



Guilherme Resck

BRASIL
nos
GAMES
NACIONAIS



Já imaginou jogar um game em que o protagonista, um jovem indígena, coleta frutas guaranás para aumentar sua energia? Ou um em que, controlando a heroína negra Dandara, é preciso livrar o mundo de um regime opressor? Ou então um cuja narrativa se passa no sertão nordestino do século XIX? Estúdios brasileiros pensaram e, achando diferentes formas de enfrentar as inúmeras dificuldades que se impõem para os desenvolvedores no Brasil, conseguiram tirar as ideias do papel. Neste livro-reportagem, conheça essas e outras empresas que utilizam os jogos digitais de entretenimento para disseminar a história e cultura nacional.



editora  .org



O Brasil nos games nacionais

Direção Editorial

Lucas Fontella Margoni

Comitê Científico

Prof. Dr. Diogo de Hollanda Cavalcanti

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Prof^ª. Dr^ª. Ivelise Fortim

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Prof^ª. Dr^ª. Pollyana Ferrari

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

O Brasil nos games nacionais

Guilherme Resck



Diagramação: Marcelo A. S. Alves

Capa: Carole Kümmecke - <https://www.conceptualeditora.com/>

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



Todos os livros publicados pela Editora Fi estão sob os direitos da [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR) https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

RESCK, Guilherme

O Brasil nos games nacionais [recurso eletrônico] / Guilherme Resck -- Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020.

184 p.

ISBN - 978-65-5917-032-6

DOI - 10.22350/9786559170326

Disponível em: <http://www.editorafi.org>

1. Comunicação; 2. Jogos eletrônicos; 3. Cultura; 4. Estado; 5. Brasil; I. Título.

CDD: 380

Índices para catálogo sistemático:

1. Comunicação 380

Sumário

Introdução	9
1	28
Panorama da indústria brasileira de games	
2.....	54
O mundo indígena em Aritana	
3.....	78
A história e a força de Dandara	
4.....	105
O sertão nordestino em Árida	
5.....	137
O futuro dos games com temáticas brasileiras	
6.....	156
A importância dos games para a representação da realidade nacional	
Agradecimentos.....	170
Glossário.....	171
Referências bibliográficas	175

Introdução

Este é um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), no formato de um livro-reportagem, que nasce do desejo de um estudante de jornalismo apaixonado por videogames mostrar que o Brasil precisa olhar para a indústria de jogos digitais com mais atenção. Desta vez, porém, o principal motivo a ser destacado não é o já bem conhecido fato de que ela cresce em número de consumidores, receita e oportunidades de emprego, mas, sim, o potencial dos games de entretenimento contribuir para manter em pauta, na esfera pública, temáticas sociais que não podem ser ignoradas se quisermos de fato caminhar, como nação, para a plena democracia e justiça nos próximos anos. Assim, os capítulos foram escritos para dar visibilidade à história e ao trabalho de cinco estúdios brasileiros que, com seus produtos, conseguem divertir jogadores ao mesmo tempo em que evocam o interesse pela cultura indígena, pela luta contra o racismo e pelo sertão nordestino; mas, para dar uma ideia de como cheguei a eles, começo explicando a minha relação com o mundo dos games.

O sol já iluminava todo o quarto, eram nove horas da manhã, eu precisava me levantar. Arrumava a cama, abria a janela e trocava o pijama por outra roupa confortável para ficar em casa. Saindo do quarto, corria para escovar os dentes, tomar café, enfim, dar início a uma rotina sem grandes preocupações, mas necessária para um crescimento saudável. Quando o relógio marcava dez horas em ponto, vinha a dúvida: “o que fazer agora?”. A resposta, felizmente, não demorava para substituí-la. Eu puxava a cadeira para frente da TV, ligava o aparelho e pegava um cartucho.

Nem sempre ele funcionava de primeira, então eu assoprava e tentava duas, três, quatro vezes. Quando finalmente a tela era preenchida

pela escrita “Nintendo Presents”, para “Super Mario World”, ou pelo logo da [Rare](#), para “Donkey Kong Country 2”, a magia acontecia. A partir desse momento, eu estava adentrando um mundo novo, divertido, que me incitava a passar horas explorando fases e superando desafios, como só os videogames conseguem fazer.

Toda essa cena se repetiu inúmeras vezes na minha infância, ao longo da primeira década dos anos 2000, e, certamente, na de milhões de jogadores e jogadoras espalhados pelo mundo. Era o começo da paixão que me incluiria em uma comunidade singular, até então desconhecida, e que sobreviveria não só ao tempo, mas também ao ataque daqueles que a desprezavam e desprezam por simples ignorância. Muito pelo contrário, essa paixão só cresceu com o passar dos anos e assim tende a continuar.

Dentre a pequena coleção de cartuchos de jogos para Super Nintendo Entertainment System (SNES) que eu possuía quando pequeno, após herdar o console do meu pai, um merece destaque, pois remete à discussão que desejo iniciar na sequência. Não se tratava de clássicos como os dois já citados, mas de um jogo de Fórmula 1, simples para os padrões atuais e impressionante e atraente para os padrões da era 16 bits – período que vai de 1987 a 1996 e é conhecido pelos *gamers* (jogadores) como a quarta geração de videogames, marcada pela disputa acirrada entre as empresas japonesas [Nintendo](#) e [SEGA](#) pela hegemonia do mercado.

Esse jogo de corrida se chamava “Ayrton Senna Racing F1”, e não é um dos mais famosos que contam com a presença de Senna, ao passo que hoje é difícil encontrar referências a ele na internet. Isso acontece porque, conforme descobri posteriormente, o título havia sido criado por fãs: jogadores pegaram cartuchos de “Nigel Mansel World Championship” (Gremlin Graphics), modificaram e distribuíram em locadoras. Contudo, o que vale mais aqui dizer é que o game focava-se na carreira do piloto e foi o primeiro contato que tive com um componente do imaginário brasileiro em um jogo digital.

Tricampeão da Fórmula 1, Senna dispensa comentários sobre o quão ídolo foi e ainda hoje é considerado no Brasil, país que morreu re-

presentando no esporte devido a um acidente responsável por abalar uma legião de fãs no dia 1º de maio de 1994. Não é à toa que 26 anos depois o artista Eduardo Kobra inaugurou um mural de 27 m de altura por 10 m de largura com a imagem do piloto erguendo o troféu da vitória no GP de 1991, para comemorar os 80 anos do Autódromo de Interlagos. E mesmo não tendo vivenciado a alegria que era torcer para Ayrton Senna do Brasil chegar em primeiro lugar em cada corrida, visto que vim ao mundo depois dessa época, eu tinha noção, já na minha infância, do importante legado que ele havia deixado.

Fonte: Felipe Del Valle/[Fan Page Oficial de Ayrton Senna](#)



Mural feito por Eduardo Kobra no Autódromo de Interlagos traz a imagem de Ayrton Senna.

Portanto, vê-lo e poder agir como ele naquele jogo de videogame despertou em mim dois pensamentos, os quais nunca deixaram de acompanhar meu desenvolvimento ao longo dos anos, apesar de, por significativas vezes, em stand-by. O primeiro deles diz respeito ao fato de que brasileiros podem e devem ser representados nos games, e não de qualquer maneira, mas de modo a respeitar nossa cultura e realidade. O segundo, por sua vez, talvez mais importante do que o primeiro, está relacionado com a constatação de que videogame, diferentemente da visão ainda hoje predominante, sobretudo na política do país, não é puro e simples entretenimento (mesmo quando entreter é seu principal objetivo), e sim um reforçador da cultura de uma nação e, mais do que isso, um transmissor de mensagens, como o cinema e a televisão.

E não apenas de simples e engraçadas mensagens, mas também das mais complexas e reflexivas, importantes de não serem esquecidas (por mais que queiramos) porque se referem à qualidade de vida de seres humanos, a desigualdades sociais e a períodos obscuros da história da humanidade que não devem jamais se repetir. Falo de períodos como o da escravidão e do massacre de índios que acompanhou a colonização do Brasil, da completa negligência com os flagelados das secas cíclicas que atingiram o sertão nordestino entre os séculos XIX e XX, e do Estado oligárquico ou autoritário que ascendeu na República Velha, no governo Vargas e na ditadura instaurada com o golpe civil-militar de 1964.

Conforme fui crescendo, então, e decidi de vez adotar um estilo de vida gamer, experimentei e me entretive com as mais diversas aventuras virtuais, passando por consoles como Playstation 2, Nintendo Wii, Nintendo Wii U e Playstation 4. Mesmo despertando aqueles dois pensamentos bem cedo, demorei em adotá-los com a relevância que merecem. Eu nunca deixei de procurar por qualquer elemento que se apresentasse como representante da cultura brasileira nos games, e ficava contente em ver que o personagem Blanka, de “Street Fighter” ([Capcom](#)), um ser verde de cabelo laranja (metade homem, metade enguia), por exemplo, dizia-se brasileiro. Contudo, não problematizava o quanto aquilo podia ser pouco, perto do que trazemos ao mundo em termos histórico-culturais, e estar passando uma visão estereotipada de brasileiro: uma pessoa que, de tão conectada à natureza, age mais pelos instintos do que pela racionalidade.

Hoje sei que a comunidade gamer nacional apresenta diferentes teses sobre a forma como o personagem foi construído. Há quem diga que ele representa bem o país, sob a justificativa de que [sua cor de pele remete](#) ao nosso pluralismo étnico, seus grilhões relembram o nosso passado escravocrata e que inúmeros [personagens inspiraram](#) sua criação, incluindo alguns do folclore e mitologia brasileiros, como o Curupira e o deus

¹ LEITE, Thiago. **Blanka o brasileiro**. Disponível em: <https://tejanecronial.com/blanka-o-brasileiro/>. Acesso em: 1 out. 2020.

indígena Tupã². Por outro lado, em entrevista³ ao [portal UOL](#) em 2008, um dos produtores de “Street Fighter”, Yoshinori Ono, pediu desculpas ao Brasil, “pois sei que Blanka parece ser um personagem estranho e não quero que nenhum brasileiro se sinta desconfortável com isso”. A declaração veio após lhe pedirem para deixar uma mensagem aos fãs no país. Para completar, Yoshinori disse que os produtores pensaram naquela aparência para o personagem porque sabiam da existência de floresta no território nacional. Independentemente de qual tese predomina, o fato é que a discussão a respeito do Blanka existe, ao contrário do que ocorre com eventuais jogos protagonizados pelo Ayrton Senna.

Há várias outras representações, boas ou ruins, de elementos brasileiros em games internacionais com as quais também me deparei, seja jogando ou navegando pela internet. Em “International Superstar Soccer” ([Konami](#)), a seleção brasileira aparece e traz um personagem fictício, Allejo, que se tornou sinônimo de habilidade em jogos digitais de futebol, correndo, chutando, driblando e marcando gols como nenhum outro no título. O game de luta “Tekken 3” ([Bandai Namco Entertainment](#)) introduz na série o capoeirista negro brasileiro Eddy Gordo, que leva ainda as cores da bandeira do Brasil em um de seus uniformes. “Call of Duty: Modern Warfare 2” ([Infinity Ward](#)) conta com uma fase no Rio de Janeiro, onde um terrorista internacional se escondeu com traficantes em uma favela; enquanto o jogador procura pelo alvo, pode ver, por exemplo, bandeiras do Brasil e o Cristo Redentor. Em “Angry Birds Rio” ([Rovio](#)), é preciso superar quebra-cabeças em fases inspiradas na trama do filme “Rio”, lançado em 2011 pela 20th Century Fox e que se passa na capital fluminense. “Max Payne 3” ([Rockstar Games](#)), por sua vez, apresenta uma narrativa fictícia pautada na cidade de São Paulo; na maior parte dos cenários do título é possível ver apenas uma favela, mas há momentos em que aparecem locais reais mais específicos, como a Ponte

² DOSSIÊ Blanka Parte 3 – Conceito do Personagem. 28min01s. Publicado pelo canal Jornalismo Gamer. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hfv6Eq-DHA4>. Acesso em: 1 out. 2020.

³ PORTAL UOL. Produtor fala sobre “Street IV” e ‘se desculpa’ por Blanka. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2008/02/23/ult530u5873.jhtm>. Acesso em: 2 out. 2020.

Octávio Frias de Oliveira, a Ponte Estaiada. Os diálogos entre os personagens são dublados em português brasileiro e, em geral, chamam a atenção pela grande quantidade de palavrões que os perpassa. Numa cena no mínimo curiosa do jogo, uma novela à qual o protagonista assiste mostra uma mulher dando à luz o Curupira, após se envolver em uma briga.

Em “Overwatch” ([Activision Blizzard](#)), um dos personagens jogáveis é um homem negro carioca chamado DJ Lúcio; suas falas, dubladas em português, apresentam uma série de referências, principalmente ao futebol, e um leve sotaque carioca. Na história do game, ele se tornou mundialmente famoso ao usar a música para incentivar a paz e por combater um governo ditatorial instaurado no Rio de Janeiro. Para lutar, ele utiliza uma arma que dispara projéteis e ondas sonoras. O traje original de Lúcio traz ainda o azul e o verde característicos da bandeira do Brasil. O DJ se locomove com patins. Posteriormente à chegada de “Overwatch”, o título “Tom Clancy’s Rainbow Six Siege” ([Ubisoft](#)) ganhou uma atualização gratuita, denominada “Operation Skull Rain”, que introduziu a possibilidade de jogar com membros fictícios do Batalhão de Operações Policiais Especiais (BOPE) e participar de combates em uma favela do Rio de Janeiro, que apresenta, entre outras coisas, campos de futebol, bandeiras do Brasil e, ao fundo, o Cristo Redentor; a partir da atualização, o jogador passou a poder customizar as armas com as cores da bandeira nacional também. “The King of Fighters XIV” ([SNK](#)), como Tekken, traz um lutador brasileiro fictício, o ninja Bandeiras Hattori, responsável por fundar a escola marcial Brazilian Ninjá Arts no mundo do game. Por parte da Nintendo e [SEGA](#), “Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games” coloca os personagens de “Mario” e “Sonic” participando de um campeonato inspirado nos Jogos Olímpicos Rio 2016; o jogador visita locais reais como Copacabana e Deodoro e se depara com outras características também presentes no verdadeiro Rio de Janeiro, como letreiros em português e orelhões.

Em “Street Fighter V”, no qual Blanka faz uma de suas muitas aparições, é introduzida uma lutadora brasileira humana, Laura; ela mistura golpes da capoeira e do jiu-jitsu, mas, seguindo uma característica de outras lutadoras da franquia, é uma personagem sexualizada. Ao menos dois jogos de corrida, “Driver 2: The Wheelman is Back” (Ubisoft) e “Asphalt 8” ([Gameloft](#)), contêm pistas também ambientadas no Rio de Janeiro. Para encerrar esta sequência de representações, cito a jovem negra Raze, de “Valorant” ([Riot Games](#)), que é apresentada ao jogador como sendo soteropolitana; com dublagem em português, ela tem uma fala marcada por sotaque e diversas expressões típicas baianas, como “eu tô só de kéké” e “tô cheia de brinquedo barril”.

Mas, durante a minha infância e início da adolescência, não passava pela minha cabeça o potencial que o Brasil poderia estar desperdiçando ao não investir em uma indústria nacional de games. Se continuássemos deixando para estrangeiros falarem o que era nosso país, o fator de transmissão de mensagem constituinte dos jogos digitais, como pode acontecer em qualquer outra mídia, tenderia a ser usado não para mostrar ao mundo quem somos e o porquê de merecermos respeito, ou então como instrumento de manter presente a nossa história e cultura. Ele tenderia a ser (e em importantes vezes foi) usado como mistificador da sociedade brasileira, como reforçador de preconceitos e justificativas falsas para manter-nos segregados do dito mundo desenvolvido.

Foi apenas em 2014, aos 15 anos de idade, que finalmente retomei aqueles dois pensamentos com mais atenção. Isso não aconteceu por acaso. O motivo foi que, naquele ano, comprei “Assassin's Creed IV: Black Flag” (Ubisoft), jogo de uma das séries que melhor demonstra a possibilidade de os games lançarem mão de elementos ou acontecimentos reais e históricos para criar uma narrativa ficcional profunda que não só entretenha, mas que também faça pensar sobre a sociedade em que estamos inseridos.

No game, vivi batalhas e aventuras em meio à “época dourada da pirataria”, período que, segundo a [Biblioteca do Congresso](#)⁴ dos Estados Unidos, se estendeu aproximadamente de 1650 a 1726 e consistiu em bandos de piratas atacando a navegação comercial e militar na costa leste da América do Norte, na costa oeste da África e no Oceano Índico. Assim, pude conhecer personalidades famosas e históricas, como Edward Teach (o Barba Negra), e locais reais do Caribe, como Havana. A temática me cativou e rapidamente me tornei fã da série, torcendo para que, algum dia, a guerra entre assassinos e templários projetada pela francesa Ubisoft chegasse também ao Brasil. Eu desejava viver uma aventura em algum período marcante da nossa história. O quão interessante seria poder ver de perto a nossa independência, as revoltas do período regencial, a Proclamação da República ou a Revolução Constitucionalista de 1932.

Fonte: Game



Em “Assassin’s Creed IV: Black Flag”, por meio do protagonista Edward Kenway, o jogador controla uma tripulação de piratas no Caribe do século XVIII.

O que eu não imaginava, entretanto, é que cerca de dois anos antes, com “Assassin’s Creed III”, que foca no período da Revolução Americana, a Ubisoft já havia trazido a trama para o Brasil. Em determinada parte do

⁴ HALL, Mark F. Golden Age of Piracy: A Resource Guide. Disponível em: <https://www.loc.gov/rr/program/bib/pirates/index.html#:~:text=The%20Golden%20Age%20of%20Piracy,coast%2C%20and%20the%20Indian%20Ocean>. Acesso em: 2 out. 2020.

jogo, conforme fui descobrir apenas em 2016, quando o adquiri, o protagonista do tempo presente, Desmond, viaja a um centro urbano no território brasileiro como parte de sua missão para buscar por células de energia. Porém, o entusiasmo por ver o game “homenageando” o maior país da América Latina foi rápida e corretamente convertida em espanto e tristeza, porque o que estava diante dos meus olhos era uma imagem de Brasil, outra vez, pautada no preconceito.

Os NPCs (*non-player characters*, ou personagens não jogáveis) mulheres que apareciam ali, mesmo na estação de metrô, estavam em sua maioria de biquíni, enquanto qualquer um com quem Desmond interagía apresentava um diálogo agressivo. O pior veio no momento em que resolvi olhar o banheiro público com atenção. No lugar de privadas, havia penicos. Definitivamente aquele não era o Brasil, e não fui o único a sentir-me desrespeitado pela Ubisoft. Tanto é que, em novembro de 2012, [sites de notícia](#)⁵ brasileiros especializados trouxeram a público um pedido de desculpas de Sebastien Puel, produtor executivo de “Assassin’s Creed”, por meio de Bertrand Chaverot, diretor geral da divisão latino-americana da empresa:

“Sobre essa parte do Brasil, eu conversei diretamente com o Sebastien e ele pede desculpas, pois a missão foi feita rapidamente para agradecer o público brasileiro, mas foi feita com uma mentalidade ‘gringa’, que nem sempre é boa para a imagem do Brasil. Erramos e isso é fruto de alguns preconceitos que ainda existem em empresas estrangeiras”.

A Ubisoft possui um escritório em São Paulo desde 1999, mais especificamente no luxuoso bairro da Vila Olímpia, e, mesmo assim, ao tentar retratar a capital paulista, não conseguiu entregar um trabalho satisfatório. Ainda em 2012, em entrevista exclusiva para o site⁶ [TechTudo](#), do

⁵ PRANDONI, Claudio. **Ubisoft se desculpa por 'preconceito' em fase brasileira de "Assassin's Creed III"**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2012/11/30/ubisoft-pede-desculpas-por-preconceito-em-fase-brasileira-de-assassins-creed-iii.htm>. Acesso em: 3 out. 2020.

⁶ BORGES, Diego. **Ubisoft já está pensando em Assassin's Creed no Brasil**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/09/ubisoft-ja-esta-trabalhando-em-assassins-creed-no-brasil.html>. Acesso em: 3 out. 2020.

grupo Globo, Chaverot afirmou que “o time de desenvolvimento já possui diversas ideias sobre como construir um enredo baseado em um determinado momento da história do Brasil”, mas em 2020, com a trama dos jogos já tendo passado, nesse meio tempo, por Inglaterra, França, Egito e Grécia, isso ainda não aconteceu e nem dá novos sinais de que irá acontecer, pois o próximo título programado para chegar ao mercado é “Assassin’s Creed Valhalla”, baseado na “era viking”.

Diante daquela surpresa negativa com o Brasil em “Assassin’s Creed III”, em 2016, e ainda mais descrente de que poderia esperar um retrato profundo do país nos games das principais desenvolvedoras, comecei finalmente a me questionar com mais frequência em que passo estava a indústria nacional de jogos digitais, se é que ela existia, e o porquê de não aproveitarmos totalmente esse mercado que deu tão certo no Japão e Estados Unidos e para o qual tínhamos tanto potencial, dada nossa riqueza cultural e complexidade histórica.

Mas aquele era um ano de vestibular e eu não via motivos para fazer outra coisa que não focar em estudar para conseguir uma vaga no curso de jornalismo de qualquer faculdade renomada. Não nego que minha paixão pelos games foi um dos motivos pelos quais escolhi seguir para essa carreira. Já em 2017 e em grande parte de 2018, me acostumando com a nova rotina de estudos e também procurando por um estágio, não tive grandes oportunidades e incentivos para que voltasse a discutir a questão dos games nacionais. Estava mais preocupado com política, dada a conturbada eleição que se aproximava.

Em novembro de 2018, porém, uma faísca acendeu meu interesse novamente e apontou o caminho para o tema deste TCC. Naquele mês, a [mídia especializada](#) de games e [outros veículos](#) informativos mais abrangentes noticiaram a divulgação do *teaser* de “Arani”, jogo de ação com temática indígena que estava sendo desenvolvido por um estúdio independente pernambucano, o [Diorama Digital](#), para Playstation 4, Xbox One e PC. O vídeo me impressionou não só pela qualidade gráfica, pela mecânica dos personagens e pela trilha sonora empregada, que se encaia-

xavam tão bem na temática escolhida, mas também pelo fato de trazer uma protagonista mulher, ainda hoje minoria no universo dos games.

Essa foi a primeira vez que eu ouvia falar de um estúdio *indie* brasileiro e gostei muito da experiência. Nos meses seguintes, “Araní” curiosamente desapareceu, mas continuei maturando a ideia de que gostaria de pesquisar sobre aquele game e outros semelhantes em um futuro trabalho. A certeza de que esse trabalho seria meu TCC veio em junho de 2019, quando me deparei com uma notícia do [Observatório dos Games](#) sobre o lançamento de um novo trailer de “Árida: Backland’s Awakening”, jogo desenvolvido pelo estúdio baiano [Aoca Game Lab](#) e que retrataria as dificuldades e a vida de quem convivia com a seca no sertão nordestino do século XIX.

Ao tomar conhecimento sobre “Árida”, a vergonha me preencheu, porque era inadmissível que eu me considerasse gamer e demonstrasse preocupação com a eventual falta de investimento do país em uma indústria nacional de games, mas que nunca tivesse me aprofundado no assunto para saber do conteúdo que já estava disponível e com o qual eu poderia contribuir, no mínimo, jogando. Eu havia perdido muito tempo esperando que as grandes desenvolvedoras estrangeiras falassem sobre o Brasil em suas obras e, ao mesmo tempo, ignorado, sem saber, o fato de que os próprios brasileiros já estavam fazendo isso nos games e de forma primorosa.

Depois de “Árida”, então, comecei a correr para tirar o atraso e descobrir, por meio de pesquisas e entrevistas que serão citadas mais à frente, a existência de ao menos outros três jogos nacionais que se inspiram em elementos da nossa história e cultura e serão abordados em sua complexidade nos capítulos seguintes. São eles: “Aritana e a Pena da Harpia”, “Dandara” e “The King of Backwoods”. O primeiro, também baseado em elementos indígenas, foi lançado em 2014 pelo estúdio paulistano [Duaik Entretenimento](#). O segundo, de 2018, desenvolvido pela [Long Hat House](#), de Belo Horizonte, traz uma protagonista negra inspirada na luta do Quilombo dos Palmares, da era colonial. Já o terceiro, que

ainda não foi lançado e está ganhando forma pela [Ignite Game Studio](#), de Bauru, no interior de São Paulo, promete colocar Lampião como protagonista de um jogo de tiro em realidade virtual (VR), tecnologia que permite ao usuário ter a sensação, graças a óculos especiais, de estar dentro do mundo fictício.

Esses cinco jogos não fazem uma representação pela representação. Muito pelo contrário, destacam problemáticas que precisam ser discutidas e solucionadas por qualquer sociedade que se diz inserida em um estado democrático de direito, mas que ainda hoje não foram no Brasil. Além disso, finalmente mostram ao mundo, por meio do entretenimento, quem somos, porque merecemos respeito e quais são nossas reais dificuldades, utilizando assim de uma ferramenta moderna e cada vez mais presente no cotidiano (o videogame) para romper com preconceitos e estereótipos. A obra da Duaik Entretenimento, por exemplo, ao trazer a variedade de cores, animais, palavras, crenças e paisagens que perpassam a cultura indígena, sabidamente tão violada desde a época da colonização, ganha força e importância em um cenário de luta pela demarcação de terras, destruição da Amazônia e avanço do garimpo.

Fonte: Game



Tela inicial de "Aritana" mostra o topo da montanha da harpia.

Em 2019, um dos marcos do governo do presidente da República Jair Bolsonaro foi a crise das queimadas na Amazônia, desencadeada após a [exoneração do diretor](#) do Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais

(INPE)⁷, Ricardo Galvão; o aumento no número de focos de incêndio no bioma, que [triplicou no mês de agosto](#) em comparação⁸ com o mesmo período do ano anterior, indo a 30.901 casos; e o dia [19 de agosto virar “noite”](#)⁹ na cidade de São Paulo devido também à fumaça provocada pelas queimadas na floresta. Galvão [saiu do instituto alertando](#) que, desde janeiro, com a chegada de Ricardo Salles ao Ministério do Meio Ambiente (MMA)¹⁰, a comunicação deste com o INPE havia sido cortada, assim como a interação entre o INPE e o Instituto Brasileiro do Meio Ambiente e dos Recursos Naturais Renováveis (IBAMA). Além disso, segundo o ex-diretor, Salles criticava constantemente os dados sobre desmatamento disponíveis, mesmo sem fundamento.

Dados do [início de 2020](#) mostram que, no ano anterior, foram registrados 89.178 focos de incêndio na Amazônia¹¹, um aumento de 30,5% em comparação com 2018. A inoperância do governo federal gerou inúmeras críticas nacionais e internacionais, além de [retaliação de país membro](#) do Grupo dos Sete (G7)¹². Isso porque a Amazônia não só contém uma vasta fauna (com cerca de 30 milhões de espécies catalogadas, segundo o [Instituto Sociedade, População e Natureza](#))¹³ e flora (2.500 espécies de árvores e 30 mil espécies de plantas, segundo o [Ministério do](#)

⁷ G1. Exoneração de diretor do Inpe é publicada no 'Diário Oficial'. Disponível em: <https://g1.globo.com/natureza/noticia/2019/08/07/exoneracao-de-diretor-do-inpe-e-publicada-no-diario-oficial.ghtml>. Acesso em: 3 out. 2020.

⁸ AZEVEDO, Evellin; PRAZERES, Leandro. Agosto tem recorde de focos de incêndio na Amazônia em nove anos, aponta INPE. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/agosto-tem-recorde-de-focos-de-incendio-na-amazonia-em-nove-anos-aponta-inpe-1-23920142>. Acesso em: 3 out. 2020.

⁹ G1. Dia vira 'noite' em SP com frente fria e fumaça vinda de queimadas na região da Amazônia. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/08/19/dia-vira-noite-em-sao-paulo-com-chegada-de-frente-fria-nesta-segunda.ghtml>. Acesso em: 3 out. 2020.

