



Jogos eletrônicos no Brasil: indústria, mercado e o desafio da formação acadêmica para os novos profissionais da comunicação digital¹

Carlos Eduardo De Martin Silva²

UFJF – Universidade Federal de Juiz de Fora

Uni-BH – Centro Universitário de Belo Horizonte

Resumo

Com a evolução tecnológica e o conseqüente surgimento de novos objetos para estudo e aplicação dos recursos digitais com perspectivas educativas e/ou comerciais, instituições de ensino superior diversas começam a ofertar disciplinas e cursos inteiros voltados ao desenvolvimento de jogos eletrônicos, que se apresentam com uma possibilidade real de (re)inserção de muitos profissionais da comunicação. Para tal, se faz necessária a identificação dos componentes e condicionadores desse novo cenário, de forma a viabilizar propostas que permitam aos egressos desenvolver plenamente a capacidade produtiva. Espera-se que entender as interseções e diferenças entre os papéis de jogadores e desenvolvedores contribua na adequação da formação, com vistas ao melhor aproveitamento dos recursos, progresso dos criadores e evolução das criaturas.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; comunicação; formação profissional; indústria; mercado.

Introdução

Partindo do (re)conhecimento dos impactos gerais provocados pelas tecnologias da informação e comunicação na atividade humana, torna-se importante analisar de que maneira são conduzidos os processos de formação dos futuros profissionais que as utilizarão (ou já utilizam) para agir e transformar o meio em que vivem.

“[...] Enquanto para algumas áreas de conhecimento, o desenvolvimento tecnológico, por exemplo, significa a ampliação da capacidade de manipulação de seus objetos, para a **Comunicação**, transformações na área tecnológica podem significar, e não raro significam, o surgimento de um novo objeto. [...]” (Tondato, 2006, p. 2)

¹ Trabalho apresentado no XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – NP Comunicação Educativa.

² Mestrando em Comunicação e Sociedade pela Universidade Federal de Juiz de Fora/MG – UFJF e docente de disciplinas voltadas para produção multimídia, especialmente jogos eletrônicos e websites, no Uni-BH – Centro Universitário de Belo Horizonte. caduweb@gmail.com.



Partindo da verificação da postura geral das pessoas frente aos jogos, será feita uma análise do período de transição (se é que ele existe) a que o jogador, agora desenvolvedor, está sujeito e como isso interfere na formação superior. Em seguida será abordado o papel das instituições para a formação desses profissionais da comunicação digital, frente ao novo cenário que se apresenta.

O estudo pontua ainda sobre a barreira da tecnologia para os que ingressam nessa área, que a princípio pode induzir ao pensamento de que todos os envolvidos estão aptos a operar. Também a infra-estrutura, que distancia as instituições de ensino brasileiras das grandes empresas mundiais do ramo, requer, entre outras medidas, uma adequação da proposta curricular para que as disciplinas e cursos ofertados correspondam à melhor realidade possível (por enquanto).

Tratando do aluno, são abordadas questões como a motivação para o aprendizado e uma relação entre as competências do desenvolvedor e outras possibilidades de atuação profissional.

Jogos eletrônicos: a primeira impressão é a que fica?

O termo *jogos eletrônicos* ainda hoje causa bastante apreensão quando vem à tona nas discussões que promovem a participação de pessoas que não possuem o universo das tecnologias digitais no repertório cotidiano: em casa (com a família), no trabalho (com superiores hierárquicos, pares ou clientes) ou ainda na informalidade dos terceiros lugares³ (percebida no questionamento sobre a diversão eletrônica em detrimento de esportes e demais atividades ao ar livre).

Em casa, aos olhos dos pais, historicamente vem sendo projetada a velha imagem dos jogos eletrônicos como atividades prazerosas, fáceis, meramente recreativas e desvinculadas de conteúdo relevante, associados ainda a momentos de fuga das obrigações impostas ao cotidiano supostamente responsável.

De forma concomitante, na maioria das empresas (permitam-me incluir aqui as instituições de ensino), os jogos aparecem caracterizados pela noção improdutividade, importunando a estabilidade estrutural, à medida que são considerados divergentes ao

³ Um dos três lugares essenciais à vida em sociedade, além do lar e do trabalho, segundo Oldenburg (apud RHEINGOLD, 1998), em sua obra “The great good places”. São considerados terceiros lugares aqueles onde as pessoas se encontram e estabelecem os laços sociais que caracterizam as comunidades.



padrão fabril de organização para produção, que pressupõe horários, regras, funções rigidamente definidas e uma relação direta com o retorno do investimento.

