



Leonardo Cardarelli Leite

**O fenômeno Rio PUC Games:
novas práticas de construção de conhecimento em design de jogos**

Tese de Doutorado

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Design.

Orientadora: Profa. Rejane Spitz

Rio de Janeiro
Abril de 2019



Leonardo Cardarelli Leite

**O fenômeno Rio PUC Games:
novas práticas de construção de conhecimento em design de jogos**

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

Profa. Rejane Spitz

Orientadora

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Profa. Noemi de La Rocque Rodriguez

Departamento de Informática – PUC-Rio

Prof. Marcelo Fernandes Pereira

Departamento de Artes & Design – PUC-Rio

Prof. André Luiz Brazil

Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ

Prof. David de Oliveira Lemes

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Leonardo Cardarelli Leite

Graduou-se em Desenho Industrial, com habilitação em Comunicação Visual, pela PUC-Rio em 2003. Obteve o grau de Mestre em Design pela PUC-Rio em 2006. Professor do quadro complementar do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio desde 2007. Atua profissionalmente como criador de conteúdo visual para jogos, instalações interativas, exposições e eventos. Tem como interesse acadêmico o estudo e o ensino dos jogos.

Ficha Catalográfica

Leite, Leonardo Cardarelli

O fenômeno Rio PUC Games : novas práticas de construção de conhecimento em design de jogos / Leonardo Cardarelli Leite ; orientadora: Rejane Spitz. – 2019.

300 f. : il. color. ; 30 cm

Tese (doutorado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2019.

Inclui bibliografia

1. Artes e Design – Teses. 2. Jogos. 3. Design de jogos. 4. Indústria de jogos. 5. Ensino. 6. Práticas de ensino. I. Spitz, Rejane. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

À minha *nonnina*, *in memoriam*.

Agradecimentos

À Rejane Spitz, minha (des)orientadora, que me “adotou” mais uma vez e foi incansável ao longo de todas as etapas desta pesquisa, desde sua concepção embrionária enquanto pré-projeto, a cada vírgula e concordância mal resolvidas na redação final do trabalho. Você deu estrutura e clareza à pesquisa, com muita elegância e retidão, me “amansando” quando estava sendo desmoderado.

Aos alunos da Rio PUC Games, ilustres “rpgentes”, que me inspiraram e me ensinaram – muito – ao longo deste tumultuado, mas prazeroso percurso. Ao lado de vocês, me considero mais aluno do que professor.

Aos meus parceiros do Laboratório de Arte Eletrônica, professores e colegas de pós-graduação, que compartilharam comigo esta experiência e ajudaram a dar forma à pesquisa.

Aos meus colegas docentes da PUC-Rio, que não apenas me ouviram, apoiaram e compartilharam suas vivências, mas que também me motivam a trabalhar cada vez melhor.

Aos meus familiares, em particular meus pais, por incentivarem que eu continuasse meus estudos e por me fazer entender que devemos manter a chama da curiosidade sempre acesa.

E, por fim, à minha pequena e querida família: Nanda e Bia. À Bia, por ter dado um novo colorido à minha vida; e à Nanda por ter domado esse colorido quando eu precisava escrever. Sem vocês, nada mais tem graça. Obrigado pelos sacrifícios.

Resumo

Leite, Leonardo Cardarelli; Spitz, Rejane. **O fenômeno Rio PUC Games: novas práticas de construção de conhecimento em design de jogos**. Rio de Janeiro, 2019. 300p. Tese de Doutorado – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Em 2016, um grupo de alunos da PUC-Rio se mobilizou para criar uma iniciativa interdisciplinar de estudo e prática em jogos — hoje chamada de Rio PUC Games (RPG). Este movimento estudantil é composto por alunos de diferentes cursos de graduação, em sua maioria Design, que atuam em funções pertinentes ao desenvolvimento de jogos: artes, programação, design de jogos e produção. Reconhecendo a RPG como uma iniciativa singular, o objetivo geral desta tese foi investigá-la, buscando descrever, caracterizar e compreender de quais formas suas atividades podem inspirar novas práticas de ensino, em um contexto de design de jogos. A partir de uma revisão bibliográfica que abrangeu – para além da leitura clássica sobre jogos – novos paradigmas oriundos das ciências cognitivas, antropologia cultural e ciência da computação, construímos uma fundamentação teórica sobre a formação lúdica da sociedade – a partir do que chamamos de “espírito lúdico” – e o potencial expressivo e persuasivo dos jogos. Em seguida, descrevemos e analisamos as características das indústrias de jogos digitais, nos âmbitos nacional e internacional, por meio de um discurso crítico que destacou seus principais desafios atuais. Adicionalmente, foram apresentadas e comentadas as grades curriculares de algumas relevantes instituições de ensino nacionais e internacionais voltadas para a formação de profissionais para esta área de atuação, com a intenção de discutir quais perfis profissionais estão sendo priorizados; frente a estas informações, apresentamos o curso de Design em Mídia Digital da PUC-Rio e seu percurso curricular. Finalmente, por meio de uma observação participante que se estendeu por quase três anos, analisamos criticamente a Rio PUC Games no tocante à sua filosofia, estrutura, dinâmicas e práticas, trabalhos e contribui-