¹⁰ SHALDERS, André. Ricardo Galvão: exportações serão 'violentamente afetadas' se Inpe parar de medir desmatamento. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-49214133>. Acesso em: 3 out. 2020.

¹¹ ELLER, Johans. Focos de queimadas na Amazônia crescem 30% em 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/focos-de-queimadas-na-amazonia-crescem-30-em-2019-1-24176803>. Acesso em: 4 out. 2020.

¹² WATANABE, Phillippe. Por aumento de desmate, Alemanha suspende parte de verba que iria para a Amazônia. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ambiente/2019/08/por-aumento-de-desmate-alemanha-suspende-parte-de-verba-que-iria-para-a-amazonia.shtml>. Acesso em: 4 out. 2020.

¹³ INSTITUTO SOCIEDADE, POPULAÇÃO E NATUREZA. Fauna e Flora. Disponível em: <https://ispn.org.br/biomas/amazonia/fauna-e-flora-da-amazonia/>. Acesso em: 4 out. 2020.

[Meio Ambiente](#))¹⁴, mas também é a morada da maioria dos indígenas existentes no Brasil.

De acordo com o [censo 2010](#) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)¹⁵, são 817.963 indígenas espalhados pelo território nacional, e 305.873 deles estão na região norte, que abriga a floresta amazônica e contém a maior parte (54%) das 488 terras indígenas regularizadas pela [Fundação Nacional do Índio](#) (Funai)¹⁶. Na Amazônia Legal, ainda segundo a Funai, há hoje 107 registros da presença de índios isolados.

E se “Aritana” suscita a reflexão sobre esses dados e eventos, “Dandara” relembra-nos de outros tão preocupantes quanto, referentes à luta contra a opressão sofrida pelos negros. O jogo se passa em um mundo fictício, denominado Sal, em que a protagonista precisa libertar seu povo das garras de um governo tirânico. A história é simples, mas torna-se inovadora logo de início devido ao fato de colocar como heroína uma mulher negra (mais raro, no mundo dos games, do que protagonistas mulheres) e com um nome legendário na cultura brasileira.

Fonte: Game



¹⁴ MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. Amazônia. Disponível em: <https://www.mma.gov.br/biomas/amaz%C3%B4nia>. Acesso em: 4 out. 2020.

¹⁵ INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Os indígenas no Censo Demográfico 2010. IBGE. Disponível em: https://indigenas.ibge.gov.br/images/indigenas/estudos/indigena_censo2010.pdf. Acesso em: 4 out. 2020.

¹⁶ FUNDAÇÃO NACIONAL DO ÍNDIO. Terras indígenas: o que é? Disponível em: <http://www.funai.gov.br/index.php/nossas-acoas/demarcacao-de-terras-indigenas>. Acesso em: 5 out. 2020.

Tela inicial de “Dandara” mostra a protagonista com o Cachecol da Liberdade.

Segundo [levantamento do IBGE](#)¹⁷ divulgado em 2019, pretos ou pardos representavam 55,8% da população em 2018, mas 64,2% dos desocupados e 66,1% dos subutilizados ao mesmo tempo. Esses números constituem apenas um de muitos exemplos das desigualdades frutos de um passado escravagista e de um racismo que, na sociedade da informação contemporânea, ganha novas formas, como mostrarei no terceiro capítulo. E é na tentativa de conferir maior representatividade a essa população que Dandara dos Palmares teve o nome inscrito no Livro dos Heróis e Heroínas da Pátria (localizado no Panteão da Pátria e da Liberdade Tancredo Neves, em Brasília), pela [lei federal 13.816/2019](#).

Tida como conselheira e parceira de Zumbi nas batalhas contra a escravidão e pela defesa do Quilombo dos Palmares (a maior das comunidades formadas por escravos que conseguiram fugir de seus senhores), Dandara é envolta em mitos e, possivelmente, nunca existiu. Em um artigo¹⁸ do site [The Intercept Brasil](#), a autora lembra que “Dandara emergiu como um personagem literário no romance ‘Ganga-Zumba’ de João Felício dos Santos, publicado pela editora Civilização Brasileira em 1962, dois anos antes do início da ditadura militar no Brasil”.

De todo modo, ela já está incorporada no imaginário brasileiro e serviu de inspiração para o jogo da Long Hat House, tão necessário em um país que possui também ao menos 3.317 Comunidades Remanescentes de Quilombos (CRQs), segundo a [Fundação Cultural Palmares](#).¹⁹ Agora, e o que dizer dos jogos “Árida: Backland’s Awakening” e “The King of Backwoods”? Ambos remetem, em níveis diferentes, a duas rea-

¹⁷ AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. **Pretos ou pardos estão mais escolarizados, mas desigualdade em relação aos brancos permanece**. Estatísticas Sociais, 2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/25989-pretos-ou-pardos-estao-mais-escolarizados-mas-desigualdade-em-relacao-aos-brancos-permanece>. Acesso em: 5 out. 2020.

¹⁸ ARAUJO, Ana Lucia. **Dandara e Luisa Mahin são consideradas heroínas do Brasil – o problema é que elas nunca existiram**. The Intercept Brasil, 2019. Disponível em: <https://theintercept.com/2019/06/03/dandara-luisa-mahin-panteao-patria/>. Acesso em: 5 out. 2020.

¹⁹ FUNDAÇÃO CULTURAL PALMARES. **Comunidades Remanescentes de Quilombos (CRQ’s)** – Fundação Cultural Palmares. Disponível em: http://www.palmares.gov.br/?page_id=37551. Acesso em: 5 out. 2020.

lidades distintas, mas em parte conectadas, do sertão nordestino, responsáveis, dentre outras, pelo que o Nordeste brasileiro é hoje.

Fonte: Game



Tela inicial de “Árida” mostra a protagonista, Cícera, no sertão.

A primeira delas é a seca cíclica que aflige a região e, de acordo com o historiador Marco Antonio Villa no livro “[Vida e Morte no Sertão](#)” (2000)²⁰, pode ter provocado a morte de três milhões de pessoas entre 1825 e 1983. Villa mostra com sua pesquisa que nesse período as maiores estiagens foram as de 1877-1879, 1915, 1932, 1951-1953, 1970 e 1979-1983. Todas tiveram suas particularidades, mas também semelhanças, que vão além das incontáveis mortes. Entre elas estão a negligência do governo (primeiramente do Império e, depois, da República), os interesses das oligarquias locais em fomentar uma indústria da seca, a intensa migração de flagelados e a adoção de medidas ineficientes para enfrentar as crises recorrentes.

São problemas que continuaram presentes no noticiário, nos últimos anos, especialmente devido à demora para conclusão do [Projeto de Integração do Rio São Francisco](#) (PISF), cujas obras já se arrastam desde 2007, sendo que a previsão inicial era de inauguração integral em 2012; e pela [entrega da direção-geral](#) do Departamento Nacional de Obras Con-

²⁰ VILLA, Marco Antonio. **Vida e morte no sertão**: História das secas no Nordeste nos séculos XIX e XX. São Paulo: Ática, 2000. p. 1-2.

tra a Seca (DNOCS) para Fernando Marcondes de Araujo Leão, como forma de o governo Bolsonaro se aproximar do Centrão (grupo de partidos de centro e centro-direita), na Câmara dos Deputados, e evitar o eventual prosseguimento de um processo de impeachment ou denúncia por crime comum²¹.

A transposição do Rio São Francisco para solucionar o problema das secas é uma ideia que persiste desde o reinado de Dom Pedro II e, em 2017, Michel Temer participou da entrega do primeiro trecho. Contudo, a finalização completa das obras ainda não tem previsão para acontecer, sendo que o investimento final está na casa de R\$ 15 bilhões, de acordo com o [Centro Brasileiro de Infraestrutura](#) (CBIE)²². Já a DNOCS, que existe desde 1909 (à época sob o nome de Inspetoria de Obras Contra a Seca), [foi considerada](#) pelo Tribunal de Contas da União (TCU), em 2018, como um dos órgãos federais com maior risco de fraude e corrupção²³.

A realidade a que “The King of Backwoods” remete, por sua vez, é a dos feitos de um dos mais controversos e icônicos personagens de nossa história a atuar no sertão: Virgulino Ferreira da Silva (1898-1938), o Lampião; e consequentemente do fenômeno do cangaço, caracterizado como um estilo de vida pautado no banditismo e que ocorreu nos estados de Alagoas, Bahia, Ceará, Paraíba, Pernambuco, Rio Grande do Norte e Sergipe nos séculos XIX e XX, conforme explicam os pesquisadores e escritores Antonio Amaury e Carlos Elydio no livro “[Lampião - Herói ou Bandido?](#)” (2010)²⁴.

²¹ LIMA, Daniela. Governo entrega DNOCS ao PP e inaugura aliança com o centrão. CNN Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/2020/05/06/governo-entrega-dnocs-ao-pp-e-inaugura-alianca-com-o-centrao>. Acesso em: 5 out. 2020.

²² CENTRO BRASILEIRO DE INFRAESTRUTURA. [Até quando vão as obras de transposição do Rio São Francisco?](#) CBIE, 2019. Disponível em: <https://cbie.com.br/artigos/ate-quando-va-as-obras-de-transposicao-do-rio-sao-francisco/>. Acesso em: 5 out. 2020.

²³ FOLHAPRESS. [Órgão dado ao centrão por Bolsonaro tem histórico de corrupção](#). Folha de Pernambuco, 2020. Disponível em: <https://www.folhapse.com.br/POLITICA/2193-ORGAO-DADO-CENTRAO-POR-BOLSONARO-TEM-HISTORICO-CORRUPCAO/139940/>. Acesso em: 6 out. 2020.

²⁴ ARAÚJO, Antonio Amaury Correa; CORREA, Carlos Elydio Correa. [Lampião: herói ou bandido?](#) São Paulo: Editora Claridade, 2010.

Virgulino nasceu na região de Vila Bela, atual bairro do município de Serra Talhada, em Pernambuco, e teve dez irmãos. Antes de se transformar em cangaceiro, experimentou um período de intensas brigas entre famílias, mudanças constantes de cidades para fugir de desafetos, brutalidade policial e injustiças coronelistas. Foi após a morte de seu pai, José Ferreira, no dia 9 de junho de 1922, provocada pelo ataque da volante (força policial da época) do sargento José Lucena Albuquerque Maranhão à fazenda Engenho Velho, em Matinha da Água Branca (atual município de Água Branca, em Alagoas), que resolveu entrar para o cangaço.

Naquele dia, o objetivo da volante era matar o criminoso Luiz Frágoso, filho do proprietário da fazenda em que José Ferreira estava hospedado, mas o pai de Virgulino também foi morto a sangue-frio como possível vingança por provocações passadas que seus filhos haviam feito a policiais. O que se seguiu ao ocorrido foi a ascensão do principal cangaceiro da história. Virgulino ganhou a alcunha de Lampião logo em seu primeiro conflito após adotar o novo estilo. Na ocasião, estava com um grupo de 16 homens para pôr fim à vida do sargento José Lucena.

O ataque aconteceu durante a noite, na divisa entre Alagoas e Pernambuco e, em certo momento, um dos cangaceiros deixou um objeto cair no chão. Foi então que, para ajudá-lo a encontrar, Virgulino começou a atirar, clareando o terreno, ao mesmo tempo em que dizia “acende lampião”, em tom de brincadeira. Com o novo nome, ele participou de inúmeros saques a cidades nordestinas e tiroteios com volantes ao longo de sua trajetória, mas dizia-se respeitador da lei e atraía uma série de admiradores e ajudantes também. A discussão sobre se é melhor definido como herói ou bandido perdura.

Assim, estão traçados, em linhas gerais, os motivos pelos quais “Aritana e a Pena da Harpia”, “Dandara”, “Árida: Backland's Awakening”, “The King of Backwoods” e “Araní” merecem atenção. Mais do que isso, o porquê de os videogames contribuírem para a busca por uma sociedade melhor e ser necessário que a indústria nacional de jogos digitais se for-

taleça. Com eles, podemos ser instigados, de maneira única, a revisitar o passado para entender o presente e, assim, construir um futuro mais justo e democrático. Nos capítulos que seguem mostrarei mais a fundo as reflexões sociais que cada um desses games suscitam, além de (principalmente) explicar quem são as pessoas por trás de cada um deles e como foram ou estão sendo desenvolvidos. Antes disso, porém, por meio de um panorama, quero deixar claro que eles não são os únicos nacionais a proporcionarem esse tipo de reflexão sobre o Brasil e, muito menos, os únicos jogos desenvolvidos por estúdios brasileiros.

Panorama da indústria brasileira de games

Quando se fala de crescimento de uma indústria nacional de games, o ano de 2004, sem dúvidas, foi chave para isso. O doutor em comunicação midiática pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp) Pedro Zambon, um dos principais estudiosos brasileiros de políticas públicas para games, explica que, com a chegada de Luís Inácio Lula da Silva à presidência da República em 2003 e, conseqüentemente, a nomeação de Gilberto Gil para o Ministério da Cultura (MinC), entrou para o Executivo do país uma “perspectiva de visão do que era cultura que era disruptiva em relação a uma trajetória do que era feito de política cultural até então”.

Essa perspectiva incluía, entre outras coisas, um entendimento de cultura popular e também de cultura digital. Antes desse contexto, “tudo que se pensava em game na verdade estava embarcado dentro de políticas de *software*, enfim, e todas as políticas voltadas para a questão da informática, nada específico para a área de games”, fala Pedro. Finalmente os jogos digitais começariam a ser discutidos no âmbito cultural pelo governo federal. E o primeiro passo que a pasta de Gilberto Gil deu para contemplar essas áreas ignoradas até então foi a formulação de editais.

Em 2004 veio o primeiro voltado especificamente para os games, denominado JogosBR. Para prepará-lo, o Ministério contou com a ajuda da [Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais](#) (Abragames), a primeira instituição a representar os estúdios nacionais e que também surgiu naquele ano.

A Abragames é fruto do trabalho conjunto de desenvolvedoras que, na época, resolveram fundar uma entidade sem fins lucrativos com o

objetivo de intensificar a cobrança de demandas que contribuiriam para o crescimento da indústria nacional de jogos digitais. Para Sandro Manfredini, atual presidente dela e diretor da [Aquiris Game Studio](#), “empresas em separado não conseguem dialogar com o poder público e outras instituições para normatizar, buscar incentivos específicos, oportunidades de fomento, entre outras necessidades”. Hoje, consolidada como a principal associação do setor de games no país, mantém um papel importante na internacionalização de estúdios, como falarei adiante.

Sua sede encontra-se em um pequeno e aconchegante apartamento na Avenida Brigadeiro Luís Antônio, 2.367, no Jardim Paulista, região central de São Paulo. No local, onde há *notebooks*, uma mesa de reuniões e uma vista para a cidade do alto, a tranquilidade para trabalhar só é quebrada pelo constante som dos veículos ao longe. O local costuma ser frequentado pela diretora-executiva Eliana Russi, pelo diretor financeiro Fernando Chamis, pela coordenadora de comunicação, eventos e parceria Marina Pecoraro, e responsáveis pela logística de eventos e pelo relacionamento com os associados, que são, respectivamente, Patrícia Sato e Erik Matheus Viana.

Foto: Guilherme Resck



Na sede da Abragames, Marina Pecoraro escreve o boletim informativo da associação, com notícias sobre eventos, oportunidades para os estúdios e mais.

As reuniões com a diretoria acontecem mensalmente por meio de videochamadas, visto que os membros estão espalhados pelo Brasil. Manfredini, por exemplo, mora em São Paulo, mas sua empresa fica em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul. O vice-presidente, Vicente Vieira Filho, por sua vez, também é morador da capital paulista, mas administra duas empresas em Recife (PE): a desenvolvedora [BigHut Games](#) e a publicadora de jogos [Raid Hut](#). Além deles e Chamis, há outras 11 pessoas na diretoria, divididas entre os conselhos consultivo, fiscal e não estatutário. Os mandatos têm duração de quatro anos. O vigente vai até 2021, quando serão realizadas novas eleições.

Fazia poucos meses desde que a associação havia iniciado suas atividades, em 2004, quando recebeu o telefonema do Ministério da Cultura convidando-a para ajudar a pensar no modelo do primeiro edital voltado ao desenvolvimento de jogos. Os contemplados para a segunda etapa do Jogos BR foram anunciados na feira Electronic Game Show (EGS) daquele ano, no Expo Center Norte, em São Paulo. Gilberto Gil participou da abertura do evento, no mês de novembro, e, ao discursar, tornou-se o primeiro político membro do Executivo federal a falar publicamente

sobre games. Na ocasião, conforme documentado pelo jornal [Folha de S. Paulo](#), ele afirmou ainda que era “preciso valorizar a ação de jovens desenvolvedores desse segmento que, como a literatura, o cinema e a TV no passado, vem enfrentando desconfiança desde a década de 80”¹.

O terreno, enfim, estava pavimentado para as políticas públicas voltadas para a criação de games em território nacional. Em 2005, houve uma segunda edição do Jogos BR e, em 2006, concomitantemente ao lançamento de um edital formulado pela Finep (em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia e o Ministério da Educação) para incentivar a criação de jogos educativos, os games foram incluídos no programa de exportação de software da Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (Apex-Brasil), um passo importante para a internacionalização dos estúdios.

Em 2008, último ano de Gilberto Gil como ministro, o MinC lançou outro edital, desta vez denominado BR Games. Depois disso, foi preciso esperar até a próxima década para que mais ações similares acontecessem e novas iniciativas viessem. Em 2011, após a realização do 1º Workshop para Criação de Projetos para o Desenvolvimento de uma Indústria de Jogos Digitais no Brasil, no prédio do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) no Rio de Janeiro, foram traçadas as características da onda de editais que ocorreria na sequência. Assim, também naquele ano, a Lei de Incentivo à Cultura ([Nº 8.313/1991](#)), popularmente conhecida como Lei Rouanet, passou a poder fomentar a criação de games pela primeira vez na história, por meio da portaria nº 116 do MinC.

Os dois anos seguintes, 2012 e 2013, por sua vez, foram marcados pela realização da primeira edição do [Brazil's Independent Games Festival](#) (BIG Festival) e pelo lançamento do [Projeto Setorial de Exportação Brazil Games](#), dentro da Apex-Brasil. Tanto o evento quanto o projeto existem até hoje, e foram ganhando cada vez mais destaque. Desde o

¹ ASSIS, Diego. **MinC reconhece videogame como produto audiovisual**. Folha de S.Paulo, 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2011200410.htm>. Acesso em: 6 out. 2020.

lançamento o Brazil Games é gerido por Eliana Russi, atual diretora-executiva da Atragames, de modo que permitiu, ao longo dos anos, um contato maior da associação com a Apex.

Marina Pecoraro, a coordenadora de comunicação da Atragames, explica que todos os estúdios associados à entidade são divididos pela maturidade de exportação. Ao fazer o cadastro (pelo site) para se associar, precisam escolher um dentre três planos: starter, nacional e global; cada qual com sua própria mensalidade e lista de benefícios. Todos dão direito a voto dentro da instituição; permitem que os estúdios tenham prioridade nos eventos nacionais e possam aparecer com destaque na [newsletter](#) (boletim informativo) da Atragames; garantem descontos na compra de softwares; e liberam o acesso aos canais da associação. Contudo, enquanto o primeiro (no qual se encaixam as empresas fundadas há menos de dois anos e com receita de até R\$ 240 mil), não dá prioridade nas rodadas de negócios do BIG Festival, o segundo dá, mas não permite acesso ao projeto de exportação Brazil Games, exclusividade do terceiro. Para entrar neste, existem outros dois pré-requisitos: a empresa precisa ter um site em inglês e uma pessoa que fale inglês em sua equipe.

No próprio Brazil Games, fala Marina, há uma segunda divisão entre as admitidas, desta vez por grau de internacionalização, cumprindo uma exigência da Apex: “Então é uma pesquisa onde a gente vê presença internacional, faturamento, presença de sedes fora do país, enfim, jogos lançados, participação em eventos, são várias variáveis para chegar em um *score*”. Assim, as desenvolvedoras são classificadas como iniciante, intermediária, avançada ou internacionalizada. Atualmente, das 150 empresas associadas à Atragames, cerca de 80 fazem parte do plano global, e ao menos 17 encontram-se nos dois últimos níveis do Brazil Games; sete são consideradas internacionalizadas, grupo em que a maioria, por enquanto, é focada na produção de jogos *mobile*. A exportação de games dentro do projeto funciona por meio de apoio à participação dos estúdios brasileiros em eventos internacionais ou que contem com a presença de estrangeiros.

O calendário de eventos é composto a partir da demanda dos próprios estúdios, de modo que o de 2020, impactado pela pandemia do novo coronavírus, começaria pelo [Kidscreen Summit](#) de Miami, que é voltado para o entretenimento infantil, passaria pelo [Indie Megabooth](#) da PAX East de Boston, pela [Game Connection America](#) e [Game Developers Conference](#) (GDC) de São Francisco, pelo BIG Festival, pela [Gamescom](#) de Colônia, na Alemanha, e pelo [External Development Summit](#) (XDS) em Vancouver, e encerraria com o [Tokyo Game Show](#) (TGS), anualmente realizado desde 2002 no Japão. São os membros dos estúdios que arcam com os custos de passagem e estadia, e a Abragames responsabiliza-se pela compra de credencial ou estande. Nas palavras de Marina, “a gente cria uma delegação, tem um estande, então você não chega lá [como] uma empresa sozinha, você chega lá como um país, com um suporte”.

Para cada evento, a associação disponibiliza um número específico de credenciais, com base em seu orçamento, para os participantes do Brazil Games. A Apex fornece parte do dinheiro a ser investido, mas, geralmente, 40% do valor precisam ser devolvidos ao serviço com o tempo. As negociações com os organizadores das feiras, por parte da Abragames, começam quatro ou cinco meses antes de elas acontecerem, e o calendário de abertura das chamadas de interesse são passados com antecedência às desenvolvedoras. Visando a evitar que as empresas mais ricas saiam na frente das menores, há limitação de credenciais por estúdio também. Para a GDC 2020, o maior dos eventos citados, 45 empresas iriam pelo Brazil Games, das quais 12 para exibir seus jogos. Contudo, a feira presencial, que ocorreria no mês de março, foi cancelada devido ao avanço da Covid-19 e transformada em uma apresentação inteiramente digital para o período entre os dias 4 e 6 de agosto.

O BIG Festival, que em 2020 chegaria a sua oitava edição, mas que também foi impactado pela pandemia, é o principal momento do ano em que as desenvolvedoras nacionais de games têm a oportunidade de ficar frente a frente com empresas de outros países, como Canadá e Reino

Unido, e buscar parcerias para expandir seu trabalho, sem sair do Brasil. As rodadas de negócios proporcionadas pelo evento trazem os estrangeiros ao país e os reúnem ainda com integrantes do poder público, representado por, entre outros, BNDES, MinC, Apex-Brasil, Secretaria da Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo e Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC). Dessa forma, o evento possibilita a discussão para pensar novas políticas públicas voltadas para a área de games.

Nesse espaço, as empresas estrangeiras contribuem com exemplos e visões já aplicadas nas regiões de onde vieram, levando a um melhor entendimento sobre a indústria de games no Brasil. Se aqui, ainda hoje, o conceito de jogos digitais é discutido, por exemplo, em outros locais eles já são vistos ou como tecnologia ou como audiovisual, dentro da indústria criativa, e tratados como tal. Desde que foi lançado, o BIG Festival só não ocorreu em 2013. A segunda edição veio graças a um patrocínio majoritário por parte do BNDES.

Todas as edições da feira concentraram a maior parte das atividades na cidade de São Paulo, onde foram ocupados o Museu da Imagem e do Som (2012), no Jardim Europa, o Centro Cultural São Paulo (2014-2018), no Paraíso, e o Club Homs (2019), na Bela Vista. Entretanto, por vezes, ocorreram pequenas ramificações em outros estados também, como Rio Grande do Sul e Rio de Janeiro. Mas o BIG Festival não é voltado apenas para essas rodadas de negócios. É no evento que os curiosos e fãs dos jogos *indies*, tanto nacionais como internacionais, podem experimentar as novas aventuras virtuais e ter contato direto com os desenvolvedores nos estandes. O acesso do público é gratuito e no local é possível encontrar também *workshops* e palestras. Parte dos jogos levados ao evento participam ainda de uma premiação, que inclui as categorias “Melhor Jogo”, “Melhor Arte”, “Melhor Narrativa”, “Melhor Gameplay”, “Melhor Som”, “Revelação Brasil” e “Melhor Jogo pelo Voto Popular”. Um comitê é formado para escolher aqueles que poderão participar e um júri avalia os destaques em todas as categorias, com exceção da última.

Na edição de 2019, estiveram à disposição do público 75 jogos para teste gratuito, dos mais de 500 que haviam sido enviados de 43 países, incluindo os inéditos Argélia, Jamaica e Hungria. Entre os dias 26 e 30 de junho, a organização contabilizou 20 mil pessoas circulando pelas instalações do BIG, sendo que, entre o segundo e o terceiro dia de evento, foram agendadas 4.810 reuniões de negócios por 619 profissionais (145 estrangeiros), totalizando 1.600 horas de atividades desse tipo. As palestras contaram com a participação de 304 palestrantes (252 brasileiros) e 7.100 espectadores. Já em relação aos games concorrendo pela aprovação do júri, estavam 54 de 22 países distintos. No final, estima-se um retorno de mídia de R\$ 239,629 milhões e US\$ 65 milhões em negócios gerados.

Foto: Divulgação/BIG Festival



No BIG Festival 2019, visitantes testam jogos de estúdios independentes em notebooks.

Para 2020, toda a programação precisou ser alterada por causa do avanço do novo coronavírus. A feira presencial que estava programada inicialmente para acontecer entre 15 e 19 de julho foi adiada para o período entre 5 e 9 de maio do ano seguinte, permitindo que jogos e sugestões de palestras fossem enviados até 8 de fevereiro de 2021. Além disso, uma edição online inédita, denominada [BIG Digital](#), também foi organizada para ocorrer entre 22 e 26 de junho, com palestras gratuitas e rodadas de negócios completamente virtuais.

O Brazil Games e, em parte, o BIG Festival, exemplificam que políticas públicas responsáveis por fomentar o setor de games não tomam, necessariamente, a forma de editais. Pedro Zambon pontua:

“Quando eu falo de política pública para games, é lógico que existem políticas públicas gerais que afetam o setor de games, então eventuais políticas de desoneração fiscal para equipamentos e coisas do tipo vão afetar o setor de games, como, por exemplo, a política pública de reserva de mercado, que estava vigente aí dos anos 80 e 90, e impactou a questão de importação de consoles, da cópia de consoles no Brasil etc. Não eram políticas para games, mas afetavam games”.

Os editais acabam sendo o principal meio de formular ações para o setor de jogos digitais porque, segundo ele, historicamente, políticas culturais são feitas por meio da indução de demanda proporcionada pelos editais. Com esse mecanismo, o governo abre uma chamada para os interessados e investe dinheiro visando a induzi-los para produzir conteúdo nacional em um setor cultural normalmente improdutivo. Porém, ações de crédito subsidiado, por exemplo, também constituem um instrumento do qual o Estado pode lançar mão para fomentar a indústria nacional de games. O BNDES, a Agência de Desenvolvimento Paulista (Desenvolve SP) e a Finep, entre outras, conseguem fornecer linhas de crédito especiais, com juros subsidiados, para as desenvolvedoras de jogos digitais. Há ainda investimentos indiretos praticados pelo governo, como aqueles feitos pela Lei Rouanet, a qual passa por um processo de seleção do Ministério da Cultura, mas não significa uma quantia de dinheiro dada diretamente pelo órgão. Com base nessa lei, a empresa escolhida recebe, na realidade, uma autorização para captar recursos de desoneração fiscal. Dessa forma, companhias ou pessoas que resolvem bancar o projeto dessa empresa recebem incentivos fiscais do governo para fazê-lo. Em nível estadual, o Programa de Ação Cultural ([ProAC](#)) [ICMS](#), de São Paulo, por exemplo, funciona da mesma forma.

