

1

Introdução

Os jogos eletrônicos¹, também denominados como jogos digitais, jogos para computadores, *videogames* ou simplesmente *games*, constituem uma das mais populares formas de entretenimento em nossa sociedade atual. Veiculados das formas mais diversas, que vão desde os popularizados computadores pessoais conectados via internet aos mais recentes veículos de comunicação móvel, como telefones celulares e iPhones, a produção de jogos eletrônicos representa uma indústria lucrativa em diversos países do mundo. Mercados de games hoje bem estabelecidos, tais com o americano e o japonês, começaram a tomar forma de uma indústria organizada ao longo da década de setenta e início dos anos oitenta. Mesmo tendo oscilado ao longo dos últimos trinta anos entre períodos de prosperidade e crise financeira, as indústrias americana e japonesa de jogos eletrônicos contam atualmente com cadeias de distribuição, venda e divulgação de produtos estruturadas a nível mundial. Países europeus como o Reino Unido também alcançam hoje projeção a nível internacional por desenvolverem jogos eletrônicos ou tecnologias a eles relacionados.

No processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico cabe ao Designer de Games conceber a idéia que resultará na experiência interativa do ato de jogar. A ele também cabe balancear os diversos elementos² que compõem um game e integrá-los à tecnologia envolvida no projeto, de forma a tornar a interação do mesmo com o jogador a mais rica e emocionante possível. Segundo Rollings, (2000) o sucesso dessa interação resume a essência do jogo digital. Daí a importância do papel do Designer de Games no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico.

Designers de Games como o japonês Shigeru Miyamoto e os americanos Will Wright e Sid Meier ganharam notoriedade perante a indústria de jogos eletrônicos de todo o mundo ao projetarem jogos emocionantes, criarem personagens carismáticos e ao

¹ Assim como no trabalho de Leite (2006), nesta pesquisa um jogo eletrônico corresponde a um jogo construído para ser jogado nas seguintes categorias de equipamentos e ambientes eletrônicos: computadores pessoais; aparelhos eletrônicos portáteis, também conhecidos como *handhelds* ou *Personal Digital Assistants (PDA's)*; aparelhos de telefonia móvel (telefones celulares, incluindo iPhone); consoles de *videogames* (aparelhos conectados ao televisor, presentes em ambientes domésticos); aparelhos de *videogames* portáteis; e máquinas de *videogames* de galerias (*arcade*) - operadas via moeda, ou cartão, presentes em espaços públicos como *shopping centers*.

² Um jogo eletrônico é composto por elementos tais como a história, as regras, a interface com os jogadores, efeitos de som, música, elementos e efeitos visuais, cenários, personagens, animações.

implementarem mecanismos de interação diferenciados que tornaram os produtos por eles concebidos sucessos de público e venda em todo o planeta. No entanto segundo Fullerton (2004), esses profissionais são reconhecidos pela contribuição que têm oferecido em termos de novos conceitos e inspiração para a área de Design de Games. A inquietação de Miyamoto com o excesso de interação mecânica e a ausência de personagens e histórias emocionantes nos jogos eletrônicos o levou a criar, no início da década de oitenta, sua própria versão da história a “A Bela e a Fera” ao conceber o jogo “Donkey Kong”. O personagem Mario, por ele criado para o referido jogo, veio a se tornar um dos mais conhecidos personagens de games de todos os tempos. Posteriormente Miyamoto também criou, em 1986, “The Legend of Zelda”, um belo e cativante jogo que misturava elementos de ação, aventura, exploração e RPG³ de uma forma muito bem balanceada, o que o diferenciava de jogos do mesmo estilo da época, todos baseados em ações puras de ataque e defesa. Os personagens do jogo tornaram-se clássicos da história dos games. Miyamoto tem marcado seu estilo como Designer de Games por seu interesse e preocupação em explorar novas formas de interação com o jogador. Ele voltou a revolucionar a indústria de jogos eletrônicos em 2006 com o lançamento do console de videogame Nintendo Wii, resultado de sua inquietação com a produção da indústria de jogos eletrônicos no que se referia à motivação dos projetos de Design dos games da época. Segundo Miyamoto, o novo aparelho de videogame por ele projetado era uma alternativa à estagnação que imperava nos novos jogos eletrônicos lançados no mercado, cuja motivação era centrada em oferecer prioritariamente ao jogador gráficos foto realistas ao invés de investir em uma forma de interação mais simples e intuitiva. A revolução causada pelo Nintendo Wii na indústria de jogos eletrônicos pode ser comprovada na edição de 2009 do Electronic Entertainment Expo⁴ - E3 - onde os grandes concorrentes da Nintendo mostraram produtos e soluções concorrentes com a console Wii, no entanto todos condizentes com a premissa deste de oferecer ao jogador uma interação física mais intuitiva e natural em relação aos movimentos humanos. Igualmente visionário, o Designer de Games Will Wright criou em 1989 o inovador jogo “SimCity” que invertia o conceito de interação bastante predominante na época, baseado em objetivos de destruição. No jogo concebido por Wright o jogador construía cidades e as geria, ao invés de destruí-las. O jogo foi um sucesso imediato. Segundo Fullerton (2004) Will Wright tem deixado sua marca como o

