo agora, eu diria que são principalmente crianças e meninas que se identificam com um estilo retrô e fofo, meio Y2K. Estou buscando esse sentimento de nostalgia.

Matheus Serafim: *Você sente que existe algum preconceito relacionado ao estilo dos seus jogos por parte de alguns jogadores?*

Alexa: Não sei, não. Se tiver algum preconceito, que a pessoa guarde para si. Não quero saber.

Matheus Serafim: *Qual você diria que é a principal barreira para os seus jogos conseguirem mais alcance?*

Alexa: Acho que os jogos são muito simples, então não chamam tanta atenção. Falta visibilidade e mais gente para jogar e dar feedbacks. Participar de eventos ajuda a coletar retorno e aprimorar.

Matheus Serafim: *O nosso próximo bloco de perguntas é opcional e a gente só vai prosseguir se você quiser responder. Tudo bem?*

Alexa: Beleza.

Matheus Serafim: *Você se considera uma pessoa de alguma forma marginalizada na sociedade? Sofre algum tipo de preconceito por identidade, condição financeira, etnia, etc.?*

Alexa: Não sei se isso se encaixa, mas, como alguém que mora na periferia, sinto que eventos de jogos frequentemente ocorrem em locais distantes (Aldeota, por exemplo). Quem mora longe precisa gastar com transporte, aí tem barreiras econômicas e de mobilidade para participar desses espaços. Quem tem mais dinheiro e mais tempo consegue acessar mais fácil, então às vezes parece que a gente não existe, mas estamos aqui desenvolvendo.

Matheus Serafim: *Sua identidade influencia os jogos que você cria?*

Alexa: Quando faço um jogo, penso “isso sou eu, eu estou no jogo”, não de forma direta, mas minha personalidade aparece. Por exemplo, no Heart Attacking coloquei um easter egg que reflete meu lado brincalhão. Acho isso muito legal. As pessoas costumam rir bastante, principalmente quem me conhece.

Matheus Serafim: *Quais os principais desafios enfrentados por desenvolvedores no seu contexto?*

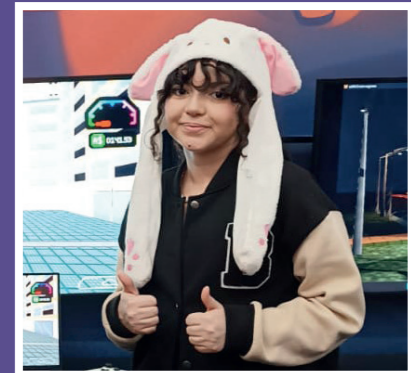
Alexa: É aquilo que eu falei antes, a distância física. Não tem uma iniciativa grande de encorajamento para as pessoas do Bom Jardim, por exemplo. Gostaria de ver um FIND de iniciantes acontecendo aqui ou uma aproximação das instituições com o CCBJ.

Matheus Serafim: *Existe uma “maneira marginal” de fazer jogos que merece ser valorizada?*

Alexa: Acho que não sei te responder de uma forma direta, mas, para dar um exemplo: os jogos das crianças do CCBJ expressam vivências e arte própria. Teve um jogo que era sobre fugir da escola (risos) Isso é muito engraçado mas, também, é bem único.

Matheus Serafim: *Encerramos por aqui. Obrigado, Alexa. Alguma mensagem final para os leitores?*

Alexa: Cara, eu só queria que as pessoas dessem mais valor à arte da periferia e ao pessoal que faz jogos digitais na periferia, porque para mim parece ainda que somos invisíveis.



CONHEÇA MAIS
DE ALEXA SOUZA

LINKS

[linkedin.com/in/alexandra-sousa-a8b781249](https://www.linkedin.com/in/alexandra-sousa-a8b781249)

[alexia01001.itch.io/
retro-2000s](https://alexia01001.itch.io/retro-2000s)

[@cyber__pink](#)

IDENTIDADE, CRIATIVIDADE E JOGOS COMO ARTE.



UMA ENTREVISTA COM LIA GODOY

ORGANIZAÇÃO

Ruma Games



Matheus Serafim: *Você poderia se apresentar brevemente? Quem é você, de onde vem e o que faz na área de jogos?*

Lia: Meu nome é Lia Godoy. Sou de São Paulo, mas moro em Fortaleza há cerca de dez anos, no bairro do Jangurussu. Quando cheguei aqui, eu era cozinheira. Depois entrei em Ciências Sociais e, pouco antes da pandemia, decidi me aventurar nos jogos digitais na universidade. Foi um clique absoluto, porque sempre gostei de tecnologia e esses rolês. Quando era mais nova, não tinha acesso a consoles, além de que minha mãe não deixava eu ir sozinha na locadora, porque era menina e tal. Então eu jogava no computador. Joguei muito Pokémon do GameBoy, muito pinball, muito campo minado. Antes eu achava que esse era um capítulo da minha vida deixado para trás, mas na faculdade, essa vontade voltou com força.

Nisso eu percebi que programação não era bem o meu rolê, mas eu me apaixonei por Game Design. Consegui um primeiro trampo, trabalhando com jogos educacionais, e foi uma experiência muito bacana.

Daí eu comecei a participar de várias Game Jams. Aos poucos, fui percebendo que eu tinha ideias um pouco diferentes do que a galera normalmente trazia. Hoje trabalho também com design de narrativa. Notei que, dentro do game design, essa é uma área que me pertence mais, sabe? Recentemente ministrei uma residência criativa em narrativa para jogos no Festival Bojogá em Fortaleza. Os participantes saíram com cenas, mundos e personagens criados. Foi uma experiência riquíssima. Bem, essa foi minha trajetória até aqui.

Matheus Serafim: *Você mencionou sua virada para o desenvolvimento de jogos. Além da faculdade, como foi seu processo de aprendizado? Você aprendeu sozinha, usou ferramentas online ou algo assim? Quais foram as maiores dificuldades?*

Lia: Mesmo estando na faculdade, muitas vezes tive que me virar. Lembro de uma disciplina que tivemos que escolher uma engine para criação de um jogo, o que me fez buscar muito conhecimento por conta própria, já que não havíamos estudado engines ainda. Isso já faz um tempo, aliás, por volta de cinco anos. Eu saí da faculdade, voltei, tranquei e agora voltei de novo para terminar.

Enfim, o professor havia pedido um jogo curto, não importava o gênero, mas precisava de uma tela inicial, uma tela de game over e uma cena de vitória. Usei bastante o YouTube, principalmente por ter muito conteúdo sobre a Godot, que eu havia escolhido. Nós anarquistas adoramos essa coisa de software open source (risos).

Fiz bastante cursos na Udemy e vários outros gratuitos que consegui encontrar, pegava emprestado livros na biblioteca e ia ler. Um desses livros era sobre Python. Lembro que um dos meus primeiros jogos foi recriar o jogo da velha nessa linguagem. Eu não tinha contatos na área quando comecei, então tudo dependia muito da minha curiosidade e da minha vontade de estudar. Acho a comunidade de Fortaleza ótima porque, para quem está começando, esse contato é importantíssimo e o pessoal é muito bem integrado.

Eu tentei de tudo: fiz um jogo de plataforma simples, me aventurei na Pixel Art assistindo vídeos. Também tive muito o apoio financeiro e emocional da minha mãe para correr atrás dos meus sonhos e estudar.

Matheus Serafim: *E no mercado de trabalho, como foi?*

Lia: Quando eu era criança, fazia jogos simples em Flash com meu pai. Faz tanto tempo que nem lembro como eles eram. Mesmo assim, sinto que só aprendi de fato a fazer jogos com a experiência do meu primeiro trampo.

Eu tinha acabado de terminar o primeiro semestre de Jogos Digitais. Consegui a vaga muito por conta do fato de que fiz Iniciação à Docência nas Ciências Sociais e isso fortaleceu meu currículo. Não tinha nem muito a ver com a minha experiência com jogos e eu aprendi as coisas do jeito que eu gosto de aprender: trabalhando com elas. Na cozinha foi a mesma coisa.

A trajetória do mercado é difícil. É uma entrevista ali, uma entrevista aqui, uma resposta negativa acolá e a gente vai se virando para se manter. Atualmente, sou designer de narrativa da Ruma Games, no jogo Muse, que trabalha com questões como ansiedade e síndrome de impostor em jovens artistas. Até tenho cenas para entregar em breve e meu computador quebrou (risos). Não é fácil, mas tem sido uma jornada bacana.

E essa sou eu. Sou uma pessoa com muitas paixões; ler, escrever, ver filmes, cozinhar, debater... Eu participei da militância de esquerda aqui em Fortaleza, construindo a Marcha da Maconha, sempre envolvida em debates sobre liberdade e política. Eu sou Anarquista e isso moldou muito a forma como enxergo o mundo e, conseqüentemente, como eu crio.

Matheus Serafim: *Então, você diria que a experiência prática foi importante para a sua evolução?*

Lia: Com certeza! A exposição a um ambiente de desenvolvimento muda completamente a nossa perspectiva. Acho que desromantizar algumas coisas é importante, sabe? É importante manter o sonho, a criatividade, a coisa da criança viva, mas é importante tirar um pouco alguns embrulhos de algumas coisas para trabalhar no mercado. Eu acredito que uma educação superior faz muita diferença na vida de uma pessoa, até no quesito de abrir portas e oportunidades, além de acreditar na potência de espaços alternativos de educação mas não há nada como a experiência.