ções, concluindo que, de fato, a RPG construiu um modelo de ensino onde não apenas habilidades técnicas em jogos são desenvolvidas, mas também qualidades fundamentais para o profissional do século XXI, tais como autonomia, confiança, organização, resiliência, cooperação, liderança e companheirismo.

Palavras-chave

Jogos; design de jogos; indústria de jogos; ensino; práticas de ensino.

Abstract

Leite, Leonardo Cardarelli; Spitz, Rejane (Advisor). **The Rio PUC Games phenomenon: new knowledge-building practices on game design**. Rio de Janeiro, 2019. 300p. Doctoral Thesis – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

In 2016, a group of students at PUC-Rio gathered to create an interdisciplinary initiative to study and practice games – known today as Rio PUC Games (RPG). This movement is composed by students from different undergraduate courses, mostly Design, in which they operate on functions pertinent to game development: arts, programming, game design and production. Recognizing RPG as a singular initiative, the object of this thesis was to investigate it, seeking to describe, characterize and understand in which ways their activities can inspire new educational practices in the context of game design. Starting with a bibliographic review that spanned – beyond the classic literature on play and games – new paradigms arising from the cognitive sciences, cultural anthropology and computer science, we build a theoretical foundation on the ludic formation of society – from what is defined as “the ludic spirit” – and the expressive and persuasive potential of games. Next, we describe and analyze the characteristics of the video game industry, both national and international, by means of a critical discourse that pointed to its most current challenges. Additionally, we present and comment on the curriculum of relevant educational institutions dedicated to this field aiming at discussing which professional profiles are being prioritized; we then present the Design in Digital Media program at PUC-Rio and its curricular course. Finally, through a participatory observation that was conducted over almost three years, we analyzed the Rio PUC Games initiative in terms of its philosophy, structure, dynamics and practices, works and contributions, concluding that, in fact, RPG built a model of teaching where not only technical skills in games are developed, but also fundamental qualities for the professional of the 21st century, such

as autonomy, confidence, organization, resilience, cooperation, leadership and companionship.

Keywords

Games; game design; video games industry; education; educational practices.

Sumário

14	I. INTRODUÇÃO
21	II. O ESPÍRITO LÚDICO
37	III. UMA VISÃO PANORÂMICA DA INDÚSTRIA DOS JOGOS DIGITAIS
38	3.1. O modelo clássico de publicação
38	3.1.1. A barreira financeira
42	3.1.2. A barreira mercadológica
46	3.1.3. A barreira tecnológica
49	3.1.4. Consequências gerais do modelo clássico de publicação
56	3.2. O modelo da autopublicação
67	3.3. A situação da indústria de jogos digitais no Brasil
88	IV. A FORMAÇÃO DO DESENVOLVEDOR DE JOGOS DIGITAIS
90	4.1 Universidades internacionais
91	4.1.1. University of Southern California
94	4.1.2. DigiPen Institute of Technology
96	4.1.3. University of Utah
98	4.1.4. Rochester Institute of Technology
99	4.1.5. Vancouver Film School
101	4.1.6. The Art Institute of Vancouver
103	4.1.7. Abertay University
105	4.1.8. Staffordshire University
107	4.1.9. LISAA School of Animation & Video Games
108	4.1.10. University of Applied Sciences Europe
110	4.1.11. HAL
112	4.2. Universidades nacionais
114	4.2.1. Universidade Anhembi Morumbi
116	4.2.2. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
118	4.2.3. Universidade do Vale do Itajaí
120	4.2.4. Universidade do Vale do Rio dos Sinos
122	4.2.5. Universidade Feevale
124	4.2.6. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia
126	4.2.7. Universidade Católica de Pernambuco
128	4.2.8. Pontifícia Universidade Católica do Paraná

