

3

QUESTÕES METODOLÓGICAS

Neste capítulo está documentada a metodologia adotada para a realização desta pesquisa. Baseada em Chizzotti (1999), para quem a pesquisa é uma criação que mobiliza a acuidade inventiva do pesquisador e sua perspicácia para elaborar a metodologia adequada ao campo de pesquisa, selecionei os métodos e técnicas que considere mais adequados para a condução deste trabalho. Os mesmos serão apresentados a seguir.

3.1.

Problema

A questão que norteou esta pesquisa foi identificada e formulada a partir da minha constante interação com professores, pesquisadores e profissionais da indústria de jogos eletrônicos de diversos estados do Brasil e de outros países; bem como da minha experiência em sala de aula lecionando a disciplina de “Introdução ao Design de Jogos Eletrônicos” no curso de graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Conforme apresentado no capítulo anterior, os indicadores levantados nas pesquisas da ABRAGAMES revelaram muitas questões não respondidas a respeito do perfil dos profissionais da indústria brasileira de jogos eletrônicos. Por outro lado, a proliferação que ocorreu a partir do ano de 2003 no Brasil de cursos relacionados ao ensino de Design de jogos eletrônicos levou-me a refletir sobre a relação existente entre o universo dos cursos voltados para o ensino de Design de Games no Brasil, os requisitos e formação exigidos de um 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. Baseada nessa reflexão foram formuladas as seguintes questões relativas ao problema que norteou este 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?

Em acordo com Padua (1998) não considerei necessária a elaboração de hipóteses para ponto de partida da pesquisa conduzida.

Os objetivos gerais da pesquisa foram:

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

Os 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.

O objeto de estudo desta pesquisa é a inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

3.2.

Levantamento Bibliográfico

Uma primeira etapa desta pesquisa compreendeu um vasto levantamento bibliográfico, que me permitiu conhecer e analisar as contribuições atualmente existentes no meu campo de estudo.

A pesquisa bibliográfica assumiu duas vertentes distintas:

- 1) A primeira foi voltada para a seleção e leitura de materiais sobre projeto e design de jogos eletrônicos. O material selecionado contribuiu para melhor mapear a extensão de atividades e diferentes perfis profissionais numa equipe de projeto de desenvolvimento de um jogo eletrônico.
- 2) A segunda vertente da pesquisa bibliográfica realizada, embora tenha também contribuído para a pesquisa da primeira vertente, tinha o objetivo específico de localizar contribuições relacionadas à atuação e inserções do Designer na indústria brasileira de jogos eletrônicos e a formação do Designer de Games. Embora fosse uma vertente com materiais mais escassos, a mesma terminou sendo bastante enriquecedora, uma vez que meu contato com os materiais deu-se, em sua maior parte, através da minha ativa participação, desde o ano de 2003, na organização de eventos acadêmicos no Brasil na área de Entretenimento Digital e Jogos Eletrônicos, destacando-se entre eles: Wjogos 2003 (onde fui membro de Mesa Redonda sobre Currículos de Cursos para Ensino de Jogos Eletrônicos), SBGames 2004 (Organizadora Geral do GameART – trilha de Artes e Design do evento), SBGames 2005, (Organizadora do Comitê de Programas - *Papers Chair* - do GameART – trilha de Artes e Design do evento e membro da mesa redonda sobre Currículos de Cursos de Jogos Eletrônicos), SBGames 2006 (membro do Comitê Consultor - *Steering Committee*), SBGames 2007, (membro da mesa redonda sobre Currículos de Cursos de Jogos Eletrônicos), SBGames 2008, (membro do comitê de programa da trilha de “Artes e Design”). Participei também como convidada e/ou painelistas em outros eventos acadêmicos importantes, tais como a Semana de Games da Universidade Anhembi-Morumbi (2005), onde ministrei palestra e workshop, e o Congresso Internacional da ACM Siggraph 2006, onde fui membro de um dos painéis sobre Ensino de Games do Programa de Educadores (*Educators Program*). Nesses eventos, além do acesso às