³ RPG é uma abreviatura utilizada para o estilo de jogo conhecido como “Role Playing Games”

⁴ O Electronic Entertainment Expo - E3 – é um dos maiores eventos da área de entretenimento do mundo

Designer de Games que mais contribuiu para tornar o uso de simuladores acessível ao público em grande escala. O jogo “The Sims”, que simula vidas e comportamentos humanos, é um dos jogos mais vendidos de todos os tempos. Já Sid Meier é considerado por muitos autores o pai dos jogos para PC. Criador do jogo “Civilization” em 1991, que se transformou em uma série de muito sucesso, o trabalho de Meier é uma referência na área de jogos de estratégia. O game “Sid Meier’s Pirates!” é considerado uma inovação no que se refere à mistura de gêneros de jogos de ação, aventura e RPG.

Através de seus espíritos empreendedores e suas visões criativas, inquietas e abrangentes sobre o potencial dos jogos eletrônicos, Miyamoto, Wright e Meier têm impulsionado a indústria a dar saltos de qualidade no que se refere à capacidade dos games de oferecer, como produtos, entretenimento e aprendizado através de experiências marcantes do ponto de vista emocional e de interação. Além do salto qualitativo, os trabalhos por eles desenvolvidos também resultaram em retorno financeiro para as empresas, ampliação do mercado e crescimento da indústria de jogos eletrônicos como um todo. Acima de tudo, o trabalho que esses profissionais têm realizado vem contribuindo para um maior reconhecimento da importância do papel do Designer de Games no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico.

As questões que nortearam esta pesquisa de doutorado estão relacionadas à inserção e atuação do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos e começaram a ser formuladas a partir da minha experiência como professora de Design de Games e do meu envolvimento em atividades e eventos junto à comunidade interessada no crescimento da área de jogos eletrônicos no Brasil.

No ano de 2002 estive diretamente envolvida em uma das primeiras iniciativas ocorridas no Brasil no sentido de inserir conteúdos relacionados ao ensino de Design de Games nos cursos de nível superior de Design. Como Supervisora de Computação Gráfica do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, coordenei a implantação de uma disciplina eletiva intitulada “Introdução ao Design de Jogos Eletrônicos”, no curso de graduação do Bacharelado em Desenho Industrial. A mim também coube lecionar a disciplina e elaborar o programa de aula, o que foi feito em parceria com o ICad, Laboratório de Pesquisa do Departamento de Informática coordenado pelo Prof. Bruno Feijó.

Através da minha experiência lecionando a disciplina, percebi que por tratar-se de uma profissão surgida muito recentemente, a formação de Designers de Games era um campo que ainda encontrava-se em processo de amadurecimento no Brasil. No entanto,

segundo documento publicado pelo Grupo Especial de Interesse em Educação, da Associação Internacional de Desenvolvedores de Games (IGDA, 2003), o ensino de Design de Games ainda encontra-se em amadurecimento também em países com o mercado de jogos eletrônicos já consolidado como, por exemplo, os Estados Unidos.

