

## 6

# A inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos

Neste capítulo são apresentados os resultados da pesquisa, obtidos através das análises realizadas sobre os dados coletados.

O Designer de Games como o profissional responsável por conceber e projetar o jogo eletrônico ocupa um papel primordial no processo de desenvolvimento deste como um produto industrial. No que se refere à sua inserção na indústria brasileira de jogos eletrônicos, ele encontra um espaço de atuação no âmbito das empresas desenvolvedoras de games. Verificou-se que sua inserção em tal contexto dá-se em dois níveis, executando tarefas de diferentes naturezas a ele atribuídas ao longo do processo de projeto de um jogo eletrônico. Ao executar tarefas que contemplam o processo de projeto como um todo, a inserção do Designer de Games em tal processo ocorre em um **nível abrangente** do mesmo. Já ao executar tarefas características de certas etapas do referido processo, configura-se uma inserção em **níveis específicos**. Através desta pesquisa foi também possível verificar que o momento atual da indústria brasileira de jogos eletrônicos vê com bons olhos o envolvimento do Designer de Games em ações e atividades que venham a promover o crescimento dessa indústria e de da profissão de Designer de Games no Brasil. Seu envolvimento em iniciativas dessa natureza caracteriza o que chamamos um **terceiro nível de inserção**, além dos dois acima mencionados.

Conforme será visto ao longo deste Capítulo, a inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos foi desmembrada em três níveis com o objetivo de localizar, da forma mais detalhada possível, os diversos âmbitos de inserção que constituem sua esfera de atuação nessa indústria. No entanto, enfatiza-se que a identificação de três níveis de inserção distintos não deve ser interpretada como uma visão fragmentada das perspectivas e possibilidades de inserção desse profissional na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Ou seja, sua inserção em um nível não exclui a possibilidade de sua inserção nos outros, da mesma forma que sua não inserção em um deles também não invalida sua inserção em outros. Compreende-se que a inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos contempla seu envolvimento em tarefas e atividades em todos os três níveis de uma forma não

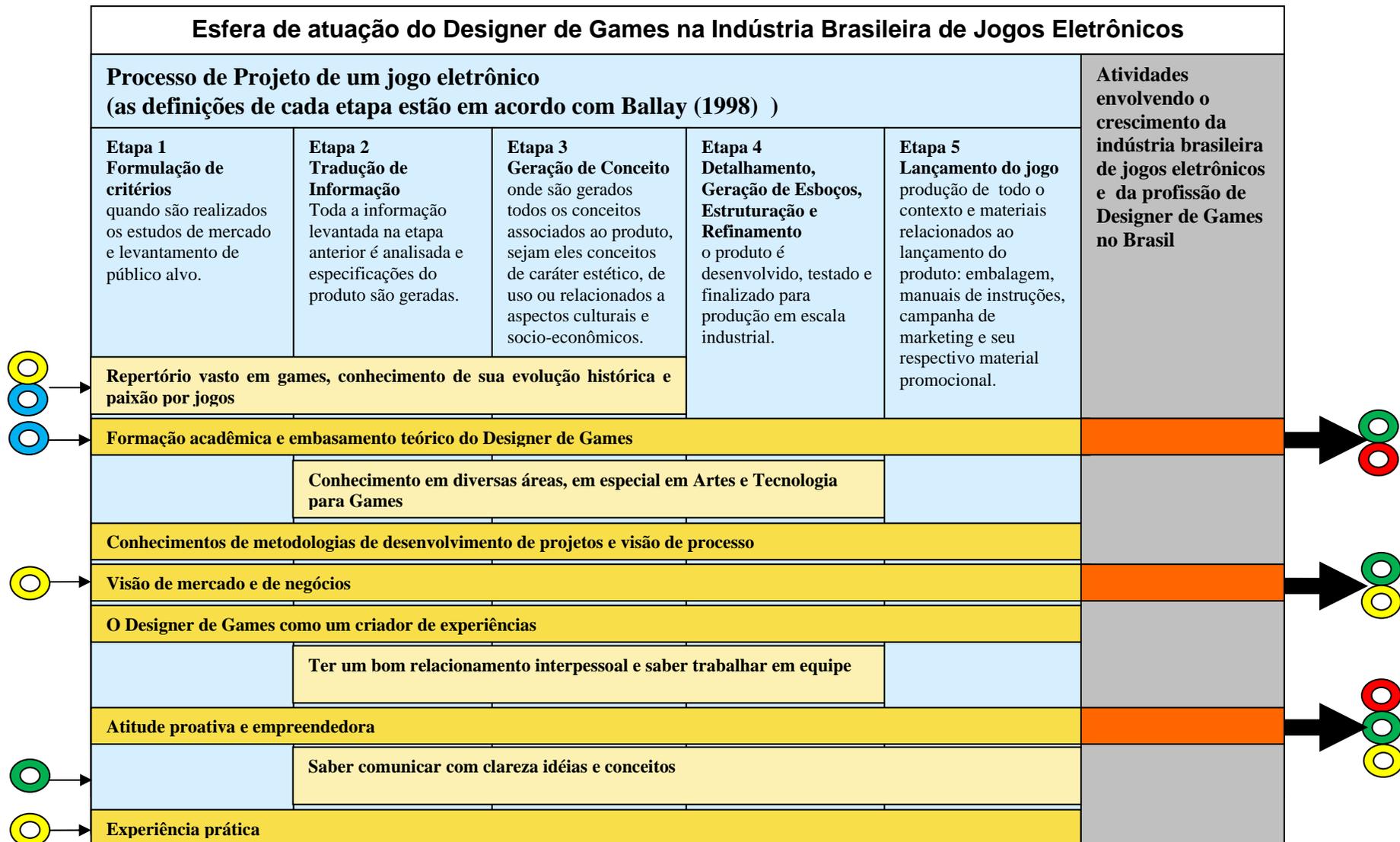
excludente e interligada, inerente à sua atividade como um profissional inserido em um contexto de trabalho e na sociedade. Um detalhamento de cada um dos níveis será apresentado nos itens 6.1, 6.2 e 6.3 a seguir.

Foi produzido um modelo gráfico da esfera de atuação do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos, para estudo e síntese de cada um dos níveis de inserção citados. O mesmo pode ser encontrado no Quadro 1, apresentado na página a seguir, e sua consulta em paralelo à leitura do texto da pesquisa é aqui sugerida, para melhor compreensão das definições apresentadas. Nele estão representados os espaços de atuação onde esse profissional se insere.

Para o detalhamento da inserção do Designer de Games em um **nível abrangente** e em **níveis específicos** foram identificadas as tarefas atribuídas a esse profissional ao longo do processo de projeto de um jogo eletrônico. Em seguida foram verificadas quais delas diziam respeito à sua inserção em um âmbito mais abrangente do processo de projeto ou em âmbitos mais específicos dentro das etapas que o compõem. Tais tarefas foram identificadas em acordo com o referencial teórico pesquisado e a partir das conclusões obtidas com a análise dos depoimentos dos entrevistados. Para o detalhamento dos níveis de inserção específicos foram também utilizadas como referência as definições de Balley (1990) a respeito das etapas que compõem o processo de projeto de um produto industrial. Uma vez feito o detalhamento do **nível abrangente** e dos **níveis específicos** de inserção do Designer de Games no processo de projeto de um jogo eletrônico, as características do perfil desse profissional foram examinadas sob a ótica de como cada uma delas equivale a requisitos necessários à sua boa atuação na execução das tarefas de cada um dos diversos níveis de inserção identificados. Esse procedimento envolveu examinar também as características do perfil profissional do Designer de Games em relação à sua atuação nas **atividades relativas ao seu terceiro nível de inserção**. Com isso obteve-se um mapeamento das características do perfil profissional do Designer de Games associadas à cada um de seus níveis de inserção. Foram também assinaladas as características do perfil profissional do Designer de Games que emergiram como **críticas** para sua inserção na indústria brasileira de jogos eletrônicos, levando-se em consideração as características de sua esfera de atuação nessa indústria em seu momento atual.

