

## 7

### Considerações finais

Neste capítulo são apresentadas as considerações finais e os possíveis desdobramentos desta pesquisa para o campo do Design.

Um conjunto amplo de dados relacionados à inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos foi coletado ao longo da realização deste trabalho de investigação.

O referencial teórico pesquisado forneceu uma luz importante para a análise desses dados. O universo de autores pesquisados varreu publicações da área de Design e sua História, de Projeto de Produto, de áreas mais abrangentes relacionadas à interatividade e imersão, da área de educação e jogos eletrônicos. Autores como Baxter (1998), Balley (1990), Salen (2004), Fullerton (2004), Poole (2000) e Rollings (2002) foram especialmente inspiradores, devido à profundidade e à abrangência com que suas obras tratam de questões relacionadas ao tema desta tese.

O levantamento realizado dos cursos de nível superior voltados para o ensino de Design de Games no Brasil permitiu compreender melhor o movimento que o meio acadêmico vem realizando no sentido de suprir a formação a nível superior desses profissionais em nosso país.

Através da percepção de executivos e empresários da indústria brasileira de jogos eletrônicos foi possível obter importantes informações a respeito da esfera de atuação do Designer de Games no Brasil e de seu perfil profissional, considerando sua atuação nessa indústria. A investigação conduzida permitiu também observar importantes questões a respeito de como a formação de um candidato ao cargo de Designer de Games tem sido percebida pela indústria brasileira de jogos eletrônicos como um requisito para a contratação desse profissional para uma atuação no Brasil.

Com esta pesquisa, espera-se contribuir para ampliar o conhecimento que se tem a respeito do panorama de trabalho no qual alunos formados em Design de Games estarão inseridos, caso optem por seguir uma carreira de Designer de Games no Brasil. No entanto podemos afirmar que uma grande contribuição deste trabalho é o fato dele ter produzido registros até então inexistentes a respeito da inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Através do trabalho realizado foi possível ainda examinar as perspectivas atuais de inserção do Designer de Games na

indústria brasileira de jogos eletrônicos, e projetar possibilidades para ampliação da inserção hoje existente.

O Modelo Gráfico da inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos, concebido através dessa pesquisa e apresentado no capítulo anterior, embora voltado para localizar a inserção do Designer de Games na indústria de jogos eletrônicos do Brasil, pode ser adaptado para o estudo da inserção desse profissional na indústria de jogos eletrônicos de outros países, bastando-se para isso levantar as características da indústria do país em questão e inseri-las no contexto do modelo. No mesmo também podem ser inseridas outras características do perfil profissional do Designer de Games, assim como novas análises e interpretações podem ser acrescentadas ao modelo aqui gerado.

Verificou-se um panorama muito positivo e receptivo do tema da pesquisa por parte dos profissionais da indústria entrevistados. A dificuldade para agendar as entrevistas, resultado de agendas lotadas, foi compensada por um explícito interesse no tema da pesquisa, e em acompanhar os seus resultados. Há portanto uma disposição e uma abertura por parte da indústria para absorver contribuições que venham a ajudar a melhor delinear o perfil do Designer de Games brasileiro e sua esfera de atuação no Brasil.

O Designer de Games é uma função com papel central no processo de desenvolvimento de um jogo eletrônico. No âmbito de uma sociedade que caminha para o uso de interatividade em diversas aplicações do dia a dia, o Designer de Games, como um criador de experiências, assume um papel de suma importância no desenvolvimento de produtos de entretenimento, educação e treinamento, que a cada dia incorporam mais o uso de jogos eletrônicos para proporcionar diversão e aprendizado através de vivências. Esta tese de Doutorado buscou preencher lacunas a respeito do conhecimento que se tem sobre a inserção e o papel do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Por tratar-se de trabalho pioneiro a respeito deste tema específico no Brasil, a pesquisa realizada resultou no surgimento de novas questões que podem ser exploradas como futuros desdobramentos.

Dentre as possibilidades para novas pesquisas, podemos destacar algumas temáticas. Uma delas relaciona-se a como está se dando a inserção dos alunos de cursos específicos em Design de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos. Há uma migração de alunos interessados em games de cursos não específicos para cursos específicos em Design de Games? Pode ser estudada também a projeção de mudança no

perfil do Designer de Games brasileiro para os próximos anos, considerando que desde o ano de 2006 estão ingressando no mercado alunos com formação de nível superior específica em Design de Games. Através desta pesquisa verificou-se que cabe igualmente investigar o quanto a formação de cursos não específicos em Design de Games, tais como Publicidade, Design, Cinema, estão alinhadas com o perfil profissional exigido para um Designer de Games. Um novo estudo relativo a inserção do Designers de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos pode ser voltado a delinear um plano de carreira para essa profissão no Brasil. Considera-se também importante estudar em pesquisas futuras o nível de aprofundamento que o Designer de Games deve ter nas áreas de arte e programação. Tal estudo poderá analisar as diversas vertentes do perfil do Designer de Games, que segundo visto nesta pesquisa, pode assumir vocações para diferentes áreas (mais voltada ao uso da lógica, ou mais voltada para a sensibilidade artística, etc). Além das temáticas acima sugeridas, espera-se que muitas novas pesquisas sejam conduzidas à luz da investigação iniciada neste trabalho a respeito da inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos.

Achamos importante novamente ressaltar que o fato da formação específica em Design de Games não ser no momento considerada um diferencial para a seleção de candidatos para a vaga de Designers de Games no Brasil não deve ser encarado como um elemento desencorajador para o meio acadêmico brasileiro. O pioneirismo dessas iniciativas empreendidas no Brasil devem ser valorizadas e encorajadas a prosseguir, pois representam um movimento importante e inovador dentro do campo do ensino de Design em nosso país.

O campo de atuação para Designers de Games no Brasil vive um momento de desafios, onde os profissionais são chamados a criar uma identidade do Design de Games nacional, a se engajarem em ações para organizar a profissão e a serem cúmplices do processo de crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos. A disposição existente tanto na indústria brasileira de jogos eletrônicos quanto no meio acadêmico para estabelecer parcerias surge como um fator que incentivará a promoção de soluções criativas e abrangentes. A paixão pela profissão, constatada por essa pesquisa como algo característico dos profissionais da nossa indústria, funciona como um facilitador para criar em alunos e profissionais de Design de Games a vontade de engajar-se no crescimento da área no Brasil. A disposição e criatividade para resolver problemas, também características dos profissionais da nossa indústria, entram ainda como ingredientes importantes para enfrentar os desafios que aqui foram apresentados.

Espera-se que tal conjuntura de forças motoras positivas, que através desta pesquisa foi possível identificar, sirva como um motivador para uma postura otimista a respeito da inserção do Designer de Games na indústria brasileira de jogos eletrônicos, e como inspiração para novos olhares a respeito dos desafios a serem enfrentados a respeito dessa inserção.