Ainda no que diz respeito aos editais, Pedro fala que existem duas classificações: os reembolsáveis e os não reembolsáveis. O BR Games, de

2008, se encaixa na primeira, garantindo que todo dinheiro investido pelo governo não precise ser devolvido pela desenvolvedora beneficiada. Já os da [Agência Nacional de Cinema](#) (ANCINE) fazem parte da segunda, isso porque obrigam a devolução integral do investimento ao Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), a partir do primeiro faturamento que o beneficiário tiver após ganhar a quantia.

Desde 2015 a ANCINE inclui jogos digitais em sua agenda regulatória, o que propiciou dois editais para o setor, com base no FSA, até o momento. O primeiro deles foi lançado em 2016, após o órgão realizar uma Análise de Impacto Regulatório (AIR) sobre sua aproximação com o mundo dos games. O nome desse edital era Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro ([PRODAV](#))¹⁴, e ele consistia em um valor de R\$ 10 milhões para a produção de conteúdo. Já o segundo e último (homônimo) veio em 2017, entregando mais R\$ 10 milhões para a produção de games.

Tão importante quanto investir no desenvolvimento de jogos digitais, entretanto, é ajudar diretamente no crescimento dos estúdios. Nesse sentido veio o edital Usinas Digitais do Ministério das Comunicações (MCom) em 2015, para, nas palavras de Pedro, “investir, junto com contrapartidas de governos locais, em torno de 7 milhões para produzir espaços de produção e pós-produção de conteúdos digitais criativos”. Desse modo, a quantia poderia ser utilizada na compra de tecnologia, como computadores, mesas de edição e sensores de captura de movimento.

Surgem um pesquisador e dois Censos

O início do envolvimento de Pedro Zambon com a temática de políticas públicas para a indústria nacional de games remete a seus tempos de graduação. Formado em jornalismo pela Unesp de Bauru, ele deu início ao curso em 2009, sendo que, logo ao entrar, esperava seguir e trabalhar com tecnologia, economia, política ou jogos digitais, as quatro

áreas que mais gostava dentro da futura carreira. No primeiro ano, graças a uma rádio virtual disponibilizada pelo curso, começou a participar de um programa de política, no qual comentava sobre o assunto. Contudo, nesse momento, percebeu que seu desejo mesmo era escrever sobre tecnologia e games, o que a graduação não incentivava com qualquer de seus projetos. Para a felicidade do jovem, por outro lado, não era o único de sua turma que tinha esse desejo, e então começou a reunir-se com algumas pessoas interessadas.

Com os novos colegas, já no início do segundo ano, ele criou um projeto que permitia não apenas escrever sobre games e tecnologia, mas também levar o conteúdo para *podcasts* e programas de rádio. E a ideia não era pegar conteúdos divulgados originalmente por outros veículos, mas criar materiais próprios ou até mesmo exclusivos. “Porque eu tinha muito essa visão como jornalista de que eu não queria só replicar pauta de portal grande ou de portal gringo, eu queria produzir conteúdo original, ir com a equipe e tal”, explica. Assim, começou a buscar credenciais para participar de eventos de games, como a [Brasil Game Show](#) (BGS) e, posteriormente (já graduado), do BIG Festival, o que lhe aproximava cada vez mais da indústria e de seus agentes.

No terceiro ano de curso, trilhando o caminho contrário de muitos alunos que preferem, às vezes precipitadamente, buscar oportunidades no mercado de trabalho (seja como estagiário ou jovem aprendiz), se aproximou mais da área acadêmica, ao desenvolver uma iniciação científica. Na época, Pedro era membro associado do Laboratório de Estudos de Comunicação, Tecnologia, Educação e Criatividade (Lecotec) da Unesp, trabalho que também desempenha até hoje. Em 2011, então, formulava um projeto sobre televisão digital, assunto bastante discutido naquele momento, quando recebeu o convite de um professor para fazer a iniciação científica, que abordaria justamente essa temática. Aceitou sem hesitar.

A pesquisa deu certo e, já no último ano de faculdade, empolgado com as inúmeras vertentes de estudo, resolveu fazer uma segunda inicia-

ção científica. Desta vez, sobre propriedade intelectual nas indústrias criativas, imergindo ainda mais na área acadêmica. Porém, quando se deparou com a possibilidade de usar um dos dois relatórios que já tinha para adiantar seu trabalho de conclusão de curso (TCC), que também deveria apresentar até o final de 2012, ele se recusou a seguir pelo caminho mais fácil. Com uma coragem singular, virou para seu orientador, o professor Juliano Maurício de Carvalho, e disse: “olha, eu não quero trabalhar com televisão digital, também não quero trabalhar com esse tema aí de propriedade intelectual nas indústrias criativas, apesar de gostar muito das indústrias criativas e tudo mais”.

O orientador de Pedro entendia sobre política no âmbito da comunicação, mídia e indústrias criativas, mas o jovem enxergava no TCC uma oportunidade para finalmente estudar sobre games. Alinhando seu conhecimento sobre o mundo dos jogos digitais com o entendimento sobre política do professor, surgiu então o tema do trabalho: políticas públicas para jogos digitais no Brasil. Assim, Pedro se graduou e ganhou um passe de ida para o mestrado de comunicação midiática, visto que usou o TCC como pré-projeto para começar a pós-graduação logo no ano seguinte, também na Unesp.

Entre 2013 e 2015, portanto, ele mapeou todas as políticas públicas voltadas para a área de games que haviam sido lançadas entre 2004 e 2014, ganhando notoriedade na academia. Isso contribuiu para que em outubro de 2016 entrasse para o [Simpósio Brasileiro de Games](#) (SBGames) como coordenador, cargo que ocupa até hoje. Organizado pela [Sociedade Brasileira de Computação](#), o SBGames define-se como “o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital”. Porém, Pedro não estava satisfeito com todas as descobertas e logo começou a pensar no próximo passo. Como já havia mapeado as políticas públicas, restava discutir quais seriam as ideais para a área dos jogos digitais. Precisava partir para o doutorado de comunicação, e foi o que fez naquele mesmo, visando a identificar o que estava dando certo em outros países e poderia eventualmente funcionar

no Brasil. No final, defendeu a tese de que “*hubs criativos*”, isto é, espaços físicos em que existem, entre outras coisas, eventos, capacitação, e programas de incubação e aceleração, impactam positiva e significativamente na produção de games, e concluiu a segunda pós-graduação em março de 2020.

Fonte: Reprodução/[Facebook](#)



Pedro Zambon mostra crachá como membro da organização do SBGames 2016.

Em determinado momento nesse período de quatro anos, como focava principalmente na questão geográfico-econômica do assunto (estudando o desenvolvimento de uma arquitetura de sistema em *cluster* para a indústria de games), ele ganhou a oportunidade de ser financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoa de Nível Superior (CAPES), no chamado Programa Doutorado-Sanduíche no Exterior (PDSE), para uma viagem ao Centro de Estudos em Geografia e Ordenamento do Território (CEGOT) da Universidade do Porto, em Portugal. Assim, mais uma vez sem hesitar, partiu para o intercâmbio, que durou de dezembro de 2018 até maio de 2019, e, em Portugal, Pedro não só ficou desenvolvendo tecnologia, como também conseguiu conexões para viajar a outros países próximos e analisar *in loco* vários hubs criativos

financiados por políticas públicas, entendendo os diferentes modelos e como funcionavam.

Antes de voltar para o Brasil, então, o jovem passou também pela [Game BCN](#) em Barcelona, pela [Dutch Game Garden](#) em Utrecht, na Holanda, pela [Sweden Game Arena](#) em Malmo, na Suécia, e por outros locais que dessem sustentação para sua tese em Helsinque (na Finlândia) e Colônia. E o reconhecimento do trabalho de Pedro não se restringiu ao meio científico. Pouco depois de retornar ao território brasileiro, ele recebeu um convite da Atragames, em junho de 2019, para ser consultor de políticas públicas e assessorar em projetos, decisões da diretoria e na resposta para demandas de jornalistas referentes a projeções para a indústria nacional de jogos digitais e temas similares. O convite foi aceito e suas relações com a associação se estreitaram. Elas já vinham acontecendo desde seu mestrado, quando comparecia ao BIG Festival, “informalmente ajudando e participando das iniciativas de políticas públicas”, revela.

Conhecer Pedro e toda essa história é necessário para quem deseja ficar por dentro do atual cenário *gamer* no Brasil, especialmente porque sem o bauruense o [II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais](#) perderia um de seus capítulos mais importantes e inéditos: justamente o que fala sobre as políticas públicas para o setor e traz um histórico de tudo que havia sido feito até então, por parte do poder público federal, para as desenvolvedoras nacionais. O [1º Censo](#) foi lançado em 2014, após pesquisa executada pelo Grupo de Estudos e Desenvolvimento da Indústria de Games (GEDIGames), da Universidade de São Paulo (USP). O financiamento para o projeto havia começado em 2012 com a criação, pelo BNDES, do [Fundo de Estruturação de Projetos](#) (FEP), atendendo a um dos objetivos traçados no Workshop de 2011. A empresa pública desejava fazer o maior mapeamento do setor no país e, por isso, contratou a

Abragames (após o lançamento do FEP), que possibilitou o contato com o GEDIGames².

Quatro anos depois da divulgação do estudo em 2014 veio o segundo, desta vez, graças a uma parceria firmada em fevereiro de 2018, entre o Ministério da Cultura (sob a gestão de Sérgio Sá Leitão), a Agência Brasileira de Cooperação (ABC) e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco)³. Naquele momento, Pedro já havia se graduado, completado o mestrado e ingressado no doutorado, e terminava de trabalhar na criação de um aplicativo cujo objetivo era facilitar o acesso do público aos jogos digitais brasileiros. Denominado [Games BR](#) e financiado pelo edital [App para a Cultura](#), que havia sido criado em 2017 pelo MinC, a plataforma traz um catálogo com imagens e descrições dos games nacionais.

Fonte: Reprodução/Facebook



Pedro Zambon apresenta o aplicativo Games BR no BIG Festival 2018.

² SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 205-206. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToV9FAqjz1KRjgmbPip3px12DeLxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

³ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 206. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToV9FAqjz1KRjgmbPip3px12DeLxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

Dessa forma, ele ingressou na equipe de pesquisadores do II Censo e contribuiu para a formulação do atual principal documento que lança luz sobre a indústria brasileira de jogos digitais. Na parte pela qual ficou responsável, Pedro resgatou o mapeamento que havia realizado em seu mestrado e deu continuidade à linha do tempo, juntamente com o professor Luiz Sakuda (do Departamento de Administração do Centro Universitário FEI), para mostrar quais políticas públicas foram criadas entre 2014 e 2018. Além disso, aproveitou para analisá-las, apontando projeções, necessidades e demandas do setor, que vem crescendo de forma inigualável no Brasil.

Um levantamento divulgado pela [Newzoo](#), consultoria paga especializada na indústria global de games, mostra que em 2018 o Brasil foi o 13º maior mercado de jogos digitais do mundo em receita gerada (US\$ 1,5 bilhão)⁴. Ainda segundo o estudo, havia 75,7 milhões de jogadores no país, o que levou Marcelo Tavares, criador da Brasil Game Show, a pontuar naquele ano, em declaração replicada pelo [portal UOL](#), que tínhamos o terceiro maior número de jogadores do mundo⁵. As principais fabricantes de videogames, a saber, as multinacionais [Sony](#), Nintendo e [Microsoft](#), compreendem o Brasil como uma das principais fontes de consumidores para seus produtos, o que demonstram por meio da fabricação destes diretamente em solo nacional; pelo apoio a publicações temáticas em português, como a [Nintendo World](#) e a [Revista Playstation](#); pelo patrocínio a eventos brasileiros com foco nos games, por exemplo, a própria BGS; pela abertura de lojas brasileiras; ou, mais recentemente, pela tradução de seus jogos em PT-BR.

As gigantes Activision Blizzard, Capcom, Ubisoft, Square Enix, Konami, SEGA, Electronic Arts (EA) e Rockstar Games, todas empresas multinacionais focadas exclusivamente no desenvolvimento e publicação

⁴ NEWZOO. Brazil Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

⁵ GAMEHALL. **Brasil possui 3º maior mercado de jogadores, diz organizador da BGS**. UOL, 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2018/08/06/brasil-possui-3-maior-mercado-de-jogadores-de-games.htm>

de games, também não fazem diferente, e continuam procurando formas de agradar o público brasileiro. Mas o que o 1º Censo deixa claro e o II Censo mais ainda é que há tempos já deixamos de ser meros consumidores de empresas estrangeiras e estamos produzindo nosso próprio conteúdo, isto é, tornando cada vez mais frequente o surgimento de jogos digitais brasileiros. De acordo com o documento de 2018, no começo daquele ano, existiam ao menos 375 desenvolvedoras brasileiras de games, 233 profissionais autônomos atuando no setor e 85 organizações de apoio ao desenvolvimento e serviços em jogos digitais.

Para o estudo, foram consideradas desenvolvedoras as empresas ou negócios, com uma pessoa ou mais, que trabalhavam na elaboração completa ou parcial de um game, independentemente do dispositivo ou plataforma para o qual o conteúdo se destinasse e se teria fins comerciais ou não. Das 375 constatadas, 276 eram formalizadas e 99 atuavam na informalidade. De todo modo, o número total representa um crescimento de 182% em quatro anos⁶. E a discussão sobre a importância de existirem políticas públicas voltadas especificamente para a indústria de jogos digitais ganha força quando se percebe que, nesse mesmo período, a média de crescimento das desenvolvedoras de software foi 4,5 vezes menor⁷. No que diz respeito à distribuição geográfica delas, 52,3% estavam no sudeste, seguido por sul (20,5%), nordeste (16,2%), centro-oeste (8,3%) e norte (2,7%)⁸.

As organizações de apoio ao desenvolvimento e serviços em jogos digitais, que não haviam sido consideradas no I Censo, consistem em todas as empresas ou negócios que, com uma ou mais pessoas, auxiliam a indústria de games por meio da prestação de serviços como animação, consultoria e localização. Dentre as 85 que entraram para o II Censo, 70 eram formalizadas e 15 eram informais. Além disso, 45,9% estavam no

⁶ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 6-11. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToV9FAqjz1KRjgmbPip3px1zDeLxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

⁷ Ibid., p. 11.

⁸ Ibid., p. 12.

Sudeste, 28,3% estavam no Sul, 13,9% no Nordeste, 7,1% no Norte, e 5,9% no centro-oeste⁹.

Já na categoria de profissionais autônomos entraram não apenas os que, por conta própria, desenvolviam completa ou parcialmente um game (outra vez sem discriminação por plataforma e finalidade), mas também aqueles que prestavam serviços diversos para a indústria de games. Dentre os 233 registrados, 73 eram formalizados, e 164 encontravam-se na informalidade. A maioria (51,9%) aparece como atuante na região sudeste, seguida do nordeste (20,9%), sul (18%), centro-oeste (5,5%) e norte (3,3%). Assim como no caso das organizações, o Censo de 2014 não havia incluído essa categoria de pesquisa¹⁰.

Em relação à quantidade de jogos nacionais produzidos e à categorização geral deles, 223 estúdios responderam para o II Censo que haviam desenvolvido 1.718 títulos entre 2016 e 2017, número que inclui *serious games*, isto é, aqueles com foco em educar, treinar ou apresentar métodos de prevenção ou tratamento em saúde; e jogos de entretenimento. Na comparação ano a ano, o número total representou um crescimento de 28%, impulsionado principalmente pelos games do segundo tipo. Já por parte dos profissionais autônomos, 143 revelaram que haviam participado, nos dois anos anteriores, do desenvolvimento de 630 jogos, incluindo mais uma vez os de entretenimento e os *serious games*.

Dessa forma, a receita gerada pelo mercado brasileiro de jogos digitais foi estimada em US\$ 802 milhões para o ano de 2017, quantia que superava o dobro do obtido pelos mercados de rádio e música juntos. A previsão, destacada no II Censo, era de que o país chegaria em 2021 com um faturamento de US\$ 1,44 bilhão, crescendo 15,8% anualmente e, assim, ultrapassando a arrecadação dos setores de cinema, livros e revistas¹¹. Apesar disso, as dificuldades e barreiras encontradas pelos

⁹ Ibid., p. 6, p. 10, p. 86.

¹⁰ Ibid., p. 6, p. 112-113.

¹¹ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 54, p. 122, p. 260. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToVgFAqi21KRjgmbPip3px12DelxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

desenvolvedores não são poucas e, na maior parte do tempo, continuam ganhando respaldo do poder público, que não faz o possível e necessário para combatê-las. No 1º trimestre de 2020, a taxa de desemprego no Brasil, impulsionada pelas sucessivas crises econômicas enfrentadas pelo país, chegou a 12,2%, com 12,5 milhões de desempregados, segundo a [Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios](#) (PNAD) Contínua do IBGE¹². Frente a esse cenário predomina a ignorância quanto ao potencial da indústria brasileira de jogos digitais ser também uma alternativa de melhora no número de empregos disponíveis.

Ainda no estudo do II Censo, dentre as principais dificuldades apontadas pelos desenvolvedores de jogos brasileiros, aparecem a alta carga de tributos, responsável por absorver uma parte significativa dos proventos e receita das empresas ao, por exemplo, encarecer a importação dos equipamentos, como computadores e *engines* (motores de jogo), necessários para a criação dos jogos; a grande burocracia para abrir e manter negócios em território nacional; e a falta de mais incentivos estatais para o setor¹³. A quantidade de políticas públicas lançadas para a indústria de games no Brasil está longe de ser o suficiente e não pode parar de crescer, como ficará evidente nos próximos capítulos, se quisermos elevar o patamar dos estúdios nacionais para o nível que se observa nas grandes potências e possibilitar a criação de jogos com temáticas histórico-culturais tão importantes quanto as de “Aritana e a Pena da Harpia”, “Dandara”, “Árida: Backland's Awakening”, “The King of Backwoods” e “Araní”.

¹² INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios – PNAD. IBGE. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?=&t=o-que-e>. Acesso em 6 out. 2020.

¹³ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 79. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToV9FAqiz1KRjgmbPip3px12DelxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

Fonte: [Teaser/Diorama Digital](#)



Araní em ação no vídeo divulgado em 2018 pelo estúdio responsável.

Porém, o desinteresse em combater os problemas e retirar esses obstáculos percebidos pelos estúdios vai ao encontro de duas formas polêmicas e negativas de compreender o que são os games, que se instalaram no Poder Executivo brasileiro nos últimos anos. A primeira, como aponta [um relatório](#) produzido pelo GEDIGames e que serviu de apoio ao I Censo, diz respeito à separação entre jogo digital e cultura. Nesse sentido, mesmo com os avanços proporcionados pela inclusão dos games no âmbito da Lei Rouanet em 2011, pela realização do primeiro BIG Festival em 2012 e pela criação da Brazil Games em 2013, Marta Suplicy, no período em que atuava como ministra da Cultura de Dilma Rousseff, afirmou publicamente que os games não tinham valor cultural e, portanto, ficaram de fora dos produtos contemplados pelo Vale-Cultura, um auxílio de R\$ 50,00 fornecido para trabalhadores de carteira assinada que ganham até cinco salários mínimos.

Após fortes manifestações de repúdio de instituições e membros da sociedade civil à declaração, incluindo a própria ABragames, mostrando que a ministra estava sendo contraditória, visto que havia assinado a portaria responsável por permitir à Lei de Incentivo à Cultura abranger projetos da área de jogos digitais também, Marta chegou a falar que os games eram cultura, sim, e permitiu que desenvolvedores de games participassem da seleção para o 1º Mercado das Indústrias Culturais do

Mercosul. Contudo, ela nunca recuou sobre a decisão do vale, demonstrando que sua mudança de visão era apenas aparente¹⁴. Desse modo, enquanto ocupou o cargo de ministra, entre 2012 e 2014, foi o Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, sob a gestão de Marco Antonio Raupp, e o Ministério das Comunicações, gerido por Paulo Bernardo Silva, que assumiram o protagonismo no lançamento de políticas públicas contemplando a área de jogos digitais, conforme mostra o II Censo.

Em 2012, a primeira pasta deu início ao [Programa Nacional de Aceleração de Startups](#) (Start-Up Brasil), e sete desenvolvedoras de games foram beneficiadas por ele. No ano seguinte, a segunda inaugurou o programa Arranjo Produtivo Local (APL) Conteúdos, o que ocasionou o surgimento de polos para produção e pós-produção de materiais digitais criativos em Recife, São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre. Além disso, foi também em 2014 que o Ministério das Comunicações promulgou ainda um edital visando ao desenvolvimento de aplicativos e games que tivessem conteúdos de cunho social e cidadão¹⁵. Demarcando o entendimento antagônico ao de Marta que já perpassava a Abragames na época da chegada do Vale-Cultura, Sandro Manfredini fala:

“Acredito que todos os games desenvolvidos no Brasil são também uma expressão da nossa cultura, mesmo quando não apresentam conteúdos, temas ou narrativas genuinamente brasileiros. A nossa língua é assim: herdada dos portugueses com as adaptações que fizeram sentido ao nosso contexto, e sendo um elemento central da nossa cultura. Agora, quando um game consegue retratar um pouco da nossa história, com a qualidade e coesão que o jogo Dandara conseguiu, faz com que estes elementos sejam conhecidos pelos jogadores locais e de outros países, e isso é muito importante”.

¹⁴ FORTIM, I. et al. **Aspectos Culturais e Sociais: entraves à adoção dos jogos digitais**. Núcleo de Política e Gestão Tecnológica: São Paulo, 2014. p. 12-13. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0ByQwQiUajB3mOHhNSiZnTGp4dWJyaUhlZXBESG5sXotPSjZZ/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

¹⁵ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 205-206. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToVgFAqj2iKRjgmbPip3px12DeLxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

Já a segunda visão polêmica que entrou para o Executivo do país é mais recente e diz respeito à relação entre jogos digitais e violência, que ganhou destaque com declarações do agora ex-ministro da Justiça José Eduardo Cardozo e do vice-presidente da República, Hamilton Mourão. Em 2016, ao apresentar as diretrizes de um pacto nacional contra homicídios, em evento na Organização dos Estados Americanos (OEA), em Washington, Cardozo disse (e a [BBC News](#) registrou)¹⁶ que as aventuras virtuais propagam a exaltação da violência e acabam por banalizá-la. Em março de 2019, Mourão, por sua vez, ao [comentar para a imprensa](#) sobre o assassinato de cinco estudantes e duas funcionárias da Escola Estadual Professor Raul Brasil, em Suzano, afirmou¹⁷:

“Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem. Quando eu era criança e adolescente, jogava bola, soltava pipa, jogava bola de gude, hoje não vemos mais essas coisas. É isso que temos que estar preocupados”.

Nos dias que se seguiram ao segundo caso, a #somosgamersnaoassassinos tomou as redes sociais, com o apoio até mesmo do youtuber Felipe Castanhari, do canal Nostalgia, e do jornalista esportivo [Octavio Neto](#), do Esporte Interativo, mas isso não foi suficiente para que Mourão fizesse qualquer outro pronunciamento. Pelo contrário, seis dias após o massacre de Suzano, o deputado federal Junior Bozzela, do Partido Social Liberal (PSL), integrante da base governista, protocolou o [Projeto de Lei 1577/2019](#), que, de acordo com sua ementa, “criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização

¹⁶ FELLET, João. 'Violência é aplaudida em esportes e games', diz ministro da Justiça. BBC News Brasil. 2016. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160114_entrevista_cardozo_jf_cc. Acesso em: 7 out. 2020.

¹⁷ AGÊNCIA BRASIL. Mourão lamenta massacre em Suzano e culpa games violentos. R7. 2019. Disponível em: <https://noticias.r7.com/brasil/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-games-violentos-13032019>. Acesso em 7 out. 2020.

ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências”¹⁸.

Uma das principais referências do governo Bolsonaro, o próprio presidente dos Estados Unidos, Donald Trump, [também culpou](#) os jogos digitais violentos pelos massacres que haviam ocorrido no país no início de agosto de 2019, durante coletiva de imprensa naquele mês¹⁹. Na contramão de toda essa narrativa, porém, o estudo mais recente sobre o assunto, realizado pelo Oxford Internet Institute, da Universidade de Oxford, no Reino Unido, com mais de 2 mil indivíduos, incluindo britânicos de 14 a 15 anos e seus pais, concluiu que games violentos não tornam os jogadores mais agressivos. O material foi publicado na íntegra pela [Royal Society Publishing](#) em 13 de fevereiro de 2019 e abrangeu três países: Inglaterra, Escócia e País de Gales. Segundo uma das autoras, a doutora Netta Weinstein, da Universidade de Cardiff, estudos anteriores sobre o tema podem ter sido influenciados por vieses dos pesquisadores, impedindo que se tivesse um entendimento correto sobre a influência dos games²⁰.

O [decreto nº 9.971](#) de 14 de agosto de 2019²¹, promulgado pelo presidente Jair Bolsonaro, alterou a Tabela de Incidência do Imposto sobre Produtos Industrializados (TIPI), de 2016, e reduziu a alíquota do IPI para consoles domésticos, consoles portáteis, acessórios e peças de videogames. As alíquotas, que antes variavam entre 20% e 50%, passaram a variar entre 16% e 40%. Por outro lado, não há qualquer incentivo governamental para o avanço da Proposta de Emenda à Constituição (PEC)

¹⁸ CÂMARA DOS DEPUTADOS. **PL 1577/2019**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2194477>. Acesso em: 7 out. 2020.

¹⁹ SPORTV.COM. **Trump abre guerra contra games violentos e culpa parcialmente por ações de atiradores**. E-SPORTV. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/trump-abre-guerra-contra-games-violentos-e-culpa-parcialmente-por-acoes-de-atiradores.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2019.

²⁰ PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. The Royal Society Publishing. 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 7 out. 2020.

²¹ GOV.BR. Decreto nº 9.971, de 14 de Agosto de 2019. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/D9971.htm#:~:text=Altera%20a%20Tabela%20de%20Incid%C3%Aancia,vista%20o%20disposto%20no%20art. Acesso em: 7 out. 2020.

[nº51/2017](#)²², que ficou pronta para votação no plenário do Senado também em agosto de 2019 e pretende instituir imunidade tributária sobre consoles e games produzidos no Brasil. E há outra constatação do II Censo que reflete a insuficiência de políticas públicas voltadas para a área de jogos digitais: 63,4% das 295 empresas que revelaram sua fonte de financiamento disseram não ter utilizado qualquer tipo de recurso público, ao passo que, dentro do financiamento privado, a principal fonte é a família e amigos próximos aos trabalhadores da desenvolvedora, com 46,1% das respostas²³.

No final de 2019, a desenvolvedora brasileira de games [Wildlife Studios](#) ganhou o noticiário ao se tornar a décima primeira empresa unicórnio do país, isto é, uma *startup* com valor de mercado superando US\$ 1 bilhão. Fundada em 2011, sob o nome de Top Free Games (TFG), foi o primeiro estúdio de jogos digitais brasileiros a alcançar a classificação, ao receber investimento do fundo americano Benchmark Capital²⁴. Hoje, ela conta com mais de 70 games publicados para celular (entre os quais “Zooba”, “Tennis Clash” e “Sniper 3D”), mais de 2 bilhões de downloads em seus conteúdos, 500 funcionários e seis escritórios espalhados por Estados Unidos, Brasil, Argentina e Irlanda, avaliada em pelo menos US\$ 1,3 bilhão. Mas, Pedro Zambon reforça que:

“80% das empresas de games do Brasil faturavam menos de R\$ 360 mil por ano. Isso significa que as empresas estão crescendo muito, mas esse crescimento tá concentrado em 20% delas. 80% elas estão naquele limbo que você não tem recursos para fazer um projeto maior, sem um projeto maior você vai fazer um projeto pequeno, que vai lucrar pouco, que vai gerar poucos recursos para o próximo projeto”.