Até mesmo a disponibilização e utilização dos jogos eletrônicos em clubes, bares e reuniões de amigos causam desconforto, pois estariam ocupando um espaço (ou tempo) precioso das atividades recreativas clássicas, levantando discussões sobre a sociabilidade e o desenvolvimento intelectual.

Mesmo com esses apontamentos, que, apesar de não unânimes, caracterizam grande parte da recepção ao tema dos jogos eletrônicos, eis que vivemos (finalmente) um momento bastante favorável para que ocorra uma mudança dessa mentalidade, o que depende do esforço conjunto de instituições de ensino e educadores, e que, se não for feito agora, talvez prorogue por muito mais tempo ainda o fim dessa espera.

A ampliação das discussões sobre o papel dos jogos como importante ferramenta aplicável à educação, treinamento, medicina e finalidades diversas e a identificação de um novo público interessado no desenvolvimento desses produtos, quer seja pela experiência anterior em alguma das áreas componentes, quer seja pela empatia com o tema, no papel de jogadores, tem provocado o aumento na oferta de disciplinas e cursos em diferentes instituições do país, cada qual com enfoques específicos e coerentes à abordagem dos organizadores e corpo docente. Diversos Estados vêm impulsionada a abertura das portas de salas e laboratórios das instituições para esse público, o que também exige qualificação do professorado e adequação de infraestrutura. Simultaneamente verifica-se o crescimento do mercado de jogos eletrônicos no país⁴.

Já temos alguns sinais, mas muito ainda precisa ser feito para que a postura frente aos jogos seja revista e possamos fazer da produção deles uma possibilidade real de atuação dos comunicadores digitais.

A difícil transição entre os papéis de jogador e desenvolvedor

A descrença apresentada quanto à seriedade dos jogos eletrônicos é reforçada até mesmo a partir do comportamento de boa parte dos que pretendem fazer do

⁴ Segundo a Abragames, em pesquisa disponível no link <http://www.abragames.org/docs/PesquisaAbragames.pdf>, entre 2003 e 2004 houve crescimento de quase 40% no faturamento sobre jogos eletrônicos, chegando a aproximadamente 18 milhões de reais para as desenvolvedoras e perto de 100 milhões de reais se considerarmos toda a cadeia, como marketing, embalagem, distribuição etc. Pouco, perto dos grandes centros mundiais, mas bastante competitivo ao considerarmos os 94% de pirataria no Brasil, também mencionados na pesquisa.



desenvolvimento de tais produtos comunicacionais o objeto de suas vidas profissionais. Conjecturemos sobre algumas variáveis dessa situação.

Por um lado, os futuros profissionais ingressam na educação superior ainda muito novos, em sua maioria. A princípio isso pode ser considerado comum às outras áreas, que terão seus médicos e engenheiros (só para citar alguns profissionais) também começando o curso superior por volta dos 18 anos. Há, entretanto, uma questão central nessa análise, caracterizada pela clareza (ou falta de) na transição entre os três momentos: antes, durante e depois da formação superior. Enquanto as estradas e cirurgias transcendem o tempo e o espaço do brincar puro, passando agora ao mundo das cidades de concreto e congestionamentos e com pessoas de verdade (daquelas com as quais não se pode “jogar” novamente caso algo dê errado), a transposição entre o mundo do *jogo-diversão* para o do *jogo-profissão* não permite diferenciação tão evidente. Até por uma questão de maturidade, em construção, é notoriamente complicado para os jogadores (futuros criadores dos jogos) “passar para a fase seguinte”. Questão que reforça a presença desses jovens nos cursos relacionados aos jogos é a constatação de que os mesmos estão mais dispostos a correrem os riscos de uma formação ainda não consolidada plenamente, o que de certa forma prorroga o período de instabilidade.