Matheus Serafim: *Você mencionou que suas ideias são “diferentes” das de outros desenvolvedores. O que quer dizer com isso?*

Lia: Acho que todos somos atravessados pelas nossas vivências. No meu caso, eu queria contar histórias que me inquietavam, mas com uma estética e um ritmo diferentes. Não me interessava tanto o jogo de gameplay frenético, e sim algo mais contemplativo, que falasse de angústias humanas.

Óbvio que todo mundo quer trabalhar em um estúdio massa, ter um colchão para dormir à noite, etc. Mas fui percebendo que eu enxergo o mundo de uma forma muito pessoal e queria falar coisas para o mundo de uma forma pessoal. Queria me expressar. Quando joguei Gris e Limbo, foi transformador. Eu tenho depressão diagnosticada, sofro de ansiedade, vivo no capitalismo brasileiro. Esses jogos me tocaram profundamente e eu comecei a sentir que não falamos muito dessas questões humanas. Tem muita beleza aí, sabe? O Gris mesmo trata seus temas com tanta delicadeza através da cor, do som e da ausência. Eu pensei: “É isso que eu quero fazer.”

Meu primeiro jogo foi Rumo, criado em uma game jam. Ele nasceu da tentativa de representar como sinto minhas crises de ansiedade: como se eu fosse um barco à deriva em um oceano escuro, sem linha do horizonte. Quis transformar essa sensação em jogo, e esse projeto virou uma chave na minha vida. Percebi que queria criar experiências que dissessem às pessoas: “você não está sozinha”. Gris fez isso comigo, e eu queria devolver esse sentimento.

Matheus Serafim: *Ok, Lia, obrigado por compartilhar isso. Me diz, como você vê sua relação com o desenvolvimento de jogos hoje? É um hobby, algo profissional, algo artístico ou de expressão?*

Lia: É o que eu quero fazer pelo resto da minha vida. É minha grande paixão.

Na verdade, quer saber? Não vou hierarquizar minhas paixões. Eu tenho muitas. Agora, tudo que envolve o desenvolvimento de jogos me deixa muito empolgada mesmo. Também não vou dizer que será “para sempre”, porque acredito que nos transformamos profissionalmente, mas é algo que eu amo e é uma paixão que vale a pena para mim.

Matheus Serafim: *Agora vamos falar sobre sua relação com o mundo do desenvolvimento, começando por eventos e Game Jams. Você já participou desses espaços e como eles contribuíram para seu desenvolvimento como criadora?*

Lia: Participei de muitas Game Jams. Minha primeira experiência foi logo após o fechamento do setor de jogos da primeira empresa em que trabalhei. Eu e meus colegas decidimos participar para construir nosso portfólio. Saiu um projeto incrível chamado Cat-A-Combs! Nele, você é um gato que para resolver os desafios e navegar nas plataformas, precisa morrer e utilizar o corpo anterior. Então você vem com uma quantidade de vidas e tem que administrá-las para conseguir terminar o nível. Adoro esse jogo e tem gente jogando ele até hoje no Itch.io.

Lembro que na época recebemos um feedback muito ruim, bem antiprofissional. Foi uma experiência chata. Um dos meus amigos nunca mais tentou participar, mas eu continuei. Gosto muito de conhecer pessoas.

Matheus Serafim: *Como foi quando você chegou em Fortaleza?*

Lia: Nossa, demorou um pouco para achar as comunidades daqui. A primeira de que fiz parte foi o IGDA e, na época, eu já tinha feito alguns jogos e já tinha portfólio. Hoje em dia, a gente tem a Academia IGDA, mas quando cheguei não tinha esse nome, na verdade não tinha nome algum (risos).

Eles se propuseram a juntar pessoas para fazer jogos e melhorar portfólios, o que me deu a chance de conhecer os desenvolvedores locais e isso foi muito importante. Participei de eventos como o Hero Games e continuei fazendo jogos. A partir daí que fui conhecendo mais gente, entrei para o Fórum de Jogos do Ceará, etc.

Matheus Serafim: *Como é sua participação no Fórum?*

Lia: Sempre que posso, estou lá aprendendo, ajudando no que consigo e fornecendo um olhar crítico para as coisas. Eu gosto de fornecer e receber feedback, então acho incrível. Atualmente, as coisas mudaram um pouco; tenho me interessado um pouco mais pelas questões de política dentro dos jogos e também em maneiras de fortalecer nossa comunidade, expandir, produzir mais e ganhar espaço.

Eu sempre gostei de fazer parte de algo, de não me sentir sozinha. Eu queria encontrar minha turma e, quando cheguei aqui, quis agir rápido, principalmente para me sentir segura em ficar em Fortaleza. Não queria voltar para São Paulo.

Matheus Serafim: *Você falou sobre a importância das trocas. Você se considera parte de alguma comunidade ou cena de desenvolvedores? Como a descreveria?*

Lia: Não sei se me considero parte de uma “cena” fechada. Eu sou uma pessoa mais transitória, gosto de conversar com bastante gente e me manter informada. Acho que estou mais no rolê de tentar criar minha própria turma, encontrando pessoas que percebem as coisas de forma minimamente parecida comigo e têm debates que se assemelham aos meus. Isso perpassa um amadurecimento profissional e político. Não quer dizer que todos têm que pensar como eu, claro. Não sou muito de “turma” fechada, mas tenho a sorte de ter indivíduos maravilhosos na comunidade que me fortalecem, me fazem pensar e me ensinam muito. Ainda estou no começo dessa jornada, pois, apesar dos meus 34 anos, comecei a interagir mais ativamente há apenas uns dois ou três anos. Em uma área majoritariamente jovem, sinto que preciso me mover rápido.

Matheus Serafim: *Os seus jogos surgem a partir de uma ideia inicial, de uma pesquisa de mercado, ou você trabalha de forma mais experimental?*

Lia: Depende muito do objetivo de cada projeto. Como a gente já conversou, a gente precisa pagar as contas, mas minhas ideias, pessoalmente, vêm de lugares muito diversos. Tenho sonhos muito vívidos, que acabam se tornando sementes criativas. Outras ideias surgem de desejos de experimentação. Por exemplo, comecei a testar um dungeon crawler com rolagem de dados inspirado em D&D, com uma estética baseada naquelas ilustrações medievais de gatos que viralizaram um tempo atrás. Sempre achei aquele estilo fascinante e quis imaginar como isso funcionaria em um jogo.

Nas Jams, ter um tema ajuda a dar um direcionamento inicial. Quando estou em equipe, faço questão de que o processo seja coletivo. Acho importante que o jogo pertença a todas as pessoas envolvidas. Não é no sentido de “todo mundo faz tudo”, mas de construir o conceito juntas, encontrar um espaço onde as ideias de todos sejam respeitadas e possam coexistir.

E jogos... bem... jogos têm que ser divertidos ou ter um core loop minimamente agradável, né? Eu tenho que pensar em questões técnicas e em questões de mercado, sim. É que atualmente eu tenho ficado um pouco irritada com a coisa do mercado. Sinto que ele anda ditando muito o que os desenvolvedores devem fazer. Isso faz com que as lojas fiquem saturadas de jogos parecidos. Isso me dá um pouco de agonia. Por isso que também eu estou tentando sair desse espaço, sabe?

Dá para a gente tentar pensar fora da caixa, mesmo que seja um jogo interessante. Algo que seja uma experiência e não apenas um reflexo do que o mercado quer da gente. Para mim, pesquisa de mercado não é apenas ver “o que vende mais”, e sim identificar nichos e comunidades. Gris, por exemplo, não vendeu tanto quanto merecia, mas tinha uma comunidade sólida.

Eu gosto de experimentar coisas não convencionais. Já tive ideias observando livros numa exposição do Miró, imaginando como suas fases geométricas poderiam virar um jogo. Talvez eu seja como o pessoal da dança contemporânea: não vou fazer “dança de TikTok”, mas busco outras formas de movimento.

Valorizo isso mesmo que signifique nunca ficar rica com meus jogos. E tudo bem. Acho que o Brasil precisa experimentar mais, buscar sua própria identidade. Em residências criativas, vi trabalhos espetaculares que misturam teatro, colagem, expressões muito brasileiras e muito ricas. Isso me inspira muito.

E eu não sou contra quem segue o mercado. Cada pessoa deve desenvolver o que acredita e buscar seu sustento. Isso dá liberdades futuras. Mas eu, hoje, estou em outro lugar da minha vida, buscando outros significados e pertencimentos.

Matheus Serafim: *Existe um tipo de jogo que você costuma desenvolver? E como decide qual ideia levar adiante?*

Lia: Muitas vezes sei que minhas ideias não serão rentáveis — e 90% delas realmente não são. Falar sobre criatividade é sempre estranho, porque passo muito tempo dentro da minha cabeça organizando ideias. Vou observar desde a fresta de luz na janela até o movimento da poeira iluminada para pensar em como isso vira atmosfera.