Nos itens que se seguem será apresentado um detalhamento de cada um dos níveis de inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

Quadro 1 - Modelo gráfico da inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos dentro de sua esfera de atuação (ver legenda nas próximas páginas)



## Legenda do Modelo Gráfico:

### Características da indústria brasileira de Jogos eletrônicos no que se refere a esfera de atuação do Designer de Games

-  Formação acadêmica dos Designers de Games em atuação no Brasil: diversidade
-  Nível de maturidade e potencial de absorção de profissionais: o mercado é pequeno, instável e imaturo
-  Reconhecimento do papel do Designer de Games
-  Potencial de crescimento e de projeção internacional

 Característica do perfil profissional do Designer de Games relacionada a sua inserção em um **nível específico** do processo de projeto de um jogo eletrônico

 Característica do perfil profissional do Designer de Games relacionada a sua inserção em um **nível abrangente** do processo de projeto de um jogo eletrônico

 Característica do perfil profissional do Designer de Games relacionada a sua inserção em atividades que envolvem o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos e da profissão de Designer de Games no Brasil

**Legenda do Gráfico 1 (continuação):**

- Evidência de **característica do perfil profissional do Designer de Games brasileiro** que durante a realização da pesquisa emergiu como mais **crítica** para uma inserção em um nível específico ou em um nível abrangente **dentro do processo de projeto**, considerando as **características da esfera de atuação desse profissional na indústria brasileira de jogos eletrônicos**
  
- ➔ Evidência de **característica do perfil profissional do Designer de Games brasileiro** que durante a realização da pesquisa emergiu como mais **crítica** para uma inserção em **atividades que envolvem o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos e da profissão de Designer de Games no Brasil**

## 6.1.

### Inserção em um nível abrangente no processo de projeto

A inserção do Designer de Games em um **nível abrangente** no processo de projeto de um jogo eletrônico dá-se através de sua atuação desempenhando tarefas que contemplam o processo de projeto como um todo, ou seja, tarefas não específicas de certas etapas deste. As tarefas envolvidas nesse nível de inserção estão diretamente relacionadas à função primordial do Designer de Games dentro do processo de projeto, que é a de ser o profissional responsável por:

- Conceber, especificar e projetar o jogo eletrônico como um produto;
- Acompanhar o processo de desenvolvimento do jogo eletrônico, desde a fase inicial de concepção até as etapas finais de testes, produção em escala industrial e lançamento do produto no mercado.

Percebe-se que em muitas empresas e equipes de desenvolvimento de projetos um mesmo profissional acumula os cargos de Designer de Games e Produtor. Tal situação foi considerada nesta pesquisa como uma inserção em um nível abrangente.

Uma primeira característica do Designer de Games que se constatou ser importante para sua inserção em um nível abrangente dentro do processo de projeto de um jogo eletrônico é seu **conhecimento de metodologias de desenvolvimento de projetos e sua visão de processo**. Tal constatação ocorreu sem surpresas, uma que vez estamos falando de uma característica do perfil profissional do Designer de Games totalmente inerente à natureza interdisciplinar e de visão de processo do Design. Tal característica, independentemente do produto projetado, é necessária para uma inserção mais abrangente no processo de projeto e manifesta-se através da atuação do Designer de Games em atividades que requerem o uso de metodologia, tais como o projeto, planejamento e acompanhamento do desenvolvimento do jogo eletrônico ao longo de todas as etapas do processo industrial. É a visão de processo do Designer de Games que o permite averiguar se o estágio de concepção ou desenvolvimento do produto está de acordo com a etapa do processo no qual o mesmo se encontra em termos de resultados obtidos e dos prazos a serem cumpridos. A falta de uma abordagem metodológica e de visão de processo por parte do Designer de Games compromete de maneira grave sua inserção em um nível abrangente dentro do processo de projeto, por descaracterizá-lo de sua função primordial dentro de uma equipe de desenvolvimento como o responsável por conceber e elaborar o projeto de Design do jogo (*Game Design*), devendo ser capaz

de vislumbrar o produto finalizado, e de acompanhar seu desenvolvimento até sua produção em escala industrial e lançamento do mesmo como um produto. Embora em muitas empresas desenvolvedoras de games caiba ao Produtor acompanhar o processo de projeto do início ao fim, como um profissional do campo do Design, o Designer de Games tem essa característica como inerente de seu perfil profissional. Trata-se, portanto, de uma característica fundamental do perfil do Designer de Games, considerando-se uma inserção mais abrangente dentro do processo de projeto de um jogo eletrônico.

A característica do **Designer de Games como um criador de experiências** também evidenciou-se de uma forma muito marcante para sua atuação em um âmbito mais abrangente de sua inserção no processo de projeto de um jogo eletrônico. Podemos afirmar que a mesma define a importância desse profissional no processo de desenvolvimento, uma vez que contempla uma visão do jogo eletrônico do ponto de vista da vivência que este proporciona ao jogador e estando diretamente relacionada ao vínculo emocional que o mantém interessado em continuar jogando, o que é um fator decisivo para o sucesso de um jogo eletrônico como produto. Conclui-se portanto que a capacidade do Designer de Games de criar experiências pode ser também considerada como uma característica fundamental para sua inserção em um nível abrangente no processo de projeto.

Uma terceira característica do perfil profissional do Designer de Games também relacionada à sua inserção em um nível abrangente no processo de projeto é sua **visão de mercado e de negócios**, pois permite que ele situe a idéia do jogo por ele concebida dentro de uma visão de mercado, o que torna sua atuação coerente com os objetivos comerciais da empresa para a qual está trabalhando. Sem essa visão ele estará isolando a atividade projetual da viabilidade comercial, o que pode resultar em projetos que, embora gerem trabalhos de qualidade, talvez não consigam se inserir no mercado.

No que se refere a uma inserção na indústria brasileira de jogos eletrônicos, essa característica do perfil profissional do Designer de Games ganha um destaque especial em sua atuação considerando-se o fato de que o mercado brasileiro é pequeno, instável e imaturo, conforme emergiu na análise dos depoimentos dos entrevistados.

Uma visão de mercado e de negócios está diretamente relacionada à capacidade do Designer de Games para avaliar a viabilidade de uma idéia de Design para um Game, inclusive sob o ponto de vista comercial, o que pode vir a representar um diferencial importante no perfil desse profissional em processos de seleção de pessoal para a vaga

de Designer de Games no Brasil perante o fato do mercado brasileiro ser pequeno, onde existem poucas oportunidades de negócios, e onde uma boa visão da viabilidade comercial da idéia por parte do Designer de Games contribui de maneira decisiva para a concepção de projetos viáveis e lucrativos, o que conseqüentemente contribuirá para o progresso das empresas.

Os cursos de Design de Games existentes no Brasil possuem em suas grades curriculares disciplinas relacionadas à gestão em Design, a negócios em games e à marketing, o que aponta uma intenção dos mesmos em desenvolver no perfil do aluno egresso uma visão de mercado e de negócios. Entretanto não era objetivo dessa pesquisa avaliar esses cursos, e portanto não temos como afirmar se os conteúdos das disciplinas atualmente relacionadas a desenvolver uma visão de mercado e negócios no aluno de Design de Games estão adequados para imprimir no perfil profissional do aluno egresso essa característica de forma adequada ao que é esperado para sua inserção na indústria de jogos eletrônicos do Brasil. De qualquer forma, é importante ressaltar que na formação de um Designer de Games para atuação na indústria brasileira de jogos eletrônicos, um educador que busque estabelecer um projeto pedagógico que fortaleça a visão de mercado e de negócios dos alunos não precisa necessariamente aumentar o número de disciplinas relacionadas ao assunto. Também não é necessário transformar seu curso de Design de Games em um curso de Administração de Empresas ou Economia, mas sim implementar mecanismos que ajudem a preparar o aluno para compreender a importância que essa característica de seu perfil profissional pode ter para sua inserção na indústria brasileira de jogos eletrônicos, considerando que as oportunidades de negócios nesse mercado ainda são escassas.