²² SENADO FEDERAL. Proposta de Emenda à Constituição nº 51, de 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/132049>. Acesso em: 7 out. 2020.

²³ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 62. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToVgEAqiz1KRjgmbPip2px12DelxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

²⁴ AGÊNCIA ESTADO. Avaliado em US\$ 1,3 bilhão, estúdio de games Wildlife é 10º ‘unicórnio’ do Brasil. InfoMoney. 2019. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/avaliado-em-us-13-bilhao-estudio-de-games-wildlife-e-10o-unicornio-do-pais/>. Acesso em: 6 out. 2020.

De fato, o II Censo mostra que a Wildlife é de longe uma exceção. Das 331 empresas que revelaram o quanto haviam faturado em 2017, todas as não formalizadas (99) tiveram faturamento de até R\$ 81 mil, enquanto 80,6% das formalizadas tiveram faturamento de até R\$ 360 mil. Portanto, o predomínio expressivo de micro e pequenas empresas perdurou desde 2013, visto que, de acordo com o I Censo, 74% dos estúdios haviam faturado até R\$ 240 mil naquele ano. Ainda em 2017, apenas 0,5% das desenvolvedoras revelou um faturamento superior a R\$ 100 milhões²⁵.

Mais do que levar ao questionamento sobre onde estão as novas políticas públicas para o setor e qual a importância delas para que a indústria consiga dar o próximo salto, os números reacendem o debate sobre o termo “indie”, ou independente, que normalmente é utilizado pela comunidade gamer para se referir às pequenas desenvolvedoras, as quais não só possuem equipes pequenas, mas também não contam com investimentos de publicadoras para distribuir seus jogos. A Wildlife de forma alguma se encaixa no conceito de uma empresa pequena, e 10,7% dos 253 estúdios que revelaram o meio utilizado para distribuírem seus jogos ao II Censo citaram *publishers* e outras empresas similares²⁶. Mas é possível refletir e perguntar, como explica Marina Pecoraro:

“Os mais radicais falam assim que se você conseguir 1 milhão da ANCINE para fazer o seu jogo você não pode dizer que o seu jogo é independente. Só que o que é 1 milhão na produção de um jogo? Compara com The Witcher, League of Legends?”.

Composta por pequenas empresas ou não, a indústria nacional de jogos digitais está resistindo às dificuldades e contribuindo para o surgimento de uma sociedade melhor. Ela gera emprego, educa e treina (com os serious games), e também utiliza o entretenimento para relembrar-

²⁵ SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 22-23. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToVgFAqjz1KRjgmbPip2px12DelxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

²⁶ *Ibid.*, p. 57.

nos de questões imprescindíveis na busca pelo bem comum e mostrar o Brasil para o mundo. Conteúdos como os de “Aritana e a Pena da Harpia”, “Dandara”, “Árida: Backland's Awakening”, “The King of Backwoods” e “Arani” não constituem uma tendência, mas vêm para causar impacto, possivelmente iniciar uma, e ganham cada vez mais espaço, jogadores e fãs. Sem conhecer esses games, já não é mais possível dizer que se sabe o quão inserido o setor está no Brasil e qual a importância de brasileiros e brasileiras desenvolverem jogos digitais.

O mundo indígena em Aritana

Era meado de 2009 e os irmãos Pérsis e Ricardo Duaik lutavam para superar a tristeza provocada pela morte recente do pai. O economista, graduado pela USP e o designer digital, formado pelo Instituto Europeo di Design (IED) São Paulo, já não viam mais o mundo com o mesmo brilho, mas buscavam uma forma de retomar a alegria de viver. Para isso, questionavam-se o tempo todo se o sentimento positivo voltaria por meio da carreira em que atuavam e se realmente passar os próximos anos dentro de um escritório tinha esse potencial. Chegando numa conclusão, notaram que estava na hora de mudar e finalmente investir na paixão que, para eles, apresentava-se como sinônimo de infância: os videogames.

Ricardo já havia trabalhado em desenvolvedoras, como modelador e animador, e ajudado na criação de alguns jogos com fins publicitários (denominamos *advergames*). Pérsis, até então, seguia por um rumo completamente diferente, passando por grandes empresas como JPMorgan Chase & Co. e Red Bull, mas, naquele momento, decidiram parar e unir forças para recomeçar. A área de games estava crescendo no Brasil e, no início de 2010, adquirir consoles, jogos e equipamentos já não era mais tão complicado. Assim, aceitaram entrar de cabeça no setor e montar sua própria equipe de desenvolvimento de jogos digitais. Não sabiam como programar, mas a força de vontade era maior, então correram para aprender.

Assim, com recursos próprios, montaram um grupo pequeno, incluindo o compositor e diretor de áudio [Vitor Ottoni](#) e o artista 3D e de

efeitos visuais Rafael Morais, e partiram para desenvolver um jogo de plataforma, o primeiro gênero que aprenderam e com o qual muitos jogadores têm contato graças à popularidade de “Super Mario”, “Donkey Kong” ([Nintendo](#)), “Sonic” ([SEGA](#)) e “Rayman” ([Ubisoft](#)). Contudo, como a equipe de cada um desses games fez em sua respectiva época, a dos irmãos Duaik queria ser ambiciosa, criar uma aventura que inovasse na jogabilidade e, desde o início, descartasse o 2D ou a *pixel art* (arte pixel) para ter um design 3D. A ideia era grandiosa e demandaria tempo para ser concluída, justamente porque todos ainda tinham bastante o que aprender. De fato, foram necessários cerca de quatro anos para que concluíssem o processo autodidata e lançassem o primeiro game. Mas, no meio do caminho, para além das dúvidas recorrentes (como escovar bits? Qual será a temática do game?), surgiu o administrador Rodrigo Carvalho, que agregou conhecimentos imprescindíveis na empreitada.

Rodrigo afirma que também é *gamer* desde a infância, quando passou a ter um Atari 2600 em casa. Sua vontade de trabalhar com jogos digitais surgiu de forma rápida, “mas a gente está falando de década de 80 e 90, em que ainda se tinha muita dificuldade de trabalhar com isso”, explica. Portanto, precisou esperar até a segunda década do século seguinte para que finalmente ingressasse no setor. Entre 2010 e 2011, enquanto morava em Sorocaba, no interior de São Paulo, começou a discutir a ideia com outros dois amigos que também desejavam trabalhar com games de alguma forma, e foi nesse período que eles decidiram criar o primeiro evento de jogos digitais da cidade, com o nome de Fórum Game Brasil. O objetivo era atrair profissionais da indústria brasileira de jogos digitais para promoverem um bate-papo e se aprofundar na temática. “Então a gente trouxe desde pessoas que trabalhavam com tecnologia, na parte técnica, como também algumas pessoas que trabalhavam com gestão”, fala Rodrigo.

Graças ao trabalho na organização do Fórum Game Brasil, ele conheceu e se aproximou de nomes e associações influentes na indústria nacional e internacional de jogos digitais, como Yasuhiro Fukushima

(fundador da [Square Enix](#)), Moacyr Alves Junior (presidente da Associação Comercial e Industrial dos Jogos Eletrônicos do Brasil, ou [AciGames](#)) e membros da [Abragames](#) (da qual posteriormente foi conselheiro por pouco mais de dois anos). O evento, que teve pouco mais de oito horas de duração, ocorreu em 2012, alcançando o público esperado e focando na área profissional. E foi nele que Pérsis e Ricardo Duaik conheceram Rodrigo, visto que os irmãos estavam entre os muitos convidados.

Passado o Fórum, eles voltaram a se encontrar em Sorocaba para uma série de conversas. O game no qual os Duaik estavam trabalhando havia sido aprovado na [Lei Rouanet](#) e Rodrigo, na época com mais de cinco anos de experiência nas áreas de tecnologia e cultura, poderia direcioná-los. “Falei da problemática de captação de recursos, se eles estavam ou não preparados para isso, as dificuldades que eles iriam ter”, revela o administrador. Para a preocupação dos irmãos, nenhuma empresa aceitou financiar aquele que viria a ser o projeto de suas vidas. Contudo, com a ajuda de Rodrigo, com o qual não deixaram de falar desde o primeiro contato e que entrou para a equipe deles no final de 2013 como consultor de mercado, Pérsis e Ricardo conseguiram manter tudo funcionando sem ajuda governamental e pensar criativamente na narrativa que contariam por meio do game.

Por si só, a pesquisa sobre os conteúdos que poderiam abordar não seria fácil, como nada vinha sendo até ali, mas incluía a análise de alguns dos principais sucessos internacionais que já haviam sido lançados, entre os quais “God of War” ([Sony](#)) e “The Legend of Zelda” (Nintendo). Precisavam entender quais fatores eram importantes para que esses games tivessem uma narrativa tão envolvente. Assim, quando os estudaram, os irmãos Duaik perceberam que, em diferentes níveis, todos traziam uma trama inspirada em elementos folclóricos e se perguntaram: “por que a gente não usa a nossa cultura indígena como referência?”. A ideia, à época ousada na medida em que queriam que o jogo fosse, cativou os demais membros da equipe e os esforços para concretizá-la começaram.

Traçado o tema, o objetivo de Pérsis e Ricardo se tornou mais claro. Em momento algum desejavam criar um game educativo, isto é, um *serious game*, cujo foco seria pura e simplesmente apresentar a realidade indígena, visto que dificilmente essa categoria de jogo atrai um grande público. Pelo contrário, eles queriam utilizar as referências indígenas dentro de um título de entretenimento, este, sim, um formato encantador. De todo modo, precisavam no mínimo estudar o assunto, e foi o que fizeram por meio do livro em francês “[Bresil Indien: Les Arts Des Amerindiens Du Bresil](#)”, escrito pelo antropólogo Luis Grupioni, que fundou o Grupo de Educação Indígena (MARI) da USP e o Instituto de Pesquisa e Formação em Educação Indígena (Iepé).

Houve ainda tentativas de se reunir com representantes do meio indígena para discutir o projeto e torná-lo ainda mais fiel, mas a equipe enfrentou dificuldades para contato e não teve a chance de mostrar o que estava sendo feito para aqueles que poderiam ser os principais interessados. Enfim, o livro foi a fonte de informações utilizada. Por meio dele, os desenvolvedores perceberam que a mitologia indígena variava bastante conforme a etnia. O deus da criação, por exemplo, que para algumas tribos tratava-se de Nhandervuçu, para outras era Tupã. Isso levou o grupo a delimitar bem quais elementos pegariam e também reforçou o entendimento de que o melhor, nesse caso, seria criar uma história própria para o jogo, em que pudessem substituir os nomes verdadeiros por outros fictícios, mas, ao mesmo tempo, preservar o respeito das relações entre o povo e a divindade. Nas palavras de Rodrigo: “então em nenhum momento nós vamos fazer alguma [coisa assim] ‘ah, vamos colocar que mapinguari é um bicho mal’, não, mapinguari é uma criatura que está defendendo o território dele, ele não é nem bem, nem mal”.

No fim, todo o trabalho desempenhando levou à oficialização da desenvolvedora, sob o nome de [Duaik Entretenimento](#), em 2014, e à conclusão de “Aritana e a Pena da Harpia” naquele mesmo ano. O game foi exposto no [BIG Festival](#) em maio e conquistou o público presente, sendo indicado para finalista da categoria “Revelação Brasil” e sagrando-

se vencedor na de “Melhor Jogo pelo Voto Popular”. O lançamento oficial na loja Steam, para Windows e Mac OS X, aconteceu no mês de agosto seguinte e a obra ganhou mais reconhecimento do público e da imprensa na [BGS](#), em outubro, e do público e do meio acadêmico no festival anual da [SBGames](#), realizado na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS) em novembro. Neste evento, foi finalista na categoria “Melhor Arte” e “Melhor Tecnologia” e conquistou os prêmios de “Melhor Jogo Desktop” e “Melhor Som”. Já no final de 2014, ganhou como “Melhor Jogo Nacional” no Tribo Games Awards (TGA), uma premiação organizada pelo site [Tribo Gamer](#) e que funciona com base no voto dos internautas.

Fonte: Reprodução/[Facebook](#)



Ricardo Duaik segura troféu de reconhecimento pela participação do estúdio na BGS 2014, ao lado de Marcelo Tavares, criador do evento, e Pêrsis Duaik, na direita da foto.

O jogo “Aritana e a Pena da Harpia” chama a atenção logo de cara pelos gráficos coloridos e brilhantes, dada a diversidade de elementos que compõem o cenário; pela qualidade musical, graças à trilha sonora recheada de melodias viciantes; e principalmente pelo espírito de dualidade que perpassa a construção da jogabilidade. A história do jogo consiste na busca, realizada pelo jovem e corajoso índio fictício Aritana, pela pena de uma harpia (ou uiruetê), essencial para a preparação de

um ritual que livrará o cacique de sua tribo das forças do mal responsáveis por fazê-lo adoecer.

A história do game é contada especialmente por [sua página](#) na Steam e por pequenas *cutscenes* (cenas sobre a qual o jogador não tem controle) que aparecem ao longo da aventura, com as principais sendo a do início e a do final. O cacique da tribo de Aritana chama-se Tabata e assim que a trama começa o jogador o vê completamente debilitado devido a um espírito da floresta que o havia possuído. Percebendo que nenhum dos medicamentos que prepara surtem efeito em reverter o estado de saúde do enfermo, o pajé Raoni explica aos demais aldeões que a única esperança seria pegar uma pena da harpia que vive no topo da montanha vista ao longe da aldeia. Com o objeto, o colar de plumas protetivo da tribo estaria completo e expulsaria o espírito do mal quando colocado no pescoço do cacique. Ao receber as informações e desejando ajudar, Aritana pega o cajado mágico do pajé e parte em busca da pena. Depois que os outros notam o feito, só resta a eles torcerem para que o jovem índio retorne em segurança.

Controlando Aritana, o jogador passa por ao menos nove fases, cujos nomes são “Primeiros Passos”, “A Grande Cachoeira”, “Forte Chuva”, “Toca do Mapinguari”, “Antigo Túnel”, “Busca pela Superfície”, “Montanha da Harpia”, “Rumo ao Topo” e “Santuário”. Além disso, há fases bônus no mundo dos espíritos e três batalhas contra o Mapinguari, uma criatura folclórica que aparece no jogo de forma bastante parecida à descrição presente no [Tesouro de Folclore e Cultura Popular Brasileira](#), do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular¹:

“Ser mitológico com corpo coberto de pelos, semelhante a um grande macaco, e com apenas um olho, centralizado na testa. Diz-se também que a boca do Mapinguari termina na barriga e que o odor que ele exala na mata é insuportável. Mede 1,80 m aproximadamente, sua pele é igual ao couro de jacaré e os pés são idênticos a mãos de pilão. Devora caçadores”.

¹ CNFCP. Tesouro de Folclore e Cultura Popular Brasileira.

Em todos os cenários visitados por Aritana nas fases comuns, há inúmeras frutas guaraná espalhadas e que são coletadas quando o personagem passa por elas. O guaraná, conforme detalha [uma listagem](#) da Coordenação Geral da Política de Alimentação e Nutrição do Ministério da Saúde (MS)², é uma fruta originária da Amazônia, utilizada na fabricação de refrigerantes, xaropes e pós, e que aparece principalmente nas proximidades dos rios Madeira, Tapajós e Amazonas, e nas cabeceiras dos rios Marau e Andira. No jogo, quando 100 delas são coletadas, Aritana aumenta sua energia, representada por folhinhas que aparecem presas a um galho na parte superior da tela. O limite de energia pode ser expandido pelo jogador com a coleta de uma folha medicinal maior, em formato de coração, presente no mundo dos espíritos, cujo acesso relembra um dos clássicos da literatura brasileira: [Macunaíma](#), de Mário de Andrade. Isso porque a chave para entrar nas fases bônus são muiraquitãs, palavra com origem na língua tupi e que, de acordo com o dicionário³ [Michaelis](#), designa um “artefato trabalhado em jade, nefrita e jadeíta, em várias formas, como batráquios, peixes, quelônios etc., com sulcos para ajustar o cordel de prendê-lo ao pescoço. Atribuem-lhe qualidades de amuleto; pedra das amazonas, pedra-verde”.

No livro de Mário de Andrade, um dos principais objetivos de Macunaíma, que move a história da obra, é recuperar o muiraquitã dado por sua esposa Ci, a Mãe do Mato, e que acaba parando nas mãos do gigante paulistano Piaumã. Em “Aritana e a Pena da Harpia”, o artefato é um item colecionável que várias vezes está escondido em diferentes locais dos níveis comuns e a busca por todos configura-se num desafio extra. Exemplos de outros elementos que compõem os cenários do jogo e permitem interação são cogumelos (que servem de trampolim), totens (para *checkpoint*, obter dicas e habilidades, e finalizar a fase), canoa, vitórias-régias (como plataformas para passar por trechos com água),

² BVSMS. Coordenação Geral da Política de Alimentação e Nutrição do Ministério da Saúde. Publicações. Disponível em: http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/partes/aliment_reg3.pdf. Acesso em: 7 out. 2020.

³ MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. UOL. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=muiraquit%C3%A3>. Acesso em: 7 out. 2020.

recipientes com urucum (que garantem vida extra) e espíritos da floresta (os quais assumem a forma de insetos voadores ou terrestres e representam os principais obstáculos para avançar pela tela).

Todos os desafios ocorrem ao som de melodias indígenas, com diversos ritmos e instrumentos, como flauta, xilofone e chocalho. As músicas são autorais e ficaram a cargo de Vitor, que hoje é sócio minoritário da Duaik Entretenimento. “O Vitor ele é tanto responsável pelo som que tem no jogo como também pelo silêncio que tem no jogo. E isso ele acerta numa medida absurda”, fala Rodrigo. O compositor e diretor de áudio acompanhou o game desde a pré-produção e também deu seus toques na concepção gráfica e de jogabilidade, explicando aos demais as atuais preferências da comunidade gamer e se o nível de dificuldade estava adequado ou não.

Fonte: Game



No jogo da Duaik, Aritana coleta frutas guaranás e utiliza o cajado do pajé para superar obstáculos.

Os controles de “Aritana e a Pena da Harpia”, o principal fator que eleva a dificuldade do título, inova por meio de um sistema de posturas. Para atacar, o personagem precisa adotar uma postura de força, que o permite enxergar os inimigos em sua forma de inseto e os deixa vulneráveis a batidas com o cajado. Contudo, se o jogador quiser saltar mais alto, deve alternar para a postura de agilidade que, ao mesmo tempo, confere forma de pequenas esferas de aura invencíveis aos inimigos. Assim, em muitos momentos, é preciso pensar com rapidez para avançar, alternan-

do entre as duas várias vezes seguidas e levando em conta ainda que enquanto a maioria dos espíritos da floresta sofre dano tanto pela frente como por cima, outros sofrem apenas por baixo, outros somente por cima, e outros resistem a qualquer tipo de ataque (sem falar dos que alternam seu ponto fraco).

As posturas de força e agilidade acompanham Aritana desde a primeira fase e, ao longo da aventura, o jovem índio aprende outras maneiras de utilizar o cajado, entre as quais firmá-lo no chão para se proteger de ventanias, diminuir a passagem do tempo e revelar a localização de muiraquitãs próximos. Rodrigo revela que a inovação na jogabilidade “foi motivo tanto de ódio quanto de amor” e que, por isso, a Duaik ainda planeja lançar uma atualização que permitiria jogar sem grandes dificuldades. De todo modo, depois que o game foi lançado, Pérsis e Ricardo ficaram satisfeitos com os resultados obtidos e convidaram o consultor de mercado para se aproximar ainda mais da empresa. O objetivo era transformá-lo em sócio também. Num primeiro momento, Rodrigo teve receio, pois, em sua visão, ainda faltava informações sobre o que significa desenvolver games no Brasil para além da técnica.

Nintendo, Sony e [Microsoft](#) já estavam abrindo mais suas plataformas para receber conteúdo de empresas independentes, mas Rodrigo preferia ir com calma e analisar melhor como trabalhava junto com os demais membros da equipe. Durante todo o desenvolvimento do primeiro jogo, ele morava em Sorocaba, enquanto Pérsis, Ricardo, Vitor e Rafael ficavam em São Paulo. Em 2015, então, os irmãos Duaik deixaram que ele mostrasse os caminhos a serem seguidos pela empresa a partir dali. As leituras que ele faria pautariam todas as decisões, e a primeira delas foi de que deveriam trabalhar em uma versão de “Aritana e a Pena da Harpia” para Xbox One. A escolha de levá-lo para a plataforma da Microsoft e não para o Playstation 4, cujo sucesso já era maior naquele ano, divergia da opinião da maioria dos desenvolvedores brasileiros, que preferiam lançar seus games na plataforma da Sony. Contudo, foi

justamente esse o motivo que levou a Duaik a fazer diferente, segundo Rodrigo:

“Nessa época, você vai ter o Toren [da [Swordtales](#)], que está chegando no Playstation 4. Todo mundo estava pensando em Playstation, e a Duaik ela tem uma mania peculiar dela de falar o seguinte: ‘se está todo mundo indo para a direita, deixa eu ver o que está acontecendo na esquerda. Se está todo mundo indo para frente, deixa eu ver o que está acontecendo lá atrás’. Quando você vê muita gente brigando pelo mesmo espaço, você vai ver a gente pensando sempre em ‘por que eu não posso fazer do outro jeito?’ E aí foi a primeira coisa que a gente fez”.

Inovar, refletir fora dos padrões, é o principal valor da empresa, valor sem o qual “Aritana e a Pena da Harpia” não teria vindo a existir e o Brasil perderia uma de suas maiores obras-primas do setor de games. Mesmo que não retrate um acontecimento real ou que se passe em um lugar imaginário, a aventura evoca a questão indígena e instiga, da forma como foi construído, o jogador a pensar onde estão os índios na sociedade brasileira contemporânea. No terceiro capítulo de [“Tempos Líquidos”](#) (2006)⁴, o sociólogo Zygmunt Bauman pontua:

“Podemos afirmar que a variedade moderna de insegurança é caracterizada distintivamente pelo medo da maleficência e dos malfeitores humanos. Ela é desencadeada pela suspeita em relação a outros seres humanos e suas intenções, e pela recusa em confiar na constância e na confiabilidade do companheirismo humano, e deriva, em última instância, de nossa inabilidade e/ou indisposição para tornar esse companheirismo duradouro e seguro, e, portanto, confiável”.

Na sociedade pós-moderna, portanto, pensar no próximo e se relacionar com o desconhecido, por mais necessário que seja no combate às injustiças e na construção de uma sociabilidade, está cada vez mais difícil. Na mesma obra, Bauman fala que “a desintegração da solidariedade significa o fim da maneira sólido-moderna de administrar o medo” e que,

⁴ BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006. p. 57.

com o advento da internet, “as pessoas da ‘camada superior’ não pertencem ao lugar que habitam, pois suas preocupações estão (ou melhor, flutuam e navegam à deriva) em outro lugar”⁵. É nesse contexto que “Aritana e a Pena da Harpia” mostra-se necessário. Por ser o que é (um game de entretenimento), com o conteúdo que traz (a cultura indígena brasileira), ele ocupa espaço na infinita dimensão virtual e escancara (aos que hoje ignoram o núcleo duro da realidade), lançando mão de uma das poucas ferramentas imersivas desejadas e que surgem na pós-modernidade (o videogame), aquilo que precisa ser encarado com seriedade especialmente porque, em breve ou num futuro distante, afetará negativamente a todos, seja por romper com princípios básicos da democracia, seja por mexer com o equilíbrio do meio-ambiente. Refiro-me à destruição do mundo indígena.

As queimadas da Amazônia que tomaram o noticiário em 2019 deram lugar, em 2020, a outros problemas similares, devido à pandemia do novo coronavírus, e para os quais também não houve respostas efetivas. Ao mesmo tempo em que o ministro Ricardo Salles apareceu falando, em gravação da reunião ministerial do dia 22 de abril, que era preciso aproveitar o foco da imprensa na Covid-19 para passar a “boiada” e promover mudanças (questionáveis na Justiça) nas regras de proteção ambiental e agricultura, o garimpo ilegal avançava na floresta amazônica, e inúmeros índios morriam devido ao novo coronavírus.

A plataforma [COVID-19 e os Povos Indígenas](#), do Centro de Sensoriamento Remoto da Universidade Federal de Minas Gerais (CSR-UFGM) e do Instituto Socioambiental (ISA), contabilizava, com base na Secretaria Especial de Saúde Indígena (SESAI), ao menos 1.119 infecções pelo novo coronavírus em indígenas moradores de zonas rurais, e 45 óbitos do tipo nessas localidades até o final de maio, mesmo mês em que a gravação da reunião foi divulgada⁶. Antes disso, em abril, quando o encontro de mi-

⁵ Ibid., p. 67, p. 64.

⁶ COVID-19 E OS POVOS INDÍGENAS. Página inicial. 2020. Disponível em: <https://covid19.socioambiental.org/>. Acesso em: 7 out. 2020.

nistros ocorreu, a reportagem “A dupla ameaça para os povos da Amazônia”⁷, do jornal [El País](#), já apontava que garimpeiros e mineradores, por exemplo, estavam intensificando a atividade clandestina na Amazônia e que toda a floresta caminhava para virar “um possível foco de contágios”. Na matéria, é destacado ainda que “a etnia sateré-mawé, conhecida como guardiã do fruto do guaraná, é uma das que já foram afetadas pelo coronavírus”.

A plataforma do CRS-UFMG e do ISA aponta ainda que as terras indígenas Barragem, em São Paulo, e Yanomami, entre Roraima e o Amazonas, eram as duas com maior índice de vulnerabilidade para Covid-19. Segundo os pesquisadores⁸:

“Os resultados mostram que o potencial de dispersão da Covid-19 pode atingir populações indígenas em áreas com uma grande diversidade de contextos regionais, destacando sempre a vulnerabilidade social como motor de propagação do vírus. Esse risco grande, por exemplo é evidente nas Terras Indígenas no estado de Roraima, em especial a Terra Indígena Yanomami, que sofre intensa invasão de garimpeiros”.

Frente às mortes e crimes, porém, não se contrapôs qualquer plano abrangente de socorro aos indígenas e combate ao desmatamento, como a fala de Salles indicou. Pelo contrário, o que se viu, na realidade, foi a quase votação precipitada, com o apoio do governo federal, da polêmica [Medida Provisória 910/2019](#). Apelidada de “MP da Grilagem” pela oposição, que ganhou o apoio de artistas como Anitta, Caetano Veloso, Bruno Gagliasso e Paolla Oliveira, ela ampliava o número de ocupações em terras da União e do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária (Incra) que poderiam ser regularizadas e foi transformada no [Projeto de](#)

⁷ GAMÉZ, Luna. **A dupla ameaça para os povos da Amazônia**. El País. 2020. Disponível em: https://brasil.elpais.com/planeta_futuro/2020-04-23/a-dupla-ameaca-para-os-povos-da-amazonia.html. Acesso em: 7 out. 2020.

⁸ OLIVEIRA, Ubirajara; FILHO, Britaldo Soares; OVIEDO, Antonio; MOREIRA, Tiago; CARLOS, Silvio; RICARDO, João; PLAZ, Alex. **Modelagem da vulnerabilidade dos povos indígenas no Brasil ao covid-19**. 2020. Disponível em: https://www.socioambiental.org/sites/blog.socioambiental.org/files/nsa/arquivos/nota_tecnica_modelo_covid19.pdf. Acesso em: 7 out. 2020.

[Lei 2.633/2020](#), após pressão da sociedade civil para que não fosse votada ao menos até o fim da pandemia.

Na visão de Rodrigo, da Duaik, a repercussão internacional de “Aritana e a Pena da Harpia” é o principal ponto a ser considerado quando se discute a relevância do jogo. Em um primeiro momento, inclusive, foi o público estrangeiro que demonstrou um entusiasmo maior com o que estava sendo proposto. “Lá fora é uma exploração de ‘putz, eu não sabia que existia isso’, ‘caramba, eu nunca tinha visto isso dessa forma’”, conta Rodrigo. Dessa forma, ele ressalta que utilizar referências próprias da história e cultura nacional na hora de construir a narrativa de um game é importante também para desmistificá-las:

“É você mostrar elas como ‘nossa, isso pode ser divertido, isso pode ser legal e isso eu posso me identificar com’ [...], expor a tua cultura, expor o seu modo vivente para o público internacional, para ele passar a entender e ver a própria estrutura, o próprio país em que você está inserido, como ‘uou, isso aqui tem coisa diferente que eu não tinha pensado”.