publicações apresentadas, minha pesquisa foi especialmente enriquecida pelo fato de eu ter tido a oportunidade de participar de Mesas Redondas cujos temas estavam relacionados ao Ensino de Design de Games e/ou a inserção do Designer de Games na indústria de jogos eletrônicos, onde pude debater com outros profissionais da área questões relacionadas ao problema aqui investigado. Importante frisar que nestes eventos foi possível também trocar e colher valiosas informações através do contato com profissionais da indústria e alunos de diversos cursos de todo o Brasil.

3.3.

Levantamento sobre cursos de nível superior no Brasil voltados para o ensino de Design de Games

Paralelamente ao levantamento bibliográfico, foi realizado um levantamento dos cursos de nível superior voltados ao ensino de Design de Jogos Eletrônicos no Brasil, com o objetivo de se obter informações a respeito do cenário de cursos voltados a formação de Designers de Games no país.

O levantamento buscou localizar cursos de todas as regiões do Brasil. Foi elaborada uma planilha para a organização dos dados com os campos listados a seguir:

- 1. Região do Brasil**
- 2. Estado**
- 3. Cidade**
- 4. Instituição**
- 5. Nível:** se Graduação ou Pós-graduação.
- 6. Formação:** Título concedido ao aluno: Bacharel, Tecnólogo ou Especialização.
- 7. Nome do Curso**
- 8. Categoria:** este campo foi utilizado para identificar a categoria do curso.
As seguintes categorias foram adotadas:
 - a) Cursos de Design de Games:** nesta categoria foram incluídos cursos de Graduação mais especificamente voltados para formação de Designers de Games.
 - b) Cursos de Design e Desenvolvimento de Games:** cursos de Graduação e Especialização (Lato Sensu) voltados a formar profissionais para

trabalhar com jogos eletrônicos que possam atuar tanto nas áreas de Design quanto de Informática em Games.

- c) Cursos de Design:** Cursos de Graduação em Design e Desenho Industrial em cujas grades curriculares, objetivos e Habilitações encontram-se conteúdos relacionados ao ensino de Design de Games, mas que se propõem a conceder uma formação mais abrangente em Design e não única e especificamente voltada para Design de Games.

9. Duração: em semestres ou anos

10. URL: endereço da página do curso na Web, onde podem ser encontradas as grades curriculares e ementas das disciplinas.

A metodologia da pesquisa previu uma revisão dos dados coletados pelo levantamento, realizada antes do início da elaboração das conclusões da pesquisa, uma vez que novos cursos relevantes para a investigação poderiam vir a ser implementados.

O detalhamento desse levantamento é apresentado no Capítulo 4.

3.4.

As Entrevistas

Uma importante etapa da pesquisa foi constituída pela realização de entrevistas com profissionais e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos. Uma vez que optei por uma abordagem qualitativa nesta pesquisa, as entrevistas desempenham o papel de um importante instrumento de captação imediata e corrente da informação desejada (Chagas, 2002) e que me permitiu interagir, em maior ou menor grau, com diferentes tipos de informantes e sobre variados tópicos (Ludke e Andre, 1986, em Spitz, 1993).

Uma amostra intencional foi composta, seguindo os seguintes critérios:

1. O entrevistado deveria estar de alguma forma envolvido ou influenciar em processos de seleção e contratação de Designers de Games.
2. A empresa da qual o entrevistado fazia parte deveria já estar estabelecida no mercado há no mínimo dois anos. Considerando que o tempo de projeto de um jogo eletrônico pode, em muitos casos, ultrapassar dois anos, esse é considerado um tempo razoável para que a empresa comece a mostrar sua produção e dê sinais de estabilidade.