Uma quarta característica do Designer de Games relacionada à sua inserção em um nível abrangente no processo de projeto é ele ser **proativo e empreendedor**, uma vez que dele devem partir diversas iniciativas perante a equipe de desenvolvimento do projeto, e perante o processo como um todo. Tais iniciativas podem contemplar a construção de simulações para comprovar a viabilidade de uma idéia de Design de um game perante o diretor comercial ou outros executivos envolvidos no processo decisório da empresa, antecipar decisões para beneficiar o melhor andamento do projeto e dar início a fluxos de trabalho perante a equipe de desenvolvimento, como por exemplo, solicitar a artistas e programadores a produção dos materiais necessários para o documento de Design do Jogo ou para o desenvolvimento da idéia em si. Essa característica também está relacionada a um esforço por parte do Designer de Games

em crescer profissionalmente através de constante estudo. Uma atitude proativa e empreendedora revelou também ser uma característica do perfil profissional do Designer de Games muito importante e crítica para sua inserção no que se refere a seu envolvimento em atividades voltadas a promover o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos e da profissão de Designer de Games no Brasil, conforme verá visto no item 6.3.

Outra característica do Designer de Games que emergiu como também relacionada a um âmbito mais abrangente de atuação no processo de projeto é sua **experiência prática**, que, segundo o que foi possível concluir através dessa pesquisa, é o que permite ao Designer de Games aprimorar o conjunto total de suas habilidades para o bom exercício da função. Entretanto verificou-se que o fato do mercado brasileiro de jogos eletrônicos ser pequeno, imaturo e instável limita as oportunidades de exercício da profissão do Designer de Games, o que também reduz as oportunidades de aplicar na prática conhecimentos adquiridos nos cursos. Conseqüentemente, a experiência prática é uma característica do Designer de Games brasileiro que está sofrendo os efeitos decorrentes dessa particularidade da indústria nacional de jogos eletrônicos.

As grades dos cursos de Design de Games no Brasil contemplam disciplinas de projetos, incluindo laboratórios práticos. Não era objetivo dessa pesquisa avaliar as grades curriculares dos cursos de Design de Games do Brasil, ou os conhecimentos e habilidades de seus egressos. Portanto não temos como afirmar se o que hoje é oferecido no Brasil em termos de experiência prática dentro dos cursos voltados para a formação de Designers de Games é suficiente para suprir a deficiência de oportunidades disponíveis no mercado para praticar o exercício da profissão. Espera-se, entretanto, que à luz das informações aqui apresentadas, os cursos fomentem ao máximo o exercício da prática, o que ajudará o aluno a também desenvolver sua visão de projeto e processo, imprescindível para o desempenho do papel de Designer de Games. Uma prática acumulada no exercício do processo de projetar contribuirá para amadurecer a capacidade do aluno para avaliar a viabilidade dos projetos de uma forma realista e integrada à realidade da indústria brasileira de jogos eletrônicos. Por sua vez, o conhecimento dessa realidade, igualmente contribuirá para o desenvolvimento de uma visão prática, objetiva e realista, que em muito servirá para resultados mais satisfatórios considerando diversos pontos de vista, inclusive comercial.

Considera-se que a experiência pratica está estritamente ligada ao desenvolvimento de uma visão interdisciplinar, totalmente inerente à natureza do

Design. Os Cursos de Design de Games devem procurar estabelecer parcerias entre Departamentos de Informática e Departamentos de Design de forma a aproximar em sala de aula alunos de ambos os cursos em disciplinas que permitam exercitar a prática de Design e Desenvolvimento de um jogo eletrônico através de uma vivência realista do processo de projeto, onde a interação entre Designers de Games e Programadores é inerente do referido processo. Dinâmicas desse tipo permitirão aos alunos ampliar sua experiência prática, pois, uma vez que o professor terá em sala de aula alunos de cursos de Design de Games e Programação, poderá aplicar exercícios a serem executados em equipes interdisciplinares que resultem em jogos completos, testados e aptos a serem jogados. Tal prática também permitirá que os alunos trabalhem em suas áreas de interesse, sem a necessidade de terem que realizar tarefas do projeto que não dizem respeito à sua formação, como por exemplo alunos de programação improvisando materiais de arte para completar o jogo, ou alunos de Design de Games atuando como programadores improvisados para conseguirem implementar suas idéias. Esse tipo de experiência interdisciplinar vem sendo desenvolvida na PUC-Rio desde o ano de 2002 entre os Departamentos de Artes & Design e de Informática, em disciplinas de graduação e em cursos de extensão voltados para o ensino de Design e Desenvolvimento de Games, onde alunos dos cursos de ambos os departamentos desenvolvem trabalhos em equipe, obtendo interessantes resultados no que diz respeito ao desenvolvimento de uma visão interdisciplinar e à produção de jogos completos e com nível de qualidade altamente competitivo em festivais de jogos independentes realizados no Brasil.

Por fim, uma característica que sem dúvida empresta um grande diferencial à inserção do Designer de Games em um nível abrangente no processo de projeto é sua **formação acadêmica e seu embasamento teórico**, uma vez que em muito determinam o nível de profissionalismo e de qualidade do trabalho realizado por esse profissional como um todo. Conforme visto no referencial teórico no qual se apoiou essa pesquisa, o ensino de Design de Games é um desafio não somente em nosso país, mas também em países com o mercado de Games já consolidado, como os Estados Unidos. Através dessa pesquisa foi possível concluir que os diferenciais de uma formação específica em Design de Games ainda não aparecem de maneira clara para a indústria brasileira de jogos eletrônicos. Ou seja, a mesma não é no momento considerada um pré-requisito do perfil profissional dos candidatos à vagas de Designers de Games em processos de seleção realizados pelas empresas brasileiras desenvolvedoras de jogos no Brasil.

Entretanto tal fato não deve ser encarado como um elemento desencorajador para os cursos, nem para os alunos por eles formados. Muito pelo contrário: cursos específicos em Design de Games são recentes não somente no Brasil, mas também em países como os Estados Unidos e Reino Unido. Portanto, todas as iniciativas ocorridas no Brasil até o momento em busca da formação específica de Designers de Games devem ser valorizadas pelo seu pioneirismo e encorajadas a prosseguir. Espera-se que o trabalho aqui realizado contribua como um olhar novo sobre esse tipo de formação no Brasil. E embora não seja objetivo dessa pesquisa fornecer recomendações para os cursos de Design de Games brasileiros, espera-se que os resultados com ela obtidos venham de alguma forma a auxiliar os coordenadores de cursos a melhor trabalhar certos aspectos da formação do Designer de Games, considerando sua capacitação e sua competitividade em processos de recrutamento de pessoal da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

## 6.2.

### **Inserção em níveis específicos do processo de projeto**

Além de sua inserção no processo de projeto de um jogo eletrônico em um nível abrangente, a inserção do Designer de Games também se dá em **níveis específicos** de cada uma das etapas que compõem esse processo.

O detalhamento desses níveis foi obtido a partir das definições de Balley (1990) a respeito das etapas que compõem o processo de projeto de um produto industrial, que permitiram identificar tarefas específicas atribuídas ao Designer de Games em cada etapa. O referencial teórico pesquisado e as conclusões obtidas com a análise dos depoimentos dos entrevistados também foram utilizados na identificação das tarefas. Nesta pesquisa foram estudadas as definições de Baxter (1998) e Balley (1990) a respeito do processo de projeto de um produto industrial. Foram também estudadas as definições de autores específicos da área de games a respeito das etapas que compõem o processo de projeto de um jogo eletrônico. Foi interessante perceber que os autores da área específica de Games, ao definirem as etapas que compõem o processo de projeto de um jogo eletrônico, mesclam termos empregados pela indústria de entretenimento com termos empregados nos processos de Design industrial. Fullerton (2004), por exemplo, adota a seguinte divisão em fases para o que ele define como estágios do desenvolvimento de um game: 1) Fase de concepção; 2) Fase de Pré-produção; 3) Fase

de Produção; 4) Fase de Controle de Qualidade; 5) Manutenção. Enquanto as três primeiras equivalem a fases e termos empregados pela indústria de cinema e TV, a quarta e quinta fases equivalem a tratamentos do jogo eletrônico como um produto industrial. Verificou-se que os entrevistados também adotavam semelhante mixagem de termos. Termos da área de engenharia de software também foram encontrados nas definições de alguns autores a respeito das etapas do processo de projeto de um jogo eletrônico.