Na tentativa de compartilhar experiência e conhecimentos relacionados ao ensino de Design de Games busquei freqüentar eventos acadêmicos que tratassem do assunto no Brasil. Entretanto os congressos brasileiros de Design na época ainda não tratavam do tema. Passei então a freqüentar o “Workshop Brasileiro em Entretenimento Digital e Jogos para Computador – WJogos⁵. Em sua segunda edição, realizada no ano de 2003, o evento realizou uma mesa redonda sobre o ensino de jogos eletrônicos no Brasil e para a qual fui convidada a participar devido à minha experiência lecionando conteúdos relacionados a Design de Games na PUC-Rio. Embora tendo ocorrido dentro de um contexto de temas majoritariamente relacionados às aplicações da Informática⁶ na área de jogos eletrônicos, pude perceber que aquela edição do WJogos havia dado início ao estabelecimento de um novo espaço para a discussão a respeito da importância e do reconhecimento do papel do Designer de Games no Brasil.

Através da minha participação no Wjogos estabeleci contato com professores de diversas universidades do Brasil interessados no ensino de games, e pude perceber que o ano de 2003 havia sido marcado por um intenso movimento por parte do meio acadêmico brasileiro em direção a criar disciplinas e cursos relacionados ao ensino de jogos eletrônicos, alguns deles voltados à formação de Programadores de Games, outros voltados à formação de Designers de Games e outros que objetivavam formar tanto Programadores quanto Designers. Nesse ano foi implementado pela Universidade Anhembi Morumbi o primeiro curso específico para a formação de Bacharéis em Design de Games no Brasil.

No ano de 2004 o Simpósio Wjogos sofreu uma mudança de formato que resultou na criação de uma trilha específica para a publicação de artigos relacionados às aplicações de Artes e Design nos games, o que ampliou de maneira significativa o espaço para discussão de temas voltados ao papel do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. O evento também mudou de nome, passando a se chamar

⁵ A edição de 2003 do Wjogos realizou-se na cidade de Salvador.

⁶ O Workshop Brasileiro em Entretenimento Digital e Jogos para Computador – WJogos - foi realizado pela primeira vez no ano de 2002, em Fortaleza. A predominância de temas relacionados as aplicações de Informática na área de jogos eletrônicos deve-se ao fato do evento ter nascido dentro do âmbito dos Congressos promovidos pela Sociedade Brasileira de Computação, tais como o SIBGRAPI.

Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital - SBGames⁷. A partir desse ano passei a integrar os comitês de organização do evento em praticamente todas as suas edições, onde pude acompanhar de perto o início da discussão sobre qual seria o papel do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos, e sobre como deveria ser a formação de profissionais para atuação na área no Brasil. Ainda em 2004, como organizadora da primeira edição da trilha de Artes e Design do SBGames (a GameART), tive a oportunidade de organizar e moderar uma mesa redonda cujo tema era “O papel do Designer na indústria de jogos eletrônicos no Brasil”. A pauta de discussões incluía também uma discussão sobre os diferenciais que a absorção desse profissional pelas empresas desenvolvedoras brasileiras poderia trazer para a produção nacional de Games. Pode-se com certeza afirmar que essa mesa redonda foi, se não a primeira, uma das primeiras a trazer à tona questões relacionadas à inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Na época, tamanha era a incipiência de discussões a respeito do papel do Designer de Games em nossa indústria, que, nesse primeiro momento, a discussão foi conduzida considerando a inserção de profissionais de Design como um todo (Projeto de Produto, Comunicação Visual, Design Gráfico) e não somente de Designers de Games. A mesa contou com a participação de três Designers de diferentes regiões do Brasil e de um representante da indústria.