Os dois enfoques de um mesmo mundo, o dos jogos, necessitam ser mais bem compreendidos e diferenciados por todos (alunos, famílias, docentes e instituições de ensino), evidenciando as características que permitam a cada um, jogador ou desenvolvedor, desempenhar seus papéis com qualidade, a ponto de obterem reconhecimento pessoal, expresso pelos pares, e/ou profissional, com a valorização do trabalho. Não que ambas as visões não possam partir do mesmo observador, afinal, descobrir no desenvolvimento de jogos eletrônicos uma possibilidade de atuação profissional não implica em esquecer o prazer da experiência de jogar, nem tampouco em abrir mão dela em detrimento da concretização do sonho de tornar-se agora o criador, como ocorre com boa parte dos que ingressam nessa jornada. Reconhecer essas diferenças e interseções é passo fundamental para que a postura frente aos desafios da qualificação se dê compromissadamente, fortalecendo assim até mesmo a voz de cada grupo por infra-estrutura, material didático e preparo dos docentes, enfim, pela qualidade da formação.



O papel formador das instituições de ensino

A constatação do surgimento de um sem número de novas instituições de ensino a cada ano, a maioria disputando a atenção de potenciais alunos através de apelos financeiros discutíveis, apresenta dois lados de uma realidade preocupante.

Ao considerarmos a quantidade de pessoas que passam a ingressar nas diferentes esferas do ensino formal, verifica-se uma diminuição em índices como analfabetismo e o aumento expressivo de outros, como os referentes à quantidade daqueles que agora chegam ao ensino superior⁵. Entretanto, a qualidade na formação desses indivíduos apresenta níveis amplamente questionáveis, já que a facilitação do ingresso muitas vezes está relacionada à degradação dos processos formadores, seja pela falta de infra-estrutura, pela baixa qualificação dos docentes, por um relaxamento nas etapas avaliativas ou por uma proposta pedagógica inadequada. Especificamente na formação superior, que é foco desse trabalho, fica escancarado o resultado da acumulação de todas essas mazelas, o que é apontado brevemente por Tondato ao falar da necessidade da universidade de “suprir deficiências do ensino médio ao mesmo tempo em que deve habilitar os indivíduos para um mercado de trabalho altamente competitivo e dinâmico, diretamente influenciado pela evolução tecnológica das comunicações”. (2006, p. 3)

O título dessa seção não contém a palavra “superior”, refletindo a abordagem proposital sobre o papel das instituições de ensino desde os primeiros estágios da educação formal, a partir de elementos básicos como capacidade de leitura e interpretação, raciocínio lógico-matemático e trabalho em equipe. O que dizer então das novas competências, como compreensão de outros idiomas, habilidade em realizar pesquisas na web ou em mídia impressa e capacidade para compartilhar tais atividades e resultados? Todos esses fatores que podem, para muitos, funcionar como *muletas*, já que acabam servindo como justificativas para o desempenho ruim nas etapas posteriores. Concordando com essa premissa, ou não, se faz necessário combater nas diferentes frentes ao mesmo tempo para diminuir a discrepância interna entre aprendentes de diferentes níveis sócio-econômico-culturais, mas sem deixar que o país saia prejudicado no contexto mundial.

⁵ De 1991 a 2000, a taxa de analfabetismo entre pessoas com 15 anos ou mais diminuiu de 20,1% para 13,6% segundo um trabalho produzido pelo IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística denominado “Educação no Brasil”. Mais informações estão disponíveis no link <http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/pesquisas/educacao.html>.



Nesse sentido, cabe também às instituições de ensino, como referência que ainda representam para as famílias e a estrutura produtiva, atuar fortemente no combate a um “pré-conceito” natural que paira sobre os jogos quando da tentativa de analisá-los, e especialmente nesse caso sua produção, como coisa séria. O estímulo à discussão do tema, através dos já mencionados cursos e disciplinas poderá permitir uma abertura no entendimento que contribua para remover dos jogos uma eventual conotação pejorativa.

Por fim, é fundamental a participação das escolas, agora explicitamente as de ensino superior, em ações que possibilitem a geração de demandas acadêmicas e profissionais reais que justifiquem a opção profissional pelos potenciais candidatos. O incentivo à pesquisa, a oferta de cursos de extensão e a criação de projetos no formato de fábricas de softwares podem fazer já do período universitário uma grande oportunidade para aplicação das técnicas aprendidas e surgimento de novas soluções.

