Feito no Brasil: mapeando as práticas e culturas do desenvolvimento de jogos digitais no Brasil

Supervisor: Dra. Suely Fragoso, PPGCom – UFRGS

Tema: 3 – Impacto, desenvolvimento, acesso às e inserção das novas tecnologias, inteligências artificiais, tecnologias da informação e robótica no futuro do trabalho.

Proponente: Dr. Leandro Augusto Borges Lima

Resumo:

O projeto de pesquisa propõe investigar os modos de fazer, pensar, e trabalhar na cultura de desenvolvedores de jogos digitais brasileira a partir de uma perspectiva comunicacional que abranja a materialidade humano-artefato digital na produção de jogos. O objetivo é ampliar e aprofundar bases teóricas e empíricas sobre as questões relativas aos jogos digitais no Brasil com foco nos desenvolvedores/as e suas experiências com estes artefatos, configuradas por uma complexa rede de interações. A pesquisa traz também um recorte identitário baseado nos achados de pesquisa doutoral sobre o uso político dos videogames (Lima 2019), inserindo-se nas atuais preocupações de pesquisa do grupo LAD – Laboratório de Artefatos Digitais, sediado na Universidade Federal do Rio Grande do Sul e coordenado pela professora Dra. Suely Fragoso. Em particular, o projeto se insere na discussão de materialidades do gameplay trazendo a perspectiva dos criadores de tais experiências de jogo.

Introdução e Justificativa

No Brasil a pesquisa sobre jogos digitais vem crescendo como interesse de pesquisa em vários campos além da Educação e Computação, áreas que concentram a produção científica sobre o tema (FRAGOSO et al 2015; FRAGOSO et al 2016). O campo da comunicação, em especial na sua interface com o estudo da cibercultura e das novas tecnologias, tem capitaneado os avanços mais recentes no que tange a produção teórica e metodológica acerca dos jogos digitais (FRAGOSO et al 2016). Exemplos concretos desse protagonismo recente são a adição recente do GP Games na Intercom e o aumento no número de teses, dissertações e artigos produzidos por programas de pós-graduação em comunicação (FRAGOSO et al 2015).

Como elemento constituinte do consumo midiático e de entretenimento do brasileiro, os videogames estão presentes há mais tempo. Um dos poucos levantamentos históricos do trajeto dos videogames na indústria brasileira foi feito de forma independente pelo jornalista Marcus Garrett

Chiado (CHIADO 2016)[1]. O trabalho de Garrett resgata informações importantes sobre as práticas de jogos digitais no Brasil que precedem a chegada dos consoles como conhecemos hoje – permitindo múltiplos jogos através de cartuchos/CD-ROMS/armazenamento digital. A história dos videogames no Brasil supera, no entanto, a da pesquisa acadêmica sobre o tema. Carlos Lourenço (2012) traça a história dos projetos de pós-graduação sobre o tema em um levantamento na base de dados da CAPES entre 1987 e 2010, com as primeiras teses e dissertações sendo publicadas em 1997 – 14 anos após a chegada do Atari ao país. As publicações acompanham também a criação de grupos de pesquisa dedicados, entre outros temas, à investigação dos jogos digitais, com o pioneiro "InterLab – Laboratório de Tecnologias Interativas" criado em 1996 e sediado na USP (LOURENÇO 2012, p.115). Contudo é a partir dos anos 2000 que a pesquisa sobre jogos toma fôlego, em especial crescente desde 2007 segundo dados apresentados por Fragoso et al (2015, p.7), seguindo a tendência internacional do campo.

Considerando a atualidade do objeto como tema de estudos e sua crescente importância na economia global, e percebendo uma lacuna no conhecimento produzido até então, faz-se necessário empreender um esforço de pesquisa que nos permita entender, em profundidade, as dinâmicas do *fazer* na ainda tímida indústria de jogos nacionais: como trabalham os sujeitos dessa indústria; quem são; o que pensam sobre o impacto de suas criações nos jogadores; como se efetivam as interações entre os sujeitos desenvolvedores e os artefatos digitais que criam. Embora exista uma preocupação social e acadêmica com os profissionais da indústria e jogos e com a compreensão do desenvolvimento dos games, ainda há poucos estudos sistemáticos que investiguem questões de gênero, raça, sexualidade e dinâmica de classe dentro dos estúdios e como isso pode afetar a produção de jogos. Esforços têm sido feitos para dar sentido a essas questões (SHAW 2009, PRESCOTT & BOGG 2011, JANKOWSKI, 2019) mas há mais a ser perseguido se quisermos entender o lugar da indústria dos videogames e seus agentes no debate político polarizado atualmente. Além disso, o conhecimento sobre jogos como indústria criativa no Brasil é escasso, principalmente na literatura internacional, e através das conexões profissionais estabelecidas no exterior, abre-se uma boa oportunidade de tornar visível não só a indústria local, mas também as pesquisas realizadas em português.