Na edição de 2005 do SBGames dei continuidade ao meu envolvimento na organização do evento, desta vez como organizadora da sessão de artigos e do comitê de programa da trilha de Artes e Design, o que me permitiu verificar, através de um significativo aumento da submissão de trabalhos em relação ao ano anterior, um

⁷ A partir de 2004 o Wjogos transformou-se em um evento maior, intitulado SBGames, e composto pelas seguintes trilhas distintas: “Wjogos” para temas relacionados a Computação e aplicações da Informática em jogos eletrônicos; “GameART”, para temas relacionados as questões de Design e Arte envolvidas na área de jogos eletrônicos; e o “In2Games”, para a discussão de questões relacionadas à indústria de jogos eletrônicos. O In2Games era um evento organizado pela GameNet - Rede de Excelência de Empresas de Jogos de Entretenimento do Estado do Paraná - e por profissionais das empresas brasileiras e cuja criação se deu fora do âmbito do Wjogos. Com a aproximação que ocorreu entre a academia e a indústria, a partir de 2004 o “In2Games” passou a ser realizado dentro do contexto do Sbgames como uma trilha dedicada a discutir os assuntos relacionados a indústria. Tanto o pioneiro Wjogos, quanto seu sucessor SBGames são eventos acadêmicos, com a apresentação de artigos científicos de todas as áreas envolvidas, e com o objetivo de fazer crescer a área no Brasil. A realização do evento manteve-se em caráter anual, como um evento promovido pela Sociedade Brasileira de Computação. Em 2006 as trilhas foram rebatizadas com os seguintes nomes: a trilha “GameART” passou a ser chamada de “Artes e Design”, a trilha intitulada “Wjogos” passou a ser identificada como “Computação” e trilha “In2Games” foi por sua vez rebatizada como “Indústria”. A partir de 2007 o evento passou a contar com uma quarta e nova trilha: Cultura.

crescimento substancial do interesse da comunidade acadêmica de Design nos assuntos relacionados a jogos eletrônicos. Nesta mesma edição integrei uma mesa redonda sobre os currículos de cursos para a formação de profissionais para a indústria de jogos eletrônicos. Faziam parte da mesa representantes da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos - ABRAGAMES - e do meio acadêmico das áreas de Design e de Informática. A mesa resultou em uma rica discussão onde foi possível constatar que tanto o meio acadêmico quanto a indústria ainda estavam buscando respostas no que diz respeito ao perfil dos profissionais para atuação na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Essa edição do evento, realizada na cidade de São Paulo, contou com professores, pesquisadores e alunos de todas as regiões do Brasil e foi particularmente interessante notar o quanto a procura por cursos na área havia aumentado, e que novos cursos específicos de Design e Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos a nível de Graduação Tecnológica e Especialização (Lato-Sensu) haviam sido criados. Além disso, verificou-se que muitos cursos de Graduação em Design, Engenharia de Computação e Informática já existentes haviam criado novas disciplinas relacionadas ao Ensino de Design de Jogos Eletrônicos.

Enquanto o meio acadêmico se mobilizava para instituir no Brasil cursos relacionados à formação de profissionais para atuação na área de Games e discutiam os currículos desses cursos nos âmbitos dos simpósios, os empresários e executivos brasileiros trabalhavam com igual afincamento para fortificar as empresas através de mecanismos mais formais de organização. O Brasil produz jogos eletrônicos desde a década de oitenta (Senac, 2003), mas foi somente a partir de 1997 que o mercado brasileiro de jogos eletrônicos começou a se movimentar mais fortemente. No ano de 1999 foi registrado um recorde de fundação de empresas desenvolvedoras de games no Brasil, equivalente a aproximadamente vinte e um por cento do total de empresas existentes na época (ABRAGAMES, 2005). Entretanto foi a partir do ano de 2001 que surgiram iniciativas que indicavam estar ocorrendo um movimento no país em direção a organizar uma indústria de jogos eletrônicos nacional. Até então o que existia em termos de mercado era um conjunto de empresas explorando um mesmo tipo de atividade, mas isoladas e desarticuladas em termos de estratégias comuns para promover o crescimento do setor no país. Nesse ano, o governo do Estado do Paraná através da SETI - Secretaria da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior criou a GameNet - Rede de Excelência de Empresas de Jogos de Entretenimento - que tinha como objetivo estimular o surgimento e desenvolvimento de empreendimentos e empresas na área de