A definição proposta por Balley (1990) foi a escolhida para servir como referência para o detalhamento da inserção do Designer de Games em **níveis específicos** do processo de projeto de um jogo eletrônico devido ao fato do autor adotar uma divisão clara, sintética e genérica das etapas que compõem o processo de projeto de um produto industrial dentro de uma visão de Design, ou seja, sem mixagem de termos das áreas de produto, de entretenimento ou de informática. Compreende-se que um jogo eletrônico é um produto industrial, de entretenimento e também um software, ou seja, há uma coerência em tal mixagem. No entanto, buscava-se aqui uma visão do jogo eletrônico como um produto de Design, uma vez que estamos investigando a inserção de um profissional da área de Design, no caso o Designer de Games, na indústria de jogos eletrônicos. A proposta de Baxter (1998) também apresenta o processo de projeto dividido em etapas distintas situadas dentro de uma visão de Design de produção industrial. Entretanto a proposta de Balley além de ser mais clara e sintética que a de Baxter, é também mais genérica, o que resulta em uma maior flexibilidade para adaptá-la às especificidades do processo de projeto de um jogo eletrônico.

Segundo Balley (1990) o processo de projeto de um produto industrial é composto pelas seguintes etapas: 1) Etapa de Formulação de critérios; 2) Etapa de Tradução de Informação; 3) Etapa de Geração de Conceito; 4) Etapa de Detalhamento, Geração de Esboços, Estruturação e Refinamento; 5) Etapa de “Pacote de Lançamento”. As definições de cada uma dessas etapas estão apresentadas de forma resumida no modelo gráfico disponível para consulta no Gráfico 1, e serão exploradas nos itens a seguir.

### 6.2.1

#### Inserção na etapa de Formulação de Critérios

Segundo Balley (1990) é na etapa de formulação de critérios que são realizados os estudos de mercado, identificadas oportunidades de negócios e feitos levantamentos em relação ao público alvo.

Ao fazermos um paralelo entre a definição de Balley para as tarefas relativas a essa etapa do projeto de um produto industrial e o processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico verificamos que nessa etapa do projeto tais tarefas estão mais relacionadas à atividade do Diretor Comercial das empresas ou de profissionais de pesquisa de mercado. Entretanto foi possível concluir através dessa pesquisa que há uma expectativa por parte dos empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos de que o Designer de Games seja capaz de identificar nichos de mercado a serem explorados para a idéia de um jogo a ser desenvolvido, bem como avaliar sua viabilidade comercial. A importância de seu envolvimento nessa etapa do projeto justifica-se pelo fato do mercado brasileiro ser pequeno, o que demanda do Designer de Games uma atitude cooperativa no sentido de empenhar-se para ajudar a empresa a identificar novos nichos de mercado a serem explorados.

A partir dos dados obtidos com a pesquisa verificou-se que duas das características do perfil profissional do Designer de Games estão diretamente relacionadas à sua boa atuação na etapa de Formulação de Critérios, considerando as características de sua esfera de atuação na indústria brasileira de jogos eletrônicos em seu momento atual.

A primeira delas é sua **visão de mercado e negócios**. Embora a importância de tal característica para a atuação do Designer de Games no Brasil já tenha sido detalhada no item 6.1, faz-se necessário frisar que é na etapa de Formulação de Critérios onde ela se mostra especialmente importante para a atuação do Designer de Games em um nível específico por estar diretamente relacionada aos conhecimentos e habilidades necessários para a execução das tarefas inerentes a essa etapa, em especial identificar novos nichos de mercado a serem explorados.

A segunda característica do Designer de Games também bastante requerida para sua inserção nessa etapa do processo de projeto é um **Repertório vasto em games, conhecimento de sua evolução histórica e paixão por jogos**. Tal característica também se faz necessária para a atuação do Designer de Games nas etapas de Tradução

de Informação e Geração de Conceitos. No caso da etapa em questão ela se torna crítica e importante para a atuação do Designer de Games por complementar os requisitos necessários para que ele seja capaz de identificar novos nichos de mercado a serem explorados, uma vez que para tal não é suficiente uma visão de mercado e negócios. O Designer de Games precisa ter um repertório em jogos eletrônicos amplo o suficiente para avaliar o quanto o nicho identificado já foi explorado em jogos existentes no mercado.

A partir dessa pesquisa foi possível concluir que o repertório em games, o conhecimento da história dos jogos e sua paixão por eles é uma característica do perfil profissional do Designer de Games que deve ser tratada por esses profissionais em acordo com a abordagem profissional que dela é requerida pela indústria, ou corre-se o risco da mesma ser encarada como algo que se desenvolve naturalmente, somente a partir do hábito de jogar. No caso do repertório em jogos do Designer de Games, este deve ser vasto o suficiente para que esse profissional seja considerado um especialista no assunto, e não um amador com bons conhecimentos, ou seja, possuir um repertório em jogos baseado apenas em suas preferências pessoais e experiência como jogador não é suficiente para que ele seja capaz de avaliar a fundo o potencial inovador de uma idéia ou de um novo nicho de mercado identificado e para diferenciar sob esse aspecto sua atuação como especialista no assunto em relação a atuação de outros profissionais do mercado.

Novamente enfatiza-se aqui o fato de que essa pesquisa não objetivava avaliar os cursos de Design de Games brasileiros, portanto não temos como atestar se o número de disciplinas por eles oferecidos, bem como seus conteúdos, estão adequados ou não ao desenvolvimento dessa característica no perfil profissional dos alunos. No entanto entende-se que a paixão do Designer de Games por jogos não é algo que pode ser ensinado em um curso de Design de Games. Ela pode ser fomentada, cultivada, incentivada. Entretanto a formação de um repertório vasto e o conhecimento da evolução histórica dos games é algo que pode ser ensinado e desenvolvido a um nível de especialista, dentro desses cursos.

O Designer de Games começa a construir seu repertório e a adquirir conhecimentos a respeito da história dos jogos eletrônicos antes de sua entrada na Universidade, em geral decorrente da sua paixão por games, que o leva, como um jogador dedicado, a jogar com frequência, a se interessar em conhecer novos jogos lançados e a manter-se informado a respeito das tendências na área. No Brasil, tal

fenômeno se dá por diversos canais, entre eles a facilidade de acesso a produtos e informações de todo o planeta, proporcionada através do processo de globalização no qual está inserida nossa sociedade, a popularização do uso da Internet, e também devido à disseminação do comércio ilegal (“pirataria”), que em nosso país soma números bem superiores a países cujos mercados de Games encontram-se mais estabelecidos (ABRAGAMES, 2005), tornando fácil para o público brasileiro o acesso a praticamente qualquer produto da indústria de software e entretenimento de qualquer país do mundo.