Eu tenho sonhos muito vívidos e, muitas vezes, eles são coisas muito loucas. Acho que quando a gente tem sonhos, assim, a gente acaba se vendo uma posição privilegiada para ter ideias, sabe? Sempre pode vir uma ideia na minha cabeça, e eu não tenho exatamente um tipo de jogo, assim como eu não tenho um gênero de jogo. Eu gosto de todos os gêneros, gosto muito de terror, de coisas apocalípticas, já sonhei com o fim do mundo inúmeras vezes, de vários jeitos diferentes. Por consumir muita coisa, eu acabo sendo muito flexível neste aspecto. As ideias podem vir de livros, sessões de RPG, quadrinhos, filmes... Acho que é mais sobre buscar a expressão artística que melhor vai carregar a minha ideia

Matheus Serafim: *Então você seleciona o tipo de jogo com base no que você quer dizer?*

Lia: Isso. Penso na história que eu quero contar e no que eu quero colocar no mundo.

Matheus Serafim: *Interessante. Você tem uma visão bem artística sobre os jogos, não é? Pensando nele mais do que em mercadorias.*

Lia: Jogos podem ser arte. Nós temos jogos que são expressões artísticas absurdas. A gente não precisa que o mercado seja só de uma maneira. A gente precisa que ele seja um grande espaço, em que todos nós possamos ter espaço para nos expressar, não somente como uma saga econômica. Ganhar dinheiro não é um problema. Buscar sucesso não é um problema. Mas precisa ter espaço para todas as expressões.

Matheus Serafim: *Você tem algum método ou abordagem específica de produção e de design, como o Scrum ou algum framework de game design, ou trabalha de forma mais espontânea?*

Lia: Aprendi muito trabalhando em equipe. Eu fui educada pelo trabalho. As sprints são muito importantes porque são um jeito de a gente compreender onde moram as dificuldades de uma equipe, as dificuldades do desenvolvimento, onde estão os gargalos... E é um jeito de estabelecer metas a curto prazo, porque às vezes a gente está trabalhando com o jogo e perde um pouco a noção do resultado final, não vê a produção caminhando e isso pode acabar sendo frustrante. Então eu sempre acreditei que as sprints eram o melhor negócio, porque você é capaz de ver os resultados do fruto do seu trabalho mais rápido, de maneira consistente. Sou bagunçada na vida, mas muito organizada no trabalho (risos).

Eu uso o Miro e meu mural é extremamente organizado. Lá estão minhas referências e meus pensamentos soltos. Acredito muito em manter uma documentação de tudo. Eu acho que as coisas precisam ser documentadas por questões de segurança, por questões de equipe e por questões de que é bom ter um registro do que você fez. Algo como as provas que você passou por esse processo.

Como game designer, gosto muito de escrever documentos de design. Entendo eles como formas orgânicas, que nunca vão estar prontas de primeira, mas sempre em transformação no decorrer do jogo. Coisas acontecem, ideias não funcionam tão bem quanto a gente imaginava, simplesmente porque ela não funciona e está tudo bem, e a gente precisa ter espaço para mudar as coisas. Claro que sem ficar o tempo inteiro mudando o jogo e nunca avançando. É bom poder mudar o rumo sem se perder.

A minha primeira equipe fixa foi a que desenvolveu o Rumos comigo. Tivemos a ideia de fazer um jogo mobile, do tipo AFK, porque é um jeito mais simples de ganhar uma renda inicial para a gente poder ter liberdade para fazer outros tipos de jogos. Era um food truck simulator de dinossauros, porque dinossauros são tudo de bom, eu adoro. Eu não posso mentir, para mim não tem muito essa coisa de distinguir o que eu quero fazer do que eu acho que o mercado precisa. Tem que caminhar junto, eu tenho que poder aproveitar que eu tenho gostos diferentes, que eu mantenho uma criança interior viva dentro de mim, muito viva, muito alimentada. Esse jogo funciona, eu fiz todo um estudo, fui pegar jogos semelhantes, fiz comparativos de preço e tudo o mais.

A gente teve um problema muito grande com o time de arte, algumas coisas começaram a não caminhar, e acabou que a ideia deu errado, mas eu tenho ela documentada. A programação está lá toda feita, está tudo funcionando. A gente só precisava montar os níveis. É uma pena quando a gente tem uma ideia muito legal, elabora a documentação, vê a coisa caminhando e, por motivos fora do nosso controle, ela acaba não saindo do papel.

Apesar disso, a gente tem que continuar perseverando, né?

Matheus Serafim: *Você comentou sobre a formação de equipes. Que tipo de equipe gostaria de ter?*

Lia: Eu não tenho uma equipe no momento, até porque eu não tenho verba para nada disso, mas, óbvio, tenho esperança nas políticas públicas. Meu desejo é trabalhar com uma equipe inteiramente composta por mulheres.

Matheus Serafim: *Legal. E que tipo de jogo você faria com elas?*

Lia: Qualquer um. Olha, nessa equipe podem ser mulheres cis, mulheres trans ou até pessoas não binárias. É um sonho meu. Não é uma questão de “mulheres pensam diferente”, como dizem. Odeio esse tipo de fala. Acho que temos sim um certo jeito de ver as coisas, mas é porque o machismo nos colocou nessas caixinhas. O patriarcado colaborou muito para a gente pensar diferente. Isso acontece, na verdade, com qualquer população marginalizada também.

Eu queria ter essa experiência de criar só com mulheres. Meu coração feminista palpita nessa direção. Minha avó era muito feminista. Além de eu acreditar no potencial de um jogo feito assim para vender no mercado, o projeto também é uma homenagem à minha avó, essa mulher maravilhosa que foi super importante na minha vida. Eu sei que vou conseguir.

Matheus Serafim: *Como você lida com as limitações técnicas e de recursos e como você acha que isso diferencia o seu processo das grandes empresas?*

Lia: As grandes empresas têm dinheiro. Nós, independentes, temos amor e teimosia (risos). O problema é que eu posso me manter em um projeto por amor, mas não posso exigir de uma equipe que ela caminhe comigo nesse sentido, porque são pessoas colocando o trabalho delas ali, é muito suor e tempo. Quanto mais recursos um jogo usa, mais caro fica — financeiramente e emocionalmente.

Minha solução, hoje, é investir aos poucos: paguei uma artista para desenvolver o conceito dos personagens e pretendo juntar dinheiro para outras partes do projeto. Considero fazer um Kickstarter, mas só quero começar a produção quando puder pagar justamente quem estiver comigo. Isso é central para mim, principalmente na situação de desemprego generalizado que vivemos. É uma escolha política evitar que minha equipe de mulheres trabalhe de graça.

A gente tem os editais acontecendo cada vez mais, só que, sim, a gente sabe que eles estão captando principalmente para produções que falem sobre cultura brasileira e eu não acho que o brasileiro só tem isso para dizer para o mundo. Acredito que é extremamente importante debater e representar a nossa cultura, mas, sinto que a gente ainda está muito... engessado nessa produção.

As limitações também me deixam um pouco fora do padrão do mercado, inclusive para contratações. Acaba que, por isso, tenho menos experiência formal do que gostaria, mas continuo insistindo.

Matheus Serafim: *Onde você publica seus jogos?*

Lia: Bem, falar dos meus jogos é falar de Game Jams. A gente tem essa cultura de publicar no Itch.io, que era a grande plataforma de referência para jogos indies. Agora, ela está num momento extremamente controverso, então não sabemos o destino ainda. Mas geralmente eles vão pra lá.

Eu divulgo no meu LinkedIn. Se eu tenho alguma produção de Game Jam, eu coloco lá. Atualmente eu estou com uma base melhor de visualizações no LinkedIn, então as coisas têm tido mais alcance.

O Gabas me chamou para a equipe do Muse, o jogo em que eu estou trabalhando agora. Ele tem uma mão de marketing muito forte. Então vamos lançar pelo Steam. Já estamos trabalhando com wishlists e tudo o mais. Então eu estou aprendendo sobre o processo de publicação. Meu sonho de princesa é levar um trabalho meu para a Gamescom Latam e fazer o caminho que todo mundo faz: correr atrás de publisher, correr atrás de meios de divulgar e lançar o jogo.

Eu não sou uma gata do marketing. Vai ser sempre um ponto fraco meu. Sempre vou precisar de alguém para caminhar ao meu lado nisso. Eu entendo marketing, mas não gosto. Acho burocrático. Acho que mata um pouco a arte da coisa. Como muitos artistas, não gosto de ter que fazer a produção se encaixar no mundo. Às vezes você toma escolhas que não gostaria só para fazer um marketing adequado.

Matheus Serafim: *Como é essa sua relação com o marketing?*

Lia: Acho que é a parte mais difícil. É sempre um momento doloroso, né? Eu não quero que o marketing defina como o jogo tem que ser. Então sempre vai ser uma dicotomia: você quer colocar um sentimento cru no mundo e ele tem que passar pela lupa do marketing para ser vendido, para se encaixar no mercado.

Enfim, a gente tem nossos espaços. O Itch.io é um deles. Você pode postar de graça ou cobrar um valor simbólico. É uma plataforma incrível, mas com controvérsias atuais que fazem com que eu tenha minhas dúvidas com relação a ela. Mas não é como se tivéssemos muitas assim, mais independentes.