jogos eletrônicos de entretenimento e educativos no estado do Paraná (GAMENET, 2009). A iniciativa teve um impacto positivo no setor. O estado do Paraná, que no ano de 2001 registrava em torno de três empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, emergiu em pesquisa realizada em 2005 a respeito da indústria brasileira de jogos eletrônicos (ABRAGAMES, 2005), como o estado que naquele ano mais abrigava empresas no Brasil - em torno de trinta e três por cento - o equivalente a aproximadamente dezoito empresas. Entretanto foi no ano de 2004 que a organização do setor no país como um todo deu um passo importante com a criação da Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos, a ABRAGAMES, fundada como uma entidade sem fins lucrativos que tem como principal objetivo fortalecer a indústria nacional de games. Além de empresas do setor privado a Associação se propunha a ter também como membros Centros de Pesquisa e Universidades, o que em muito tem contribuído para ampliar o diálogo entre a Academia e a Indústria o Brasil. Pesquisa sobre a indústria brasileira de jogos eletrônicos realizada em 2008 (ABRAGAMES, 2008) revelou que a mesma atualmente é responsável por zero virgula dezesseis por cento (0,16%) do faturamento mundial com jogos eletrônicos e que apresentou um crescimento de faturamento nos anos de 2007 e 2008. A mesma pesquisa também revelou que a indústria brasileira de jogos eletrônicos emprega atualmente quinhentos e sessenta profissionais altamente capacitados em quarenta e duas empresas existentes no país.

No que se refere aos Designers de Games em atuação nessa indústria, diferentemente dos profissionais em atuação em mercados como o japonês e o americano, cujos trabalhos e histórias de vida encontram-se relatados em livros e publicações diversas, praticamente não se tem registros sobre os Designers de Games brasileiros. A publicação “Game Brasilis - catálogo de jogos eletrônicos brasileiros” (Senac, 2003) foi a única publicação encontrada dentro da bibliografia consultada que registra a produção brasileira de jogos eletrônicos. Ainda assim, quase nenhuma menção é feita aos nomes dos Designers de Games nas fichas técnicas dos games ali listados, que em sua grande maioria dão crédito apenas aos nomes dos artistas e programadores envolvidos no processo de projeto dos jogos eletrônicos produzidos no Brasil. Na primeira pesquisa realizada pela ABRAGAMES (ABRAGAMES, 2005) a respeito da indústria brasileira de jogos eletrônicos as únicas informações que constavam sobre o Designer de Games brasileiro eram dados numéricos, que indicavam que esses

profissionais representavam em torno de oito por cento do total de profissionais empregados na época em empresas brasileiras desenvolvedoras de games.

Diante de tal ausência de informações a respeito desse profissional no Brasil me deparei com uma série de perguntas que caracterizavam um problema passível de ser investigado em uma pesquisa de caráter científico dentro do campo do Design.

Os dados que coletei e observações que fiz ao longo de meu envolvimento desde o ano de 2002 em atividades e eventos relacionados a jogos eletrônicos no Brasil me permitiram delimitar com maior precisão o escopo das questões relacionadas ao problema tratado nesta pesquisa. Conforme visto anteriormente, o primeiro curso de graduação voltado para a formação específica de Designers de Games no Brasil surgiu em 2003, aproximadamente vinte anos após a publicação dos primeiros jogos desenvolvidos por empresas brasileiras. O reconhecimento do curso pelo MEC e a formatura da primeira turma de alunos só ocorreram no ano de 2006. Conseqüentemente os profissionais que durante as últimas décadas têm ocupado a função de Designer de Games na indústria no Brasil, e cuja formação se deu em nosso país, não freqüentaram cursos especificamente voltados para a formação de Designers de Games. Por outro lado, o crescimento da indústria brasileira e uma notória ampliação de espaço na mídia (TV, Jornais, Web) a partir do ano de 2003 para matérias relacionadas aos jogos eletrônicos resultou em uma maior divulgação das oportunidades de trabalho nesta indústria. Tal fato aumentou o número de alunos interessados em adquirir uma formação profissional voltada para atuação na indústria de jogos eletrônicos. Como conseqüência, o ensino de conteúdos relacionados a Design de Games tornou-se gradativamente uma demanda dos currículos dos cursos de graduação mais intrinsecamente relacionados à área, tais como os cursos de Design e Informática. Novos cursos específicos para a formação de Designers de Games também foram criados. Com isso verifiquei que a formação e a inserção de Designers de Games na indústria de jogos eletrônicos no Brasil representavam não somente uma demanda de mercado, mas também uma questão acadêmica importante de ser discutida e explorada.

