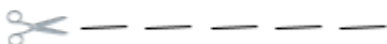


O Brasil é uma nação *gamer*. De acordo com a consultoria NewZoo, somos o quarto consumidor mundial nesse setor e ficamos em 13º lugar no ranking de faturamento, mas a tendência é subir posições. Isto porque, de acordo com uma pesquisa global de entretenimento e mídia da consultoria PwC, em 2016 o gasto com jogos eletrônicos no país chegou a US\$ 644 milhões. Em 2021, a expectativa é que atinja US\$ 1,4 bilhão. Hoje somos um importante polo de games na América Latina, com grandes feiras e eventos do setor.

Neste contexto, a produção brasileira de jogos também cresceu. Em 2008, eram 43 desenvolvedoras. Em 2014, esse número estava em 130. Hoje, são mais de 300 empresas com até 10 funcionários cada, revela Arthur Protasio, que faz parte da diretoria da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames) e é o fundador e diretor criativo da Fableware.

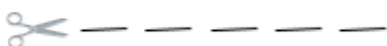
O trecho apresenta trechos descritivos e expositivos



Os empreendedores que se arriscam em passar por estas fases, no entanto, sabem como é difícil “zerar” nesta área: criar um jogo é caro e leva muito tempo.

— Além disso, boa parte das empresas funciona com recursos próprios. Poucas conseguem algum fundo de investimento — lembra Protasio.

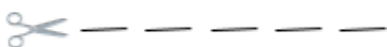
Trecho expositivo



Ele conta que o maior destaque para o fomento do setor neste ano foi o edital de investimento da Ancine. Nele, projetos de jogos eletrônicos poderiam concorrer a três tipos de linha de investimento, com valores de R\$ 250 mil a R\$ 1 milhão. Foram contempladas 23 produtoras no país, três delas no Rio.

Apesar do sucesso nacional, para conseguir vender o jogo as empresas sempre fazem um produto com aderência internacional. Além do mercado brasileiro, a tradução deve contemplar os públicos europeu e chinês — hoje o maior consumidor mundial.

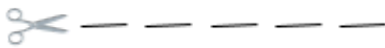
Trechos narrativos e expositivos



A Fableware, de Protasio, por exemplo, é uma produtora de conteúdo narrativo especializada em escrever roteiros e desenvolver histórias para diferentes plataformas. Em 2018, irá lançar o jogo *Sword Legacy*, uma releitura das lendas do Rei Arthur que funde influências de estratégia com animações clássicas e *Game of Thrones*. Para isto, ele já fechou parceria com uma publicadora (*publisher*) britânica para a divulgação e a promoção do jogo.

— Concluímos que deveríamos traduzir para o inglês, o alemão, o francês e o russo. O próximo passo é para o chinês simplificado — revela o fundador da Fableware.

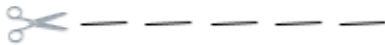
Trechos descritivos e expositivos



Na contratação de profissionais para sua empresa, Protásio explica que procura pessoas com linguagens de jogo eletrônico, cinematográfica e literária. Mas, na maioria das desenvolvedoras, a busca é por programadores, designers, ilustradores e produtores executivos.

— O ensino superior em produção de jogos não é essencial. No entanto, quem vai trabalhar com jogos precisa de experiência e, muitas vezes, uma instituição de ensino fornecerá esta vivência — explica ele.

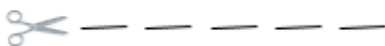
Trecho expositivo



No Rio, escolas como Senac, Estácio, IBMR, Infnet, Unicarioca e Veiga de Almeida têm cursos livres, de graduação e pós-graduação na área. Na Unicarioca, a pós é voltada para profissionais com curso superior que queiram atuar em projetos nas áreas de desenvolvimento de jogos, maquetes digitais, aplicações interativas e animação, seja no desenvolvimento de software ou no projeto/design de roteiros ou conteúdo. Não há necessidade de formação específica.

— Os alunos podem trabalhar em empresas de desenvolvimento de jogos, agências de propaganda, cinema, de animação ou prestando serviços para diversas áreas como freelancer — explica o professor José Renato Rodrigues, coordenador do curso de Pós-Graduação da escola.

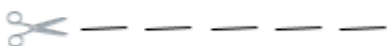
Trechos narrativos e expositivos



Na Estácio, foram 16 turmas formadas na graduação em jogos desde 2000. O foco é preparar o estudante para diversas áreas, já que “a gameficação” invadiu diversos setores, como os espaços de gestão criativa.

— Sempre falo para meus alunos: se você quer ser bem-sucedido na área de jogos, entenda: você não faz o jogo para você, e sim para o jogador. Então, faça o jogo pensando em como surpreender a pessoa — opina Regina Felício, coordenadora do curso de Jogos Digitais.

Trechos narrativos e expositivos



De um ano para cá, para tocar o Pandora Game Studio, Eduardo Pereira, de 41 anos, está com uma estrutura menor. Ele reduziu a equipe, antes com sete pessoas, e hoje trabalha com um programador e um designer, e contrata freelancers quando necessário.

— É uma mão de obra difícil de encontrar, pois a produção do país ainda é incipiente e os estúdios pequenos contratam poucas pessoas, oito em média — analisa ele.

Trechos narrativos, descritivos e expositivos