Matheus Serafim: *É verdade. Inclusive, sobre marketing, eu queria saber: você sabe quem costuma ser o público dos seus jogos?*

Lia: Depende do meu jogo. Por exemplo, quanto ao Cat-A-Combs! era bem claro qual era o público: pessoas que gostam de jogos de plataforma e jogos monocromáticos. Existe um mercado dessa galera, uma comunidade que curte pixel art monocromático e joga quase qualquer gênero com essa estética.

A comunidade não joga só pelo gênero ou gameplay; ela também se divide pela estética. Então eu acredito que meu público sempre vai estar nas pessoas que querem experimentar estéticas novas, que curtem descobrir coisas diferentes.

Matheus Serafim: *Acho que faço parte do seu público, então. (risos)*

Lia: Eu vou atrás de jogos porque achei esquisitos o suficiente para mim, ou porque a estética é uma proposta nova. Eu jogo coisas muito doidas porque curto a estética. Então é quase como se eu estivesse querendo produzir jogos para a comunidade em que eu existo. Não necessariamente para mim, mas para essa comunidade. Para pessoas como você, mesmo.

Matheus Serafim: *Você sente que existe preconceito com o estilo dos seus jogos?*

Lia: Com certeza. E não acho nem que seja dos jogadores. Eu vejo mais resistência por parte da própria comunidade de desenvolvedores. Não é nada pessoal, mas aparece quando a gente traz coisas esquisitas, diferentes, fora do “normal” do mercado.

Eu não sou convencional em nenhum aspecto. E eu sei que outras pessoas não convencionais também encontram essa resistência. Eu prefiro nem pensar no preconceito dos jogadores, porque existe uma comunidade muito conservadora que reflete o estado social do mundo. Tem gente que sofre muito mais preconceito do que eu. O máximo que acontece comigo é não entenderem e reagirem com estranheza e eu gosto disso. Eu gosto da estranheza. Eu fui criança do teatro, né? Então, imagina...

Matheus Serafim: *Isso tem a ver com aquilo que você falou dos nichos?*

Lia: Sim! Gosto de abraçar a estranheza. Mas existe, claro, resistência dos estúdios e desenvolvedores que acham que não é rentável. O nicho entra como resposta a isso.

Quando eu produzo para um nicho específico, pessoas fora do nicho acham estranho e a opinião delas não é a que eu estou buscando. Então, se quiserem ser desagradáveis, tudo bem. Desde que não seja criminoso, o mundo é livre. Se não fazem parte da comunidade, não me importo. Agora: se alguém da comunidade que eu quero alcançar dá um feedback negativo, aí é outra coisa. Aí eu preciso sentar, ouvir, pensar, refletir. Quando lidamos com temas sensíveis, como saúde mental e neurodivergência, há muito escrutínio. E acho normal. Passar por isso faz parte.

Matheus Serafim: *Você tem alguma estratégia para lidar com esses temas sensíveis?*

Lia: Eu evito usar pessoas, digo, personagens humanos, quando trato de temas complicados. Um jogo tinha a história de um barquinho de papel. O atual tem uma criatura mágica que protege a alma de uma árvore. Quero focar na mensagem sem criar ruídos.

Se eu fosse falar, por exemplo, da solidão da mulher negra, que eu jamais faria sozinha, eu chamaria consultoras negras para orientar. E aí sim haveria preconceito de jogadores racistas. Se eu falar de feminismo com personagens femininas, com certeza vai haver preconceito. Quando falamos de saúde mental, de autismo, vai ter neurotípico falando besteira.

Isso vai acontecer futuramente comigo e eu tenho que estar preparada. No momento, enquanto exploro artisticamente minha voz, esse é meu jeito de me proteger.

Matheus Serafim: *Faz total sentido.*

Lia: Pode parecer covarde, né?

Matheus Serafim: *Claro que não. Acho que é um caso de demonstrar cuidado e sensibilidade com tópicos sérios.*

Lia: Isso. É cautela. Acho que já passamos por muita coisa no mundo. A gente tem que ter um espaço seguro para explorar antes de fazer movimentos mais ousados. E eu sou uma gata ousada, então vou fazer esses movimentos no futuro.

Matheus Serafim: *Qual é a principal barreira para os seus jogos alcançarem mais público hoje?*

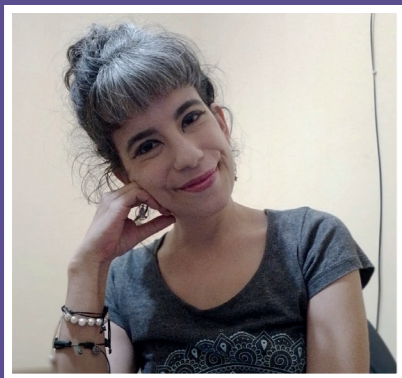
Lia: Acho que o fato de não serem temas muito falados ou explorados. Talvez até fujam da esfera teórica tradicional do que é um jogo. Esse é o maior desafio. Sempre vai ser, quando escolhermos ser não convencionais.

Quando trazemos experiências contemplativas, narrativas, que não se encaixam em caixinhas de gênero, sempre vai haver resistência porque “o jogo tem que ser divertido”, né?

É como o estúdio que fez Gris e Neva, jogos lindos, difíceis de encaixar em gêneros. Neva debate ciclos de vida e morte; é um espetáculo artístico. E tem uma comunidade muito própria, muito engajada, mesmo que seja um jogo de apelo nichado. Claro que existe resistência do mercado também, mas esses jogos trazem experiências visuais muito impactantes. O Neva, por exemplo, foi premiado recentemente.

Matheus Serafim: *Gratidão, Lia. Você tem alguma mensagem final?*

Lia: Acho que, no fim das contas, tudo se resume à sua marca, a construir e criar coisas que dialoguem com seus princípios e motivações. É claro que vivemos em uma sociedade capitalista que impõe necessidades e pressões sobre o indivíduo, e precisamos pagar nossas contas. Mas também é importante lembrar que a vida não se constrói só disso. Acredito que falar sobre as coisas difíceis, lutar por pautas importantes e transformar os jogos em formas de resistência são expressões que nascem desse brincar anárquico, cujo potencial revolucionário é infinito. E é essencial lembrar que não estamos sós. Há gente pra caramba no Brasil pensando os jogos digitais por diferentes caminhos e perspectivas. Mesmo diante das dificuldades, ainda existem pessoas dispostas a contar outras histórias.



CONHEÇA MAIS
DE LIA GODOY

LINKS

[linkedin.com/in/liagodoy](https://www.linkedin.com/in/liagodoy)

bit.ly/liagodoy

liagodoy.itch.io/

4 RESPONDENDO A PERGUNTA “JOGOS SÃO ARTE?”



UMA ENTREVISTA COM GABRIELE HENSLEY

ORGANIZAÇÃO

Desenvolvedora Independente



Matheus Serafim: *Antes de tudo, poderia se apresentar? Fale um pouco sobre você.*

Hensley: Eu me chamo Gabriele Hensley, sou desenvolvedora de jogos independentes, psicodélicos e experimentais. Sou do Ceará e fico transitando entre Ubajara e Fortaleza. Sou autodidata, não tenho formação. Tudo que aprendi, aprendi sozinha, lendo documentações, YouTube, Reddit, testando coisas na própria engine que utilizo, essas coisas.

Utilizo a Godot pra fazer meus jogos e acho que minha prioridade é buscar a criatividade. Eu tenho muito foco na arte e na criação mesmo. Não me considero, por exemplo, “programadora” nem nada do tipo, embora eu programe. Meu maior foco é na arte em si. Eu sou mais “artista”, tô ali pintando, fazendo música, fazendo tudo nos meus jogos porque sou Solo-Dev. Gosto disso, realmente curto bastante. Acredito que isso melhora quem eu sou como pessoa porque ali vai tendo uma carga cultural enquanto faço tanta coisa diferente... Eu também gosto bastante de estudar e acho que isso coloca mais peso e melhora minhas obras.

Matheus Serafim: *Eu fiquei curioso sobre uma coisa. Você falou que não se considera “programadora”, embora você programe. Mesmo que seu interesse principal seja arte, por que você sentiu essa necessidade de programar também? Como foi isso pra você?*

Hensley: Eu programo porque eu sou obrigada a programar caso eu queira fazer alguma coisa. Para criar, é preciso ter as ferramentas, né? Se eu pudesse, usava só arte e boa vontade, mas infelizmente o computador não funciona assim. Eu sinto que, por mais que engines como o RPG Maker ou o 001 Game Creator já venham com muita coisa pronta e você só precisa mudar o visual, limitam muito a criatividade. Também acho que é muito fácil ficar acomodada nessa situação de não estar criando de verdade, de não estar fazendo as coisas do jeitinho que se quer. Por exemplo, se eu quero uma movimentação que tenha uma aceleração específica ou quero uma coisa de tal jeito, eu tenho que saber como fazer isso. Eu sei programação para não ficar dependente de uma engine assim.

Por exemplo, alguém já pode ter experienciado usar uma engine como o RPG Maker e lá pra frente no projeto ocorre um problema que a pessoa não sabe resolver. Ela não tem como resolver esse problema, lidar com as limitações, e acaba tendo que apelar pra gambiarras.