Percebe-se que a construção de um repertório e a aquisição de conhecimentos a respeito da história dos jogos eletrônicos anterior ao ingresso do aluno na Universidade oferece, ao mesmo tempo, uma vantagem e um desafio, na formação de um Designer de Games que pretenda atuar no Brasil. A vantagem é que ele chega ao curso com uma característica importante de seu perfil profissional já em um bom estágio de desenvolvimento. O desafio é lapidar tal característica para torná-la um real diferencial de um aluno egresso de um curso específico em Design de Games em relação a alunos provenientes de outros cursos, que com ele competem no mercado de trabalho brasileiro por vagas para o cargo de Designer de Games. Conforme apresentado no capítulo anterior, o que se verifica é que, no que se refere à percepção dos empresários e executivos da indústria brasileira de jogos eletrônicos, o repertório em games de profissionais egressos de cursos específicos de Design de Games, bem como seus conhecimentos a respeito da evolução histórica dos jogos ainda não os destaca como especialistas na área em relação a alunos egressos de outros cursos. Portanto ampliar o repertório e conhecimento da história dos games de um aluno egresso de um curso específico em Design de Games a ponto de diferenciá-lo como alguém que possui uma formação de especialista no assunto é um potencial desafio a ser enfrentado no Brasil. Inicialmente é preciso estar alerta para o fato de que, no momento do ingresso do aluno na Universidade e devido aos motivos anteriormente citados, boa parte de seu repertório contempla majoritariamente conhecimentos de jogos eletrônicos estrangeiros e não brasileiros. Ou seja, a facilidade de acesso a jogos do mundo inteiro tende a aliená-los em relação ao que é produzido no Brasil e à própria situação da indústria nacional. Essa alienação pode vir a criar no aluno uma dificuldade para desenvolver idéias viáveis de desenvolvimento dentro da indústria nacional, uma vez que estarão vislumbrando recursos e resultados baseados em produtos desenvolvidos em um contexto de mercado diferente do brasileiro. Ou seja, um Designer de Games com conhecimento apenas de produtos estrangeiros pode vir a demandar um processo de adaptação mais longo para

atuar na indústria nacional do que um Designer de Games que já conhece as características do mercado para o qual está projetando. Um conhecimento aprofundado da situação da indústria de games brasileira, sua história e os produtos por ela desenvolvidos poderá vir a ajudar o aluno a compreender a importância do quanto um senso prático para lidar com limitações pode torná-lo mais competitivo em um mercado ainda pequeno, imaturo e instável, onde a oferta de vagas para o cargo de Designer de Games ainda é pequena.

Entretanto, é importante estarmos atentos para o fato de que as motivações que levaram um aluno a construir seu repertório em games anterior ao seu ingresso na universidade podem tornar-se, em muitos casos, bastante arraigadas e tenderem a continuar sendo a mola mestra que os moverá para ampliar tal repertório e conhecimentos a respeito da história dos jogos eletrônicos. Ou seja, se o aluno construiu seu repertório baseado no hábito de jogar apenas games estrangeiros, tenderá a manter seu foco de atenção no que é produzido pela indústria internacional caso nenhuma ação intencional seja tomada para fomentar nele o desejo de consumir, através de cópias legais, não somente jogos estrangeiros mas também jogos brasileiros. Percebe-se portanto, a importância de desenvolver no aluno uma consciência sobre o diferencial que um repertório amplo de jogos eletrônicos e conhecimentos aprofundados a respeito de sua história, incluindo a produção realizada no Brasil, pode representar para um Designer de Games que pretende atuar em nosso país. É importante que ele compreenda que a expressão de tal característica em seu perfil profissional não deve ser limitada a conhecimentos adquiridos e repertório construído a partir de sua experiência como jogador. Como um profissional egresso de um curso específico para formação de Designers de Games, espera-se que seu repertório em jogos eletrônicos e conhecimentos da história dos jogos apresentem um nível de especialista que o diferenciem nesse aspecto, o que contempla um repertório a respeito do que tem sido produzido a nível internacional e do que tem sido produzido no Brasil, bem como um conhecimento da história da indústria na qual ele estará inserido. O conhecimento a respeito dos jogos estrangeiros lhe dará um parâmetro de comparação em relação ao que é produzido no Brasil. Por outro lado, um repertório aprofundado dos jogos desenvolvidos no país desenvolverá uma visão abrangente sobre o estado da arte da indústria nacional e um conhecimento maior dos nichos e temas já abordados nos produtos nacionais. Com isto essa característica de seu perfil profissional tenderá a emergir como um diferencial competitivo para sua inserção em um panorama de trabalho onde o número de vagas

oferecidas para a função de Designer de Games ainda é pequeno, sendo estas disputadas por profissionais egressos de diversos outros cursos.

Entretanto, ações para fomentar a construção e ampliação de um repertório em games brasileiros a um nível de especialista não obterão o resultado almejado se não forem apoiadas pela indústria. Para que haja uma mudança cultural que resulte no desenvolvimento de uma motivação para o consumo de games nacionais dentro das universidades é importante que haja também um empenho da indústria no sentido de estabelecer uma via de comunicação constante com as instituições de ensino, de forma a mantê-las atualizadas a respeito do que está sendo produzido no Brasil. Percebe-se também que o conhecimento da história do mercado brasileiro de Games, sua situação atual e os produtos por ele desenvolvidos ajudariam também o aluno a desenvolver uma característica importante de seu perfil considerando uma atuação na indústria nacional, que é a capacidade para avaliar a viabilidade de uma idéia para Design de um Game e que conforme visto anteriormente é também uma habilidade importante para a inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

### **6.2.2.**

#### **Inserção na etapa de Tradução de Informação**

Em acordo com Balley (1990), é nessa etapa do processo de projeto de um produto industrial que as informações levantadas na etapa anterior são analisadas e especificações do produto são geradas.

Na equivalência que realizamos para o caso de desenvolvimento de um jogo eletrônico, uma importante tarefa a ser realizada nesta etapa é avaliar a viabilidade das idéias surgidas para explorar o nicho de mercado identificado na etapa anterior, para em seguida escolher a idéia mais adequada a ser adotada para o jogo eletrônico a ser desenvolvido. Tal avaliação envolve diversos profissionais da empresa, em especial o Diretor Comercial e o Designer de Games. No caso deste segundo, caberá a ele situar a viabilidade comercial de cada uma das idéias perante sua viabilidade técnica, para com isso gerar uma especificação do jogo como um produto. Tal tarefa envolve definir o contexto de uso do game (se em âmbito público ou privado, móvel ou fixo), o que conseqüentemente afeta as plataformas para as quais o jogo será desenvolvido. O perfil do público ao qual o jogo eletrônico é destinado também é detalhado (faixa etária, sexo, poder aquisitivo, preferências, etc.). Nas especificações do produto também devem ser

detalhados os diferenciais do mesmo em relação aos seus concorrentes no mercado e requisitos técnicos ou de funcionamento que podem afetar sua relação custo-benefício.

Para Baxter (1998) uma avaliação incorreta da viabilidade do produto, seja ela técnica ou comercial, ou em relação ao público alvo pode resultar no fracasso do produto.

Essa é uma etapa fundamental do processo de projeto, e onde a atuação do Designer de Games evidencia diversas características do seu perfil profissional.

A primeira delas, já vista anteriormente e considerada essencial em sua inserção nessa etapa, é seu **repertório vasto em games e conhecimento da evolução histórica dos mesmos**, que o ajudará a situar as idéias surgidas dentro do que já foi produzido em termos de público alvo, plataformas e tema explorado, permitindo-o assim especificar de forma clara os diferenciais do futuro produto em relação a similares já existentes no mercado.

Para avaliar a viabilidade comercial e técnica do projeto o Designer de Games também fará uso de sua **visão de mercado e negócios e conhecimentos em diversas áreas, em especial tecnologia**, para com isso gerar um produto cuja especificação é coerente com os objetivos da empresa e sua capacidade para produzir o jogo. Cabe aqui ressaltar que através dessa pesquisa constatou-se ainda não estar definido com precisão o nível de aprofundamento que espera-se que o Designer de Games tenha em áreas tão diversas como Arte e Tecnologia. Um estudo dessa questão pode ser explorado posteriormente, como um desdobramento desta pesquisa.