Observei também que a quase inexistência de registros a respeito da atuação dos Designers de Games brasileiros e dos projetos por eles desenvolvidos representava uma lacuna séria a ser investigada, uma vez que poderia estar afetando o reconhecimento da importância do papel desse profissional na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

Tais fatos me levaram a refletir sobre a relação existente entre o recém-nascido universo dos cursos voltados para o ensino de Design de Games em nosso país, a

formação acadêmica e o perfil do profissional que deseje atuar como Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos, e as características dessa indústria no que se refere especificamente à esfera de atuação desse profissional. Entende-se por esfera de atuação o conjunto de tarefas que esse profissional executa e atividades nas quais atua ou pode vir a atuar dentro da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

A partir dessa reflexão foram formuladas as seguintes perguntas relativas ao problema tratado neste trabalho de doutorado:

Como se caracteriza a indústria brasileira de jogos eletrônicos no momento atual no que diz respeito à esfera de atuação do Designer de Games?

Qual a percepção de executivos e empresários da indústria brasileira de jogos eletrônicos a respeito do perfil profissional e formação acadêmica do Designer de Games e suas perspectivas de inserção nessa indústria?

Qual o panorama dos cursos de nível superior no Brasil voltados para a formação de Designers de Games?

Sob o ponto de vista metodológico e em acordo com Padua (1998) não considerei necessária a elaboração de hipóteses para o ponto de partida da investigação conduzida.

Esse trabalho teve como objetivos gerais:

1. Traçar um panorama das características da indústria brasileira de jogos eletrônicos em seu momento atual considerando a esfera de atuação do Designer de Games no Brasil.
2. Realizar um levantamento dos cursos voltados para o ensino de Design de Games no Brasil.
3. Mapear aspectos considerados importantes do perfil profissional do Designer de Games, segundo a percepção de empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos

Seus objetivos específicos foram os seguintes:

1. Examinar as perspectivas de inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos.
2. Mapear os aspectos do perfil profissional de um Designer de Games, incluindo sua formação acadêmica, considerados importantes para atuação na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

É importante salientar que essa pesquisa não objetivou produzir nenhum tipo de material voltado para enquadrar os cursos de nível superior brasileiros em um perfil de formação de Designer de Games baseado unicamente em requisitos propostos pela indústria. Muito pelo contrário. Como educadora, valorizo e reconheço o papel social da academia ao produzir conhecimento livre do que é ditado por tendências de mercado ou interesses econômicos vigentes. O que buscou-se aqui foi gerar conhecimento que possa vir a auxiliar professores e coordenadores de cursos no sentido de melhor compreender o panorama no qual seus alunos podem vir a estar inseridos caso optem por seguir uma carreira de Designer de Games no Brasil.

O referencial teórico utilizado na fundamentação teórica dessa pesquisa é apresentado no Capítulo 2. A compilação desse referencial representou um grande desafio no que se refere a trabalhos de pesquisa na área de Ensino de Design de Jogos Eletrônicos, por ser um material ainda bastante escasso.

No Capítulo 3 são detalhados os métodos e técnicas da pesquisa. Na fase inicial do trabalho foi realizado um levantamento bibliográfico de onde foram extraídas referências teóricas que serviram de base para o aprofundamento das questões tratadas na pesquisa. Entretanto, ao longo de toda a evolução da pesquisa, foi realizada uma constante revisão das referências bibliográficas de forma a manter o trabalho atualizado perante a evolução da área envolvida. Paralelamente ao levantamento bibliográfico, foi realizado também um levantamento dos cursos de nível superior voltados para o ensino de Design de Games no Brasil, com o objetivo de se obter um quadro que permitisse compreender melhor o movimento que o meio acadêmico vem realizando no sentido de suprir a formação desses profissionais. O levantamento revelou que no Brasil são oferecidos cursos específicos para a formação de profissionais para a área de jogos eletrônicos a nível de Graduação e Pós-Graduação (Especialização - Lato Sensu). Foram também encontrados cursos de Graduação em Design com grades curriculares, objetivos e Habilitações/Ênfases relacionados à formação de Designers para atuação na indústria de jogos eletrônicos. Em seguida foram coletadas informações mais detalhadas sobre os

curso. A produção de tal levantamento foi importante para a obtenção de diversas informações que serviram de base para a elaboração do questionário das entrevistas realizadas com profissionais da indústria na fase final da pesquisa.