Ok, que tudo tem gambiarra, a gente não vive sem (risos). Mas aqui estou falando de gambiarras ruins, que atrapalham o fluxo do trabalho.

Enfim, eu aprendi programação justamente por isso. Lá pelos meus 16 anos, eu estava fazendo um jogo em uma engine limitada. Certa vez encontrei um bug no pulo do personagem e eu não sabia resolver isso... Aí, eu pensei “poxa, se eu não sei resolver nem isso, eu não sei de nada, não tá no meu alcance...”. Por isso eu aprendi a programar, para as coisas estarem ao meu alcance, e se der errado, ser minha culpa e não das limitações externas.

Matheus Serafim: *Como foi o seu primeiro contato com jogos e o que é que você gostava de jogar?*

Hensley: Desde antes de eu nascer, minha família já tinha locadora, lan house, fliperama... Então eu cresci em meio a jogos de PlayStation, PlayStation 2, Super Nintendo, Mega Drive, Master System, Game Boy, GameCube, Nintendo 64, etc. Tinha de tudo e eu gostava bastante de jogar. Sempre gostei mais de jogos com visuais bem coloridos e psicodélicos, como os próprios clássicos de arcade da Midway, Robotron 2084, Galaga, Joust e outros assim. Gostava também dos jogos de Nintendinho, como Castlevania. O console tinha uma paleta de cores bem saturada e isso me fascinava. Depois fui para o Super Nintendo, com Another World e vários outros jogos.

Esse era o meu console favorito. Foi uma das principais referências pra mim, tanto que hoje tenho esse visual mais coloridão justamente por causa dessa época.

Matheus Serafim: *Sua formação de gosto foi bem eclética, né? E como isso virou vontade de fazer jogos?*

Hensley: Acho que desde criança sempre tive vontade de fazer jogos porque eu sempre pensei que, se eu estava jogando um jogo é porque alguém fez e, se for o caso, eu posso fazer também. Desde essa época eu tinha várias ideias inspiradas por esses jogos. Eu queria colocar minha criatividade em algo então brincava bastante com o MS Paint, desenhava cenários e fingia que a borracha era o player. Também fiz jogos no Powerpoint onde eu, por exemplo, desenhava uma sala e fazia uma porta que levava pra outro slide que era um quarto e a partir disso contava alguma historinha.

Depois que eu cresci mais um pouco, eu comecei a usar o RPG Maker, e foi ali que eu fui entendendo mais de level design, game design, essas coisas. Depois eu fui pro 001 Game Creator, que é muito limitado, mas optei por ele por ter suporte para jogos de ação enquanto o foco do RPG Maker era batalhas de turno.

Ainda assim, ele vinha com modelos e você só precisava mudar algumas variáveis ou os assets. Certo dia aconteceu aquilo que falei de encontrar um problema no pulo do personagem enquanto eu mostrava para alguns amigos e, bem, eu não sabia resolver. Fiquei olhando pra eles com cara de tacho, foi engraçado.

Quando isso aconteceu, achei melhor mudar para uma “engine de verdade” e escolhi a Godot. Foi aí que comecei a estudar um pouco mais. Hoje, estou estudando C++, porque estou pretendendo fazer jogos pra 3DS. Um pouco de C#, um pouco de Unity... Também quero estudar para fazer jogos no Roblox Studio.

Acho interessante aprender engines variadas porque, como eu sou da área de direção visual, é importante saber como aplicar minha direção em todos os jogos em que eu vá trabalhar, independentemente da tecnologia. Se alguém está mexendo com Unity, eu preciso entender como a engine funciona pra eu conseguir “dirigir” como funciona a arte, quais shaders funcionam, esse tipo de coisa.

Além disso, muita coisa que você aprende em uma engine, você consegue aplicar em outras. A curva de aprendizado fica mais fácil.

Matheus Serafim: *Você já falou um pouco sobre isso, mas eu gostaria de voltar a esse assunto. Como se deu seu processo de aprendizado? Quais foram as maiores dificuldades?*

Hensley: Bem, eu aprendi sozinha. Não fiz nenhum curso, por mais que eu queira sim ter uma formação sobre jogos, para depois fazer um mestrado e um doutorado, quem sabe.

Eu aprendi tudo na base da lógica. Acredito que quando você vai aprender qualquer coisa — uma língua nova, a dirigir um carro — você precisa entender a “lógica” da coisa, sabe? Ligar os pontos.

Como eu já tinha o entendimento de como colocar coisas no RPG Maker e no 001, era só saber o que procurar. Digo, saber o que procurar no YouTube ou no Reddit e saber o que perguntar. O melhor para o seu aprendizado é saber quais perguntas fazer e eu sabia porque eu já tinha experienciado o processo.

É por isso que eu recomendo muito a todo mundo começar no RPG Maker. Quando você for passar pra uma engine que tem linguagem de programação, você já vai ter essa base. Isso que eu chamo de lógica.

Por exemplo, eu ia atrás de entender como eu poderia fazer uma área que ativava um evento. Nisso eu aprendi o conceito de área, aprendi variável e eu aprendi como fazer o script de movimentação do personagem.

Na hora de aprender a movimentação do jeito certo, todo mundo recomenda começar com Pong e eu acho que é importante passar por essa formação de fazer jogos pequenininhos, realmente seguindo tutorial, buscando entender o que está ali. Na minha cabeça, tudo que está sendo falado no tutorial é importante. A pessoa que está ensinando já passou por aquilo do início ao fim e sabe o que está falando. Por isso, sigo eles muito à risca. Às vezes, fico repetindo partes do vídeo de um tutorial de 19 minutos e chego a passar uma hora inteira nele. Sério, uma hora! Justamente para decifrar a lógica por trás do que está sendo feito.

Muitos desenvolvedores iniciantes não querem fazer um jogo simples como Pong e já querem partir para projetos grandes. Eles esquecem que o Pong ensina muita coisa: desde a movimentação e a colisão até a aceleração e velocidade. A partir dele você consegue fazer qualquer coisa. E foi o que aconteceu na vida real, né?

O console da Atari foi pensado justamente para rodar Pong e, se você parar para pensar, os outros jogos dele são derivados. Todos são algum tipo de personagem que carrega alguma coisa, geralmente algum tipo de bolinha que eles podem atirar ou pode ser alguma chave...

Enfim, é bem importante entender o passado e os jogos clássicos pra poder construir os jogos modernos. Vejo eles como um amontoado de jogos clássicos e de fórmulas que aprendemos ao longo do tempo.

Matheus Serafim: *Você considera a sua relação com o desenvolvimento de jogos como algo profissional ou como um hobby?*

Hensley: Ah, eu acho que já é algo que está muito atrelado a minha vida. Como eu disse, desde que eu nasci, eu sempre tive videogame perto, então pra mim é algo muito normal. Faz parte do que eu faço e é algo que eu gosto de fazer. Não me vejo saindo dessa área e, na verdade, quero ampliar minha atuação nos próximos 15, 20, talvez 30 anos, começando a construir consoles e colocando mais ideias em prática.

Assim como lá no começo eu desenhava ideias de jogos, agora no momento eu ando desenhando ideias de consoles portáteis, de maquininhas e coisas assim. Quero construir um futuro em cima disso.

Matheus Serafim: *Estaremos torcendo. Agora eu queria saber mais sobre sua relação com a comunidade de desenvolvedores. Você já participou de eventos, iniciativas, espaços, gamejam, feiras, fóruns online?*

Hensley: Acho que a própria galera do Fórum de Jogos do Ceará, mesmo. Ela me ajudou bastante. Tudo começou a ficar melhor quando eu vim pra Fortaleza e conheci o FIND e lá conheci outras pessoas. Isso alavancou ainda mais minha carreira. Foi muito importante ter feedbacks, ideias, conselhos e indicações de eventos como o Siará Tech Summit e o SANA. Depois disso, acabou que fui pra Gamescom, pro festival do Jogatório e pra Expofeira do Amapá.

Se não fosse essa galera dando visibilidade, eu acho que eu estaria muito atrasada com relação ao networking. É uma galera muito gente boa, que sempre me acolheu muito.

Na minha opinião, as comunidades devem ser assim mesmo. Tem que ter parceria, contatos, conversando e fazendo eventos. Assim a gente impulsiona os jogos cearenses e leva para o mundo, né? Meus amigos de fora falam: “Poxa, queria muito que na minha cidade tivesse umas paradas que nem Fortaleza”. Tem muitos eventos e muitas oportunidades.

Matheus Serafim: *Você se considera como parte de alguma comunidade ou “cena” de desenvolvedores? Como você descreveria esse coletivo?*

Hensley: Tenho um grupo de amigos no qual a gente faz várias obras desse nicho mais “alternativo”. É uma “bolha”, uma espécie de vanguarda de que participo. É uma galera espalhada pelo Brasil inteiro, com gente de Fortaleza também, como o Gladson Marques. Nosso foco é esse: propostas alternativas, psicodélicas. Temos músicos, artesãos, artistas no geral e desenvolvedores de jogos. A gente tá se preparando pra lançar uma “pedrada”, uma parada grande. A gente não se deu o nome ainda, mas é isso, essa é a gangue por enquanto. Isso é legal porque, antes de me mudar pra Fortaleza, eu queria construir um nicho de gente que curte esse tipo de arte em Fortaleza, para fazer reuniões e tal. Provavelmente naquele espaço no SEBRAE. Gente que curte pintura a óleo, artesanato... Até agora não deu, mas é uma vontade que tenho ainda.