A máquina como extensão (ou limitação) do homem

A noção sobre as máquinas enquanto extensão do homem⁶ é amplamente discutida em pesquisas das mais diferentes áreas, quando da análise das implicações provocadas pela evolução tecnológica. Ao relacionar essa abordagem à criatividade e competitividade do mundo moderno, Díaz Bordenave nos diz que

“A crescente complexidade da tecnologia da comunicação, buscando atingir metas cada vez mais ambiciosas, permite afirmar que a imaginação é o único limite para o desenvolvimento do potencial dos meios. Ainda mais imaginação, entretanto, é necessária para usá-los de modo adequado às reais condições do homem, evitando-se, assim, os perigos do determinismo tecnológico que consiste em fabricar aparelhos sem ter muito claras suas finalidades e conseqüências. [...]”(1987, p.74-75)

Especificamente ao tratarmos do desenvolvimento de jogos eletrônicos, a presença dos aparelhos mencionados por Díaz Bordenave (estendamos a compreensão também às habilidades e ao conhecimento técnicos) se dá de forma permanente e indissociável. Acontece que essas “reais condições do homem” não são projetadas no nivelamento dos alunos, visto que é flagrante a diferença entre os indivíduos que integram as turmas, o que se deve, em grande parte, à fragilidade dos processos

⁶ Referência ao trabalho de McLuhan que aponta “os meios de comunicação como extensões do homem”, expressão que intitula um de seus livros, compreendendo um conjunto de relacionamentos entre os diferentes meios disponíveis e as mensagens produzidas.



seletivos, que muitas vezes não selecionam (como o nome supõe), mas apenas oficializam o ingresso do candidato ao curso superior.

Torna-se fundamental, portanto, criar medidas que permitam uma aproximação entre os níveis básicos de desenvolvimento individual, favorecendo o trabalho das competências fundamentais do desenvolvedor e ao mesmo tempo conformando uma base importante para a provável e natural especialização naquelas funções com as quais haja maior identificação individual ou sejam vistas como boa oportunidade para atuação.

Algumas dessas ações, como as relativas à verificação de conhecimentos sobre manipulação de pastas e arquivos, acesso à web (e-mails e sites de busca) e utilização de softwares básicos (editores de texto e planilhas) seriam bem-vindas até mesmo como precedente ao início das aulas, permitindo identificar variações complicadoras e direcionar a aplicação de medidas corretivas ou ajustadoras desses níveis.

Infra-estrutura: o que o mercado demanda e o que as instituições oferecem

A noção de jogos eletrônicos é naturalmente ligada aos grandes títulos internacionais, desenvolvidos para *consoles*⁷ de última geração, que utilizam os mais avançados e variados recursos para apresentar as histórias que compreendem cada jogo, à medida que o jogador interage e define o andamento de sua participação. E, se para utilizar o produto pressupõe-se esse componente tecnológico sofisticado, o que dizer da lista de itens de hardware e software necessários para o desenvolvimento desses mesmos jogos.

As instituições de ensino brasileiras não apresentam infra-estrutura compatível com a demanda avançada e específica para o desenvolvimento de jogos, o que por sua vez pode contribuir para um “desapontamento” dos alunos quanto à distância entre o que se vê em reportagens na mídia impressa ou televisiva internacionais e o que é realmente disponibilizado. Ao analisar questões como o alto investimento necessário para a aquisição de kits de desenvolvimento e o prejuízo conseqüente da pirataria,

⁷ Segundo tópico do Wikipedia (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Videogame>), console é um “aparelho eletrônico capaz de executar jogos eletrônicos (que podem estar contidos em cartuchos, na própria memória do aparelho, ou mais atualmente em CDs, DVDs e Blu-Rays), em que se é possível interagir através de comandos dados por meio de um controle, usualmente chamado de joystick. As informações dos jogos são processadas no interior do aparelho e disponibilizadas aos jogadores com o auxílio de uma interface gráfica, apresentada em algum dispositivo de vídeo (televisão, monitor, etc).”

apresenta-se como alternativa significativa a adequação da produção (entenda-se da formação dos profissionais aos tipos de aplicações) à realidade de nosso mercado.

Nesse sentido, a busca por soluções que sejam financeiramente menos comprometedoras ao orçamento das instituições será sempre vista com excelentes olhos. Alternativa importante se apresenta no compartilhamento de estruturas, de forma que permita organizar a distribuição de softwares e equipamentos em laboratórios para utilização programada, por diferentes períodos e cursos, o que diminui os riscos de superestimação dos custos e subestimação da demanda.