3. Contemplar no grupo total de entrevistados a maior variedade possível de plataformas de games para as quais os mesmos desenvolvem, tais como consoles de videogames, PC, Web, Celulares (incluindo iPhone), etc.
4. Ter entre os entrevistados executivos e/ou empresários de empresas filiadas à ABRAGAMES, para que se pudesse obter a visão de funcionários ou donos de empresas interessadas em manter vínculo com a associação que representa a indústria brasileira de jogos eletrônicos perante outros setores da sociedade.
5. Ter entre os entrevistados integrantes da Diretoria Executiva da ABRAGAMES, que por seu trânsito a nível nacional e internacional, envolvendo ações para promover a indústria brasileira de jogos eletrônicos, possuem um vasto conhecimento da mesma, o que era importante para a pesquisa aqui realizada.

Ao todo foram entrevistados sete profissionais, sendo três deles integrantes da Diretoria Executiva da ABRAGAMES, um dos quais o atual presidente da instituição. Os critérios estabelecidos permitiram construir uma amostragem de entrevistados adequada aos objetivos da pesquisa.

A lista com os dados dos entrevistados pode ser consultada no Anexo I.

O roteiro das questões foi elaborado de acordo com modelo referido por Spitz (1993), segundo o qual as questões envolvidas na pesquisa são agrupadas em perguntas guias sem necessariamente apresentar um relação óbvia com a questão tratada. Tal método permite uma interação mais livre com o sujeito, ampliando as possibilidades de aquisição de dados originais e novas questões não detectadas através dos outros métodos utilizados na pesquisa. No caso desta pesquisa, entretanto, após testes de aplicação realizados, verificou-se que os entrevistados reagiam melhor à entrevista ou aceitavam mais facilmente o convite para participar da mesma quando eram informados previamente sobre o tema de cada grupo de perguntas, e sobre o número aproximado de perguntas de cada grupo. Pelo fato de serem profissionais com agendas repletas de compromissos, foi fundamental para o sucesso do agendamento das entrevistas e para o bom andamento das mesmas reduzir ao máximo o tempo necessário para sua realização. O tempo previsto de duração da entrevista (entre trinta a quarenta minutos) era informado ao entrevistado no momento de seu agendamento, o que em muito ajudou para deixá-los mais à vontade e mais receptivos à idéia de contribuir para a pesquisa. Outra técnica que em muito contribuiu para o bom andamento das entrevistas foi

permitir que o entrevistado respondesse às perguntas até que sentisse que havia esgotado o assunto, ou seja, o entrevistado só era interrompido com perguntas adicionais quando alguma colocação não estava clara. Tal método visivelmente deixava os entrevistados mais relaxados, uma vez que percebiam que não estavam sendo submetidos a nenhuma espécie de debate que poderia arrastar-se por um tempo maior do que dispunham. Ou seja, ao deixar-lhes falar sem interrupções, os entrevistados tinham em suas mãos o controle do tempo de duração da entrevista.

A técnica acima descrita mostrou-se estratégica, pois mesmo demonstrando disposição e boa vontade para colaborar, alguns entrevistados remararam a entrevista diversas vezes, devido à sua complexa agenda de compromissos. O próprio processo de contato com alguns dos entrevistados foi demorado, devido a compromissos e viagens dentro e fora do Brasil.

Vale ressaltar que meu envolvimento com a organização do SBGames ao longo dos anos de realização dessa pesquisa abriu importantes portas para estabelecer contatos com alguns dos entrevistados, em especial com os representantes da ABRAGAMES, com os quais tenho convivido como colegas integrantes dos comitês de organização do evento e/ou como participantes de atividades nele realizadas. Ou seja, o convívio com representantes da indústria ao longo dos anos da pesquisa foi fundamental para a realização desse trabalho.

O questionário utilizado para a realização das entrevistas focou em especial na atuação do Designer de Games no referido cargo ao longo do processo de projeto de um game em empresas brasileiras desenvolvedoras de jogos eletrônicos, o que segundo a definição da ABRAGAMES (2008) equivale a empresas que produzem software para jogos eletrônicos, ou seja, os jogos ou parte deles.