Matheus Serafim: *Bacana. Vou acompanhar o lançamento desse grupo, então. Conte com a gente para divulgar também. Acredito que tem muito a ver com nossa pesquisa. Eu acho muito positiva essa conexão dos jogos com as demais artes, até para sairmos desse lugar de ficar eternamente discutindo se jogos são arte ou não. Mas e aí, jogos são arte?*

Hensley: Vou ser polêmica agora: eu não considero jogo como arte. Eu acho que ele funciona mais como se fosse uma galeria. De arte 2D, arte 3D, música, efeitos sonoros... toda essa construção de atmosfera, ela em si é como se fosse uma galeria, como se você estivesse em uma exposição de arte.

Tem jogos muito maravilhosos que têm essa experiência, como Shadow of the Colossus, o Machinarium... Eu gosto muito de jogos que se aprofundam nesse potencial, que se aprofundam na construção do mundo também. Bioshock, por exemplo, é maravilhoso. É um jogo que só andar sem rumo por ele já é uma experiência muito rica. É um dos meus jogos favoritos.

Matheus Serafim: *Você considera que as trocas com essas pessoas tiveram alguma importância no seu processo de criação?*

Hensley: Influencia demais! Os meus amigos são pessoas bem influentes, que mandam várias referências. Por mais que todos sejam do mesmo nicho, todo mundo ali é diferente, então a gente fica compartilhando referências, filmes, séries, músicas... Tudo isso vai aumentando a carga cultural de todo mundo. Esse é o rolê.

Matheus Serafim: *Agora vamos falar sobre seu processo criativo. Como os seus jogos costumam surgir? Você trabalha com alguma ideia prévia, com pesquisa de mercado ou de alguma forma mais experimental?*

Hensley: Podemos dizer que eu vou fazendo ali as coisas de cabeça mesmo. Só depois que eu termino de fazer é que vou procurar inspirações que se parecem com o que fiz. Claro que muitas dessas coisas que fazemos “de cabeça” na verdade são inconscientemente inspiradas em outras. Nada é 100% “na doida”.

Sempre que eu termino o protótipo e preciso fazer alguma escolha artística, procuro o que combina mais com esse estilo de jogo com base em fórmulas já usadas. Sinto que tem coisas ali, no que já foi feito, que fazem sentido existir. Por exemplo, estou fazendo um jogo de aventura em terceira pessoa e eu quero que ele seja mais frenético. Nesse caso, o uso das cores é muito

importante. Como referência, posso olhar para jogos frenéticos de Arcade e até outros jogos coloridos que tenham a mesma dinâmica.

Na hora da criação do mundo, eu posso pensar além da dinâmica frenética e dizer “é um jogo sobre atirar em caveiras andando de moto”. Nisso eu já encaixo itens coletáveis que envolvem ossos, pneus, gasolina...

Se eu pensar, para dar outro exemplo, em um jogo que se passa numa cidade, sempre tomo o cuidado de incluir os postes, as caixas d’água, as ruas funcionando, algum gerador de energia, etc. Tudo certinho. São esses detalhes em que eu presto bastante atenção. Mesmo se for um jogo mais nonsense, aleatório, esses pequenos detalhes “realistas” mostram que teve um carinho na coisa toda, um esforço, que o jogo tem personalidade. Eu acho isso muito interessante. O contraste dos elementos absurdos fica até mais forte se comparado com um mundo relativamente realista.

A minha referência de worldbuilding é Duna. Não o mundo de Duna em si, mas o quanto Duna se levou a sério nesse aspecto. Curto coisas que parecem fora da nossa realidade, como aquele jogo Another World. Ah, e gosto bastante de Inscryption, também. Ele tem essa coisa do Game Design sair da caixa e ter outro game design dentro do Game Design. Hollow Knight, Terraria, Hylics, Cruelty Squad... São variadas coisinhas que eu tenho de interesse.

Matheus Serafim: *Massa! O estilo do Hylics me lembra muito o tipo de jogo que você faz mesmo. Agora eu queria saber o seguinte: Uma vez que você tem uma ideia, como você decide quais ideias você leva pra frente ou não? Qual o critério?*

Hensley: Isso é difícil... Se você for ver no meu itch.io, eu tenho poucos jogos lançados. No entanto, gosto de fazer jogos que eu estou afim de jogar. Claro que, a partir de certo ponto, é preciso ter um certo controle de qualidade nisso. O meu critério para lançamento é se ele é divertido e rápido de jogar.

Teve, por exemplo, o Vavalos. Esse é o nome mesmo (risos). É um jogo de corrida de cavalos, mas que nem é tanto um jogo... Nele você apenas escolhe um cavalo, dá nome a ele, escolhe a cor e fica ali torcendo contra o cavalo dos seus amigos. Só que é algo legal de você abrir em uma call do Discord, em um rolê, quem sabe bebendo enquanto torce...

Só que em outros jogos, como o Astercys, eu quero que ele esteja cheio de conteúdo e sem muitas pontas soltas, com uma boa construção de mundo, com uma lore... Eu só vou lançar ele quando tiver terminado isso.

Tem outros dois jogos que eu estou trabalhando secretamente — um sendo um jogo arcade inspirado em Binding of Isaac e Robotron 2084, e o outro é um que meus amigos apelidaram de “Xadrez 2”.

Matheus Serafim: *Xadrez 2?*

Hensley: Sim (risos). É um jogo bem complexo em que você joga online, com um sistema de ranking e de cartas bem estilo Clash Royale, só que ele é 2D scroller e com cartas. Tem cartas de seres, cada um com sua movimentação, de armas, de elementos, de terrenos... Muita coisa. É um jogo que eu estou gostando muito de trabalhar, mas como ele mexe com multiplayer, é algo que vai pesar no bolso. Ele vai ter toda uma estética visual baseada em sonhos que eu tive, no estilo Moebius e em Inscryption...

Matheus Serafim: *Como você se organiza? Você costuma seguir algum método ou abordagem específica? Usa algum framework de game design ou de produção, como o Scrum? Ou acontece de forma mais espontânea mesmo?*

Hensley: Eu me organizo com o Notion e uso o Word pra fazer o GDD. Às vezes eu desenho e escrevo no desenho, como se fossem páginas. Eu tenho desde criança o costume de anotar as coisas no caderno, então é como fica melhor pra mim.

Matheus Serafim: *Interessante. E como você lida com as limitações técnicas? De tempo, de recursos?*

Hensley: Acho que posso ilustrar isso com uma história. Recentemente comprei um computador com o dinheiro dos meus jogos. Antigamente eu fazia tudo com um positivo, um Intel Celeron, mas já tava na hora de mudar. Antes, eu até achava legal ter uma limitação. Mesmo sendo algo ruim, era algo que me obrigava a trabalhar melhor, a otimizar bastante meus jogos. Programar no Celeron era tipo tentar editar vídeo numa calculadora.

Hoje, ainda tem coisas que eu quero aprimorar. Eu queria ter na minha casa um espaço só para fazer Chroma Key, também queria comprar um Kinect pra fazer motion capture — fazer movimentos com o corpo e passar pro Blender.

Outra preocupação técnica que eu tenho hoje é com relação à Godot. Penso se vou conseguir portar jogos feitos nela para PlayStation 4, Xbox, etc... Tenho amigos que já fizeram ports pra esses consoles, mas ainda é uma preocupação que eu tenho. Como eu cresci tendo muito contato, eu quero fazer jogos para consoles.

Matheus Serafim: *Você sente que essas coisas que você faz pra lidar com as limitações técnicas diferenciam seu trabalho daquilo que a gente vê na grande indústria?*

Hensley: Acho que sim. Eu, como uma desenvolvedora indie — os indies no geral, na verdade — tenho que construir as próprias coisas. Algo que vejo bastante na indústria de jogos AAA, dos jogos grandes, é que eles reciclam os próprios assets, e acaba que, quando você tem assets já pré-prontos para jogos realistas, o visual fica um pouco sem alma. Meio “tudo igual” sabe? Por exemplo, se é preciso gerar proceduralmente um terreno, uma montanha, a pessoa não fez a montanha do jeito que ela queria. Não houve uma conversa entre a equipe pra montanha ser feita de um jeito memorável, como aquela montanha de Skyrim, por exemplo. Dá pra saber que foi uma pessoa que fez, porque ela foi feita com gosto, porque ela é memorável. Por outro lado, se você abrir o Far Cry, vai ver que é uma montanha gerada automaticamente porque você vê um monte de montanhas iguais. Você olha o cenário e pensa: ‘ah, já te vi em cinco jogos diferentes, montanha número 32’.

Quando você é desenvolvedor com certas limitações e você mesmo tem que fazer uma pedra, você olha e fala “ah, garoto! Eu fiz essa pedra, ela tá do jeito que eu quero e eu vou colocar ela aqui. E essa outra eu vou colocar acolá” e por aí vai. A gente tem essa preocupação como game dev que às vezes o cara que está em uma empresa grande não vai ter. Ele tá tão exausto e a cobrança é tamanha que pra ele é mais fácil só pegar um pincel de grama e encher o cenário dessa forma. Então, por a gente ter essa limitação, acabamos colocando muito mais carinho no grande trabalho que a gente fez, no grande esforço que a gente fez.