Adequação da proposta curricular

Propor cursos que trabalhem com a produção de jogos eletrônicos com vistas à competição com os grandes centros mundiais, não parece, em um primeiro momento, ser a melhor opção a ser considerada pelas instituições de ensino. Os jogos relacionados a filmes, livros e desenhos animados, que compõem um rol de produtos voltado ao *entretenimento puro*, certamente são os que mais movimentam a indústria mundial, em parte amparados pelo poder das grandes licenças. Entretanto, o Brasil ainda não se caracteriza como grande produtor e exportador nessa área, e seria muita pretensão afirmar que um dia isso acontecerá. Parece mais sensato buscar alternativas que sejam passíveis de execução imediata.

Os *jogos educativos* se apresentam mais acessíveis às promissoras, porém iniciantes, estruturas das empresas desenvolvedoras nacionais, distantes, por enquanto, das grandes cifras da concorrência estrangeira. A adoção dos jogos eletrônicos com objetivos escolares se apóia na expectativa de “manter o aluno interessado no conteúdo didático e melhorar a fixação e compreensão dos conceitos”⁸, o que demanda equipes multidisciplinares capacitadas a atender as diferentes dimensões envolvidas no desenvolvimento e experiência do jogo.

Mais uma possibilidade, conhecida, mas muitas vezes sem a devida projeção entre o grande público, é a de produzir conteúdo para *treinamento corporativo*, com soluções que sirvam para auxiliar no desenvolvimento e realização das atividades nas empresas. Simuladores de ambientes e equipamentos reais são opções comuns nesse

⁸ Jogos Educativos. <http://www.universiabrasil.net/materia/imprimir.jsp?id=5945>. Acessado em 01/08/2006.



caso, permitindo a realização das tarefas em larga escala e minimizando questões como custo de aquisição e manutenção de grandes estruturas.

Nos três tipos de aplicações abordados deve ser conferido especial destaque ao desenvolvimento para *dispositivos móveis*, que, com a adoção em massa de celulares como meio de comunicação e evolução nas capacidades de processamento e armazenamento, apresenta-se cada vez mais com uma das grandes possibilidades de atuação do profissional de jogos eletrônicos.

Nesse novo cenário, com fortes indicadores de crescimento do mercado e aumento da demanda por profissionais capacitados, um dos principais desafios das instituições de ensino refere-se à tentativa de mudança da forma como a sociedade, especificamente brasileira, enxerga a utilização de jogos eletrônicos e, conseqüentemente, sua produção. Essa nova postura pode melhorar a aceitação e ampliar as possibilidades de aplicação, dando um retorno fundamental para o desenvolvimento de propostas alternativas.

Motivação

Não fossem suficientes os aspectos externos apontados nesse trabalho como definidores do processo de formação superior dos profissionais da comunicação digital, cabe ainda voltarmos a atenção aos elementos constituintes do próprio aluno. É quando esbarramos na pedra fundamental da motivação.

Para alguns, recém iniciados no curso superior, e que ainda não percebem ou não têm a oportunidade de aplicar os primeiros conceitos e técnicas que começam a ser descobertos, emerge uma sucessão de dúvidas quanto à escolha realizada e o futuro que se projeta. É quando a urgência pelo resultado faz com que muitos inflem a parcela “genérica” da mão-de-obra, em detrimento à forma “auto-programável”⁹.

Muitas vezes a falta de empenho dos alunos reflete questões mais amplas, que, mesmo não sendo consideradas motivadoras, revelam, na ausência, pontos críticos para o bom desempenho, assim apontados por Teixeira & Antonini:

“[...] negligência no ensino de disciplinas práticas, descompromisso da ciência em ultrapassar as fronteiras das universidades, falta de infra-estrutura nas

⁹ Castells (1998) apresenta o conceito de mão-de-obra de duas formas: a *auto-programável*, que trata dos trabalhadores com capacidade de adaptação às mudanças no processo produtivo, com alterações nas atividades desempenhadas ou até a execução de novas atividades; e a *genérica*, em que o papel dos indivíduos resume-se à repetição das tarefas, sem apropriação de novos elementos que permitam a evolução de suas atividades.

escolas, inadequação didática, limitações institucionais, enfim, dificuldades que abrangem o ensino, a pesquisa e a extensão e que acabam por resultar em alunos despreparados para um mercado de trabalho cada vez mais competitivo e exigente. [...]” (2005, p. 1)

Importante associar a essas questões os impactos provocados pela cultura do “copiar-e-colar”, amplamente difundida com as novas tecnologias, especialmente a web. Deparar-se com um universo profissional em que isso não se aplica com tanta facilidade, como infelizmente parece ser nos trabalhos de escola, pode, também, ser uma barreira para que os desafios sejam encarados e vencidos.