3.5.

A análise dos dados

Após a realização das entrevistas os dados levantados foram analisados, para que os resultados da pesquisa pudessem finalmente ser organizados.

Para Bardin (sem data), o processo de análise dos dados de uma pesquisa deve ser revestido de uma postura metodológica cercada de “vigilância crítica”. Tal atitude exige o rodeio metodológico e configura-se tanto mais necessária ao pesquisador de ciências humanas, quanto mais ele tiver impressão de familiaridade face ao seu objeto de análise,

o que é o caso desta pesquisa, uma vez que estava investigando um campo ao qual pertença que é o ensino de Design de Jogos Eletrônicos.

A partir do referencial teórico utilizado nessa pesquisa percebeu-se o quanto a atividade de Design de Games exige um perfil multifacetado de quem a exerce (Salen, 2004), (IGDA, 2008), (Fullerton, 2005), como se fossem vários profissionais em um só. Se a princípio isto pode parecer um requisito de qualquer atividade profissional, no caso do Designer de Games a questão torna-se mais crítica de atenção, uma vez que o exercício dessa função exige do profissional um domínio, mesmo que não aprofundado, de conhecimentos de áreas muito diversas, tais como Informática, Artes, Design, Metodologia de Desenvolvimento de Projetos, Liderança e até Negócios. Portanto, para melhor analisar as características do perfil profissional do Designer de Games elencadas pelos entrevistados, e relacioná-las a aspectos da formação desse profissional e à sua inserção e esfera de atuação na indústria de jogos eletrônicos brasileira, tornava-se essencial considerar o aspecto multifacetado de seu perfil, isolando entretanto cada um dos diferentes aspectos que o compõem, de forma a facilitar a análise de cada uma de suas características mencionadas pelos entrevistados.

Para isso foram, em um primeiro momento criadas categorias de análise baseadas em informações obtidas nos sites dos cursos de Design de Games a respeito do perfil do profissional formado, e na definição e lista de conteúdos relacionados ao estudo e ensino de Design de Games fornecidos no documento “*IGDA Curriculum Framework – The Study of Games and Game Development*” (IGDA, 2003 e IGDA, 2008). Ao longo do processo de realização das entrevistas e de análise das mesmas, novas categorias foram criadas. As categorias finais de análise foram as seguintes:

1. Repertório vasto em games, conhecimento de sua evolução histórica e paixão por jogos.

Essa categoria abrange o conhecimento do Designer de Games a respeito da história dos Games e sua evolução sob diversos aspectos, incluindo o conhecimento de avanços ocorridos ao longo do tempo e do que os mesmos representaram ou impactaram no crescimento da indústria. Aqui está contemplado o conhecimento sobre os avanços do ponto de vista de hardware, software e de tecnologias ou projetos relacionados a inovações na interação com o jogador. A categoria também abrange o repertório do Designer de Games em jogos eletrônicos, ou seja, conhecer jogos produzidos para as mais diversas

plataformas, de diversos gêneros, de níveis de acabamento diferentes, desde os mais simples aos mais sofisticados, as várias abordagens já exploradas para um mesmo tema.

2. Formação acadêmica e embasamento teórico do Designer de Games.

Aqui foram enquadrados aspectos relacionados a formação acadêmica do Designer de Games e seu conhecimento de áreas teóricas tais como teoria dos sistemas, cibernética e teoria de jogos, dentre outras.

3. Conhecimento em diversas áreas, em especial em Artes e Tecnologia para Games.

Nessa categoria são tratados aspectos relacionados ao trânsito interdisciplinar inerente da atividade do Designer de Games e a natureza multifacetada de seu perfil, que envolve conhecimentos de naturezas tanto técnica quanto artísticas, tais como seu conhecimento de tecnologias para a área de Games, domínio de técnicas e ferramentas de Design, criatividade, habilidade para conceber idéias para Games, escrever histórias, criar personagens, ter sensibilidade artística e conhecimento de arte.