Quando eu tinha um computador ruim, eu colocava o máximo de mim, chegava até a ficar com febre de passar dias trabalhando em game jams, sem dormir, porque eu queria gastar meu

tempo ali pra fazer algo muito bonito, para esconder o fato de que tava sendo feito em uma sanduícheira.

Matheus Serafim: *Onde você costuma publicar seus jogos? Quais plataformas?*

Hensley: Eu publico no itch.io. Até tenho uma página comprada no Steam, então pretendo publicar meus jogos tanto no itch.io quanto no Steam e na Nuuvem, além de lançar os jogos pra consoles.

Um desejo que eu tenho, também, é conseguir lançar o Astercys na loja da Epic para que ele fique de graça na promoção de Natal. Acho que seria um empurrão legal no marketing dele! Apesar disso, ainda não tenho uma data de lançamento para o jogo. Eu estou estudando bastante pra ele sair legal e isso leva tempo. Tem muita gente esperando o Astercys e eu só tenho uma chance de fazer direito. Não quero decepcionar meu público. Também sei que eu não deveria me cobrar e nem ser perfeccionista, mudando as coisas direto, até porque já tem coisas nele que estão legais e, quando ele lançar, vai ser uma novidade pra todo mundo, mesmo que não seja pra mim.

Matheus Serafim: *E você saberia dizer quem é o público dos seus jogos? Quem joga eles ou quem você espera que jogue eles?*

Hensley: Hmm... Quem gosta de jogos psicodélicos do nicho de Hylics, Everhood, Cruelty Squad... também tem os fãs de Undertale e uma galera de 30 anos ou mais que tá esperando o lançamento por conta das inspirações em Arcade. É uma galera diversa. Tem até uns comentários legais que eu escuto tipo “nossa, isso aqui é muito uma fita que você encontraria numa venda de garagem pra Commodore 64”. Gente que curte assistir, sei lá, Smiling Friends; jogos mais frenéticos como Katana Zero, Hotline Miami... Até agora isso é o que eu vi de público que engaja com meu trabalho.

Matheus Serafim: *Você sente que existe algum tipo de preconceito com seu estilo de jogo por parte de alguns jogadores?*

Hensley: Sempre vai ter. Todo jogo alternativo indie vai sofrer preconceito da galera que curte jogos realistas, principalmente. Eles vão começar a falar que é “jogo de drogado”, que não entende nada que tá acontecendo aí ou que quem entende é doido, maluco. Tinham até uns pais acompanhando seus filhos na Gamescom e eles ridicularizavam meu jogo, na minha frente, mesmo que “sem querer”. Fazendo piada, sabe? Nem entrou na cabeça deles que eu poderia ser alguém que realmente gostava daquele estilo. Eles pensaram que eu estava fazendo aquele estilo de jogo como sátira porque pra eles era uma piada. Então um deles chegou em mim tipo “pô, coisa de maluco isso aí hein hahaha. jogo de doente mental! jogo pra doido, tem gente que compra isso aí?” e eu disse “tem...”. Ele respondeu: “Pô, eu nunca compraria isso aí não hahaha. Boa noite!”. Imagina a minha reação. É legal se apresentar em eventos porque, apesar desses comentários negativos, ao mesmo tempo, tinha o Shuhei Yoshida, ex-diretor da Sony, jogando o jogo e adorando. Então tipo, não dá pra levar a sério essa galera e nem dá pra saber o que eles tão tentando provar. Para eles, nada vai superar o God of War (risos).

Matheus Serafim: *Às vezes o público é meio sem noção, né?*

Hensley: Eu até relevo porque para eles é uma piada... Eu sei que é piada, mas se repete demais e acaba ficando chato para a gente, mesmo assim. Tem gente que olha pro jogo e aquilo é tão novo, tão surreal para eles que ficam sem entender. Uma vez, um cara chegou para mim e perguntou: “Por que você fez o jogo assim? Por que não fez normal?” E eu respondi: “Como assim? Normal como?” Ele disse: “Não sei, desse jeito. Por que você fez estranho assim? Eu nunca vi isso.”

Alguns superam o estranhamento e passam a admirar. Mas outros vão do estranhamento direto para o ódio, porque não entenderam.

Para mim, nem é algo tão fora da caixa... Eu cresci jogando jogos assim.

Matheus Serafim: *Acho que essa é a importância do repertório, no fim das contas. Ainda nesse assunto, qual você diria que é a principal barreira para os seus jogos conseguirem mais alcance hoje?*

Hensley: A principal barreira sou eu mesma... eu preciso voltar a postar nas redes. Fora isso, hoje, o que acho que mais atrapalha são essas políticas de desmonetização de jogos de terror. Se eu penso em fazer um jogo de terror, sei que ele não vai ser tão entregue no itch.io ou no Steam. Acho que isso prejudica não só a mim, mas outras pessoas que trabalham nesse nicho. Outra coisa é o algoritmo barrar o alcance por conta da sensibilidade à epilepsia. Acho que conteúdos piscantes incomodam o algoritmo. Mesmo com aviso prévio, ainda é um risco e algumas pessoas deixam de jogar por medo.

Já teve gente que veio falar comigo achando que dava para “pegar epilepsia”. Sendo que epilepsia é uma condição com a qual a gente nasce, não se “pega”. Mesmo oferecendo opção para reduzir a saturação, ainda tem gente que fica receosa.

Matheus Serafim: *Você se considera uma pessoa marginalizada na sociedade? Sofre algum tipo de preconceito por conta de identidade, condição financeira ou qualquer outra razão?*

Hensley: Ah, bem... não tem muito como fugir. Eu sou uma pessoa trans, sou parda, sou cearense. Por exemplo, quando viajei pra São Paulo para uma exposição, rolavam umas reações muito estranhas. Às vezes, uma pessoa me perguntava espantada se foi realmente eu que fiz o jogo. Também me diziam “nossa, seu sotaque é diferente. De onde você é?” e quando eu respondia que era do Ceará, a surpresa aumentava. Não conseguiam acreditar que eu fiz tudo sozinha e “ainda por cima era do Ceará”. Me senti uma coitada... Como se aqui fosse um campo de guerra ou algo do tipo. Eu realmente não entendo.

E por ser trans, de vez em quando vêm uns comentários bem esquisitos. Já ouvi piada do tipo: “Claro que trans está fazendo programa, né?”. Eu fico pensando se essa pessoa esperava mesmo que eu risse disso. São situações que a gente enfrenta no dia a dia.

Enquanto isso, aparece um playboy da Faria Lima (não vou citar nomes) querendo montar uma publisher depois de ter jogado dois jogos de PlayStation 4 e com zero contato com o mundo dos videogames... São caras que têm dinheiro e querem lucrar em cima do trabalho de quem realmente desenvolve e entende de videogame. Eles tentam diminuir a gente, mas não percebem que temos conhecimento e que estamos produzindo muito. Produzindo de verdade!

Matheus Serafim: *Eu acompanhei alguns casos bem graves de transfobia contra você, comentários horríveis no seu canal. É estranho ver pessoas invalidando seu trabalho por conta de quem você é.*

Hensley: Uma vez me disseram: “Nossa, achei que era uma mulher de verdade fazendo esse jogo, já estava feliz... mas vi que não é”. Foi um choque. Também já vi um comentário assim: “Manja muito! Admiro o trabalho, mas não a pessoa”. E eu penso: “O que eu te fiz? Eu nem te conheço!”.

Matheus Serafim: *Você sente que sua identidade influencia os jogos que cria?*

Hensley: Sim. Muita coisa da minha vivência aparece nos meus jogos. E aí vem aquela acusação de que “o jogo é woke”. Mas, sabe, muita coisa que chamam de “woke” é só uma história real sendo contada.

Por exemplo: quero colocar em Astercys um arco sobre robôs fabricados em cores específicas, mas que, por um erro na máquina, às vezes nascem verdes. Esses robôs verdes precisam se pintar para esconder quem são, porque o verde remete à natureza, algo que os outros robôs rejeitam. Em certo momento, eles descobrem que a tinta corrói o metal deles. Ou seja, eles se machucam tentando se encaixar. Esse tipo de simbolismo vem da minha vivência, de questões que fazem parte da minha vida.

Matheus Serafim: *Caminhando para o fim: quais você diria que são os principais desafios que pessoas do seu contexto enfrentam para desenvolver jogos?*

Hensley: O principal é serem subestimadas. Se não me subestimam por ser trans, é por ser mulher. Se não por ser mulher, por ser parda, cearense, brasileira. Sempre há um rótulo para diminuir a gente. Você pode ser a pessoa mais estudada, mais inteligente, com mais conhecimento e, para essas pessoas, isso não vai significar nada quando veem que você é “isso ou aquilo”.

Ainda bem que hoje temos a chance de não depender desse tipo de pessoa. Podemos fazer as coisas do nosso jeitinho. Mas, claro, quando o público final é composto por algumas dessas pessoas... aí é um saco.