Objetivos

Gerais:

- Ampliar e aprofundar bases teóricas e empíricas sobre as questões relativas à história dos jogos digitais como indústria criativa no Brasil.

[1] Como trabalho independente, carece dos padrões acadêmicos estabelecidos, como a revisão pelos pares. Contudo é um trabalho meticuloso que serve como base para se pensar estratégias de pesquisa e a análise do fenômeno a partir do olhar da comunicação.

- Compreender a dinâmica configurativa que se estabelece entre os modos de fazer, a subjetividade dos desenvolvedores, e o contexto social, cultural e econômico em que estas se inserem
- Compreender o fenômeno dos jogos digitais no Brasil em uma perspectiva global no que tange as similitudes e diferenças nos modos de produção.
- Compreender as relações configurativas humano-artefato no processo de produção de jogos digitais.

Específicos

- Aplicar a metodologia de etnografia de estúdios no cenário Brasileiro.
- Compreender a experiência destes sujeitos como jogadores/as e desenvolvedores/as
- Conectar os modos de fazer jogos à uma perspectiva política ampla que inclua também a presença de marcadores de identidade – gênero, raça, classe, sexualidade, dentre outros – na força de trabalho da indústria de jogos brasileira.

Elementos teóricos

Analisando a cultura de jogos digitais pela perspectiva da configuração

Este projeto dá prosseguimento ao conceito de configuração desenvolvido em trabalhos anteriores (LIMA 2017, 2017a, 2018) bem como na operacionalização deste como modelo analítico. O conceito de configuração surge com mais vigor no trabalho de Steve Woolgar em um estudo sobre testes de usabilidade de produtos em uma empresa de tecnologia. Woolgar discute como um mesmo produto é percebido diferentemente em cada setor da companhia, entendendo o usuário como um "leitor" (WOOLGAR 1991, p.61). A hipótese levantada pelo autor é de que a máquina configura o usuário ao estabelecer certos parâmetros (ou regras, para usar a linguagem dos game studies) aos quais o usuário/leitor deve conformar para atingir com sucesso os objetivos da máquina. Configurar o usuário é encontrar o modo perfeito de funcionamento da máquina de acordo com as necessidades do usuário considerando a multidão de usuários-possíveis (ibid, p.68-69). O autor ressalta que esse relacionamento não é unidirecional pois a capacidade e limitação da máquina se baseia nas limitações dos usuários e vice-versa (ibid, p.68). O conceito de configuração é retomado e aprofundado no campo de game studies por autores como Markku Eskelinen e Stuart Moulthrop, dentre outros, tornando-se um interessante componente teórico para a compreensão dos jogos digitais. Eskelinen e Tronstad (2003) por exemplo avançam o conceito argumentando que a ação do jogador configura diferentes experiências de jogo, enquanto as ações em si são enquadradas pelas mecânicas do jogo e sua forma. Os autores apontam para uma "performance configurativa" como um "processo em que o jogo estrutura sinais, guias e constrições à atividade do jogador" (ESKELINEN E TRONSTAD 2003, p. 208).

Stuart Moulthrop argumenta que a ideia de configuração não deve ficar restrita à interação homem-máquina e reconhece a presença de outros "sistemas e suas estruturas de controle" (MOULTHROP 2004, p. 57) nas dinâmicas configurativas envolvidas no jogar. Estes sistemas seriam, por exemplo, cidadania e política (ibid, p.66). Jon Dovey e Helen Kennedy (2006) vão além e colocam tanto jogador como jogo como "agentes no processo de jogar" num circuito configurativo.

Baseado nas discussões destes e outros autores (HARVEY 2015, GIDDINGS 2006), trabalho com o conceito de configuração como um processo interacional e contínuo de mútua afetação entre o meio em si (o hardware e o software), os jogadores, a indústria de jogos digitais, os valores sociais e a cultura (LIMA 2018, pp. 40-41). O conceito abrange e compreende as modificações sofridas pelos sujeitos e objetos envolvidos no jogar através das interações, bem como suas implicações sociais, políticas e culturais. Configuração é um estado permanente de mudança nos públicos e objetos. A partir desta conceitualização proponho um modelo de análise configurativa que se baseia em três esferas (LIMA 2017, pp. 132-134): a esfera dos media, do jogar e da cultura.