129	4.2.9. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
131	4.2.10. Instituto Superior de Educação de Brasília
133	4.3. O curso de Design em Mídia Digital da PUC-Rio
142	V. A RIO PUC GAMES (RPG)
146	5.1. Primeiras aproximações
153	5.2. Motivações para a criação da Rio PUC Games
162	5.3. Missão, Visão e Valores
164	5.4. Estrutura e atividades
164	5.4.1. Modelo organizacional
170	5.4.2. Método de trabalho
176	5.4.3. Cotidiano
176	5.4.3.1. Assembleia Geral
179	5.4.3.2. Ciclos projetuais e rotina de produção
187	5.4.3.3. <i>Postmortems</i>
189	5.4.4. Processo seletivo
193	5.4.5. Eleições e processo de transição da Gestão
194	5.5. Projetos e aprendizados
194	5.5.1. <i>Irezumi: O Legado dos Caçadores</i>
204	5.5.2. <i>Laboratório de Games</i>
209	5.5.3. <i>Owy, Quarins, Quasar e ¼ de Rei</i>
215	5.5.4. <i>Souvenir</i>
223	5.6. Reflexões
238	VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS
244	REFERÊNCIAS
248	ANEXO A: UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA
250	ANEXO B: DIGIPEN INSTITUTE OF TECHNOLOGY
253	ANEXO C: UNIVERSITY OF UTAH
258	ANEXO D: ROCHESTER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
259	ANEXO E: VANCOUVER FILM SCHOOL
266	ANEXO F: AI VANCOUVER (CIÊNCIA EM PROGRAMAÇÃO PARA JOGOS)
267	ANEXO G: AI VANCOUVER (DESIGN & ARTE PARA JOGOS)
268	ANEXO H: ABERTAY UNIVERSITY
270	ANEXO I: STAFFORDSHIRE UNIVERSITY
272	ANEXO J: LISAA SCHOOL OF ANIMATION & VIDEO GAMES
273	ANEXO K: UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES EUROPE
274	ANEXO L: UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

275	ANEXO M: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
277	ANEXO N: UNIVERSIDADE DO VALE DO ITAJAÍ
280	ANEXO O: UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
282	ANEXO P: UNIVERSIDADE FEEVALE
284	ANEXO Q: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
285	ANEXO R: UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
287	ANEXO S: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ
291	ANEXO T: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS
293	ANEXO U: INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE BRASÍLIA
294	ANEXO V: HABILITAÇÃO EM MÍDIA DIGITAL DA PUC-RIO
296	APÊNDICE A: PERGUNTAS AOS ENTREVISTADOS
300	APÊNDICE B: MAPA MENTAL DAS RESPOSTAS

Lista de figuras

- 40 Figura 1: Os diferentes estágios da produção de MGS V. No topo, a sofisticada técnica de captura fotográfica da modelo Stefanie Joosten, mais tarde transformada na personagem virtual Quiet. Logo abaixo, Kiefer Sutherland com marcações em seu rosto demonstrando parte do processo de captura de performance facial, mais tarde aplicada ao modelo virtual do protagonista Snake (fonte: Konami).
- 46 Figura 2: Artes das capas de variados jogos contemporâneos ao Bioshock Infinite (no topo, à esquerda), evidenciando a tendência em representar protagonistas dentro de determinados esterótipos.
- 53 Figura 3: Da esquerda para direita: GTA 3, Saints Row, Just Cause e Crackdown.
- 62 Figura 4: O game designer Sean Murray apresenta seu jogo No Man's Sky durante a conferência da Sony na Electronic Entertainment Expo (E3) de 2015 para um público de centenas no auditório – e milhões on-line. Fonte: International Business Times/Getty Images.
- 84 Figura 5: Capturas de tela de alguns dos jogos mencionados. Da esquerda para a direita: Heavy Metal Machines, Dandara, Oniken, Toren, Relic Hunters Zero, Horizon Chase Turbo, Sword Legacy: Omen e Chroma Squad.
- 150 Figura 6: Captura de tela do jogo Uncanny Arena.
- 165 Figura 7: Estrutura organizacional da Rio PUC Games em 2016.
- 169 Figura 8: Estrutura organizacional da Rio PUC Games em 2018.
- 203 Figura 9: Arte de conceito e captura de tela de Irezumi: O Legado dos Caçadores.
- 209 Figura 10: Momento do Laboratório de Games de 2016.
- 215 Figura 11: Imagens dos jogos Quasar, Owy, Quarins e ¼ de Rei, respectivamente.
- 218 Figura 12: Protótipo de Souvenir propondo a ambientação em uma lanchonete vintage.
- 223 Figura 13: Versão atual de Souvenir.