Sob o comando informal de Rodrigo, em 2015, a Duaik Entretenimento participou tanto da [GDC](#), em março, como da [Electronic Entertainment Expo](#) (E3), no mês de junho em Los Angeles, no estande da Microsoft, chamando cada vez mais atenção. A escolha de levar “Aritana e a Pena da Harpia” para Xbox One se mostrava acertada. Depois que a nova versão do jogo foi lançada para o console, em setembro, a desenvolvedora recebeu o convite ainda para participar da Xbox BGS Première, evento organizado pela Microsoft no auditório do Museu Brasileiro de Escultura e Ecologia (MuBE), ao lado do MIS, em São Paulo. A ocasião tinha o propósito de revelar aos fãs da marca quais seriam os principais jogos disponíveis para teste na BGS que se aproximava, mas, em determinado momento, Pérsis foi chamado ao palco para receber das mãos de Phil Spencer, chefe da divisão Xbox, um troféu de reconhecimento por pioneirismo: a Duaik Entretenimento havia sido a primeira empresa brasileira (das 33 que haviam aderido ao programa de publicação de jogos ID@Xbox) a lançar um título para Xbox One.

Fonte: Game



Na fase “Forte Chuva”, o protagonista utiliza uma canoa para passar por um rio e, enquanto está nela, precisa saltar para desviar de espíritos da floresta e espinheiros.

O fato pegou a todos de surpresa, inclusive os integrantes da desenvolvedora, motivando-os a dar os próximos passos. Porém, não tinham certeza de quais seriam estes. Já estavam trabalhando em um novo game, em realidade virtual, e expuseram uma demo na BGS em outubro de 2015. No entanto, olhando para tudo que haviam conquistado até aquele momento, Pérsis e Ricardo voltaram a insistir para que Rodrigo se tornasse sócio da Duaik, visto que não teriam conseguido sem suas contribuições. Assim, decidiram que 2016 seria um ano de transição e que permaneceriam em silêncio até que a concluíssem, sem fazer novos anúncios. Pérsis dá lugar a Rodrigo como administrador da empresa e, quando entram em 2017, o criador do Fórum Brasil Game assina os papéis para, finalmente, se tornar sócio majoritário dela, assim como os irmãos fundadores, e CEO.

A inclusão do novo sócio representou uma virada de página na história da desenvolvedora paulistana. O próximo passo desenhou-se na mente dos membros e significava focar grande parte dos esforços para produzir uma continuação de “Aritana e a Pena da Harpia”. O primeiro jogo deixou um forte legado, mas não era perfeito e abria margem para que fizesse parte de um universo maior. Dessa forma, após uma série de análises, discussões e rediscussões em cima daquela obra, concluíram que a construção da próxima deveria ser guiada sob três parâmetros:

controles simplificados, inovar no tamanho dos cenários e promover uma narrativa transmídia. Para isso, tentariam novamente recorrer a recursos públicos, visto que desejavam tocar outros projetos em simultâneo, e, desta vez, ao contrário do que ocorreu em 2012 quando não conseguiram o financiamento por meio da Lei Rouanet, a Duaik contou com investimento por parte do poder público, graças a vitórias nas disputas por dois editais, sendo um da [ANCINE](#) e outro da [Empresa de Cinema e Audiovisual de São Paulo](#) (SPCine).

O desenvolvimento do segundo “Aritana” demorou cerca de três anos. A Duaik não queria fazer um jogo de plataforma (fosse ela 2D ou 3D), no qual predominam os combos e as fases, muito menos um jogo de *hack ‘n’ slash*. Se um dos principais pontos era imergir muito mais na história, fariam isso por meio de ambientes exploráveis, em que o jogador teria variados colecionáveis para buscar e se depararia com o predomínio de *puzzles* (enigmas), intercalados por pequenos momentos de batalha para respiro. Queriam uma aventura em que fosse possível parar e contemplar a beleza e imensidão das paisagens proporcionadas pela floresta Amazônica, que apareceria abaixo de um templo flutuante, onde a trama se desenrolaria. A questão da dualidade, descoberta como marca da cultura indígena por meio do livro que serviu de base para o primeiro jogo, voltaria com força, influenciando até mesmo na escolha do personagem: Aritana continuaria como protagonista, mas o jogador escolheria entre sexo masculino e feminino, sol e lua.

A ideia de promover uma narrativa transmídia, aquela que entra como um dos pilares da cultura da convergência (juntamente com a inteligência coletiva e a cultura participativa), explicada pelo pesquisador e professor Henry Jenkins em [livro homônimo](#), só foi possível graças à decisão da Duaik de não fazer parceria com outra empresa para publicar seus jogos. Segundo Rodrigo, durante o processo de amadurecimento da desenvolvedora, eles entenderam que a vantagem de não seguir o caminho, muitas vezes escolhido pelas empresas nacionais do setor, de recorrer a uma *publisher* (publicadora) é a liberdade para exploração da

propriedade intelectual. “Essa publicação é cara, ela custou muito, não é uma decisão simples porque você vai entrar num ambiente em que você não está acostumado e onde não importa mais a sua técnica, agora o que importa é a sua gestão”, explica Rodrigo. Ao tomá-la, a Duaik precisou fazer negociações e construir sozinha as relações com a Microsoft, por exemplo. Mais do que pegar o kit de desenvolvimento de software (*devkit*) para o Xbox One e trabalhar em cima dele, teve de entender por conta própria como colocar o jogo no ar, quais ajudas a plataforma ofereceria para tornar isso possível. Por outro lado, isso conferiu liberdade à empresa para tomar todas as decisões sobre seu produto, como a do momento em que “Aritana” participaria de uma promoção e, mais importante, a de respeitar o direito de participação do público no projeto.

No terceiro capítulo de *Cultura da Convergência* (2006)⁹, Henry Jenkins fala que “os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno” e que “cada vez mais [...] a web tem se tornado um local de participação do consumidor”. Transformar a marca Aritana em transmídia, então, era sobretudo ter essa realidade em mente e criar um vínculo saudável e forte com os consumidores. A Duaik começou a refletir sobre o que mais seu público queria além do game, o que mais ela desejaria consumir para eventualmente se aprofundar na história apresentada nas telas e expandir seu conhecimento a respeito do folclore utilizado. Assim, em setembro de 2018, em um evento no Itaú Cultural, na Avenida Paulista, foi lançada a primeira HQ de “Aritana e as Máscaras Gêmeas”, nome com o qual a continuação de “Aritana e a Pena da Harpia” também chegou aos videogames, em agosto de 2019.

⁹ JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2006. p. 188-190.

Foto: Reprodução/[Facebook](#)



Da esquerda para a direita, Pérsis Duaik, Rodrigo Carvalho, Ricardo Duaik e o roteirista Rodolfo Parra, durante o lançamento da primeira HQ de “Aritana e as Máscaras Gêmeas”.

A aprovação dos fãs à HQ satisfaz as expectativas dos desenvolvedores e hoje já são três edições que podem ser baixadas gratuitamente no site da desenvolvedora. O jogo “Aritana e as Máscaras Gêmeas”, ao contrário do antecessor, foi lançado exclusivamente para Xbox One. O título também investe em elementos genuinamente (ou quase) brasileiros em cenários imaginativos. O guaraná somou-se a outros frutos do nosso cotidiano, como açaí, cupuaçu, buriti, goiaba, café, cacau e maracujá. A arquitetura do Templo de YpY, onde a trama ocorre, apesar de ter referências dos incas e astecas, é muitas vezes marajoara. O Aritana ou a Aritana, desta vez, conta com arco e flecha e parte numa missão para salvar a Árvore da Vida.

Entre 2018 e 2019, a Duaik participou com ele de um evento promovido pela ABragames para mostrar games nacionais tanto à imprensa brasileira como à estrangeira, na Escola Britânica de Artes Criativas (EBAC), em Pinheiros, na capital paulista, e de edições da GDC, E3 e BGS. “Aritana e as Máscaras Gêmeas” não levou prêmios como “Aritana e a Pena da Harpia”, mas foi finalista de “Jogo Brasileiro do Ano” no [Brazil Game Awards](#) (BGA) e outras cinco categorias na SBGames: “Melhor Visual”, “Melhor Design”, “Melhor Jogo”, “Melhor Narrativa” e “Melhor Tecnologia”. Em outubro de 2019, dois meses depois que o lançamento do game ocorreu, a desenvolvedora inaugurou um serviço para estreitar

ainda mais o relacionamento com os fãs. Chamado de DoKa (uma junção de “Duaik” com “oka”, que significa “casa” no tupi), ele consiste numa [newsletter](#) (boletim informativo) quinzenal em que o assinante recebe gratuitamente, entre outras coisas, conteúdos exclusivos sobre os games da empresa e pode conversar com os desenvolvedores para sugerir ideias referentes aos próximos produtos.

Atualmente, a sede da Duaik Entretenimento fica num apartamento na Vila Mariana, na zona sul de São Paulo. Contudo a rotina no local, que predominou durante o desenvolvimento dos dois “Aritana”, foi substituída pelo trabalho no estilo *home office* (a distância). Rodrigo conta que, antes de 2018, era comum fazerem reuniões presenciais com as equipes ao menos a cada 15 dias para acompanharem como estava a parte pela qual cada um havia ficado responsável e discutirem ideias e soluções em conjunto. A única exceção, naquela época, era Vitor, que acabava fazendo o trabalho em casa, onde tinha seu estúdio montando para testar e gravar músicas e sons que eventualmente entrariam na obra final. Porém, a partir de 2018, começaram os planos da empresa para se internacionalizar, isto é, mandar algum membro para fora do país com o objetivo de expandir os negócios diretamente no estrangeiro. Naquele ano, os sócios fizeram uma pesquisa sobre por qual país desejavam começar e quão aptos cada um estava para realizar a viagem. Em 2019, tomaram a decisão de que Pérsis, corajosamente, se mudaria com a mulher e filho para a Inglaterra, no Reino Unido, e, já no segundo semestre, começaram a investir em *hardwares* e programas, como Motion, Teamwork e Discord, para trabalhar a distância.

O caminho para chegarem ao patamar em que chegaram foi repleto de desafios, a começar, como de costume, pelo financiamento do primeiro “Aritana”. Olhando em retrospectiva, Rodrigo fala que entende o porquê de, naquela época, nenhuma empresa ter aceitado investir no projeto por meio da Lei Rouanet. Para ele, elas ainda viam um game como algo pouco promissor, porque o próprio mercado de jogos digitais no Brasil ainda não havia sido amplamente estudado: “os administrado-

res da época olharam para isso e falaram ‘quê? joguinho, gente, pelo amor, isso aqui nunca vai se tornar uma indústria relevante para eu botar a minha marca aí no meio”. O futuro provou que não apostar na ideia foi um erro, incentivado pelo governo federal, que demorou a tomar qualquer atitude para mostrar, como fez com o 1º Censo, posteriormente, que ali havia uma indústria em ascensão.

Se dependesse apenas dos recursos públicos, “Aritana e a Pena da Harpia” não teria virado realidade. A partir de 2015, esse cenário começou a mudar, com a entrada da ANCINE e da SPCine na formulação de políticas públicas, por meio de editais, para ajudar as desenvolvedoras, além de anúncios feitos por Sérgio Sá Leitão, enquanto Ministro da Cultura, de que o Fundo Setorial do Audiovisual seria usado cada vez mais para incentivar a produção nacional de games. Porém, essa mudança não prosseguiu com a força que se esperava, e Rodrigo lembra ainda que a ANCINE passou por uma crise de gestão em 2019, cortando verbas e travando a abertura de novos editais.

Por parte do governo federal, não há sinais de que outras políticas públicas para o setor virão. Então, o CEO da Duaik mantém o posicionamento de que “se você for esperar para produzir jogos somente quando vem dinheiro do Estado, você não produz”. Uma das saídas encontradas por desenvolvedoras para contornar a falta de incentivos governamentais foi a de oferecer serviços terceirizados para outras empresas, focando parte de sua equipe no trabalho com, por exemplo, artes, músicas, programação, modelagem e animação para estúdios estrangeiros contratantes. Visando a acelerar o desenvolvimento de grandes produções no mundo dos games, empresas estrangeiras, como foi o caso da Sony e da [Guerrilla Games](#) com “Horizon Zero Dawn” em 2017, contratam desenvolvedoras menores para focar em partes específicas do projeto. No caso do jogo de PS4 e Windows, conforme lembra Rodrigo, a recifense [Kokku](#) foi a escolhida para trabalhar na modelagem 3D dos robôs presentes na trama do título.

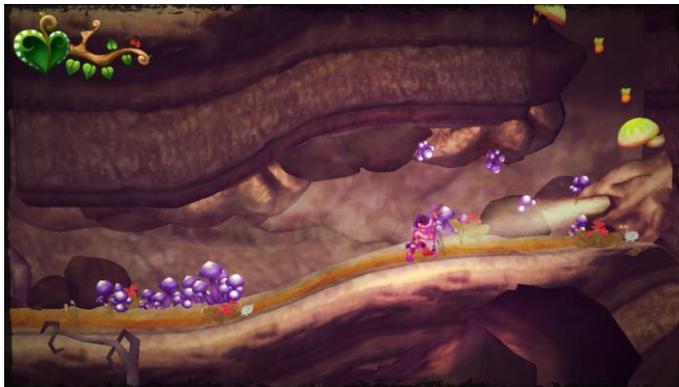
Por outro lado, durante a produção de “Aritana e a Pena da Harpia” e de “Aritana e as Máscaras Gêmeas”, a Duaik, nesse sentido, também tomou um rumo diferente do que via ser a preferência da maioria dos integrantes do setor. Entre 2010 e 2014, todo o recurso que utilizaram veio do próprio bolso dos sócios. Posteriormente, com a chegada do dinheiro dos editais da ANCINE e da SPCine, para a produção do segundo game, o estúdio paulistano teve acesso a R\$ 650 mil, o que possibilitou uma alavancagem, mas não foi o suficiente. Ao notar isso, porém, continuou sem recorrer à prestação de serviços contratados. O principal motivo, comenta Rodrigo, eram as chances de prejuízo que acompanham esse tipo de organização para a empresa prestadora:

“Essa é vantagem de fazer autoral, eu que controlo quanto de dinheiro eu acho que vale a pena de colocar naquele projeto ou não. Quando você está com projeto de terceiro, você não tem essa opção. Você já negociou, o tamanho do projeto é aquele, tem começo, meio e fim e acabou. Se você gastou mais, o problema é seu, eu te paguei 10 mil, 20 mil, 30 mil, para você fazer isso. Se você não administrou o seu dinheiro para poder garantir a sua margem, problema é seu, não tenho nada a ver com isso”.

Contudo, também não é à toa outras empresas de games pensarem diferente e a Duaik, com o crescimento proporcionado pelo sucesso de sua primeira franquia, no fim resolveu arriscar, pois assim poderia ter capital de giro constantemente e não depender tanto dos picos de vendas pelos quais lucra quando faz trabalhos autorais. Em 2019, começou a aceitar demandas externas. A qualidade de seus produtos estava chamando a atenção de outros estúdios e, por vezes, sem que procurasse, agências e produtores mandavam e-mail oferecendo propostas de contrato. O medo ainda era de que, se aceitasse, poderia comprometer a qualidade de seus produtos, pois mais do que trabalhar nestes, estaria dividindo força e tempo dos programadores com o atendimento às demandas externas. O foco da empresa não passaria a ser o de entregar produtos de qualquer jeito apenas para ter recursos financeiros no curto prazo, então era preciso pensar numa divisão de equipe e equipamento

que não interferisse nisso. “Porque as pessoas estão vindo atrás de mim por conta de demanda, por conta de ‘eu vi a qualidade do teu produto, eu quero que o meu jogo fique igual a isso ou quero que o meu jogo parta disso’, então não tem como eu entregar de qualquer jeito”, conclui Rodrigo.

Fonte: Game



Em “Aritana e a Pena da Harpia”, o protagonista utiliza o cajado também para não ser carregado por ventanias.

A ida de Pérsis para a Inglaterra ocorreu em março de 2020, e a expectativa dos colegas que ficaram é que ele consiga mais demandas do tipo por lá para enviar de volta ao Brasil. Com o dólar se aproximando de R\$ 6,00 durante a pandemia do novo coronavírus, surgiu uma chance perfeita de obterem lucros maiores. Mas as dificuldades que a Duaik encontrou ao longo dos anos e ainda encontra para continuar crescendo vai além da questão financeira. A pesquisa que fizeram, quando começaram a discutir a internacionalização, mostrou que, independentemente do dinheiro que tivessem em caixa, a cadeia de suplementos para a indústria brasileira de jogos digitais ainda é muito pequena e distante do ideal quando comparada a de países do primeiro mundo, como Reino Unido, Canadá, Estados Unidos, Suécia e Holanda.

Para Rodrigo, os brasileiros, no geral, se destacam na indústria de games graças à criatividade e ao estilo informal de trabalho, que costuma dispensar terno e gravata, próprio de encontros sérios e protocolares, em

favorecimento de conversas mais sinceras, abertas e pessoais que, justamente por seguirem esse estilo, estimulam o pensamento inovador. Entretanto, o uso dessas qualidades para levar o país ao patamar dos mais importantes desenvolvedores de games do mundo não vem sendo suficiente porque conseguir as ferramentas adequadas ainda é um tormento. Para desenvolver um game de qualidade, tecnologias como as que permitem capturas de movimento, modelagem e escaneamento são necessárias, mas, muitas vezes, não estão disponíveis no território nacional, dependendo de importação, tarefa que assusta diante do preço do dólar e da tributação. Se o desenvolvedor optar pelo devkit da Sony ou Microsoft, o fato de as duas empresas possuírem filiais no Brasil facilita o processo de vinda do equipamento, o que já não pode ser dito da Nintendo. E o CEO da Duaik relembra que conseguir a aprovação do Sistema Ambiente de Registro e Rastreamento da Atuação dos Intervenientes Aduaneiros (ou Sistema Radar), da Receita Federal, é bastante demorado:

“Você pode tentar um Radar? Pode. O Radar é um processo que você faz dentro do Brasil para provar que o equipamento que você está trazendo vai ser para engrandecimento e produção e geração de renda, [mas] isso demora pelo menos seis meses para fazer. Como que você explica para o cara que um videogame não é um videogame? É muito complicado”.

Se para devkits, computadores e outros aparelhos similares existe a possibilidade de importação, há outras tecnologias, como conexão de internet por fibra óptica, para as quais nem se dispõem dessa mesma sorte, visto que dependem de toda uma infraestrutura que a antecede. Estando em São Paulo, o acesso a elas é mais fácil, mas também não em todas as regiões. De todo modo, foram esses fatores negativos que motivaram a Duaik a ter alguém atuando diretamente fora do país. Começaram pelo Reino Unido, mas pretendem, no futuro, contar com membros em Singapura, Canadá e Japão, não só no período de grandes feiras. Em 2020, a pandemia de Covid-19 colocou um freio nos planos da empresa, pois voltaria a participar de grandes eventos internacionais para divulgar a franquia “Aritana”, principalmente com “Aritana e as

Máscaras Gêmeas”. Daqueles em que cogitavam ir, não puderam mais contar com a GDC, [PAX East](#), E3, BGS e [Tokyo Game Show](#).

Outros planos para o futuro da criadora de Aritana incluem tanto o desenvolvimento de mais versões de “Aritana e a Pena da Harpia” e “Aritana e as Máscaras Gêmeas” como o lançamento de outros dois jogos com temáticas distintas, fora da franquia. Antes da pandemia começar, a previsão era de que em 2020 o primeiro e o segundo game da Duaik rompessem a exclusividade da marca Xbox e chegassem para Playstation 4, o que abriria caminho para a disponibilidade no Playstation 5 também, caso este de fato vier com retrocompatibilidade. O Xbox Series X, próximo console da Microsoft, deverá chegar ao mercado já com os títulos em sua loja online. Para o Switch, atual videogame doméstico da Nintendo, a empresa planeja primeiro uma versão de “Aritana e a Pena da Harpia” e, bem mais para a frente (apesar da forte demanda), a continuação, visto que há limitações técnicas no aparelho sobre as quais terão de trabalhar. Além disso, está sendo discutida a disponibilização de “Aritana e as Máscaras Gêmeas” para Windows e Macintosh.

Saindo de “Aritana”, o primeiro dos novos games que o estúdio está desenvolvendo chegará ao mercado em 2021, e trata-se de “Sand Bullets”, projeto com o qual a Duaik conquistou o edital da SPCine em 2017. Rompendo com a tradição da empresa de lançar mão do folclore brasileiro para a construção da narrativa, esse game se passará em um futuro pós-apocalíptico em que conflitos pela pouca água restante no mundo predominam. A jogabilidade focará em ações estratégicas, e a ação se dará por turnos, tudo com uma perspectiva de câmera isométrica, isto é, que parte de cima para baixo, da direita para a esquerda, simulando um cenário 3D num estilo gráfico 2D.

O segundo novo game, por sua vez, que ainda não está nas fases iniciais de criação, mas promete dar continuidade à retratação de elementos histórico-culturais do Brasil. Denominado “9 de Julho”, consiste na demo em realidade virtual que a Duaik levou para a BGS de 2015. O estúdio tentou a ajuda de um edital para financiá-lo, mas a proposta não passou

e, agora, trabalha para melhorá-la, mas sempre com o objetivo em mente de utilizar em sua história elementos da Revolução Constitucionalista de 1932, que serão colocados, assim como foi com “Aritana”, em um mundo fictício, possibilitando que o jogador aprenda novamente por meio do entretenimento. Nas palavras de Rodrigo:

“Nós somos muito ricos, nós temos muita coisa para contar, mas sem necessariamente com o viés da realidade. Eu estou no mundo virtual, posso jogar isso de qualquer outra forma. Lembre-se que nós não somos uma Etec, a gente não se coloca dessa forma, nós também não temos nenhuma pretensão que as pessoas utilizem o nosso jogo como forma de educação formal. ‘Ah, mas ele pode ser utilizado como referência’, lógico que pode, tem tudo para isso, mas o formal, não. Coisa de você querer levar um Assassin's Creed porque tem um Leonardo da Vinci, ou porque tem um Marx, o Karl Marx, para dentro de uma sala de aula não faria sentido, mas a experiência de você jogar e falar com o da Vinci e falar com o Karl Marx para ter a visão dele do que era capitalismo, do que é o marxismo naquela época [...], isso o game consegue fazer para você”.

Perder o edital não desanimou a equipe de desenvolvimento, que, desde o início, via a ocasião apenas como um teste para saber se estavam indo no sentido correto. A infinidade de caminhos narrativos que o complexo 1932 fornece e o sucesso da franquia “Aritana” inspiram todos os envolvidos a continuarem remando contra as ondas de desesperança que, de tempos em tempos, o país lança em sua direção. O real formato de “9 de Julho”, se permanecerá em realidade virtual ou não, é incerto assim como a data de sua chegada, mas, independentemente disso, quando esta acontecer, marcará a primeira participação de Getúlio Vargas e a M.M.D.C. no mundo dos games, e certamente, contribuirá para a revolução necessária no posicionamento daqueles que insistem em menosprezar o poder dos jogos digitais.

A história e a força de Dandara

Se tivéssemos de escolher apenas dois eventos para definir o ano de 2020, certamente muitos optariam pela pandemia do novo coronavírus e pelo movimento de repúdio à violência policial contra negros, que tomou o mundo após o [assassinato brutal e filmado](#) do homem afro-americano George Floyd, na cidade de Mineápolis, nos Estados Unidos, em 25 de maio¹. Ambos foram tristes, assustadores e traumáticos, mas enquanto o primeiro decorreu tanto da imprevisibilidade da natureza como de erros humanos (expressos principalmente na negação praticada por governantes em relação à gravidade do problema e, assim, muitas vezes inaceitáveis), a morte de Floyd esteve ligada pura e somente a um lado da humanidade que sobrevive à passagem dos séculos para propagar o desprezo pela democracia, pela Justiça, pela racionalidade e, no fundo, pela própria essência do ser humano, que é o amor.

O racismo, ao promover a destruição do valor do próximo, não foi, não é e jamais será outra coisa que não a união pelo ódio. Aquele que admira um racista o faz não por amor às ideias propagadas pelo supremacista racial, mas por também odiar o grupo que ele considera inferior. Assim, de forma alguma um racista desperta amor, e aquele que não pode ser amado não ama a si próprio (isto é, se auto-odeia), conforme pontua Bauman no terceiro capítulo do livro “[Amor Líquido](#)” (2003)²:

¹ BBC. **Caso George Floyd**: morte de homem negro filmado com policial branco com joelhos em seu pescoço causa indignação nos EUA. G1. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/05/27/caso-george-floyd-morte-de-homem-negro-filmado-com-policial-branco-com-joelhos-em-seu-pescoco-causa-indignacao-nos-eua.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

² BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**: Sobre a Fragilidade dos Laços Humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004. p. 72.

“Em suma, para termos amor-próprio, precisamos ser amados. A recusa do amor – a negação do status de objeto digno do amor – alimenta a auto-aversão. O amor-próprio é construído a partir do amor que nos é oferecido por outros. Se na construção foram usados substitutos, eles devem parecer cópias, embora fraudulentas, desse amor. Outros devem nos amar primeiro para que comecemos a amar a nós mesmos”.

O assassinato de George Floyd foi o estopim para grandes protestos, mas soma-se a uma série de mortes similares que ocorrem com frequência não só nos Estados Unidos, mas também na principal ex-colônia europeia da América Latina: o Brasil. E na história recente do país, há um game de entretenimento nacional que veio, sobretudo, para homenagear a história de resistência à opressão racial e contribuir para que ela não seja ignorada, mas, sim, fortalecida, na busca pelo bem comum. Seu nome é “Dandara”. Ele é fruto de uma equipe pequena em número de pessoas, mas grandiosa em entendimento de mundo e qualidade de produtos, que surge da união de dois amigos em Belo Horizonte, capital de Minas Gerais.

O primeiro deles é o cientista da computação, graduado pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) em 2014, João Brant, cuja paixão por games também permanece desde a infância. Naquela época, diferentemente da maioria dos jogadores, ele não só apreciava games, mas já construía narrativas virtuais. Isso porque enquanto as crianças ao seu redor se divertiam com jogos digitais ou participando de brincadeiras mais tradicionais, como futebol e esconde-esconde, o que lhe entretinha de verdade era criar seus próprios *role-playing games* (RPG) para computador, por meio da série de programas de desenvolvimento “RPG Maker”. Essa série, conforme explica o site [RPG Maker World](#), foi iniciada no final da década de 80 pela editora japonesa ASCII Corporation, que posteriormente passou a pertencer à Enterbrain.

João, portanto, despertou rapidamente o desejo de trabalhar como game designer e desenvolvedor. Foi isso que lhe incentivou, com o passar dos anos, a ingressar na Escola Técnica de Formação Gerencial do Se-

brae, que frequentou entre 2006 e 2008 e posteriormente, em 2009, no curso de ciências da computação da UFMG. Porém, como qualquer pessoa que decidia trabalhar com games no Brasil naquela época (e ainda hoje ocorre com frequência), sentia um forte receio de que estava indo para o lado errado da carreira e que poderia se decepcionar. Assim, em um primeiro momento, não decidiu dar um passo maior do que apenas testar suas habilidades em *game jams*, isto é, encontros entre desenvolvedores para criar um jogo digital em um curto período de tempo. Tudo só começou a mudar quando conheceu o colega de curso e faculdade Lucas Mattos, o segundo e último membro da equipe que João integra na atualidade.