A esfera dos media trata o videogame como "dispositivo midiático" (ANTUNES E VAZ 2006) e se preocupa com as affordances do hardware e software, sua forma lúdica e capacidade narrativa, os códigos de programação e suas limitações. A esfera dos media trata também da indústria na perspectiva do produtor/desenvolvedor. A esfera do jogar se preocupa com o que ocorre durante uma sessão de jogo, a conexão entre corpo e máquina, o local onde o jogar ocorre, as experiências prévias do jogador e outros elementos que influenciem seu jogar. Por fim a esfera da cultura analisa os videogames como parte do tecido social, como importante elemento da cultura digital, a relação dos jogos com discursos e práticas sociais estabelecidas, respeitando marcadores culturais e identitários. A análise de qualquer fenômeno relacionado à videogames, quando feita a partir do modelo configurativo, visa apreender a maior quantidade possível de dinâmicas configurativas que informam o caso em estudo. Neste projeto, ainda que as esferas dos media e da cultura pareçam predominantes, permanece fundamental entender aspectos vinculados também ao jogar – por exemplo, nos processos de testagem. A superposição destas esferas na análise cria camadas de complexidade e permite explorar em profundidade o fenômeno.

Estudos sobre a produção de jogos

O campo de estudos de jogos, em seus 18 anos de história 'oficial' desde o lançamento da revista Game Studies em 2001, produziu conhecimento quantitativo e qualitativamente diverso, abrangendo pelo menos três principais interesses de pesquisa: conteúdo, consumo, e produção de jogos. É a terceira área, a produção de jogos, que tem interesse primordial nesta proposta de pesquisa.

Estes englobam, entre outros, a pesquisa de melhoria, desenvolvimento e análise de software e hardware (O'DONNEL 2014); relatos etnográficos das rotinas e trabalho em estúdios de jogos (ASH 2016; WHITSON 2018; GARNER 2013); esforços para compreender e mapear a indústria de videogames / jogos (GEDIGAMES 2014); abordagens da mídia, economia política e perspectivas de negócios que visam compreender o mercado global de videogames (KERR 2017); caminhos alternativos para a produção de jogos (ANTHROPY 2012), dentre outros.

Eu adoto uma abordagem transdisciplinar que combina pelo menos quatro campos principais de investigação: estudos de jogos, estudos de mídia, ciência política e identidade. Defendo a necessidade de o estudo dos videogames se beneficiar de diversas fontes de conhecimento e, em minha pesquisa de doutorado, combinei esses estudos com bolsas de estudos de fãs, estudos do sexo, teorias transmídia e marketing (LIMA 2017;2019), para citar alguns. Neste projeto de pesquisa, mantenho e atualizo o cerne do meu referencial teórico, vislumbrando uma relação produtiva com trabalhos de áreas como etnografia de estúdios e teorias do trabalho (*labor*), e em especial com os avanços teóricos do LAD na discussão sobre materialidades do gameplay, trazendo agora a perspectiva dos criadores.

Para os fins desta proposta, gostaria de destacar o interesse acadêmico específico na produção de jogos e duas de suas lacunas: a diversidade geográfica limitada desses estudos, e o número limitado de estudos com uma abordagem holística para o estudo da produção de jogos. Em relação à diversidade geográfica, esses estudos tendem a se concentrar nas geografias de produção de jogos da América do Norte, Japão, Europa e, recentemente, China (DYER-WITHEFORD & SHARMAN 2005; IZUSHI & AOYAMA 2006; YOSHIMATSU 2005; KERR 2013; CHUNG & FUNG 2013; O'DONNEL 2012). Parece haver, no entanto, menor volume de produção acadêmica sobre outros mercados, especialmente de países em desenvolvimento (SISLER 2013, FERNÁNDEZ 2013). A indústria de jogos brasileira é pouco estudada mesmo entre os pesquisadores de jogos do país, com alguns artigos publicados sobre suas formas de organização e financiamento apresentados na principal conferência acadêmica voltada para jogos do país, SBGames (AMÉLIO 2018; ALVES et al. 2019; QUERETTE et al. 2012; UCHÔA & COUTINHO 2018; ZAMBON & CARVALHO 2016; ZAMBON & PESSOTO 2018). Informações sobre a indústria brasileira de jogos em inglês são ainda mais incomuns, apesar de o país ser o 4º mercado de consumo de videogames (PORTNOW et al. 2013).