Matheus Serafim: *Última pergunta: você acha que existe uma maneira marginal de fazer jogos que mereça ser valorizada? Como você definiria essa forma marginal?*

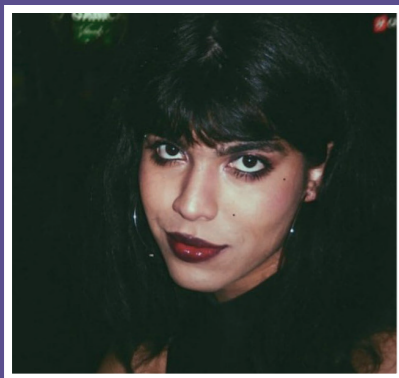
Hensley: Quando eu era criança, a galera da rua se juntava para fazer um mega jogo de tabuleiro com caixa de papelão, tampinhas, tampas de lata... e tudo funcionava com as regras que a gente inventava. O RPG de mesa também: você cria zines com pequenos sistemas, entrega isso na mão de uma criança... é incrível.

A criatividade e a imaginação são o que torna as coisas reais.

Recentemente conversei com alguém que queria fazer um podcast sobre como a IA poderia ajudar crianças marginalizadas a fazer desenhos, jogos e coisas assim. Eu discordei dessa ideia porque não é a criança fazendo. Ela não está desenvolvendo sua própria intelectualidade; é como se estivesse só pedindo para outra “pessoa” fazer.

Quem quer pintar, pinta com carvão na parede. Quem quer esculpir faz boneco de lama. A faísca principal para criar jogos é a criatividade, não a ferramenta. A imaginação vem primeiro. Essa é a mensagem final que eu gostaria de deixar.

Matheus Serafim: *E com essa mensagem nós encerramos. Muito obrigado, Hensley.*



CONHEÇA MAIS
DE GABRIELE
HENSLEY

LINKS

elsenyh.carrd.co



07

REFERÊNCIAS

I CENSO FORTALEZA
GAME DEV 2024

AGÊNCIA GOV. Em 2023, Brasil bate recorde de pessoas com trabalho e com carteira assinada. In: EMPRESA BRASIL DE COMUNICAÇÃO. Agência Gov. [S. l.], 2024. Disponível em: [https://agenciagov.etc.com.br/noticias/202406/em-2023-brasil-bate-recorde-de-pessoas-com-trabalho-e-com-carteira-assinada#:~:text=Em%20relação%20a%202022%2C%20o,%2C6%25%2C%20em%202023](https://agenciagov.etc.com.br/noticias/202406/em-2023-brasil-bate-recorde-de-pessoas-com-trabalho-e-com-carteira-assinada#:~:text=Em%20relação%20a%202022%2C%20o,%2C6%25%2C%20em%202023.). Acesso em: 16 out. 2024.

BLANCO, Beatriz; SILVA, Aline Conceição Job da. Do The Scratchware Manifesto à Game Workers Unite: manifestos e reivindicações trabalhistas em duas décadas de videogame independente. *Contracampo*, Niterói, n. 2, 2021. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/50478/29911>. Acesso em: 15 out. 2024.

BRAZIL GAMES. Indústria Brasileira de Games. In: ABRAGAMES - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS DESENVOLVEDORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS. Pesquisa da Indústria Brasileira de Games. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.abragames.org/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games.html>. Acesso em: 15 out. 2024.

CARDOSO, Maurício. Mercado de trabalho no Brasil hoje vive à margem da CLT. In: *Consultor Jurídico*. [S. l.], 2023. Disponível em: <https://www.conjur.com.br/2023-dez-02/hoje-mercado-de-trabalho-no-brasil-vive-a-margem-da-clt/>. Acesso em: 16 out. 2024.

CARNEIRO, Alexander C. *Jogo e Capitalismo de Plataforma no Sul Global: Um Estudo do Coletivo de Criadores RPGLatam*. 2023. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023.

COTE, Amanda C.; HARRIS, Brandon C. The cruel optimism of “good crunch”: How game industry discourses perpetuate unsustainable labor practices. *New Media & Society*, [s. l.], v. 25, ed. 3, 2023. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1177/14614448211014213>. Acesso em: 15 out. 2024.

FRANCIS, Bryant. Deprofessionalization is bad for video games. In: *Game Developer*. Auburndale, 2025. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/business/-deprofessionalization-is-bad-for-video-games>. Acesso em: 3 out. 2025.

GDC. GDC State of the Game Industry 2025. In: *Game Developers Conference*. Londres, 2025. Disponível em: <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2025>. Acesso em: 3 out. 2025.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Destaques. In: *IBGE. Panorama Censo 2022*. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/>. Acesso em: 16 out. 2024.

IGDA - INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION. Developer Satisfaction Survey: Summary Report [2017]. In: *IGDA*. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://igda.org/resources-archive/developer-satisfaction-survey-summary-report-2017/>. Acesso em: 15 out. 2024.

KEOGH, Brendan. *Hobbyist Game Making Between SelfExploitation and Self-Emancipation*. *Game Production Studies*, Amsterdã, 2021. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1hp5hqw.4>. Acesso em: 15 out. 2024.

MANZINI, E. J. A entrevista na pesquisa social. *Didática*, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

MIATO, Bruna; MACEDO, Rayane. Região Nordeste tem o menor salário médio do Brasil, com R\$ R\$ 2.809: média nacional é de R\$ 3.542. In: *G1*. [S. l.], 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/noticia/2024/06/20/regiao-nordeste-tem-o-menor-salario-medio-do-brasil-com-r-r-2809-media-nacional-e-de-r-3542.ghtml>. Acesso em: 17 out. 2024.

MOTA, Camilla Veras. Calculadora de Renda: 90% dos brasileiros ganham menos de R\$3.500; confira sua posição na lista. In: *UOL*. São Paulo, 2021. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/bbc/2021/12/13/calculadora-de-renda-90-brasileiros-ganham-menos-de-r-35-mil-confira-sua-posicao-lista.htm>. Acesso em: 17 out. 2024.

PORTAL GCMAIS. Ceará tem a 11ª pior média salarial do Brasil, aponta levantamento. In: *GCMAIS*. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://gcmains.com.br/noticias/2022/01/07/ceara-tem-a-11a-pior-media-salarial-do-brasil-apon-ta-levantamento/>. Acesso em: 16 out. 2024.

RODRIGUES, Matheus Rodrigo Serafim; VENÂNCIO, Giselle Paula. EM BUSCA DO GAME DESIGN “MARGINAL”: POR UMA ESTÉTICA POPULAR NOS VIDEOGAMES.. In: *Colóquio de pesquisa em design e arte: arte, design, (re) invenção política e transformação social*. Anais...Fortaleza(CE) UFC, 2023. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/iv-coloquio-de-pesquisa-em-design-e-arte/706147-EM-BUSCA-DO-GAME-DESIGN-MARGINAL--POR-UMA-ESTETICA-POPULAR-NOS-VIDEOGAMES>. Acesso em: 15/10/2024

SANTOS, Matheus Gomes; ANDRADE, Vinicius Santos. Indústria de jogos digitais: Paradigmas da indústria tradicional e o desenvolvimento indie. In: MUSSA, Ivan; FALCÃO, Thiago. *Powerplay: Entretenimento, jogo e política na comunicação*. 1. ed. João Pessoa: Editora do CCTA, 2024. Disponível em: <https://lensmedialab.info/2024/10/02/lancamento-do-e-book-powerplay-entretenimento-jogo-e-politica-na-comunicacao/>. Acesso em: 15 out. 2024.

SEBRAE - SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS; ASCENDE - ASSOCIAÇÃO CEARENSE DE DESENVOLVEDORES DE JOGOS. *Progames CE: Plano Setorial da Indústria de Jogos no Ceará*. In: SEBRAE. SEBRAE. Fortaleza, 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ce/arquivos/progames-ce-plano-setorial-da-industria-de-jogos-no-ceara,7e3ca8ce8751b810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 16 out. 2024.

SEBRAE - SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS; PLOT TWIST GAMES. *Mapeamento de Profissionais de Jogos no Ceará*. In: SEBRAE. SEBRAE. Fortaleza, 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ce/arquivos/mapeamento-de-profissionais-de-jogos-no-ceara,40c8a8ce8751b810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 16 out. 2024.

TAYLOR, Mark. UK Games Industry Census. In: UKIE. Ukie. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://ukie.org.uk/census2022#:~:text=According%20to%20this%20year%27s%20census,and%20%25%20in%202020%20respectively.&text=The%20games%20industry%20workforce%20remained,to%2066%25%20two%20years%20earlier>. Acesso em: 15 out. 2024.

WOODCOCK, Jamie. *Marx no fliperama: videogames e luta de classes*. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

YOUNG, Chris J. Desirable work: Creative autonomy and the everyday turn in game production. *New media & society*, [s. l.], v. 26, ed. 10, 2023. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/14614448221146480>. Acesso em: 15 out. 2024.

ZAMBON, Pedro Santoro; PESSOTTO, Ana Heloiza Vita (Org.). *Plano Setorial de Jogos Digitais de Fortaleza*. INSTITUTO JUVENTUDE E INOVAÇÃO: Fortaleza, 2022