Nasceu ali uma amizade para a vida toda. E mais do que o interesse pela mesma formação profissional, o fator que os levou a unir forças para superar as dificuldades da vida acadêmica e se divertirem em meio às obrigações muitas vezes sufocantes do dia a dia era o gosto intenso por games. “Ah, fazer jogo deve ser legal” foi uma frase recorrente nas conversas que tiveram, entre um trabalho e outro, durante toda a graduação. Mas se por muito tempo ela permaneceu como forma de encerrar a troca de ideias, no último ano do curso deu sequência àquela sem a qual a comunidade gamer, o Brasil e o mundo perderiam a chance de experimentar um dos títulos mais importantes dentre todos, socialmente falando. Em 2014, João e Lucas estavam conversando quando chegaram à conclusão: “nossa, se nós não fizermos alguma coisa agora, com essa vontade de fazer jogo, nós nunca mais vamos fazer, nós vamos procurar emprego [na área] de tecnologia da informação”.

De fato, ambos já haviam feito estágios que lhes aproximava dessa área. Por cerca de cinco meses, João trabalhara desenvolvendo páginas e mais recursos para os serviços digitais da Frey, uma plataforma que conecta vendedores e compradores de um mesmo bairro. Lucas, por sua vez, fora membro da indiana Infosys, onde pesquisou a aplicabilidade de uma nova forma de criptografia, e do Alberta Centre for Sustainable Rural Communities (ACSRC) da Universidade de Alberta, no Canadá,

onde trabalhou na reestruturação e implementação de novos recursos para um dos sites do projeto. Além disso, enquanto o segundo estava em intercâmbio no Canadá, o primeiro realizava uma graduação-sanduíche na Fontys University of Applied Science (Fontys Hogescholen), na Holanda.

O destino, porém, também ansiava por uma nova obra grandiosa na indústria brasileira de jogos digitais, então agiu para que, quando ambos voltassem das viagens, encontrassem suas famílias morando uma perto da outra, após uma mudança, em Belo Horizonte. Depois disso, se reunirem após as horas obrigatórias na faculdade ficou muito mais fácil, e como a Copa do Mundo de 2014 lhes garantiria algumas semanas de férias, era realmente chegada a hora de se planejarem para começar um projeto conjunto. Então, enquanto a Seleção Brasileira dava seu melhor em campo para avançar no campeonato mundial antes de sofrer o fatídico “7x1”, João e Lucas colocavam em prática tudo que haviam aprendido para lançar seu primeiro game. Mas os trabalhos não se restringiram a esse período. Foram dias e mais dias inteiros e seguidos de encontros em uma das bibliotecas da UFMG, durante seis meses, para que conseguissem um produto satisfatório. O local, vazio principalmente durante as partidas da Copa, transmitia a paz que precisavam para que, a cada erro e a cada falha de um novo protótipo (foram muitos), se sentissem mais fortes para continuar tentando.

No fim dos esforços e início de 2015, chegou para Android e IOS o primeiro título dos amigos: “Magenta Arcade”, um *shoot ‘em up* (subgênero popularizado entre as décadas de 70 e 80 principalmente por causa de “Space Invaders”, da Taito Corporation) com gráficos retrô em que o próprio dedo do jogador, representando um deus, é o protagonista. Tocando na tela com ele é possível atirar nas tropas inimigas enviadas pelo vilão Ivo Magenta, que deseja dominar o mundo, enquanto ao mantê-lo afastado do celular, consegue se defender dos ataques lançados em sua direção. O retorno financeiro para a equipe foi pequeno, até porque não

cobraram um preço alto (US\$ 1,00 na [Play Store](#)), mas a recepção da crítica especializada e do público, por outro lado, foi bastante positiva.

Ainda em novembro de 2014, meses antes do lançamento, João e Lucas viajaram para a PUC-RS e venceram a primeira game jam organizada pela [SBGames](#), o que lhes possibilitou adquirir mais experiência para empregar no desenvolvimento de “Magenta Arcade”. Para o evento, se apresentaram, pela primeira vez, com o nome de Long Hat House (sob o qual posteriormente oficializariam [um estúdio](#) de jogos digitais). Pouco mais de três meses depois disso, o título de celular foi finalista do [Indie-Plus Contest](#) da desenvolvedora [FunPlus](#), em São Francisco, nos Estados Unidos. Em julho de 2015, ficou como finalista da categoria “Revelação Brasil” no [BIG Festival](#). Já em 2016, chegou entre os finalistas por excelência em *gameplay* do [International Mobile Gaming Awards](#) (IMGA), também na cidade californiana. Os amigos belo-horizontinos não foram os únicos envolvidos na finalização e lançamento de “Magenta Arcade”. Eles tiveram a ajuda do consultor de relações pública Jesús Fabre, o compositor musical Marcos Lima, o designer sonoro Alexsander Souza e a artista Daniela Klem. Contudo, o que mais ficou evidente após a repercussão desse primeiro projeto maior é que realmente sabiam desenvolver games. Nas palavras de João, “isso colocou na nossa cabeça que a gente tinha um potencial, sim, deveria continuar”.

Os cientistas da computação voltaram, então, a trabalhar em novos protótipos. Entraram em uma segunda fase de *brainstorm* e não foram poucas as ideias em que colocavam esforços por mais de um mês, mas descartavam com um “ah, isso não dá certo”. Em determinado momento, com tudo que haviam aprendido sobre as possibilidades de criação que o celular proporciona no que diz respeito a tipos de games, decidiram que a próxima obra seria uma espécie de luta de arena utilizando tanto toques como o movimento de *swipe*, que consiste em deslizar o dedo pela tela do dispositivo. Era o começo de uma experiência que mudaria o rumo de suas vidas para sempre. De luta de arena, o conceito evoluiu para uma aventura de plataforma, em que o jogador poderia passar de

fases ou ao menos de uma sala para outra. Depois, ganhou características de um metroidvania, categoria de game que mistura as séries de jogos “Metroid” ([Nintendo](#)) e “Castlevania” ([Konami](#)), marcadas pela presença de um grande mapa explorável repleto de obstáculos e portas que só podem ser superados com habilidades ou objetos específicos. Assim, o estilo foi definido, mas faltava ainda uma história e uma temática para complementá-lo.

Após algumas discussões, os amigos optaram pelo mais óbvio e, portanto, menos arriscado. O protagonista seria uma espécie de astronauta equipado com armas para derrotar alienígenas, seus principais inimigos. “Aí a gente pensou assim ‘não, o jogo tá ficando bem diferente. Por que a gente vai usar referência de outro jogo?’”, lembra João. O questionamento era pertinente, visto que a mistura de toques e swipes para a jogabilidade não se comparava a nada que tinham visto antes. Se colocassem uma história tão simples para orientar tudo aquilo, o brilho da inovação seria apagado. Foi assim que veio à memória da dupla as conversas que costumavam ter sobre os filmes brasileiros: “tem muito filme brasileiro bom, e a gente fica assim ‘nossa, esse filme tem cara de brasileiro’. Como seria fazer um jogo com essa cara sem virar saci-pererê, essas coisas?”. Entenderam que, para inovar na narrativa do game, lançar mão das referências histórico-culturais brasileiras era uma das melhores opções disponíveis.

O folclore e a cultura indígena nacional já havia dado certo com “Aritana e a Pena da Harpia”, da [Duaik Entretenimento](#), mas ninguém havia falado ainda da luta da comunidade negra contra o racismo, que persiste desde o período colonial. Logo partiram para adaptar um conflito real brasileiro no mundo dos games, e o escolhido foi a Guerra dos Palmares, que consistiu na resistência promovida por mais de 20 mil negros escravizados rebelados, entre 1590 e 1695, na Serra da Barriga, onde ficava o Quilombo dos Palmares, no estado do Alagoas. Conforme

explica [o site](#) do Parque Memorial Quilombo dos Palmares³ (fundado em 2007), o local “integra, ao lado dos povoados de Ambrósio (MG) e Campo Grande (SP/MG), o grupo dos maiores núcleos de resistência negra do país”. A fundação do Quilombo dos Palmares, no século XVI, deu-se por meio da princesa congolosa Aqualtane, e, entre suas principais lideranças ao longo dos 105 anos de existência, inclui-se Ganga-Zumba (o filho da princesa), Zumbi e a mítica Dandara, escolhida por João e Lucas como inspiração para a protagonista da adaptação que criariam.

Demoraram uma semana para desenhar a personagem e parte dos cenários que gostariam de colocar no game. Porém, passado esse período, notaram que se realmente quisessem lançar mais um produto de qualidade, infelizmente precisariam deixar de lado o desejo de fazer um retrato fiel da história de Palmares. Para levar a ideia adiante seria necessário focar grande parte dos esforços em uma pesquisa profunda, e levando em conta que eram apenas duas pessoas, o lançamento do game poderia demorar muito mais tempo do que já haviam planejado. Recontar a história da guerra com base em estudos superficiais estava fora de cogitação, visto que, como fala João, “tem que fazer tudo certo, não pode fazer uma *fake news*, um erro histórico, ensinar história errada para todo mundo”. Dessa forma, partiram para o desenvolvimento de uma alegoria. A protagonista negra Dandara permaneceu, assim como o simbolismo da luta dos oprimidos, mas agora tudo se passaria em um universo imaginário.

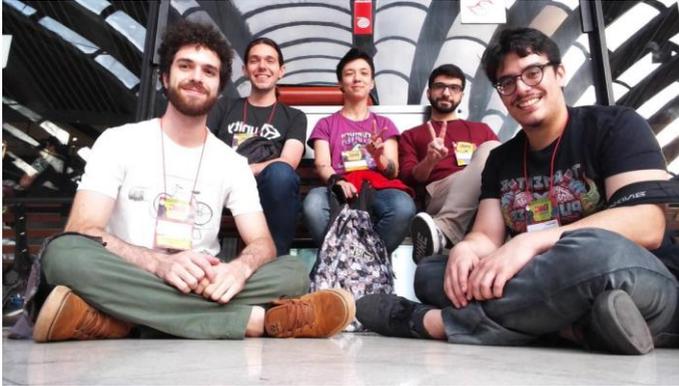
Em 2016, o game “Dandara” ganhou vida, mas ainda em formato demo. De todo modo, foi inscrito no BIG Festival daquele ano, que ocorreu no mês de junho, e terminou como finalista na categoria “Melhor Jogo Brasileiro”. Mesmo não levando o troféu, a repercussão positiva da obra foi tamanha que chamou a atenção da publicadora sueca de jogos *indies* [Raw Fury](#), com a qual João e Lucas fecharam parceria logo na sequência, o que permitiu a formalização da desenvolvedora Long Hat

³ FUNDAÇÃO CULTURAL PALMARES. Parque Memorial Quilombo dos Palmares, referência negra para o Brasil e América Latina em Alagoas. 2007. Disponível em: <http://www.palmares.gov.br/?p=2044>. Acesso em: 7 out. 2020.

House e a entrada da dupla no [Brazil Games](#). Estava dada a largada para uma forte campanha de divulgação da obra dentro e fora do Brasil, e a conquista de mais oito feitos. No SBGames de 2016, ela foi finalista por melhor game e melhor design. Em 2017, o IMGA colocou-a como finalista na categoria “Próximo Jogo”, e na [E3](#) foi selecionado como melhor conteúdo pelo projeto [Media Indie Exchange](#) (MIX), que fornece espaço para a promoção de jogos indies a jornalistas e personalidades importantes dentro da indústria. Já em 2018, ano em que o lançamento oficial de “Dandara” aconteceu (para Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One, Steam, Apple Store e Play Store), o título foi escolhido como “Melhor Game” e “Melhor Design” no SBGames (em que apareceu entre os finalistas de “Melhor Narrativa” também), “Jogo Brasileiro do Ano” no [Brazil Game Awards](#), e um dos dez melhores jogos do ano pela conceituada [Time Magazine](#). Por fim, em 2019, entrou para os finalistas de “Jogo Portátil do Ano” no [D.I.C.E. Awards](#), em Las Vegas.

Para que tudo isso fosse possível, a Long Hat House contou com a ajuda ainda do músico e designer sonoro [Thommaz Kauffmann](#), o diretor de arte e animador Victor Leão, e a artista de *cutscene* Giulia “Chu” Yamasaki. Como alguns prêmios deixam transparecer, a aprovação do novo produto não veio apenas da crítica especializada. O público comum também se encantou. Em cada evento que participou, a equipe sentia o medo da reprovação querendo lhe dominar, justamente porque “Dandara” era um conteúdo fora dos padrões. Contudo, sempre eram tranquilizados pelos primeiros jogadores que chegavam para experimentar: “a galera estava gostando, se interessando, dizendo ‘oh, vem ver isso aqui’. Foi muito bom, mas depois teve a recepção mesmo, do lançamento, que foi mais legal ainda”, fala João.

Fonte: Divulgação/Long Hat House



Da esquerda para a direita, Thommaz, Lucas, Giulia, Victor e João, durante o BIG Festival 2018.

Ao contrário do que imaginavam, não houve qualquer preconceito aparente em relação à *pixel art* (arte pixel) adotada. Pelo contrário, se tornou um dos charmes do jogo. A escolha por fazê-lo nesse estilo gráfico remete-se ao período em que apenas João e Lucas estavam pensando nas ideias para suceder “Magenta Arcade”. O título de 2015 fora construído em pixel art também, e os amigos perceberam que, para além de uma simples forma de buscar o retrô, de provocar nostalgia, essa arte proporciona imagens bonitas, mas, ao mesmo tempo, de edição fácil e barata. Era possível refazer tudo, quando necessário, sem precisar da ajuda de alguém que tivesse muita experiência ou se dedicado a fundo para aprender as técnicas de design. Dessa forma, levando em conta que participavam de todas as etapas do processo para lançamento do game, como a programação, o design e o marketing, foi quase que natural continuarem com a pixel art, “para não ficar uma coisa gigante, ficar uma coisa mais pé no chão”, conforme explica João. Depois que assinaram com a Raw Fury, Victor entrou para a equipe e se incumbiu da tarefa de extrair todo o potencial daquela escolha. Artista graduado em 2015 pela Fundação Mineira de Educação e Cultura (FUMEC), ele já havia atuado como *pixel artist* (artista de pixel) de “Arcane Waters” (Final Forge) e “Cathedral” ([Decemberborn Interactive](#)), ambos desenvolvidos para

computador, e trabalhou incansavelmente para entregar “Dandara” com a qualidade visual que merecia.

Porém, havia um medo de que parte dos jogadores atacasse o game por associar os pixels com algo ultrapassado, que não combina com qualquer aventura desejável de se curtir nos consoles das novas gerações. No fim, se isso ocorreu, não teve força diante dos elogios. O apoio dos brasileiros impressionou os desenvolvedores, e os estrangeiros apreciaram jogar algo que foge das tradicionais temáticas de zumbis, vikings ou piratas. Longe disso, o que está em “Dandara”, mesmo que às vezes de forma sutil, é o Brasil, são os negros, são as minorias, que causam alegria, divertem o jogador, o conectam com a beleza, a força, o poder, a coragem e a sabedoria transmitidos pela nossa cultura, e simultaneamente incitam a reflexão sobre o que de fato foi e vem sendo feito para acabar com o racismo, com o autoritarismo e a opressão que a contaminam.

A trama do game começa com uma cena sobre a qual o jogador não tem controle, em que é apresentada a tragédia ocorrida no mundo de Sal. O lugar, antes uma terra de liberdade, em que todos podiam pensar e executar suas ideias, sem abandonar o respeito mútuo com os outros cidadãos, viu crescer uma forma de pensamento perversa que pregava a intolerância, a tirania e o desprezo pela justiça. Sem que os defensores do bem comum pudessem fazer qualquer coisa realmente efetiva para interrompê-lo, esse pensamento ganhou cada vez mais adeptos e culminou na formação do Exército Eldariano, que, em seu ápice, agiu rapidamente para tomar o poder e escravizar todos que se opusessem. Escritores, pintores, músicos e engenheiros foram perseguidos, e muitos morreram; mas o Berço da Criação, sentindo a tristeza e o mal tomando conta de tudo, trabalhou para dar a cartada final. Assim, por meio do espírito da liberdade, fez surgir Dandara, uma mulher negra cujo principal objetivo é levar esperança à resistência que sobreviveu e liderar a luta pela retomada da sociedade pacífica de outrora.

Dandara é poderosa e demonstra isso logo de cara com seu cabelo *black power*. Conforme avança no jogo, ela domina uma série de habilidades por meio de itens especiais, que incluem, entre outros, a Rocha das Memórias, a Pedra da Intenção, a Pedra da Criação, a Pérola dos Sonhos, a Braçadeira do Paciente, os Mísseis de Jonny B., o Feixe de Memórias e a Explosão de Lógica. As duas primeiras são usadas para mover paredes ou plataformas, a segunda, para saltar mais longe, a quarta, para se teletransportar, a quinta, para se proteger, e as duas restantes, para combater os inimigos espalhados pelo caminho. Os membros do Exército Eldariano tomam várias formas, mas todas condizentes com os sentimentos ruins que pregam. Vale destacar os cachorros humanoides empunhando lanças; os seres redondos, com dentes afiados, que lembram caramujos flutuantes especialmente quando atacam (se fechando em uma espécie de casco); e os monstros em formato de estrela (com uma grande boca no meio do corpo) lançadores de projéteis triangulares que mudam de direção para tentar acertar e queimar Dandara.

Fonte: Game



As primeiras cenas do jogo explicam que Dandara nasce para libertar o mundo de Sal do controle imposto pelo Exército Eldariano.

Há inclusive alguns inimigos que são puramente tecnológicos, como carrinhos com espinhos, tanques de guerra e um cilindro roxo que lança bolas de fogo por meio de um olho flamejante. O mapa do game é dividido em ao menos seis regiões principais: a Vila dos Artistas, que lembra o

subúrbio de uma cidade grande, com casas e vias repletas de postes de iluminação, placas de trânsito, semáforos, caçambas, grafites e muretas, mas pouca vegetação; as Florestas Primais, formadas por um conjunto de trilhas que são cobertas de grama e rodeadas por pinheiros, pedras e alguns espinheiros; a Capital da Intenção, que consiste numa cidade bastante tecnológica, com inúmeros prédios, placas piscantes, postes de iluminação e grande parte dos muros revestidos por metal e luzes; o Deserto das Lembranças, marcado por um mar de areia, cavernas e um enorme museu com a estrutura danificada, guardando objetos como livros e quadros; a Terra dos Sonhos, uma pequena área interdimensional onde há portais para visitar locais da Vila dos Artistas, mas com detalhes alterados, ou acessar uma nova terra, em que as árvores são ressecadas e há trechos do chão flutuando; e a Fortaleza Dourada, o quartel-general do Exército Eldariano, composta por vários corredores com tubos metálicos nas paredes, luzes, armas que atiram automaticamente e bandeiras expondo o símbolo dos dominadores do Sal.

Tudo tem um toque futurista e *cyberpunk*, com destaque para a Capital da Intenção, em que o roxo e azul predominam. A trilha sonora, uma obra-prima à parte, reforça não só essa mensagem de ficção científica, mas também todas as outras que a narrativa apresenta. São 36 músicas, e cada uma delas foi disponibilizada por Thommaz na plataforma Bandcamp, em que o [álbum completo](#) pode ser adquirido por US\$ 7,00. Ao ouvi-las, a combinação de, entre outros, piano, violão, violino, sintetizadores e tambor provocam um misto de sentimentos opostos, como tristeza, solidão, esperança, raiva, calma e alegria. A todo tempo, elas relembram o jogador de que a missão de Dandara é de fato solitária e difícil, mas conta com o apoio à distância de incontáveis pessoas, que dependem dela para voltar a ser livres, seja em vida ou na morte. Reforçam que, independentemente de quantas feridas sofrer, deve levantar a cabeça e seguir com a luta, pois tudo precisa dar certo no final. A movimentação da protagonista pelas salas é outra das principais inovações

que o game trouxe, visto que, ao contrário dos metroidvanias tradicionais, ela não avança andando, mas saltando.

A jogabilidade de “Dandara” consiste em posicionar uma mira na direção de plataformas brancas espalhadas pelo chão, teto, portas e paredes, e tocar na tela do celular, ou pressionar o botão correto do mouse ou controle, para que a personagem salte e troque de lugar. A gravidade no mundo de Sal não é como na Terra, de modo que ficar de ponta cabeça não é problema algum. Se acostumar com a mecânica diferente é bastante intuitivo e dominá-la se mostra necessário para superar alguns trechos em que ou você desvia do ataque inimigo e revida com rapidez ou não conseguirá sobreviver. Quando Dandara morre, o jogo alerta que ela caiu no esquecimento. Existe uma quantidade específica de dano que ela pode tomar antes de isso acontecer, representada por corações no canto superior esquerdo da tela, onde também fica a barra de energia que indica se ela consegue usar habilidades especiais ou não.

A personagem conta com um ataque básico, o único que não gasta energia para ser executado. Ele consiste na Flecha da Liberdade, feixes de luz que avançam e causam dano no inimigo em que o jogador mirar. Ao longo do jogo, é possível encontrar melhorias para esse ataque em baús disponíveis em salas específicas. Na realidade, os limites de energia e força, que é o coração, também podem ser expandidos, mas, para isso, deve-se seguir um passo a passo diferente. Em primeiro lugar, é preciso coletar os apelos do Sal, partículas descritas como as mais básicas do mundo e que representam as expectativas deixadas por aqueles que não aguentaram mais resistir à opressão do Exército Eldariano. Elas flutuam em direção a Dandara quando a heroína abre alguns baús espalhados pelo mapa, elimina os inimigos, quebra alguns objetos, como caixas de madeira ou lança a Flecha da Liberdade em espíritos de antigos cidadãos do Sal que sucumbiram. Esses espectros são mais raros e, quando Dandara os liberta, revelam ainda o nome que tinham em vida e a causa de suas mortes. Eles permanecem deitados, também flutuando, em diferentes salas, antes de serem atingidos pelas fechas. Alguns exemplos são:

Dolores, que não resistiu ao desânimo, na Casa da Tristeza; Raider, que foi muito lento para escapar de um ataque, na Escadaria da Torre; e Oswald, que foi queimado por um projétil triangular, no Caminho do Cálculo.

Com um número significativo de apelos coletados, o próximo passo é seguir até algum dos acampamentos presentes no mapa. É nesses locais (formados por uma cabana, uma fogueira e uma bandeira amarela que, quando hasteada, serve de *checkpoint*) onde Dandara se recupera de qualquer machucado ou cansaço, e as melhorias de energia (simbolizada pelo Cachecol da Liberdade) e força (representada pelo Coração do Grande Sal) podem ser implementadas. Quanto mais resistente a personagem fica, maior o número de apelos necessários para o próximo aprimoramento. Todas as vezes que cai no esquecimento, ela retorna de forma automática para o último acampamento em que a bandeira foi hasteada e deixa, no local da morte, o seu próprio espectro com os apelos que havia coletado até aquele momento. O jogador pode buscar esse fantasma também, depois que Dandara é revivida.

Dois itens obtidos no decorrer da história visam a impedir diretamente que essas mortes ocorram com tanta facilidade, mesmo não habilitando novos ataques: a Essência do Sal e a Infusão do Sal. Ambos se assemelham a amuletos, e enquanto o primeiro recupera uma unidade da força da protagonista, o segundo recupera uma pequena quantidade de energia. Mais de um de cada tipo estão escondidos em baús e é possível carregar vários ao mesmo tempo, depois de encontrá-los ou melhorá-los com apelos nos acampamentos. Esse aprimoramento também fica mais caro à medida que ocorre. Mas dentre os seres vivos com que Dandara se depara pelo caminho, não estão apenas inimigos. Aliados, inclusive alguns inspirados em pessoas reais, aparecem por vezes, principalmente na Vila dos Artistas, região esta que foi desenhada com base nas comunidades da capital de Minas Gerais, segundo João Brant, e de fato contém vias estreitas, similares a vielas, e espaços com nomes de

locais existentes no estado natal da Long Hat House, como Avenida Belo Horizonte e Buritis.

No início do game, o jogador percebe que algumas plataformas nas quais é possível posicionar Dandara são descritas como pinturas apagadas. Por aparecerem em salas em que não é possível prosseguir, elas rapidamente incitam o pensamento de que, se não estivessem nesse estado, talvez pudessem provocar alguma modificação no cenário, como abrir novas portas. E isso se confirma, mais para frente na história, logo que o jogador chega na casa de uma primeira pessoa disposta a ajudar no combate contra o Exército Eldariano: a pintora Tarsila. Clara referência a Tarsila do Amaral, uma das principais artistas brasileiras do século XX e expoente do modernismo. A personagem aparece, inclusive, como a versão feminina do Abaporu, a famosa figura que deu origem ao movimento antropofágico em 1928. Na trama fictícia, Tarsila explica para Dandara que estava se escondendo das forças obscuras, mas que reacenderia aquelas pinturas espalhadas pela Vila dos Artistas, obras de sua autoria, para que a heroína continuasse levando a luta adiante.

Fonte: Game



A personagem Tarsila, aliada de Dandara no jogo, faz referência tanto a Tarsila do Amaral como ao Abaporu.

Depois disso, outro aliado possível de ser encontrado é o músico Thommaz, homenagem ao verdadeiro responsável pela trilha sonora do game. Como personagem, ele aparece em um estado completamente

abatido, visto que já não conseguia mais conhecer quem apreciasse suas composições, mas, ao ver a protagonista pessoalmente e ouvir seus ideais de liberdade, recupera o ânimo e volta a tocar, reativando caixas de música dispostas em diferentes salas e que, a partir desse momento, servem de plataformas móveis para Dandara alcançar novos ambientes. É uma ajuda e tanto que conduz à descoberta de mais uma pessoa amiga e importante na história: Jonny B., um homem de cabelo curto e grisalho, vestido com camiseta branca, calça vermelha e tênis cinza, e cujos mísseis tanto abrem passagem em meio a resistentes paredes de pedra como provocam danos maiores, nos inimigos, em um único lançamento.

Além desses, há mais dois aliados escondidos no mapa. A primeira é Lazúli, uma mulher negra, de cabelo e vestido esverdeados, que atua como guardiã da Pedra da Criação. Ela concede o objeto para Dandara e não só aparece fisicamente, como também se comunica com a protagonista por pensamento. Já o segundo e último é o Escritor, um homem gigante, de cabelos e barba longos, que se diz aliviado ao ver a heroína e, apesar de não fornecer qualquer objeto ou habilidade, compartilha com ela a tristeza de não ver mais suas obras freando o avanço da ignorância promovido pelas forças eldarianas e um conselho: “Mas cuidado! Aquela que caminha em ruínas, ruína arrisca a se tornar”.

Realmente não são poucos os momentos em que Dandara chega próximo de seguir por esse caminho. Os chefes do Exército Eldariano são igualmente fortes e cheios de truques para tentar pará-la. E entre esses enviados que se colocam na frente da heroína, dois se destacam pela carga simbólica que carregam. Um deles é Bélia, a Coração de Pedra, uma máquina enorme que usa trituradores, projéteis e ondas de energia para atacar. Ela apresenta um rosto petrificado e cruel, e não transmite qualquer sentimento que não medo e raiva. Seu objetivo é destruir aqueles que clamam por liberdade, pelo menos até que experimente essa condição. O único ponto fraco que apresenta é o coração, e, quando Dandara infringe uma quantidade suficiente de dano a ele com suas flechas,

Bélia explode e dá lugar a um novo órgão, dessa vez estampando um rosto pacífico e adormecido.

O outro chefe, que na verdade é o primeiro a aparecer no game, chama-se Augustus, o Caturro Imutável, e consiste num enorme ser que só apresenta a cabeça e os punhos. Tem uma pele de coloração roxa, olhos amarelados (sem íris ou pupila) e um rosto com traços de irritação. Porém, o que mais chama a atenção nele é a semelhança com a figura de um policial ou militar, especialmente por trajar um chapéu característico. Seus ataques decorrem de gritos que convocam outros inimigos de Dandara para o cenário da batalha, bolas de fogo lançadas pelos olhos e ondas de energia provocadas com a pancada dos punhos no chão, nas paredes ou no teto. Desde o primeiro momento em que o jogador se encontra com ele, já pode sentir o desprezo que também tem pela liberdade. Augustus deixa claro que, para ele, foi essa capacidade que, de alguma forma, causara as mazelas do Sal e, por isso, deveria ser combatida.