O segundo problema é a falta de uma abordagem holística para o estudo da produção de jogos. Normalmente, a pesquisa enfocará um aspecto específico da produção, mesmo em situações em que mais fatores possam ser examinados. Chamo a atenção para os relatos etnográficos dos estúdios de jogos que tendem a se concentrar em questões de organização local do trabalho (GARNER 2013) e as limitações (técnicas, econômicas e socioculturais) enfrentadas no processo de produção (ASH 2016;

JORGENSEN 2017). Há mais elementos que podem ser explorados por meio de etnografias: por exemplo os preconceitos de gênero, racializados, heteronormativos e classistas que aparecem no desenvolvimento de jogos e no estúdio (SRAUY 2019; JOHNSON 2013; SHAW 2009); as relações entre desenvolvedores e a materialidade de suas criações; as práticas diversas de desenvolvimento que envolvem desde a escolha de software e hardware até que tipo de jogo será desenvolvido e por quê; as discrepâncias entre discurso, políticas e ações em relação à igualdade e à diversidade. Há um potencial inexplorado para a produção de conhecimento na pesquisa da produção de jogos com uma análise completa de sua complexidade configurativa. Este projeto visa, portanto, investigar, analisar, compreender e superar essas limitações e apresentar descobertas inovadoras sobre as políticas de produção de games no Brasil.

Procedimentos metodológicos

- *Pesquisa bibliográfica* – revisão de literatura sobre os temas propostos, ampliando e aprofundando o quadro teórico bem como resgatando o estado da arte da pesquisa em jogos digitais no Brasil, em especial no campo da comunicação.
- *Pesquisa documental* – levantamento e consulta de veículos de mídia destinados à cultura gamer, como a revista *Ação Games* e outras fontes mencionadas pelos entrevistados
- *Studio Ethnography* – baseado nos diversos estudos etnográficos de estúdios feitos no exterior, a proposta é aplicar um modelo semelhante e acompanhar o cotidiano de um ou dois estúdios Brasileiros. O processo é uma imersão etnográfica com participação ativa no cotidiano do estúdio, acompanhada de entrevistas semiestruturadas com seus funcionários. Possíveis estúdios são a *Long Hat House* sediada em Belo Horizonte e responsável pelo bem-sucedido jogo *Dandara* e a *MoPix Games* que produz jogos para celular, mas outras possibilidades serão pensadas juntamente com a supervisora no início do trabalho.
- *Entrevistas em profundidade* – com uma gama de desenvolvedores no Brasil, em entrevistas realizadas online ou presencialmente. Para evitar um recorte que se restrinja ao estado-sede da pesquisa ou do pesquisador (Rio Grande do Sul e Minas Gerais, respectivamente), almejando uma leitura mais compreensiva do fenômeno, a proposta é de uma pesquisa com abrangência nacional ao invés de local, respeitadas as limitações de tempo e escopo do projeto. O número será definido a partir da exploração de redes de desenvolvedores e estratégias de *snowball sampling*.

Produção e atividades relevantes ao pós-doutorado

- Participação no grupo de estudo e pesquisa coordenado pela professora Dra. Suely Fragoso, o LAD – Laboratório de Artefatos Digitais, cuja aproximação teórica e metodológica é de extrema valia a este projeto.
- Solidificação dos contatos e formulação de parcerias com pesquisadores estrangeiros de *game studies* com os quais trabalhei e/ou dialoguei durante o período de doutorado na King's College London e de trabalho na Erasmus University Rotterdam.
- Participação em congressos no Brasil e no exterior para discussão e apresentação de resultados.
- Produção e publicação de artigos sobre a pesquisa em periódicos nacionais e internacionais.
- Divulgação do estudo e dos achados para o público não acadêmico através das redes sociais, jornais e revistas.