Nessa etapa a **experiência prática** do Designer de Games será de grande ajuda para que ele possa antever limitações a serem encontradas no processo de desenvolvimento, sejam elas de natureza técnica ou financeira, e se preparar para encará-las ou optar por mudar as especificações do produto caso verifique que tais limitações podem resultar em riscos a viabilidade do projeto. Nessa etapa a característica de seu perfil profissional relacionada a **ter um bom relacionamento interpessoal e saber trabalhar em equipe** também começa a se evidenciar, uma vez que para avaliar a viabilidade técnica o Designer de Games necessita, em muitos casos, consultar a equipe de programadores e, se necessário, solicitar deles a construção de protótipos rápidos que permitam comprovar tal viabilidade.

Através dessa pesquisa foi possível verificar que a capacidade do Designer de Games para avaliar a viabilidade técnica da idéia contida no documento de Design por

ele produzido é um requisito especialmente valorizado em seu perfil nos processos de seleção de pessoal no Brasil.

A partir dessa etapa a capacidade do Designer de Games para **comunicar com clareza idéias e conceitos** começa a se tornar evidente no processo de projeto, o que será em especial observado através da primeira versão do documento de Design do jogo eletrônico a ser produzido. O referido documento, cuja elaboração cabe ao Designer de Games, deverá conter as especificações do produto e diagnósticos de viabilidade técnica e comercial. Com a natural expansão da documentação do jogo ao longo do processo de projeto, tal característica do perfil do Designer de Games tenderá a marcar bastante sua inserção nas etapas seguintes. Considerando o percentual que a exportação representa no faturamento das empresas brasileiras desenvolvedoras de games, ressalta-se aqui ser fundamental que o Designer de Games brasileiro saiba **comunicar idéias e conceitos com clareza também em outros idiomas..**

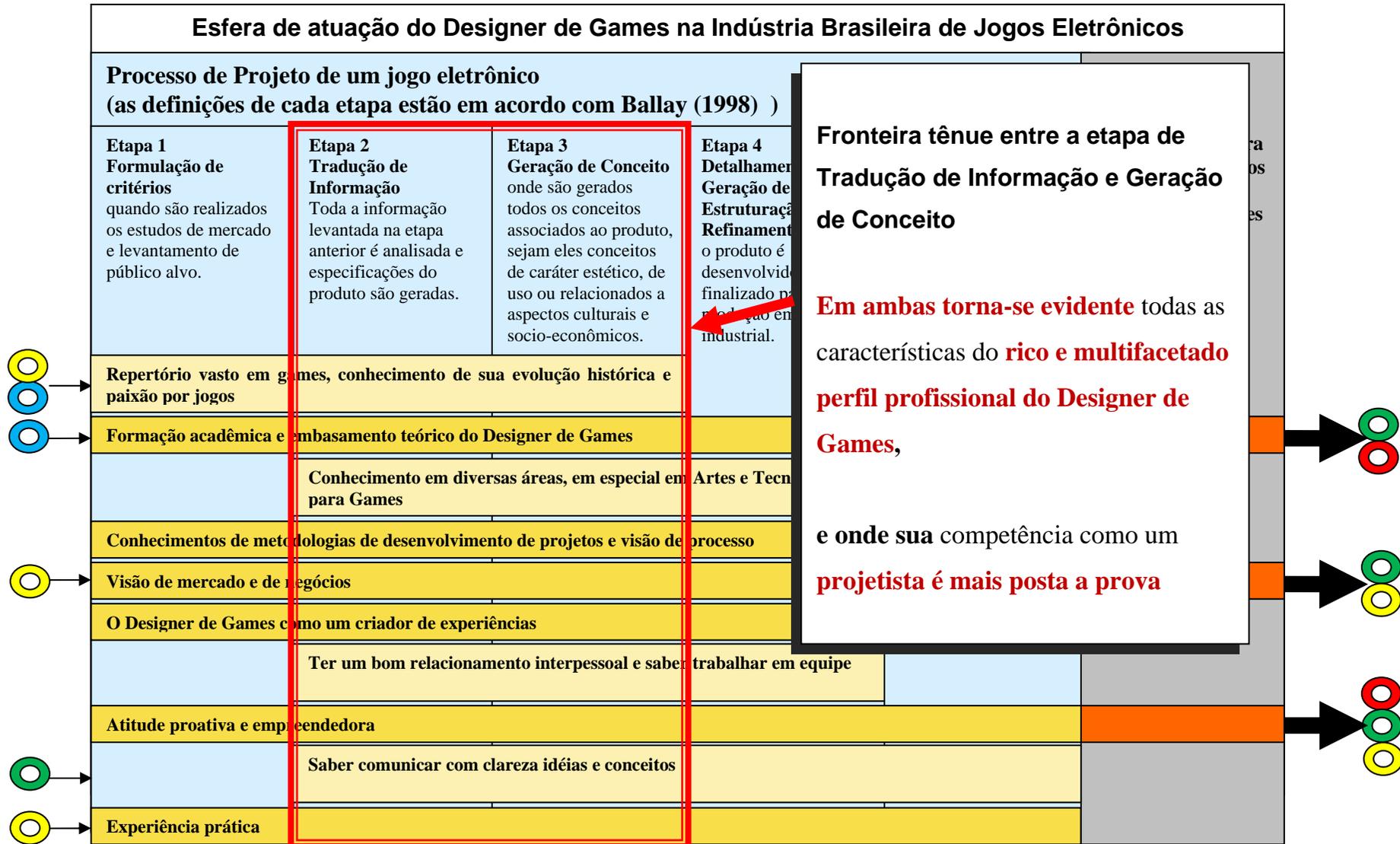
### 6.2.3.

#### **Inserção na etapa de Geração de Conceito**

É na etapa de Geração de Conceitos onde, segundo Balley (1990), são gerados todos os conceitos associados ao produto, sejam eles conceitos de caráter estético, de uso ou relacionados a aspectos culturais e sócio-econômicos.

Ao adaptarmos a definição de Balley ao processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico verificamos que a fronteira que divide as etapas de Tradução de Informações e Geração de Conceitos é muito tênue, pois as decisões tomadas em ambas estão bastante interligadas. Uma consulta a Figura 1 apresentada na próxima página permitirá observar que essas etapas correspondem ao momento do processo de projeto de um jogo eletrônico onde a inserção do Designer Games no referido processo torna evidente todas as características de seu rico e multifacetado perfil profissional. De fato, é nessas duas etapas onde a competência do Designer de Games como um projetista é mais posta a prova, pois é nas mesmas onde decisões tomadas a respeito do jogo eletrônico a ser desenvolvido podem resultar em seu fracasso ou sucesso como um produto.

Figura 1 - Reprodução do Modelo Gráfico apresentado no Quadro 1 na qual estão destacadas as etapas do processo de projeto onde a competência do Designer de Games como um projetista é mais posta a prova (a legenda do Modelo Gráfico pode ser consultada nas páginas 104 e 105)



Nessa etapa o documento de Design do jogo toma sua forma final no que se refere a documentar todas as decisões que resultaram na especificação do produto, bem como a especificação propriamente dita. Ou seja, é nessa etapa que o Designer de Games faz uso de todas as características de seu perfil profissional para produzir um documento de Design que “fale” por ele perante a equipe de desenvolvimento, sendo sua capacidade de **saber comunicar com clareza idéias e conceitos** fundamental para a em sua inserção nessa etapa do projeto.

Embora nessa etapa o documento de Design do jogo ainda não contenha detalhes muito específicos, certamente conterá todos os conceitos que balizarão tais detalhes a serem realizados na etapa seguinte. Para exemplificar, imaginemos que o jogo eletrônico deverá possuir uma tela de menu com opções escritas. O documento de Design nessa etapa do projeto pode ainda não conter informações sobre seu detalhamento, como por exemplo o tamanho em píxeis das fontes do texto de menu. Mas já estarão especificados e definidos no documento todos os conceitos e requisitos que envolvem esse detalhamento: se o público ao qual se destina o jogo tem boa visão para ler textos em qualquer tamanho ou se precisa de tratamento especial, se deve ser uma fonte que remeta a modernidade ou a tempos medievais, em quantos idiomas o texto deve ser escrito, etc. Ou seja, o documento estabelece claramente os objetivos a serem alcançados pelo jogo, a especificação de detalhes em relação ao público alvo e ao funcionamento do jogo, incluindo as regras e mecanismos de interação.