Fonte: Game



Semelhante a um policial ou militar,
o chefe Augustus utiliza diferentes habilidades para tentar parar Dandara.

Depois que o caturro é derrotado, são feitas referências a ele, bem mais para frente na história do jogo, por meio dos nomes de algumas salas da Fortaleza Dourada. No local, encontram-se o Quartel General do Augustus, a Sala de Testes do Augustus e as Máquinas do Augustus. Não é para menos, visto que toda essa região do mapa possui humanos esca-

vizados, trabalhando para movimentar rodas que fornecem a energia aos mecanismos de defesa. Esses humanos vestem um capuz que lembra a cabeça de um cavalo e só o retiram (e se ajoelham exaustos) quando Dandara ataca as rodas com uma quantidade específica de flechas.

Se o jogador pensar que a inspiração da Long Hat House para criar o chefe imponente responsável por toda essa estrutura na trama foi um policial militar, não estará enganado. João Brant revela que ele é baseado em um agente da Polícia Militar. “A linha de frente da opressão”, afirma. E essa não é uma fala desprovida de fundamento. Acompanhando o noticiário, no dia a dia, percebe-se que foram pessoas reais similares ao personagem do game que mataram George Floyd, nos Estados Unidos, e inúmeros negros no território nacional. De acordo com o Anuário do Fórum Brasileiro de Segurança Pública⁴ referente a 2018, mesmo ano em que o jogo “Dandara” foi lançado, 6.220 pessoas morreram em decorrência de intervenções policiais, o que corresponde a 17 mortes por dia e a um aumento de 19,6%, em comparação com 2017. Entre essas pessoas, 75,4% eram negros, sendo que, também em 2018, segundo o [IBGE](#), pretos ou pardos representavam 55,8% da população brasileira.

Um ano antes que esses números fossem constatados, conforme apontou o estudo “Desigualdades Sociais por Cor ou Raça no Brasil” do IBGE em 2019, um preto ou pardo tinha 2,7 vezes mais chances de ser vítima de homicídio do que um branco. Entre 2011 e 2017, a taxa de homicídios, que corresponde ao, nas palavras do instituto, “quociente entre o número total de homicídios registrados no Sistema de Informações de Mortalidade (SIM) do Ministério da Saúde para um determinado ano e a população do país no mesmo ano, multiplicado por 100 mil habitantes”, subiu de 37,2 a 43,4 para pretos ou pardos, enquanto se manteve estável para brancos⁵. E como se tudo isso não bastasse para indicar um racismo

⁴ FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. **Anuário Brasileiro de Segurança Pública**. 2019. p. 6. Disponível em: <http://www.forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2019/09/Anuario-2019-FINAL-v3.pdf>. Acesso em: 7 out. 2020.

⁵ AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. **Pretos ou pardos estão mais escolarizados, mas desigualdade em relação aos brancos permanece**. 2019. Disponível em:

estrutural, com frequência, as notícias trazem a morte de negros inocentes (ou ao menos com fortes indícios de serem-no) provocadas durante operações policiais.

Em agosto de 2019, manchetes destacavam que seis jovens pretos ou pardos haviam sido mortos por tiros, em cinco dias, na região metropolitana do Rio de Janeiro, sem que qualquer motivo plausível viesse à tona. A maioria, (incluindo Margareth Teixeira, uma mãe de 17 anos, que morreu segurando o filho no colo) enquanto policiais agiam nos arredores⁶. Pouco mais de um mês depois, veio o marcante caso de Ágatha Vitória Sales Felix, uma menina de 8 anos, moradora do Complexo do Alemão, na capital fluminense. Conforme registra o [portal G1](#)⁷, a criança estava voltando para casa, junto com a mãe, dentro de uma Kombi, quando foi atingida por uma bala nas costas. Ela chegou a ser socorrida na Unidade de Pronto Atendimento (UPA) do Alemão, mas não sobreviveu e foi sepultada no Cemitério de Inhaúma, na zona norte da cidade. Segundo o relato do tio de Ágatha, o veículo que a levava havia parado na comunidade da Fazendinha para desembarcar passageiros com compras, e foi nesse momento que o disparo de arma de fogo aconteceu. Inicialmente, na versão da família da vítima e do motorista da Kombi, policiais militares suspeitaram de uma moto que passava pelo local e rapidamente atiraram. A Polícia Militar, por outro lado, garantiu que havia ocorrido um confronto e que nada indicava a participação de um agente na morte da menina. As investigações prosseguiram e, em dezembro de 2019, a imprensa noticiou que o Ministério Público do Rio de Janeiro (MPRJ)

[agencia-de-noticias/releases/25989-pretos-ou-pardos-estao-mais-escolarizados-mas-desigualdade-em-relacao-aos-brancos-permanece](#). Acesso em: 7 out. 2020.

⁶ G1 RIO. RJ teve pelo menos 6 jovens mortos a tiros em cinco dias. G1. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/08/14/rj-teve-pelo-menos-6-jovens-mortos-a-tiros-em-cinco-dias.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

⁷ G1 RIO. Entenda como foi a morte da menina Ágatha no Complexo do Alemão, segundo a família e a PM. G1. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/23/entenda-como-foi-a-morte-da-menina-agatha-no-complexo-do-alemao-zona-norte-do-rio.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

estava apresentando denúncia contra o policial militar Rodrigo José de Matos Soares por homicídio qualificado⁸.

Mais recentemente, em maio de 2020, veio a morte do adolescente João Pedro Matos, de 14 anos, em circunstâncias similares às de Ágatha e que, portanto, também teve grande repercussão. Morador do Complexo do Salgueiro, em São Gonçalo, na região metropolitana do Rio de Janeiro, o jovem, conforme relatos feitos por familiares ao [portal UOL](#) no dia 19 daquele mês, estava brincando no quintal da casa de um tio quando policiais civis invadiram o local e atiraram nele. Na versão da Polícia Civil, o assassinato aconteceu durante uma troca de tiros entre agentes e criminosos. Para piorar a situação, João Pedro foi socorrido de helicóptero, e a família afirma que ficou mais de 17 horas tentando descobrir para onde o haviam levado, até que o encontraram num Instituto Médico Legal (IML) de São Gonçalo⁹. Em uma listagem de pontos do caso que preocuparam a Defensoria Pública do Rio de Janeiro e a levaram a pedir uma investigação paralela por parte do Ministério Público, o [jornal Nexo](#)¹⁰ aponta que a remoção do corpo está entre eles. Inclusive, em junho de 2020, o então delegado titular da Coordenadoria de Recursos Especiais (CORE), Sérgio Sahione, deu um depoimento ao MP, afirmando que Allan Duarte, delegado titular da Divisão de Homicídios de Niterói, São Gonçalo e Itaboraí (DHNSG), que tocava a investigação original sobre a morte de João Pedro, havia participado da ação policial que o vitimou. Essas últimas informações também são do [portal UOL](#).¹¹

⁸ G1 RIO. **MPRJ denuncia por homicídio qualificado PM acusado de matar menina Ágatha Felix no Alemão**. G1. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/12/03/mpjrj-denuncia-por-homicidio-qualificado-policial-militar-acusado-de-matar-menina-agatha-felix-no-alemao.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

⁹ LEMOS, Marcela. **Adolescente João Pedro é morto em operação no Rio; família critica polícia**. UOL. 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2020/05/19/adolescente-de-14-anos-e-morto-em-operacao-policial-no-rio-de-janeiro.htm>. Acesso em: 7 out. 2020.

¹⁰ ROCHA, Camilo. **Os questionamentos à investigação da morte de João Pedro**. Nexo. 2020. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/06/19/Os-questionamentos-%C3%A0-investigacao-%C3%A7%C3%A3o-da-morte-de-Jo%C3%A3o-Pedro>. Acesso em: 7 out. 2020.

¹¹ MELO, Maria Luisa de. **Delegado que investiga morte de João Pedro participou da ação, diz colega**. UOL. 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2020/06/18/delegado-que-investiga-morte-de-joao-pedro-participou-da-acao-diz-colega.htm>. Acesso em 8 out. 2020.

Está longe de ser à toa, portanto, que uma notícia como a do dia 12 de junho de 2020, sobre o Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos (MDH) ter excluído os dados referentes à violência policial do relatório anual dos direitos humanos, gere preocupação. Em relação a esse fato, para o [Jornal Nacional](#),¹² a pasta afirmou que haviam inconsistências nos números de 2019 e por isso decidiu tomar a decisão de excluí-los. De todo modo, o telejornal explicou que denúncias do tipo, as quais apareciam no relatório desde 2011, são obtidas por meio do serviço Disque 100 do governo federal, e que a exclusão ocorre após quatro crescimentos anuais consecutivos.

E existindo em meio a esse cenário, o game “Dandara” demonstra sua importância para além do entretenimento. A opressão contra negros continua presente em estados democráticos de direito e precisa ser constantemente discutida e exposta para que chegue ao fim. O jogo possibilita que se relembre isso, em especial, e assim confronta-se com o mito da democracia racial presente no Brasil, agravante que, como os doutores em ciências da computação Ronaldo de Araújo e Jobson da Silva Jr. apontam no sexto capítulo do livro “[Comunidades, Algoritmos e Ativismos Digitais](#)” (2020)¹³, “ao apregoar relações cordiais entre negros(as) e brancos(as) deslegitima a luta antirracista”.

Pela mídia em que se dá (o videogame), “Dandara” ainda conquista o público da era da informatização, os usuários da internet, meio este que fornece ferramentas para a criação de formas de resistência, mas em que o racismo também ganhou características únicas. No capítulo 11 da mesma obra em que Ronaldo e Jobson escreveram, a mestra em comunicação pela Universidade Federal do Pará (UFPA) Thiane Neves Barros pontua¹⁴:

¹² JORNAL NACIONAL. Governo exclui violência policial do relatório sobre violações de direitos humanos de 2019. G1. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2020/06/12/governo-exclui-violencia-policial-do-relatorio-sobre-violacoes-de-direitos-humanos-de-2019.ghtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹³ SILVA, Tarcízio. *Comunidades, Algoritmos e Ativismos: olhares afrodiáspóricos*. LiteraRUA: São Paulo. 2020. p. 114.

¹⁴ SILVA, Tarcízio. *Comunidades, Algoritmos e Ativismos: olhares afrodiáspóricos*. LiteraRUA: São Paulo. 2020. p. 194.

“A internet, como qualquer âmbito da esfera pública, é lócus de controvérsias, de desalinhos, de disputas e lutas. Nenhum direito está assegurado na internet apenas porque ela pareceu ser o ápice da democratização da comunicação em seus anos iniciais. Ela só pareceu, nunca foi”.

Ao menos dois outros acontecimentos de 2020, divulgados pelo portal G1, reforçam essa afirmação. Em ambos, as redes sociais foram utilizadas para proferir ofensas racistas contra negros. No primeiro caso, de maio, a adolescente Ndeye Fatou Ndiaye, aluna do Colégio Franco-Brasileiro, na zona sul do Rio de Janeiro, [recebeu mensagens](#) como “quando mais preto, mais preju” e “escravo não pode. Ela não é gente”, em um grupo de WhatsApp formado por alunos do primeiro ano do Ensino Médio. Um ofício foi enviado pelo Colégio para o Conselho Tutelar¹⁵. Já em Santos, no litoral sul de São Paulo, cerca de um mês depois, foi a vez de estudantes da Universidade Católica de Santos se deparem com [racismo disfarçado de humor](#), também no aplicativo de mensagens. Um aluno do curso de direito enviou imagens, no formato de memes, chamando de burro quem lutava contra o racismo e comparando o DNA de negros com o uma corrente, por exemplo. Em sua defesa, alegou que havia sido mal interpretado pelos que se sentiram ofendidos¹⁶.

Mas há ainda outras formas mais elaboradas e de identificação mais complexa pelas quais o racismo se dissemina na e pela a internet, como o *blackfishing* e os algoritmos que regem os bancos de imagens. O termo em inglês se refere a uma prática identificada em influenciadoras digitais, há alguns anos, que consiste em pessoas brancas modificarem características físicas artificialmente, como a cor da pele, o tamanho dos lábios e o tipo do cabelo, apenas para parecerem negras ou miscigenadas.

¹⁵ SANTOS, Ana Paula. **Estudante é vítima de racismo em troca de mensagens de alunos de escola particular da Zona Sul do Rio**. G1. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/05/20/estudante-e-vitima-de-racismo-em-troca-de-mensagens-de-alunos-de-escola-particular-da-zona-sul-do-rio.ghtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹⁶ LIMA, Isabella; ORTIZ, Vanessa. **Estudante gera revolta ao comparar DNA de negros com correntes em SP**. G1 Santos. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2020/06/20/estudante-gera-revolta-ao-comparar-dna-de-negros-com-correntes-em-sp.ghtml>. Acesso em 8 out. 2020.

Apesar de num primeiro momento isso aparentar ser inofensivo em todos os sentidos, Ronaldo e Jobson explicam que é puro preconceito racial, baseado, entre outras coisas, numa imagem hiperssexualizada da mulher negra, e cujo principal objetivo é gerar retorno financeiro para a praticante¹⁷:

“A prática do blackfishing não é em momento algum elogiosa às pessoas negras, como argumentado por algumas pessoas nas redes sociais, a prática constitui-se uma das manifestações do racismo que traz como novidades o ambiente onde acontece e o propósito de monetização”.

Os bancos de imagem, por sua vez, tão utilizados pela publicidade, empresas, jornalistas e governos, contribuem para uma representação distorcida de indivíduos, por associarem temas comuns com determinados tipos de pessoas, conforme demonstra Fernanda Carrera, professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), no oitavo capítulo de “Comunidades, Algoritmos e Ativismos Digitais”. Ao buscar por ilustrações de chefes, destaca homens brancos, enquanto ao desejar imagens de secretário, o usuário se deparará principalmente com mulheres, brancas ou negras, por exemplo. Como conclusão óbvia, nas palavras de Fernanda, “pode-se dizer que esta conexão é tanto uma produção espelhada da realidade social quanto ajuda a reforçá-la”¹⁸.

Por toda sua narrativa, “Dandara” mantém presente a discussão sobre esses fatos e a importância daqueles que lutam para extingui-los de uma vez por todas. Mas é evidente que o game poderia ter perdido essa essência se a protagonista não fosse quem é. Ao colocar uma personagem inspirada em Dandara dos Palmares para encabeçar a aventura, a Long Hat House fez uma homenagem a uma das principais heroínas negras brasileiras, cujos feitos, apesar de ainda envoltos em muito mistério,

¹⁷ SILVA, Tarcízio. **Comunidades, Algoritmos e Ativismos: olhares afrodiaspóricos**. LiteraRUA: São Paulo. 2020. p. 109.

¹⁸ Ibid., p. 153.

perpassam o imaginário nacional como sendo a genuína resistência ao avanço do racismo no Brasil colonial. Foi por isso que a escritora cearense Jarid Arraes se dedicou a escrever as “[Lendas de Dandara](#)”¹⁹, livro publicado em 2016 e que lança mão da ficção para preencher as lacunas da história e apresentar a guerreira quilombola com mais consistência. Na obra, ela é descrita como filha da divindade africana Iansã, que lhe deu vida para trazer de volta a harmonia da África, que havia sido rompida com a escravização imposta pelos colonizadores europeus. Jarid fala que a orixá:

“Não poderia usar as próprias armas para mudar o curso da história de todos, mas podia criar uma mulher tão forte quanto ela; uma mulher que amasse seu povo e lutasse pela liberdade, tendo a espada como íntima companheira e extensão de seus braços; uma mulher de pulsão combativa, de furor rebelde. ‘Uma filha do meu ser’, imaginava e sorria”.

Quando bebê, então, Dandara surgiu no caminho de Bayô, moradora do Quilombo dos Palmares que a levou consigo e a adotou como filha. Na Serra da Barriga, centro da resistência negra, a menina cresceu protegida e não demorou a destacar-se das demais. Durante a infância, queria sempre praticar capoeira e aprender com os guerreiros. As atividades atribuídas às mulheres, como cozinhar e cuidar dos feridos, não lhe agradavam de forma alguma. Em determinado dia, quando Bayô foi gravemente ferida por um capitão do mato que a atacou no momento em que havia ido recolher ervas medicinais fora do quilombo, o poder de Iansã guiou Dandara para solucionar o problema. Surpreendendo a todos, a criança foi à noite até o local exato em que poderia conseguir as plantas para curar a “mãe adotiva” e, depois, fez sozinha o ritual para tratá-la. Não restavam dúvidas de que ali havia uma pessoa especial, que poderia transformar os rumos de Palmares.

Ainda pequena, corajosamente, ela roubou o cavalo de um capitão do mato. E esse foi apenas o segundo de vários feitos extraordinários de

¹⁹ ARRAES, Jarid. *As lendas de Dandara*. De Cultura: 2016.

Dandara, narrados por Jarid. Quando cresceu, já participando ativamente das discussões sobre as táticas de sobrevivência do quilombo, lutou sozinha contra quatro homens brancos para entregar o controle de um navio negreiro aos negros que transportava e liderou, ao lado de Zumbi, a invasão de inúmeras fazendas e engenhos para romper com as amarras das senzalas. Segundo o livro:

“Na maioria das vezes, Zumbi concordava com Dandara em tudo. Tinha as mesmas opiniões a respeito das coisas e de como agir como o exército de Palmares. Acreditava em somente um ideal: a libertação total dos seus irmãos e irmãs”.

Além disso, a alma de Dandara “se alimentava da liberdade, dos sorrisos daqueles que agora estavam entre os seus e podiam desfrutar da natureza, trabalhar, produzir e colher do seu próprio suor, recebendo os benefícios diretos do seu esforço”. Porém, no fim, após muitas conquistas, uma invasão de tropas governamentais a Palmares obrigou a heroína a se jogar do alto da pedreira do quilombo para não ser escravizada. Ela retornou a Iansã sem conseguir se despedir de Zumbi, mas deixando um legado singular e inesquecível. Conforme relata a [Rádio França Internacional](#), o livro “As Lendas de Dandara” chegou à França em 2018, ano em que Jarid fez uma turnê por diferentes cidades francesas para divulgar a obra e suscitar o debate sobre o tema escravidão, em que o país europeu, como colonizador, também esteve inserido. A tradução do livro para o francês ficou a cargo da editora Anacoana, que o nomeou “Dandara et les esclaves libres”²⁰. E esse evento, de certa forma, remete a outros dois fatores que, na visão de João Brant, tornam o game “Dandara” tão importante. Segundo ele, “acho legal nós procurarmos uma inspiração em nós mesmos e falarmos o que temos que falar, falar o que podemos falar”. O cofundador da Long Hat House pontua ainda que criar uma obra com base na cultura e na história nacional é uma forma de inovar:

²⁰ RAMALHO, Elcio. **Livro sobre Dandara, líder do movimento negro do Quilombo dos Palmares, é lançado na França**. RFI. 2018. Disponível em: <https://www.rfi.fr/br/cultura/20181023-livro-sobre-dandara-lider-do-movimento-negro-do-quilombo-palmares-lancado-franca>. Acesso em: 8 out. 2020.

“Tem muito [jogo] indie no mundo, as ferramentas para desenvolver jogo estão muito mais fáceis, hoje em dia está acirrado. Um jeito muito bom de se destacar é não fazer um jogo que todo mundo está fazendo, né? Não usar essas mesmas referências de outros jogos que nós sempre usamos, igual nós iríamos usar o cara metralhando no espaço”.

No dia 5 de março de 2020, uma expansão gratuita do título, denominada “Dandara: Trials of Fear Edition”, chegou para todas as plataformas em que a aventura está disponível. Após o download, são acrescentadas, entre outras coisas, áreas, um chefe, poderes, um final secreto e 16 músicas, que completam as 36 colocadas por Thommaz na Bandcamp. Hoje, a equipe está em um novo momento de brainstorm, com João e Lucas trocando ideias, constantemente, sobre o futuro. Sempre, claro, sem deixar de analisar o que ainda pode ser melhorado ou corrigido em “Dandara”, para, nas palavras do primeiro membro, “fechar com chave de ouro”. “Acho que esse é o momento mais legal de todos, estava ansioso para chegar, sabia?”, revela João. Os fundadores da Long Hat House, além de Victor Leão, continuam se encontrando em um espaço de *coworking* (trabalho colaborativo), em Belo Horizonte, que dividem com o estúdio de games [Ludic Side](#) desde quando “Dandara” ainda estava em desenvolvimento.

Fonte: Game



Presente em “Dandara” mesmo antes da expansão, a chefe Bélia ganha um coração com rosto pacífico após ser derrotada pela heroína.

Como nunca incluiu tantas pessoas, a equipe organizava reuniões, em especial na reta final para o lançamento do game (quando estabelecia um plano de metas para cada semana), mas geralmente optava por levar um estilo de trabalho mais informal. Em relação às dificuldades que tiveram durante toda a trajetória, a financeira também aparece, ao menos até o momento que conseguiram a parceria com a Raw Fury. O retorno financeiro proporcionado pelo “Magenta Arcade” foi pequeno e rapidamente acabou, então João e Lucas tiveram que recorrer a outra forma de se sustentar financeiramente, enquanto produziam o segundo game. Eles passaram a atuar como *freelancers* no desenvolvimento de aplicativos, entre os quais um em que as linhas de ônibus eram classificadas por notas.

Foi um período em que não dava para focar em “Dandara” da forma correta e, portanto, cogitaram recorrer a editais públicos se não encontrassem uma *publisher* (publicadora). No fim, não precisaram, e graças ao sucesso do título da heroína, estão agora concentrados apenas no mundo dos games e em continuar honrando o nome “Long Hat House”. A sugestão para o termo veio do tio de Lucas, e seu significado, conforme explica João:

“É muito do que um mágico tenta fazer quando ele tira o coelho da cartola, espera que o coelho sairá da cartola, sabe? E é uma coisa muito parecida com o que nós queremos fazer com os nossos jogos, fazer uma coisa surpreendente sempre. E o ‘house’ vem de casa, de lar, de um ambiente que é confortável para todo mundo. Que é receptivo e aceita, que vai esperar você de braços abertos quando você chegar em casa depois. Uma coisa de estamos juntos, vamos ficar tranquilos”.

O sertão nordestino em Árida

A ida do presidente da República Jair Bolsonaro ao Ceará, no dia 26 de junho de 2020, para liberar o escoamento das águas do reservatório de Milagres até o município de Penaforte e, assim, inaugurar um trecho do eixo norte do Projeto de Integração do Rio São Francisco, foi bastante comemorada e com razão. Segundo informações da [Agência Nacional das Águas](#) (ANA)¹, o PISF promete abastecer 12 milhões de pessoas em 390 municípios do semiárido nordestino, quando estiver concluído. Por outro lado, a ação do chefe do Executivo federal precisa ser vista com cautela, pois pode configurar populismo. Entre os indícios disso, está o fato de que essa foi a primeira ida dele ao estado desde a campanha eleitoral (conforme aponta a reportagem “Bolsonaro Inaugura Trecho da Transposição do Rio São Francisco”, do [SBT](#))² e as entregas dos cargos de [diretor-geral](#) do Departamento Nacional de Obras Contra a Seca e presidente do Banco do Nordeste do Brasil (BNB) indicados pelo Centrão, ainda no primeiro semestre de 2020, em meio à crise política que se formava³. No segundo caso, inclusive, o empossado foi Alexandre Borges

¹ ANA. ANA estabelece receita requerida e tarifas para adução de água bruta do Projeto de Integração do São Francisco em 2020. Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico. 2020. Disponível em: <https://www.ana.gov.br/noticias/ana-estabelece-receita-requerida-e-tarifas-para-aducao-de-agua-bruta-do-projeto-de-integracao-do-sao-francisco-em-2020>. Acesso em: 8 out. 2020.

² SBT. Bolsonaro inaugura trecho da transposição do Rio São Francisco. 2020. Disponível em: <https://www.sbt.com.br/jornalismo/sbt-brasil/noticia/144072-bolsonaro-inaugura-trecho-da-transposicao-do-rio-sao-francisco>. Acesso em: 8 out. 2020.

³ LIMA, Daniela. Governo entrega DNOCS ao PP e inaugura aliança com o centrão. CNN Brasil. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/2020/05/06/governo-entrega-dnocs-ao-pp-e-inaugura-alianca-com-o-centrao>. Acesso em: 8 out. 2020.

Cabral, cuja [exoneração ocorreu](#) pouco mais de 24 horas depois, deixando o órgão sob um comando interino⁴.

Populismo ou não, fato é que ao longo da história do Brasil o tratamento dado pelo governo central à temática da seca foi ínfimo na maior parte do tempo. E há ao menos um historiador e professor no país que vem se esforçando para chamar a atenção a essa problemática por meio de jogos digitais. É o soteropolitano Filipe Pereira, criador do estúdio [Aoca Game Lab](#). Graduado em história pela Universidade Católica de Salvador (UCSAL) em 2008, ele teve uma entrada pouco convencional no mundo dos desenvolvedores de games, mas imprescindível para que uma das questões sociais mais características do território brasileiro fosse finalmente retratada e exposta ao grande público com uma das mais imersivas linguagens contemporâneas. Após a faculdade, ele passou a atuar como pesquisador e, em certo momento, recebeu um convite para aderir ao [Comunidades Virtuais](#). Este é um grupo de pesquisa fundado em 2002 pela professora PhD Lynn Alves, na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), com o objetivo não só de estudar o universo digital e suas interfaces, mas também desenvolver *serious games*, promover cursos e eventos, e coordenar disciplinas em diferentes áreas de graduação e pós-graduação *strictu sensu*.

A ideia por trás do convite a Filipe era que ele colaborasse com a busca pelos elementos históricos que constituiriam a temática de um dos games em desenvolvimento pelo Comunidades Virtuais, que hoje é responsável por 12 jogos e um *gamebook* (livro-jogo) lançados. Todos são focados na educação ou treinamento de pessoas de diferentes faixas etárias, como “D.O.M”, que ensina matemática em uma aventura de ficção científica, e “Salvador Sim 2014”, no qual o jogador descobre eventuais problemas da capital baiana que precisaram ser solucionados antes que os jogos da Copa do Mundo daquele ano começassem. O historiador

⁴ FERNANDES, Adriana; PIRES, Breno; TURTELLI, Camila; SOARES, Jussara. **Governo exonera presidente do BNB indicado pelo Centrão**. Estadão. 2020. Disponível em: <https://politica.estadao.com.br/noticias/geral,governo-vai-exonerar-presidente-do-bnb-indicado-pelo-centrao,7000323598>. Acesso em: 8 out. 2020.

aceitou entrar para o grupo e ficou apaixonado pelo trabalho que encontrou. Não à toa, mesmo incomodado com o vai e vem de membros entre um projeto e o seguinte, de modo que em alguns havia quatro pessoas trabalhando e em outros cerca de 15, permaneceu no grupo de 2009 a 2016.

Até o último ano, se especializou e conseguiu o diploma de mestre em design de games pela UNEB; fez estágio e trabalho como game designer no Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI) e na empresa de tecnologia da informação Avansys, respectivamente; atuou como professor de desenvolvimento de jogos digitais no SENAI e na Universidade Salvador (UNIFACS); e subiu de posição no Comunidades Virtuais, indo de designer de narrativas para game designer, produtor e, por fim, gerente de projetos. Se o gosto de Filipe por games cresceu durante todo esse período, o interesse por história, que já tinha, subiu na mesma medida, em especial naquela que envolve temas regionais.