Cronograma

Duração do Pós-Doutorado PRINT/CAPES: 12 meses (Agosto 2021- Julho 2022)

Agosto 2021	Início do Pós-Doutorado PRINT/CAPES na Universidade Federal do Rio Grande do Sul; contato com potenciais estúdios para imersão etnográfica
Agosto a Novembro 2021	Pesquisa bibliográfica e levantamento do estado da arte da pesquisa em jogos digitais no Brasil;
Outubro a Dezembro 2021	Imersão Etnográfica + Entrevistas com funcionários
Dezembro a Fevereiro 2022	Análise dos dados coletados durante a imersão Seleção dos Entrevistados encontrados via snowball sampling e networking
Fevereiro 2022 a Abril 2022	Realização de entrevistas em profundidade e transcrições.
Abril 2022 a Junho 2022	Análise, discussão dos resultados preliminares e redação de relatório de pesquisa
Julho 2022	Final do Pós-Doutorado PRINT/CAPES na Universidade do Rio Grande do Sul

Bibliografia

ALVES, L., LIMA, C., NOVAIS, M. Jogos digitais: uma análise das redes de confiança, informação e criação na indústria de games na Bahia. *XVII SBGames* 17,2018. **Anais Eletrônicos[...]**. Foz do Iguaçu: SBGames. p. 1570-1573. 2018

AMÉLIO C. A indústria e o mercado de jogos digitais no Brasil: evolução, características e desafios. *XVII SBGames* 17,2018. **Anais Eletrônicos [...]**. Foz do Iguaçu: SBGames p. 1497-1506. 2018

ANTUNES E., VAZ P. Mídia: um aro, um halo e um elo. In: FRANÇA, V & GUIMARÃES, C (Org.) **Na mídia na rua:** narrativas do cotidiano. Belo Horizonte: Autêntica. p. 43-60. 2006

ANTHROPY A. **Rise of the videogame zinesters**. New York: Seven Stories Press. 2012

ASH J. Theorizing studio spaces: spheres and atmospheres in a video game design studio. In: FARÍAS I., WILKIE A. (Org.) **Studio Studies**: Operations, topologies and displacements. 1. ed. New York: Routledge,p. 91-104. 2016.

CASSELL, J., JENKINS, H**. From Barbie to Mortal Kombat**: Gender and computer games. Cambridge, MA: The MIT Press. 1998

CHIADO, Marcus V. G. **1983 + 1984: Quando os videogames chegaram**. São Paulo. 2016

CHUNG, P., FUNG, A. Internet development and the commercialization of online gaming in China. In: HUNTEMANN, N, ASLINGER, B, (Org.) **Gaming Globally**: Production, Play, and Place. 1. Ed. New York: Palgrave Macmillan. p. 233-250. 2013

DAHYA, N., JENSON, J., FONG, K. (En)gendering videogame development: A feminist approach to gender, education, and game studies. **Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies**. V.39 n.4, p.367-390. 2017

DOVEY, J. and KENNEDY, H. **Game cultures**. Maidenhead: Open University Press. 2006

DYER-WITHEFORD, N., SHARMAN, Z. The political economy of Canada's video and Computer Game industry. **Canadian Journal of Communication**. v.30, p.187-210. 2005

ESKELINEN, M. & TRONSTAD, R. (2003) Video games and configurative performance. In WOLF, M., PERRON, B.(Org.) **The Video Game Theory Reader**. 1.ed. New York: Routledge. p. 195-220.

FERNÁNDEZ, A. P. Snapshot 2: Video Game development in Argentina. In: HUNTEMANN, N, ASLINGER, B, (Org.) **Gaming Globally**: Production, Play, and Place. 1. Ed. New York: Palgrave Macmillan. p. 79-84. 2013.

FRAGOSO, Suely et al. Tendências temáticas das trilhas do SBGames e das teses e dissertações sobre jogos defendidas no Brasil nos últimos 15 anos. In: *SBGames 2016, XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* 15,2016 **Anais Eletrônicos [...]**. São Paulo: USP, 2016. Disponível em http://www.sbgames.org/sbgames2016/trilha/cultura/

FRAGOSO, Suely et al. Um panorama dos estudos de games na área da Comunicação nos últimos 15 anos XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. In: *Intercom*, 2015 **Anais**

Eletrônicos [...]. Rio de Janeiro, RJ, 2015. Disponível em http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0207-1.pdf

GARNER G. Ethnographic fieldwork in the study of game production. In: *DiGra 2013: DeFragging Game Studies*. **Anais Eletrônicos [...]**. Atlanta, USA, 2013. p. 1-13.

GEDIGames, NPGT. **Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais**. São Paulo: NPGT/Escola Politécnica/USP. 2014.