Conforme dito acima, a metodologia de trabalho da pesquisa contemplou, em sua fase final, a realização de entrevistas com empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos. A lista de entrevistados pode ser consultada no Anexo I. Os critérios de composição da amostra de entrevistados estão detalhados no Capítulo 3.

Vale aqui ressaltar a importância da realização das entrevistas. A indústria brasileira de jogos eletrônicos, apesar dos obstáculos e desafios que enfrenta, incluindo o prejuízo causado às empresas pelo comércio ilegal (“pirataria”), encontra-se em crescimento e representa uma nova área de atuação para o campo do Design no Brasil. O crescimento apresentado por essa indústria é resultado do trabalho contínuo e incansável de executivos, que têm se empenhado em organizar a indústria no Brasil e têm constantemente mostrado total interesse em promover um vínculo entre a indústria e o meio acadêmico. Além disso, os cursos de Design de Games no Brasil surgiram cerca de mais de vinte anos após a publicação dos primeiros jogos desenvolvidos no país, quando profissionais de diversas formações já se encontravam trabalhando no cargo de Designer de Games e a indústria já contava com empresas desenvolvendo jogos de portes, plataformas e complexidades diversas comercializados dentro e fora do país. Considerou-se portanto fundamental ouvir os profissionais da indústria. O levantamento das atuais circunstâncias da indústria brasileira que cercam a atuação do Designer de Games e a percepção de seus executivos e empresários a respeito do perfil desse profissional foram pilares do trabalho realizado. Dentre os profissionais entrevistados encontram-se representantes da ABRAGAMES, que além da experiência como administradores de empresas desenvolvedoras de games no Brasil, conhecem profundamente a indústria brasileira por transitarem a nível nacional e internacional nos diversos setores relacionados a essa indústria, inclusive junto ao Governo Federal. Através das entrevistas foi possível obter informações e percepções a respeito do tema tratado nessa pesquisa, não comumente obtidas em fóruns de debate.

O Capítulo 4 apresenta o levantamento dos cursos de nível superior no Brasil voltados para o ensino de Design de Games.

O Capítulo 5 apresenta as análises das entrevistas realizadas com os executivos e empresários da indústria brasileira de jogos eletrônicos, onde foram categorizadas as características da esfera de atuação do Designer de Games nessa indústria no momento

atual. Foram também categorizadas as características do perfil profissional do Designer de Games, cujas análises segundo a visão dos entrevistados também são apresentadas nesse Capítulo.

No Capítulo 6 são apresentados os resultados obtidos com a pesquisa. A investigação aqui realizada possibilitou examinar as perspectivas de inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos no momento atual, e projetar algumas possibilidades futuras para ampliação das perspectivas de inserção hoje existentes. Foi também realizado um mapeamento das características do perfil desse profissional e estabelecida uma correlação das mesmas com as atividades e tarefas contempladas em sua esfera de atuação nessa indústria.

No Capítulo 7 são apresentadas as considerações finais a respeito da pesquisa.

O tema explorado por esta pesquisa está em consonância com um momento importante do campo de atuação do Design no Brasil, onde uma indústria em crescimento acena com desafios, mas também com receptividade à inserção mais ampla e abrangente do Designer de Games no âmbito dessa indústria como um todo.

Acredita-se que uma grande contribuição desta pesquisa é o fato da mesma ter coletado dados e gerado informações novas e importantes sobre questões que até então praticamente não se tinha registros, relacionadas à atuação do Designer de Games no Brasil e sua inserção na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

No que diz respeito ao papel pioneiro que a PUC-Rio vem desempenhando na área de ensino de Design de jogos eletrônicos, espera-se que os resultados da pesquisa venham a enriquecer a contribuição que temos oferecido para a formação de expertise em uma área promissora para a atuação de profissionais de Design no Brasil, na ampliação de publicações a respeito do tema e no nosso compromisso com o desenvolvimento da área.