Nessa etapa o **repertório amplo em jogos eletrônicos** do Designer de Games é importante para que ele gere conceitos coerentes com os diferenciais a serem incorporados ao produto. Sem um conhecimento profundo de games já produzidos ele corre o risco de explorar tais diferenciais de uma forma que não o destaque o suficiente em relação a seus similares no mercado.

Durante a geração de conceitos sua **interação com o restante da equipe** também começa a aumentar, em especial com os artistas e programadores, que o ajudarão na geração de material ilustrativo ou de natureza técnica a serem inseridos no documento de Design. Ele também fará bastante uso de seus **conhecimentos em artes e tecnologia** para gerar um documento claro em termos de especificações técnicas ou de natureza estética. Tais conhecimentos também serão importantes para manter os conceitos gerados alinhados a questões relacionadas a viabilidade do jogo.

Embora a **formação acadêmica e o embasamento teórico** representem uma característica do Designer de Games que se evidencia em sua atuação ao longo de todo

o processo de projeto, nessa etapa em especial sua base teórica exercerá um papel fundamental na geração dos conceitos e especificação do funcionamento do jogo, para que ele, como um **criador de experiências**, possa definir qual o melhor caminho para transformar um conjunto de regras de interação, pontuação e recompensas em uma experiência emocional marcante para o jogador.

#### 6.2.4.

#### **Inserção na etapa de Detalhamento, Geração de Esboços, Estruturação e Refinamento**

Na definição de Balley (1990) é nessa etapa em que o produto é desenvolvido, testado e finalizado para produção em escala industrial.

Ao utilizarmos a definição de Balley para identificarmos tarefas atribuídas ao Designer de Games e relativas ao detalhamento, geração de esboços, estruturação e refinamento do jogo eletrônico para sua produção em escala industrial, verificamos que trata-se da etapa onde o documento de Design do jogo recebe detalhamentos de diversas naturezas, sejam eles relacionados à produção de esboços mais técnicos dos desenhos de personagens, cenários e interfaces, ou à orientações a respeito de como a equipe está estruturada em termos de compartilhamento de arquivos e ferramentas de trabalho. A decisão de detalhar o jogo eletrônico nessa etapa ou realizar parte do detalhamento na etapa de Geração de Conceitos vai de acordo com a metodologia de trabalho adotada por cada equipe. Mas, em geral, os detalhamentos técnicos e mais específicos são realizados nessa etapa, uma vez que é quando se tornam realmente necessários para a implementação do jogo.

A característica do perfil profissional do Designer de Games de **saber comunicar com clareza idéias e conceitos** deve se expressar de forma muito evidente nesse nível de inserção específico através do documento de Design por ele até então produzido, que deve conter informações suficientes que permitam calcular o esforço a ser empreendido por cada membro da equipe envolvido no processo de projeto. O documento deve comunicar de forma clara as regras e mecanismos de interação do jogo de maneira que a equipe de programadores possa estruturá-lo através de rotinas de programação. Orientações voltadas aos artistas devem também ser precisas o suficiente para que esses possam produzir todo o material gráfico a ser utilizado na implementação do jogo eletrônico. Outros profissionais envolvidos na produção do jogo, tais como

especialistas em som, também se basearão nas informações contidas no documento de Design do game para produzir materiais a serem incorporados no mesmo.

Essa etapa do projeto evidencia de forma marcante a inserção do Designer de Games como um profissional com **conhecimentos de diversas áreas** e capaz de **estabelecer um bom relacionamento interpessoal e de saber trabalhar em equipe**, para que possa orientar e acompanhar os diversos profissionais envolvidos na produção dos diferentes elementos que compõem o jogo eletrônico (a história, as regras, a interface com os jogadores, efeitos de som, música, elementos e efeitos visuais, cenários, personagens, animações), orquestrando e balanceando a integração destes de forma a produzir a melhor experiência de jogo para o jogador.

Sua **visão de processo e enfoque metodológico** também evidenciam-se de forma marcante nessa etapa, uma vez que é nela onde o produto inicialmente vislumbrado passa por diversos estágios de acabamento, até a fase final de testes, o que demanda do Designer de Games a capacidade de constantemente avaliar os resultados obtidos em relação aos prazos estipulados. A característica de seu perfil que o define como um profissional proativo também é muito importante nessa etapa do projeto, pois cabe a ele tomar iniciativas e decisões que garantam que o processo de projeto siga em direção coerente com os objetivos para ele estipulados.

Por fim, é nessa etapa que sua **experiência prática**, aliada a seu papel de **criador de experiências**, permite avaliar o momento em que o produto, após as diversas rodadas de testes realizados, deve ser considerado pronto para entrar em escala industrial.

Cabe aqui ressaltar que no que se refere à uma inserção na indústria brasileira de jogos eletrônicos em um nível específico, é nessa etapa onde o Designer de Games pode demonstrar, através de uma atitude cooperativa e criativa, que sabe lidar com limitações de recursos financeiros, técnicos e de produção resultantes do nível de maturidade dessa indústria.

#### **6.2.5.**

#### **Inserção na etapa de Lançamento do Jogo**

Para Balley (1990) é nessa etapa onde são definidos os contextos e materiais relacionados ao lançamento do produto: embalagem, manuais de instruções, campanha de marketing e seu respectivo material promocional.

Embora o Designer de Games não atue diretamente na produção dos materiais de lançamento do jogo eletrônico, os mesmos são produzidos a partir do material por ele gerado ao longo do processo de projeto, tais como informações que constarão no manual do jogador, e os conceitos nos quais se devem basear sua campanha promocional, que devem estar de acordo com o que foi definido como sendo os diferenciais e público alvo a ser atingido com o jogo eletrônico produzido.

É importante ressaltar que no que se refere aos jogos eletrônicos essa etapa pode compreender um período de tempo extenso, uma vez que é nela onde são realizadas avaliações a respeito do processo de projeto, que em geral são registradas em documentos intitulados de post-mortem. Nela o Designer de Games acompanha o lançamento do produto no mercado, observando seu desempenho e receptividade do mesmo por parte do público alvo. Caso seja necessário, atualizações para correções de problemas encontrados são produzidas e disponibilizadas para download via Internet.

No caso da indústria brasileira de jogos eletrônicos, jogos produzidos para serem comercializados no Brasil requerem um esforço adicional para a entrada do mesmo no mercado nacional devido aos problemas advindos da pirataria e de outras limitações da indústria brasileira, que dificultam o comércio de jogos brasileiros em nosso país. É, portanto, nessa etapa onde os diferenciais que o Designer de Games vislumbrou para o produto no momento de sua concepção devem ser explorados de maneira inteligente e criativa de forma a projetar o jogo em um mercado pequeno e instável como o brasileiro.

### **6.3.**

#### **Atividades envolvendo o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos e da profissão de Designer de Games no Brasil**

Foi possível concluir, através dessa pesquisa, que o momento atual da indústria brasileira de jogos eletrônicos se mostra receptivo ao envolvimento do Designer de Games em ações e atividades que venham a promover o crescimento dessa indústria e de sua profissão no Brasil.