HARVEY, C. **Fantastic transmedia**: narrative, play and memory across science fiction and fantasy storyworlds. London: Palgrave Macmillan. 2015

IZUSHI, H., AOYAMA, Y. Industry Evolution and Cross-Sectoral Skill Transfers: A Comparative Analysis of the Video Game Industry in Japan, the United States, and the United Kingdom. **Environment and Planning A: Economy and Space**, v.38, n.10, p. 1843-1861. 2006

JANKOWSKI F. The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993. **Games and Culture**. 2009

JOHNSON R. Toward Greater Production Diversity. **Games and Culture**, v.8, n.3, p.136-160. 2013

JORGENSEN, K. Newcomers in a Global Industry: Challenges of a Norwegian Game Company. **Games and Culture**. 2017

KERR A. **Global games:** Production, Circulation and Policy in the Networked Era. 1. ed. Londres: Routledge; 2017.

KERR A. Space Wars: The Politics of Games Production in Europe. In: HUNTEMANN, N, ASLINGER, B, (Org.) **Gaming Globally**: Production, Play, and Place. 1. Ed. New York: Palgrave Macmillan. p. 215-232. 2013

KERR, A. The UK and Irish Game Industries. ZACKARIASSON, P., WILSON, T., ed. by. **The video game industry**: formation, present state, and future. 1st ed. New York: Routledge. p. 116-133. 2012

LIMA, L. . Configurative dynamics of gender in Bioware's marketing for the Mass Effect franchise. **Kinephanos**.v.7, n.1, p.165-197. 2017

LIMA L. **Gaming Politics: Gender and Sexuality on Earth and Beyond** Tese (Doutorado em Media e Game Studies) – Department of Culture, Media and Creative Industries, King's College London. 2019.

LOURENÇO, Carlos E. **O "Estado-da-arte" da produção de teses e dissertações sobre games – entendidos como forma de comunicação – no Banco de Dados da CAPES realizadas entre 1987 e 2010**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2012.

O'DONNELL C. **Developer's dilemma**: the secret world of videogame creators. 1.ed. Cambridge: MIT Press, 2014.

O'DONNELL C. The North American Game Industry. In: ZACKARIASSON, P., WILSON, T., ed. by. **The video game industry**: formation, present state, and future. 1st ed. New York: Routledge. p. 99-115. 2012

PORTNOW, J, PROTASIO, A, DONALDSON, K. Snapshot 1: Brazil: Tomorrow's Market. In: HUNTEMANN, N, ASLINGER, B, (Org.) **Gaming Globally**: Production, Play, and Place. 1. Ed. New York: Palgrave Macmillan. p. 75-78. 2013.

PRESCOTT J, BOGG J. Career attitudes of men and women working in the computer games industry. **Eludamos Journal for Computer Game Culture**, v.5, n.1, p. 7-28. 2011

QUERETTE, E., CLUA, E., TIGRE, P., ARAUJO, S. Políticas públicas para a indústria de games: uma agenda para o Brasil. *XI SBGames* 11, 2012. **Anais Eletrônicos[...]**. Brasília: SBGames; p. 13-22. 2012

SISLER V. Video game development in the Middle East: Iran, the Arab World, and beyond. In: HUNTEMANN, N, ASLINGER, B, (Org.) **Gaming Globally**: Production, Play, and Place. 1. Ed. New York: Palgrave Macmillan. p. 251-272. 2013.

SRAUY S. Professional Norms and Race in the North American Video Game Industry. **Games and Culture**, v.14,n.5,p.478-497, 2019

SHAW A. Putting the Gay in Games. **Games and Culture**. 2009, v.4, n.3, p.228-253, 2009

UCHÔA, A., COUTINHO E. Histórico e evolução da indústria de jogos Cearense. *XVII SBGames* 17,2018. **Anais Eletrônicos[...]**. Foz do Iguaçu: SBGames; p. 1534-1542. 2018

WHITSON J. What Can We Learn From Studio Studies Ethnographies? A "Messy" Account of Game Development Materiality, Learning, and Expertise. **Games and Culture**. 2018.

YOSHIMATSU, H. The state and Industrial Evolution: the development of the game industry in Japan and Korea. **Pacific Focus**, v.XX, N.1, p. 135-178. 2005

ZAMBON, P., CARVALHO, J. Grupos de interesse e políticas públicas: ABRAGAMES versus ACIGAMES. *XV SBGames* 15, 2016. **Anais Eletrônicos[...]**. São Paulo: SBGames p. 1364-1370. 2016

ZAMBON, P., PESSOTTO, A. Políticas públicas para jogos digitais no Brasil: percurso histórico e atuação das instituições. *XVII SBGames* 17,2018 **Anais Eletrônicos[...]**. Foz do Iguaçu: SBGames.p. 1543-1551. 2018