Competências do desenvolvedor de jogos eletrônicos

Para sustentar o desenvolvimento da indústria nacional de jogos eletrônicos, faz-se necessário estimular a formação de profissionais com habilidades técnicas avançadas e com conhecimento amplo de todo o processo, o que, além de facilitar a comunicação entre as áreas permite o comprometimento com diversas etapas do desenvolvimento, facilmente percebido (e necessário) em estruturas reduzidas, “[...] uma força de trabalho treinada, capaz de pensar criticamente, tomar decisões, resolver problemas e trabalhar em equipe, ou seja, treinamento, ensinamento e motivação. [...]” (Castro, Bruno & Rosental, 2002, p. 7)

Sendo o jogo também uma linguagem, a partir do momento em que estabelece um canal em que as pessoas podem expressar suas inquietudes, alegrias e angústias, cada competência envolvida no desenvolvimento de um jogo eletrônico contribui para a constituição de um corpo de profissionais qualificado para atender também a outras demandas, ampliando assim as possibilidades de atuação. Analisemos algumas situações.

Do bom contador de histórias que se aventura com a construção de roteiros para jogos pode surgir um escritor ou autor de peças e filmes, haja vista a estreita relação dos jogos eletrônicos com as grandes produções literárias e cinematográficas. Enredos criativos e que conseguem atrair e manter a curiosidade e atenção do expectador/jogador apresentam-se como diferencial em uma enxurrada de títulos publicados anualmente, diferenciando os jogos e filmes comuns daqueles que serão lembrados com entusiasmo, mesmo após o encerramento do período de exibição/comercialização.

O ilustrador, atuante na concepção visual de personagens e cenários, caracteriza-se pela capacidade de dar forma ao conjunto de características de cada elemento do jogo, reunindo conhecimento e técnica que o possibilitam realizar trabalhos voltados para a construção de websites e peças gráficas, representando pessoas, empresas e idéias através da harmonia dos traços e cores.

Ainda nessa linha, ao buscar representações que se aproximem de elementos concretos, referindo-se aqui a elementos fisicamente constituídos, com corpo próprio, externos à tela do computador, fundamental é o trabalho do modelador, cuja capacidade de dar volume e profundidade aos elementos planos amplia as possibilidades de imersão dos jogadores na experiência do jogo eletrônico, fator que contribui para a aceitação e permanência de sua utilização. Isso aponta uma variação nas características gerais do jogo, atribuindo-o a ambientação tridimensional. Essa capacidade também é utilizada amplamente na programação televisiva, especialmente em propagandas, através da utilização de mascotes e outros objetos.

Entretanto, boa parte do material visual produzido não teria tanto impacto nos jogos eletrônicos se os corpos não fossem dotados de animações próprias. O animador é responsável por dar vida aos componentes do jogo, cuidando desde o modo como se deslocam até a forma e intensidade como as expressões faciais se apresentam. O mesmo pode ser observado em alguns filmes, em que personagens interagem com desenhos animados, e mais ainda nas grandes produções de animação.

Uma coisa que diferencia os jogos de livros e filmes é a possibilidade do jogador interferir na seqüência da história. Para que isso aconteça faz-se necessário configurar as diversas estruturas passíveis de intervenção para que estejam aptas a captar os estímulos e a reagir das maneiras previstas. No caso dos jogos eletrônicos quem cuida disso é o programador, que viabiliza a comunicação homem-máquina através da codificação de instruções para cada componente. Apesar de demandar conhecimentos específicos à produção de jogos, muitos são os conceitos e técnicas comuns a outros tipos de implementação, como websites dinâmicos.