Conforme visto no Capítulo 5, no que se refere ao atual quadro de oportunidades de trabalho para Designers de Games do Brasil, o número de potenciais candidatos a vagas para o cargo é bem maior que o número de vagas abertas atualmente para contratação no Brasil. Cabe, portanto, fazer aqui uma importante contextualização desse

quadro, bastante familiar na história recente do Design em nosso país. As perspectivas de inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos em muito assemelham-se às do panorama enfrentado pelos Designers Gráficos e Designers de Produtos até meados da década de 90, quando em nosso país um caminho natural para um aluno de Design era o de planejar iniciar seu próprio negócio como uma possibilidade promissora de carreira, considerando as restrições que na época haviam em termos de oferta de emprego das empresas. Essa iniciativa, abraçada pela grande maioria dos Designers brasileiros, resultou em um trabalho que fez crescer a visibilidade e as áreas de atuação do Designer no Brasil e permitiu a muitos Designers manterem-se em sua atividade enquanto o mercado crescia. Ou seja, uma atitude proativa e empreendedora foi fundamental perante um mercado de tamanho reduzido. Essa postura empreendedora também resultou na ampliação do número de produtos desenvolvidos por Designers brasileiros, e no surgimento de marcas que atualmente ganham espaço de mercado e visibilidade no exterior e levam para o mundo produtos com uma identidade brasileira.

Ao fazermos tal contextualização é importante ressaltar que não se trata somente de incentivar alunos e Designers de Games a abrir novas empresas, o que pode resultar num fenômeno semelhante ao chamado “boom das empresas .com”, ocorrido entre os anos de 1998 e 2000, quando o surgimento indiscriminado de empresas voltadas a realização de negócios via web resultou no fechamento de várias dessas empresas, em consequência de um volume de iniciativas acima da capacidade do mercado de sustentá-las ou absorvê-las. No caso, o Designer de Games deve fazer uso de sua **visão de mercado** e também envolver-se na criação de **novos modelos de negócios** para contornar de forma criativa os problemas advindos do comércio ilegal (“pirataria”), aproveitar oportunidades resultantes de parcerias estabelecidas junto a outros setores da sociedade, com por exemplo o governo federal, e ampliar as possibilidades para a exportação de produtos nacionais.

Além de contemplar ações que resultem na geração de mais negócios e de novas oportunidades de trabalho, **uma atitude proativa e empreendedora** por parte do Designer de Games nesse nível de inserção deve envolver um engajamento em prol do fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos. Considera-se fundamental que, durante seu processo de formação, o Designer de Games seja devidamente esclarecido quanto à necessidade de seu engajamento consciente em ações que levem ao crescimento da indústria nacional de jogos eletrônicos, pois uma postura proativa por

parte do estudante de Design de Games no sentido de almejar o fortalecimento da indústria representará um esforço que contribuirá para fazê-la crescer e ampliar as oportunidades de trabalho no país. No entanto alerta-se que ações voltadas a desenvolver no estudante de Design de Games uma postura proativa em relação a um engajamento para o crescimento do mercado não devem basear-se em abordagens de natureza panfletária ou que “preguem” o desenvolvimento da indústria brasileira baseados em justificativas únicas da importância da preservação da indústria nacional, como uma espécie de reserva de mercado. Esse tipo de abordagem, embora baseado em questões importantes e válidas, pode surtir o efeito inverso nos alunos, acostumados a lidar com jogos estrangeiros, com os quais se identificam ou dos quais são fãs incondicionais. Portanto a valorização da indústria nacional não deve ser colocada como uma obrigação ou desencorajando o consumo dos produtos estrangeiros em prol dos nacionais, mas sim como uma reflexão para uma mudança cultural, onde o talento brasileiro deve ser devidamente valorizado e onde o comércio ilegal (“pirataria”) seja encarado como um problema que causa prejuízo ao desenvolvimento das empresas, ao crescimento da indústria no Brasil, o que, por sua vez, afeta as ofertas de trabalho no país.

Uma postura proativa e empreendedora pode também representar o surgimento de oportunidades para o desenvolvimento de trabalhos inovadores e pioneiros, bem como para a construção de uma identidade própria, característica e diferenciada dos jogos produzidos no Brasil. Os Designers de Games brasileiros devem se inspirar a criar sua própria identidade, que se manifestará através dos produtos por eles desenvolvidos e que poderá vir a assumir um papel estratégico no processo de difundir e divulgar internacionalmente a indústria brasileira de jogos eletrônicos como mais uma expressão criativa da mídia brasileira. Assim como aconteceu com as produções publicitárias e de televisão brasileiras, o Design de Games realizado no Brasil deve trabalhar e se empenhar para criar sua marca perante o mercado internacional.

No entanto, as ações empreendedoras acima sugeridas podem resultar em um crescimento e um fortalecimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos, mas não necessariamente no fortalecimento da profissão do Designer de Games no Brasil e da maior valorização da importância do seu papel nessa indústria. Portanto torna-se necessário que, além do engajamento dos Designers de Games em ações relacionadas ao crescimento da indústria como um todo, ações paralelas de organização da profissão sejam igualmente tomadas. A regulamentação de profissões não é um processo trivial. A

atuação do Designer no Brasil sofre os efeitos que a não regulamentação da profissão causa no que tange a oportunidades de trabalho e ao reconhecimento da importância do trabalho do Designer brasileiro. O Design de Games no Brasil, por ser considerada uma área de atuação dentro do campo do Design sofrerá os mesmos efeitos, sendo a situação agravada pelo fato de que a profissão no Brasil é muito recente. Entretanto existem alternativas à regulamentação da profissão. Iniciativas de organização dos profissionais de Design de Games em uma associação pode ser um primeiro passo na direção de elaborar diretrizes e requisitos da profissão. O fato da formação específica em Design de Games ainda não ser percebida pela indústria como um diferencial não deve ser tratado apenas no âmbito dos cursos voltados a formação desse profissional. Tal diferenciação deve partir também de um empenho do profissional em defender os diferenciais da profissão como um todo. Iniciativas isoladas, embora válidas, tendem a perder força devido à falta de articulação em um âmbito maior ou perante outros setores envolvidos com seu reconhecimento, tais como a indústria e o governo. Somente quando os Designers de Games se organizarem como uma profissão, os diferenciais dos profissionais que a compõem poderão ser melhor compreendidos e absorvidos pela indústria. Esse tipo de organização também ajudará a estabelecer planos de carreira para o Designer de Games, pois perante a atual capacidade de absorção desses profissionais pelo mercado a inexistência de um modelo de plano de carreira pode levar à desistência da profissão por parte dos profissionais que não forem absorvidos de imediato, por acharem que essa não absorção significa uma falta de perspectiva futura. Fullerton (2004) serve como referência para embasar tal afirmação ao enfatizar a dificuldade que representa inserir-se na indústria de jogos eletrônicos e que o objetivo primordial não deve ser inserir-se de imediato em um cargo de Designer de Games, mas sim em qualquer cargo que o permita iniciar uma carreira nessa indústria.

Um exemplo dos impactos positivos que a organização de uma Associação pode proporcionar pode ser visto no próprio exemplo da ABRAGAMES, que, após sua fundação, tem ampliado a visibilidade do setor e estabelecido parcerias que certamente contribuirão para uma maior fortificação das empresas atuantes na área de jogos eletrônicos no Brasil. Não foi detectada a existência de associações de Designers de Games no Brasil. Em um âmbito internacional foram localizadas diversas associações de empresas desenvolvedoras semelhantes à ABRAGAMES, mas poucas de Designers de Games, sendo uma delas na cidade de Filadélfia, Estados Unidos (Drexel University, 2009). A indústria brasileira de jogos eletrônicos no estágio atual de amadurecimento

em que se encontra oferece condições ainda restritas para que o talento do Designer de Games brasileiro ganhe identidade e torne-se referência somente através dos produtos por eles desenvolvidos. No Brasil faz-se necessário um empenho adicional por parte do Designer de Games para criar condições mais propícias para a valorização e visibilidade da profissão. Os Designers de Games brasileiros devem se inspirar nas atitudes visionárias de profissionais como Will Wright e Shigeru Miyamoto, que projetaram seus nomes a nível mundial na indústria de jogos eletrônicos através de projetos de Design de Games inovadores por ele criados, trazendo visibilidade e reconhecimento para o papel do Designer de Games no processo de projeto de um game.

O Designer de Games brasileiro, através de atitudes e ações voltadas a promover o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos e de sua profissão, estará semeando condições que podem resultar para ele em um campo mais fértil e mais sólido de oportunidades de trabalho em nosso país.