4. Conhecimentos de metodologias de desenvolvimento de projetos e visão de processo.

Essa categoria contempla aspectos do perfil do Designer de Games enquanto um profissional que faz uso de metodologias de desenvolvimento de projetos, onde está incluída a produção de documentação e técnicas de testes de jogos. A categoria também abrange aspectos relacionados a capacidade de planejar e acompanhar o desenvolvimento de um projeto ao longo de todas as suas etapas.

5. O Designer de Games como um criador de experiências.

Essa categoria engloba aspectos do perfil do Designer de Games como um profissional que através do jogo cria experiências, o que inclui Design de regras e mecanismos de jogo, a interação social proporcionada pelo jogo e o equilíbrio e a integração dos elementos visuais, auditivos, tácticos e textuais considerando a experiência de jogar como um todo.

6. Visão de mercado e de negócios.

Esta categoria engloba aspectos relacionados a um conhecimento atualizado da conjuntura de mercado e perspectivas de realização de negócios da indústria de jogos eletrônicos, capacidade para realizar estudos de mercado e identificar oportunidades para a exploração de novos nichos de mercado.

7. Ter um bom relacionamento interpessoal e saber trabalhar em equipe

Nessa categoria foram enquadrados aspectos relacionados ao perfil do Designer de Games como um profissional cuja atuação envolve a capacidade de saber trabalhar em equipe e interagir com profissionais de diferentes áreas.

8. Atitude Pro-ativa e empreendedora.

Essa categoria está relacionada a atividade do Designer de Games como um profissional cujo trabalho envolve a responsabilidade de dar início a processos de trabalho dentro das equipes de desenvolvimento de Games. Também estão incluídos nessa categoria aspectos relacionados a uma atitude proativa e empreendedora, seja em relação as tarefas que desempenha como profissional ou em relação a atividades que possam vir a beneficiar o crescimento de sua profissão como um todo.

9. Saber comunicar com clareza idéias e conceitos

Aqui estão envolvidas as habilidades do Designer de Games como um projetista capaz de comunicar com clareza as idéias e conceitos envolvidos no projeto de um Game, o que inclui domínio de técnicas de representação diversas e conhecimentos de métodos, tecnologias e técnicas de prototipagem.

10. Experiência prática

Nessa categoria são contempladas questões relacionadas a experiência prática do Designer de Games no processo de implementação de um jogo eletrônico, o que inclui experiência no acompanhamento da execução de cada etapa do projeto, desde sua concepção até os testes e finalização. Aqui não são feitas distinções entre uma experiência prática adquirida em projetos realizados como aluno ou após formado, mas sim se a mesma resultou em jogos finalizados e testados, aptos a serem jogados.

Foram também adotadas categorias para a análise da esfera de atuação do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. São elas:

1) Formação acadêmica dos Designers de Games em atuação no Brasil

Essa categoria engloba questões relacionadas ao tipo de formação acadêmica predominante na indústria brasileira de jogos eletrônicos em seu momento atual.

2) Nível de maturidade e potencial de absorção de profissionais

Nessa categoria foram tratados aspectos relacionados ao potencial da indústria brasileira de jogos eletrônicos para absorver Designers de Games. Nela também foi examinado o nível de maturidade e experiência da referida indústria.

3) Reconhecimento do papel do Designer de Games

Essa categoria foi utilizada para analisar como o Designer de Games é visto pelos empresários e executivos da indústria, no que se refere ao reconhecimento da importância do papel desempenhado por esse profissional e do valor que o Design agrega ao jogo como um produto.

4) Potencial de crescimento e de projeção internacional

Essa categoria abrange aspectos relacionados às possibilidades de crescimento e diferenciais da indústria brasileira de jogos eletrônicos, a sua história, organização e projeção internacional.