E nessa abordagem multisensorial sobre os jogos não se pode esquecer dos recursos sonoros, responsáveis pelas passagens tensas e emocionantes nos variados ambientes e momentos que se sucedem. É através das trilhas, locuções e efeitos que o profissional dessa área alimenta um sentido tão importante para a percepção do ambiente e dos acontecimentos em um jogo eletrônico, conhecimento que pode ser utilizado também para a criação de vinhetas, jingles e canções.



Percebe-se que muitas das habilidades abordadas às vezes se fundem, exigindo a realização de um trabalho mais qualificado e atribuído de responsabilidades. Mas para que tudo isso aconteça harmoniosamente, ou, digamos, para que o projeto seja realizado dentro das especificações de escopo, tempo, custo e qualidade, é fundamental a participação de uma gerência de projetos, que, apesar de não possuir, necessariamente, profundo conhecimento técnico sobre jogos, esteja apto a planejar, acompanhar e direcionar o desenvolvimento de acordo com o andamento da produção.¹⁰

Essa breve descrição de algumas das possibilidades de atuação dos desenvolvedores de jogos eletrônicos deveria fazer crer em um perfil amplo no leque de funções, repleto de interesses e habilidades complementares aplicáveis em diversos momentos do processo criativo. Mas o que se constata, na prática, é que muitas vezes os estudantes preocupam-se mais com a “[...]obtenção de conhecimentos instrumentais, de aplicação imediata em atividades profissionais [...]” (Tondato, 2006, p. 2), o que necessita ser urgentemente revisto para evitar distorções na formação desses novos profissionais.

Considerações finais

As tentativas, outrora tímidas, de preparação para entrada em um área tão desafiadora quanto promissora, passam agora por um período de pleno crescimento, refletido nas iniciativas de empresas e instituições de ensino em discutir o assunto com frequência e intensidade, abrindo espaço para aprofundamento nas diferentes questões relacionadas à experiência dos jogadores e à produção dos jogos eletrônicos.

Assim, a união daqueles que já atuam nessa frente ao novo público, interessados em aspectos desde a produção até os impactos provocados pela adoção efetiva desse recurso possibilitará o desenvolvimento de uma importante base nacional de conhecimento sobre o tema, auxiliando tanto o desenvolvimento profissional individual quanto o fortalecimento da indústria e do mercado de jogos eletrônicos no país, amparados por uma pesquisa sólida e coerente à realidade e potencial de produção interna.

¹⁰ NETO, Scylla C. da C., VIEIRA FILHO, Vicente e VALADARES, Reginaldo G. Gerência de Projetos de Jogos.



Referências Bibliográficas

CASTELLS, Manuel A. Era da Informação: economia, sociedade e cultura, São Paulo: Paz e Terra, 1998.

CASTRO, Nivalde José de, BRUNO, Marinilza & ROSENTAL, Rubens. Tecnologias da Informação e Comunicação, Formação Profissional e Educação a Distância: Tendências e Perspectivas. Trabalho apresentado no NP08 – Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05 de setembro de 2002.

DÍAZ BORDENAVE, Juan E.. Além dos meios e mensagens: introdução à comunicação como processo, tecnologia, sistema e ciência. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 1987. 110 p. ISBN 85-326-0462-5

Educação no Brasil. IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. <http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/pesquisas/educacao.html>. Acessado em 11/06/2007.

Jogos Educativos. <http://www.universiabrasil.net/materia/imprimir.jsp?id=5945>. Acessado em 01/08/2006.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 2000. 407 p ISBN 8531602580

NETO, Scylla C. da C., VIEIRA FILHO, Vicente e VALADARES, Reginaldo G. Gerência de Projetos de Jogos.

Pesquisa ABragames - A indústria de Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos no Brasil. 01/05/2005. <http://www.abragames.org/docs/PesquisaAbragames.pdf>. Acessado em 01/08/2006.

TEIXEIRA, Nayara C. & ANTONINI, Alexandra B. O ensino de comunicação: das matrizes pedagógicas aos eixos da vida universitária. Trabalho apresentado ao NP 02 – Jornalismo, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UERJ – 5 a 9 de setembro de 2005.

TONDATO, Márcia P.. Impasses do ensino superior em instituições privadas: formação para o mercado x formação acadêmica x práticas pedagógicas. Texto apresentado no Fórum de defesa da qualidade do ensino de comunicação ENDECOM 2006 - ECA-USP.

Videogame. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Videogame>. Acessado em 20/05/2007.