Dessa forma, ele produziu os títulos “Industriali” (em que o jogador gerencia cidades inglesas pouco antes de começar a Revolução Industrial) e “Tríade” (que apresenta a Revolução Francesa para alunos dos ensinos Fundamental e Médio), mas também outros dois focados na Bahia. São eles “Búzios” e “2 de julho – Tower Defense”. O primeiro traz como narrativa os acontecimentos da Revolta dos Búzios, manifestação popular de 1798 que visava, entre outras coisas, à proclamação da República, ao fim da escravidão e a uma redução de impostos. O segundo, por sua vez, fala sobre as batalhas contra os colonizadores portugueses, que culminaram na independência da Bahia no dia 2 de julho de 1823. Porém, com o passar dos anos, Filipe notou que havia mais um assunto, o qual tinha interesse desde a época da primeira graduação, merecedor de um jogo digital próprio para retratá-lo. Era o sertão nordestino do século XIX. Em suas palavras, “se não fosse um game, talvez fosse uma pesquisa acadêmica”. De todo modo, depois que virou gerente de produção no Comunidades Virtuais, ele orientou a equipe a captar recursos para a criação de um título sobre a Guerra de Canudos. Esta foi um conflito

armado entre militares republicanos e sertanejos baianos que ocorreu entre 1896 e 1897, devido ao pensamento da elite política da época de que as tradições e o catolicismo popular praticados por Antônio Conselheiro e seus seguidores, no vale de Belo Monte, representavam uma oposição inadmissível aos ideais republicanos.

O dinheiro necessário foi obtido graças ao edital [Culturas Digitais](#) da Secretaria de Cultura do Estado da Bahia (SecultBA), mas, por volta de 2016, o grupo da UNEB sofreu uma mudança na forma como funcionava. Se até aquele momento sua atuação no desenvolvimento de games era fechada, ele passou a fazer o papel de incubadora de empresas a partir daquele ano. E foi aí que Filipe viu uma nova oportunidade de ouro. Trabalhar no Comunidades proporcionou-lhe inúmeras competências, entre as quais aquelas relacionadas a liderança e gestão. Em parte, isso ocorreu por causa da rotatividade de temas e pessoas da passagem de um projeto para o outro. No entanto, Filipe se incomodava com essa alternância constante porque não conseguia aplicar na obra seguinte tudo aquilo que havia aprendido na anterior, a fim de entregar um produto com melhor qualidade. Consequentemente, não demorou a pensar “ah, quando eu tiver a oportunidade de ter uma empresa, de liderar um time que eu esteja mais à frente mesmo, eu vou tentar fazer com que esse projeto seja o mais perene possível, seja o mais longo possível”. A transformação do próprio Comunidades em uma incubadora era a chance desejada.

Encontrar membros para um novo estúdio não foi tão difícil. Contando com Filipe e seu sócio, o diretor de arte Victor Cardozo, a formação inicial tinha seis pessoas. Duas já faziam parte do Comunidades também, sendo a desenvolvedora de jogos Laiza Camurugy e o game designer Vinícius Santos. As duas restantes, o programador Túlio Duarte e o ilustrador Jocivaldo Silva, foram recrutados da [Bahia Indie Game Developers](#) (BIND), coletivo no qual Victor é um dos líderes e Filipe foi fundador em 2014, e que se propõe a instigar o desenvolvimento de games no estado baiano. Mesmo os membros que não vieram diretamente do Comunidades Virtuais, porém, tinham uma relação com o grupo, dada a influência

dele na organização de eventos e formação de profissionais no estado. Portanto, quando todos se reuniram, o Aoca Game Lab foi oficializado, com a sede dentro da UNEB.

O objetivo inicial do estúdio era seguir com o projeto de um game a respeito da Guerra de Canudos. Entretanto, as pesquisas que fez para construir a narrativa e os contatos que teve com especialistas dentro da universidade levaram-no a refletir que o conflito era apenas uma das vertentes que poderia abordar dentro de uma temática maior, ou seja, o sertão. Sem essa percepção e mudança de foco, dificilmente aquela vontade de Filipe de desenvolver um projeto que durasse por muito tempo teria prosperado. Quando decidiram mudar, então, tomaram a decisão ainda de que trabalhariam em um game transmídia, o que conferiria à história maior profundidade e propagabilidade, característica esta que, conforme Henry Jenkins aponta no livro “[Cultura da Conexão](#)” (2014), se refere⁵:

“Aos recursos técnicos que tornam mais fácil a circulação de algum tipo de conteúdo em comparação com outros, às estruturas econômicas que sustentam ou restringem a circulação, aos atributos de um texto de mídia que podem despertar a motivação de uma comunidade para compartilhar material e às redes sociais que ligam as pessoas por meio da troca de bytes significativos”.

A narrativa do game seria dividida em várias partes e, mais para frente, ganharia ramificações por outras mídias. De acordo com Filipe, “a ideia é um pouco essa de você ter a possibilidade de estar aplicando o conhecimento que você teve no projeto anterior no seguinte, mantendo a equipe etc., sempre pensando em crescer”. Outra preocupação da Aoca desde o início era fazer um retrato fiel do sertão do século XIX. Então, realizaram uma pesquisa bastante extensa e que envolveu diferentes métodos. Como não poderia ser diferente, dada sua formação, Filipe

⁵ JENKINS, Henry. *Cultura da Conexão: Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável*. Aleph: 2014. p. 21.

liderou todo o processo, trazendo trabalhos que havia iniciado na universidade e incentivando a construção de um repositório com tudo aquilo que os membros do estúdio entendiam como referências à cultura sertaneja ou a conceitos que poderiam inspirá-los na construção da narrativa e mecânica. Desse modo, reuniram links para livros, filmes, séries e histórias em quadrinhos também, e passaram a fazer o que chamam de treinos de referências, que consistem na consulta desse repositório durante toda a trajetória de produção do título. Segundo Filipe:

“Essa parte de pesquisa é algo que a gente também leva muito a sério porque, assim como a gente pesquisou muitas coisas para poder estar fazendo o jogo, a gente imagina que, daqui um tempo, outras pessoas podem estar utilizando ele também para pesquisar sobre essa temática”.

Mas eles não se contentaram em apenas consultar outras obras, entre as quais os clássicos como “[O Sertanejo](#)”, de José de Alencar, e “[Os Retirantes](#)”, de José do Patrocínio. Como nenhum dos integrantes da equipe é sertanejo, viajaram juntos ao sertão baiano para descobrir *in loco* o que significava viver no semiárido. Isso ocorreu em janeiro de 2017, quatro meses após a formação da Aoca. Foram cerca de 20 dias passeando pelo atual município de Canudos, conversando com moradores das zonas rurais, visitando locais históricos e culturais (como o açude que deu lugar a Belo Monte), observando a vegetação, a formação do solo e os animais, e sentindo o arder do sol. Com as pessoas mais simples, não entravam em detalhes sobre o projeto em desenvolvimento, visto que elas não entendiam ao certo o que era um jogo digital. Por outro lado, Filipe afirma que “a conexão que a gente teve foi excelente”.

Fonte: Arquivo Pessoal



Da esquerda para a direita, Jocivaldo Silva, Filipe, Túlio Duarte, Vinícius Santos, Victor Cardozo e Laiza Camurugy, visitam o sertão baiano em 2017.

De fato, a dedicação que empregaram sobre a construção do game foi única e explica a riqueza de detalhes que ele apresenta hoje. Enquanto não era lançado, a sede da Aoca na UNEB costumava ser ocupada durante o dia todo pelos sócios fundadores e, durante meio período, pelos demais membros, entre eles alguns estudantes. A organização da rotina se dava em cima de microentregas, isto é, por meio do estabelecimento de prazos de duas a quatro semanas para a conclusão de partes do projeto, e não de um prazo longo para a entrega do produto final. Conforme concluíam um elemento, interagiam ao que já tinham e partiam para o próximo. Assim, “Árida: Backland’s Awakening” veio ao mundo para romper com paradigmas e servir como novo e atrativo meio de relembrar ao restante da sociedade a forma pela qual o sertão brasileiro se constituiu.

Ainda antes do lançamento, a Aoca levou uma versão beta para diferentes eventos, como o [BIG Festival](#), a [Gamescom](#) e alguns da Bahia, entre eles o [Game-Con](#), seja para expor e concorrer a prêmios ou participar de encontros de negócios. Dessa forma, foi finalista na categoria de “Melhor Jogo Educacional ou de Impacto Social” no [BIG Starter 2017](#), que era organizado pelo BIG Festival exclusivamente para projetos do futuro;

vencedor por “Melhor Arte” no [Gamepólitán](#), de Salvador, naquele mesmo ano; finalista por “Melhor Narrativa” no [SBGames 2018](#); finalista na etapa brasileira da [Nordic Game Discovery Contest](#) (NGDC), uma competição de *pitch*, em 2019; e finalista em quatro categorias do [SBGames 2019](#), sendo elas “Melhor Narrativa”, “Melhor Jogo”, “Melhor Design” e “Melhor Áudio”. O dia 15 de agosto de 2019 marca a chegada do game “Árida: Backland’s Awakening” para Windows, única plataforma em que está disponível.

O jogo conta a história da pequena menina negra Cícera, moradora do sertão nordestino do final do século XIX e que tem 13 anos de idade. Do mesmo modo como ocorreu com “Dandara”, da [Long Hat House](#), a escolha da protagonista pela Aoca Game Lab confere representatividade a dois grupos majoritários na sociedade brasileira (mulheres, e negros e pardos), mas que ainda hoje estão pouco presentes como personagem principal nos games. E o que torna tudo ainda mais surpreendente, desta vez, é que Cícera tem voz. Em *cutscenes* (cenas sobre a qual o jogador não tem controle) para introduzir e finalizar a narrativa, além dos momentos em que a menina expressa alguma interjeição durante a aventura, é possível ouvir a sertaneja falando, graças ao trabalho da dubladora e tradutora Layna Nascimento, moradora de Lauro de Freitas, região metropolitana de Salvador. O sotaque baiano é perceptível e encanta por vir acompanhado de poesia.

Pois é, enquanto Cícera explica e mostra a “terra árida que é de rica natureza” onde nasceu, pequenas estrofes com rimas surgem na tela do computador e acompanham a fala dela. Nesse instante, os versos parecem tocar a alma para transmitir todo o misto de sentimentos da criança em relação ao sertão, um lugar que ela apresenta como belo, mas, ao mesmo tempo, marcado por um calor constante que leva a água embora e só é suportado por um povo forte e valente, que resiste à seca até não ter alternativa que não se retirar para outra região em busca de melhores condições de vida. Quando era menor, Cícera viu seus pais irem embora por esse motivo e foi deixada com o avô. No momento que o jogo começa

e já é possível andar com a personagem, no ano de 1896, é chegada a hora de ela e o ancião fazerem o mesmo.

Durante as cutscenes são passadas imagens em desenho. Porém, o restante da aventura é tridimensional tanto na movimentação como no design, tornando as paisagens do sertão mais realistas e tocantes. Para todos os lados, há árvores secas e retorcidas, além de terra batida. Folhas amareladas, plantas mandacarus, inselbergs e pequenos trechos com gramíneas também são observáveis. O céu, ensolarado, traz um azul interrompido em poucos trechos por nuvens brancas como algodão. A mecânica do jogo consiste em parte na exploração dos cenários. Observá-los é essencial para prosseguir na aventura, visto que há itens espalhados por ele que, após serem recolhidos e guardados por Cícera, ajudam no preparo de ferramentas, fogueiras ou refeições para manter a personagem viva.

A energia da menina é representada por dois símbolos no canto superior esquerdo da tela. O primeiro deles é uma cabaça marcada com uma gota e inserida num círculo que se pinta de verde à medida que a protagonista bebe água ou come algum alimento para sanar a sede. O segundo símbolo é um garfo e uma faca também inseridos num círculo, mas que desta vez se pinta de rosa quando a personagem se alimenta e reduz a fome. E assim “Árida” consegue inovar de forma inteligente no quesito jogabilidade. Isso porque o mapa, o qual jogador vai descobrindo conforme avança nas missões, apresenta níveis de aridez (entre 1 e 4), de modo que automaticamente infringe dano à Cícera conforme ela se aventura por ele. A todo instante, mais do que procurar o caminho para prosseguir ou itens úteis para guardar (elementos presentes em inúmeros jogos), aqui é preciso estar de olho nos medidores de energia também. O único inimigo na aventura é o próprio ambiente, ou seja, o sertão, que com seu calor singular provoca sede e fome, e pode levar à morte aqueles que estiverem despreparados para viajar por ele. Quando Cícera chega próximo de sucumbir, outros indicadores da falta de energia que surgem são uma diminuição na velocidade de caminhada da

personagem e rachaduras na tela, dificultando a visão e os comandos do jogador.

Fonte: Game



A vegetação e o solo ressecados evidenciam a falta de chuva no jogo.

Os acontecimentos em “Árida” perpassam seis grandes regiões principais, que são a Casa do Vô Tião, a Casa da Dona Firmina, o Caminho para a Vila, a Vila Uauá (que existiu no final do século XIX e hoje é um município na Bahia), o Vale da Morte e o Caminho para a Montanha. Na primeira delas, onde o jogo começa, Cícera conversa com seu avô e ambos decidem se preparar para aderir a uma procissão que passará em breve pela Vila Uauá, rumo ao povoado de Canudos, local isento das mazelas da seca e para onde os pais da protagonista possivelmente foram quando lhe deixaram há anos. A partir da decisão, o jogador se depara com os primeiros objetivos a serem cumpridos, que servem como tutorial sobre as principais habilidades necessárias para atravessar o semiárido. Nela, o vô Tião, descrito pela Aoca como “a representação do homem religioso do sertão, forte, cheio de fé e difícil de se curvar”, instrui Cícera a usar a enxada para abrir uma cacimba sobre o pé de uma árvore caraibeira e, assim, conseguir água, amolar a enxada com pedras para colher mandioca e montar uma fogueira com graveto e palha seca para cozinhar um pirão de farinha.

As pedras de amolar e os gravetos são os itens mais fáceis de conseguir. Eles estão espalhados pelo chão em vários trechos dos caminhos

por onde Cícera consegue passar. A palha seca e a farinha de mandioca, por sua vez, estão guardadas em caçuás, nome dado a grandes cestas de vime localizadas em diferentes pontos do mapa também. Outros produtos que podem ser adquiridos nesses recipientes, dependendo do lugar em que estão dispostos, são rapaduras, receita de cajuada, pão, carne de sol e mandacaru assado. Todos os alimentos garantem a recuperação de Cícera quando esta começa a se cansar, mas isso em diferentes níveis. Alguns diminuem a fome e a sede, enquanto outros diminuem apenas a primeira ou a segunda. Há aqueles inclusive que, ao melhorar um estado, piora o outro, então é preciso sempre prestar atenção ao ingeri-los.

As principais fontes de água ao longo da aventura são as cacimbas e os mandacarus. As primeiras, conforme a explicação do vô Tião, estão sempre sobre o pé de carabeiras, cuja marca é a folhagem amarela. Elas fornecem uma quantidade limitada de água, ao passo que as cabaças para carregar o líquido não são infinitas. Além disso, toda vez que a enxada é utilizada para abrir um buraco, ela se torna menos afiada, até chegar ao ponto em que não funciona mais, precisando ser amolada novamente. Em relação aos mandacarus, como são denominados os cactos do sertão, Cícera só consegue guardar e ingerir após cortar com um facão, outra ferramenta que depende das pedras para manter-se completamente afiada a cada uso. Esta é mais utilizada do que a enxada. Ele permite a obtenção de inúmeros outros produtos comestíveis por meio do corte, como coroa-de-frade (outro cacto, mas que desta vez é usado no preparo de um doce), milho e jerimum (abóbora); abre caminho em locais bloqueados por plantas catingueiras; e retira a tampa de canastras, cestas que guardam os colecionáveis do jogo, entre os quais uma chave enferrujada, um candeeiro e jornais velhos. O item de cada canastra é único e traz uma descrição que pode ser lida dentro do inventário.

Por outro lado, enquanto a enxada é entregue pelo vô Tião, o facão é um presente que o jogador ganha de dona Firmina, introduzida pela Aoca como “a mais respeitada curandeira de Uauá e região”. Ela aparece

pela primeira vez no jogo quando Cícera vai avisá-la sobre a decisão de partir com o avô para Canudos. É nesse momento que ocorre uma das missões mais marcantes do jogo, em que a menina é incumbida de encontrar os quatro bodes da idosa (Casemiro, Zezinho, Rosinha e Bexiga) que estão andando pelos terrenos nos arredores da casa dela, mas descobre que um deles não resistiu ao calor e à seca e morreu, da mesma forma como Firmina revela ter acontecido com outros de seus animais. Se deparar com o bode inerte no chão é um choque não só para a protagonista, mas para o jogador também. Até esse momento do jogo, a narrativa permite um esquecimento do quão cruel o sertão pode ser; mas depois dele, insensível ou desatento é o espectador que não inclui o medo e a tristeza ao conjunto de sentimentos que o tomam diante de todos os cenários de “Árida”.

Cícera chora ao relatar a morte para Firmina, que também sente a perda. A dor das personagens é tão nítida que pode provocar até mesmo culpa no jogador. Culpa por não conseguir tirá-las daquela condição desumana de existência, na qual pessoas chegam ao ponto de precisar deixar tudo que construíram e conquistaram para trás, incluindo amigos e familiares, se quiserem sobreviver. Contudo, dona Firmina, ao contrário de Cícera e Tião, não quer ir para Canudos. Tem fé de que a chuva vai cair e decide ficar, assim como os outros dois sertanejos apresentados na história: dona Almira, que mora em uma casa no Caminho para a Vila, e o padre Olavo, responsável pela igreja na Vila Uauá. A primeira nasceu albina, fator que a impede de sair de casa na maior parte do tempo, dado o risco de se queimar pelo forte sol do sertão. Quando aparece pela primeira vez no jogo, se surpreende com a ideia de Cícera de partir para Canudos e lhe pede ajuda para tratar queimaduras com água de mandacaru. No fim, entrega uma receita de armadilha para a menina como recompensa.

O padre Olavo, por sua vez, é apresentado como o responsável por ter avisado Tião sobre a procissão. Cícera inclusive vai até a vila para pegar mais informações com ele, mas, ao chegar, descobre que a marcha

já havia passado por lá. Todos os moradores do local se foram, menos o padre, que fica indignado com a falta de consideração pela missa que seria rezada naquele dia. Segundo a Aoca, Olavo é bastante religioso, mas “possui convicções que divergem da Igreja Católica e da sociedade conservadora da época”. De fato, ele avisa Cícera sobre a aproximação de militares do governo e entrega uma santa para proteger tanto a ela como o avô na jornada até o grupo que viaja para Canudos.

Fonte: Game



O vô Tião é a primeira pessoa com quem Cícera se encontra na trama do jogo.

As dores e reflexões de cada personagem em “Árida” é passada de forma clara e consistente. Dessa forma, é inevitável o jogador estabelecer uma conexão especial com eles, como se fossem pessoas reais. E está aí um dos frutos mais admiráveis da pesquisa aprofundada feita pela Aoca para desenvolver o game. O fundador do estúdio, Filipe Pereira, explica que, apesar de a equipe não ser composta por sertanejos, a cultura sertaneja também é bastante influente em Salvador, então construir os personagens passou por uma junção de elementos que os desenvolvedores veem no dia a dia com inspirações tidas a partir das obras consultadas sobre o sertão e observações feitas durante a visita ao interior da Bahia. Filipe revela ainda que Tião, o avô de Cícera, ficou pronto antes da viagem, e todos se surpreenderam quando, no sertão, encontraram um morador idêntico a ele. “A gente até ficou brincando com o artista conceitual se ele já tinha ido lá, se ele tinha tirado foto do coroa e

tal”, diz. Limitações técnicas impediram a inclusão de um número maior de pessoas na história do jogo, mas as cinco presentes, de acordo com Filipe, desempenham um papel fundamental:

“Os personagens são nossas principais fontes de humanização da nossa narrativa, que é algo muito importante para nós assim, de ser algo que tenha a fantasia, que tenha a lógica da diversão, mas que também se conecta com algo que é muito concreto. Os personagens para nós realmente têm um valor muito importante”.

A trilha sonora empregada também contribui para essa humanização, deixando as conversas mais vivas ao despertar alegria, mistério e saudade. É principalmente nas cutscenes e nos diálogos que as melodias de “Árida” tocam, momentos em que é possível ouvir sanfona, violão e flauta. Por outro lado, na maior parte do mapa, predomina o silêncio, cujo rompimento ocorre, em alguns trechos, apenas pelos sons de moscas voando ao redor de animais que sucumbiram para a seca. Segundo Filipe, se não fosse a limitação orçamentária, teriam encaixado mais músicas na aventura, visto que possui uma banda e, portanto, enxerga na trilha sonora do game “a principal linguagem para poder comunicar as estéticas que a gente quer passar”. A criação da atual, que em parte ficou a cargo do compositor e design sonoro [Tharcísio Vaz](#), lançou mão de inúmeras referências. Entre elas, o compositor e cantor baiano de MPB Gereba, responsável por músicas como “[Pirilampo do Uauá](#)” e “[Centenário de Canudos](#)”.

Há momentos em “Árida” nos quais é possível ouvir um rápido canto em coral. São aqueles em que o jogador salva os dados do game para não começar desde o início ao desligar o computador ou se a protagonista morrer. Os *checkpoints* da aventura retratam a forte presença da religiosidade no final do século XIX, consistindo em oratórios com crucifixos nos quais Cícera realiza uma oração ao chegar perto. A música se soma a um brilho e ao abrir das pequenas portas do oratório para indicar que os dados foram guardados corretamente. Quando morre, automaticamente a protagonista volta com a energia recuperada, mas com as

ferramentas desamoladas, ao último em que rezou. Uma forma mais eficaz de recuperar a energia da menina durante o jogo, para que isso não aconteça, é preparar refeições na fogueira, que pode ser montada em qualquer terreno se houver os itens necessários no inventário. Há três maneiras de desbloquear as receitas a serem seguidas para montar pratos doces e salgados: procurando nos caçuás; completando os objetivos das missões, que sempre dão recompensas; ou simplesmente pegando o ingrediente necessário, como ovos em ninhos de joão-de-barro, e caju e umbu em suas respectivas árvores.

Fonte: Game



Oratórios constituem os checkpoints em “Árida”.

No game, não é apenas a missão de buscar pelos bodes de dona Firmina que deixa claro o quanto os animais também sofrem devido à seca. Durante a aventura, é possível ver ainda algumas galinhas e muitas vacas, mas a maioria destas estão mortas, tendo deixado apenas o esqueleto para trás. É sobre eles que as moscas voam para se alimentar, especialmente no Vale da Morte. O local é o mais árido do jogo, apresentando terra e grama mais acinzentadas, além de muitos esqueletos. A única vaca sobrevivente nos arredores da Vila Uauá é Filó, que sente fome e está muito magra. É possível alimentá-la com mandacarus assados.

O sertão e os sertanejos estão em “Árida: Backland’s Awakening”. Uma história de sofrimento, resistência e conquistas de uma população

que passou séculos sendo atacada pela seca e negligenciada pelo Estado, mas que não tem o destaque merecido na memória coletiva dos brasileiros, é a base do jogo da Aoca Game Lab. São os livros de historiadores adaptados para o videogame, podendo ensinar sem que o público venha com a desculpa de que aquilo não é entretenimento. Aquilo é entretenimento, mas ocorrendo a partir de um tema dos mais sérios e reais.

A tragédia das secas

Na obra “[Vida e Morte no Sertão](#)” (2000), o historiador Marco Antonio Villa, que se lançou a desvendar a saga dos retirantes nordestinos nos séculos XIX e XX, explica que “o primeiro registro da ocorrência de seca nos documentos portugueses é de 1552, três anos após a chegada do primeiro governador-geral, Tomé de Souza”. A primeira verba destinada pelo governo central ao combate de uma seca, porém, só veio no período do governo regencial que sucedeu a abdicação de Dom Pedro I.

Posteriormente, já no governo de Dom Pedro II, em 1859, quando o Nordeste brasileiro ainda era designado como “norte”, foi criada a Comissão Científica de Exploração para investigar a região. As conclusões de alguns dos membros da comissão e governantes da época sobre o porquê da ocorrência das secas e como combatê-las passavam por dizer que os sertanejos desconheciam técnicas de agricultura e eram indisciplinados para o trabalho, e que ajudaria se 14 dromedários fossem colocados naquelas terras, o que aconteceu no dia 24 de julho daquele ano. A morte de todos os animais até 1870 provou o contrário. Mesmo assim, o império não levou adiante a ideia de integrar o Rio São Francisco com o Rio Jaguaribe, defendida pela primeira vez por José Raimundo de Passos Barbosa, o primeiro ouvidor de Crato, no Ceará, em 1818. Na segunda metade do século XIX, a elite política estava interessada em descobrir como fazer as fazendas continuarem funcionando sem a mão de obra escrava e, “sobre o sertão, pairou a mais absoluta indiferença”, diz Villa.

A seca que começou em abril de 1877, a maior do século, só foi discutida pelo parlamento a partir do segundo semestre, com até mesmo José de Alencar, autor de “O Sertanejo”, adotando um tom negacionista sobre o problema de início. As estradas do sertão estavam tomadas por retirantes que caminhavam até dezenas de quilômetros em busca de alimento (como carne, farinha e rapadura) e água. Em pouco tempo, Fortaleza recebeu 50 mil deles, que, na capital, foram colocados em abarracamentos, sofreram o ataque de doenças, entre as quais a febre amarela e a varíola, tiveram que submeter crianças de 12 e 13 anos à prostituição para ganhar alimentos e viram a elite cearense defender seu envio para regiões como a Amazônia e o Pará, para não ter que ajudá-los.

Na Bahia, a seca também era intensa, mas repercutia pouco devido ao entendimento da oligarquia local de que o estado não fazia parte do norte e que era um ótimo negócio substituir os escravos por flagelados, coisa que os barões do açúcar também começaram a fazer em Pernambuco, visto que os desesperados (que somavam 70 mil no Recife e arredores em maio) trabalhavam por salários muito pequenos. Na Paraíba, eram 35 mil retirantes no início de 1878. Para o Diário de Pernambuco, acrescentando Rio Grande do Norte, Sergipe e Alagoas à conta também, eram 2 milhões de afetados pela seca em dezembro de 1877. Outro fator decorrente da falta de água e alimento, segundo Villa, era a antropofagia, cujos casos “foram revelados pela imprensa e acabaram por fazer parte da literatura sobre as secas”. Saques praticados por sertanejos também passaram a acontecer, mas muitos flagelados inocentes sofriam os ataques de cangaceiros e policiais, sendo que estes roubavam-lhes e matavam. A pouca ajuda oficial enviada às vítimas da seca era acompanhada ainda de denúncias de corrupção, que não foi combatida. Estima-se ao menos 500 mil mortos pela falta de chuvas no Nordeste de 1877 a 1879. Nas palavras de Villa⁶:

⁶ VILLA, Marco Antonio. **Vida e morte no sertão**: História das secas no Nordeste nos séculos XIX e XX. São Paulo: Ática, 2000.

“Para o sertanejo, não restavam muitas saídas. Permanecer onde vivia, apesar de todos os pesares, era a alternativa preferencial. O amor à terra sempre marcou a sua vida. Manter-se nela representava para aquele que nada tinha e mesmo para o pequeno proprietário ter de submeter-se ao todo-poderoso do local, geralmente um latifundiário”.

A chegada da República proporcionou um maior estabelecimento das oligarquias e a deslocação do poder político para São Paulo e Minas Gerais, fazendo com que a atenção dada aos sertanejos não se modificasse muito. Assim, demorou oito anos após o golpe para que um presidente falasse sobre obras contra as secas e mais de 15 anos para que fosse criada alguma entidade pelo governo federal para lidar com o problema, mesmo que a primeira grande seca do período republicano tenha ocorrido entre 1898 e 1900. Sete e dez anos depois que ela terminou, surgiram respectivamente o Serviço Geológico e Mineralógico Brasileiro e a Inspeção de Obras Contra as Secas (IOCS) para enfrentar as próximas. Contudo, foi Hermes da Fonseca, que assumiu como presidente da República em 1910, o primeiro a se referir ao Nordeste por este nome.

De todo modo, mesmo após isso, a falta de vontade do governo federal e o medo de políticos nordestinos de terem interesses eleitorais comprometidos impediu uma real transformação da região. Assim, não foi possível evitar que outra grande estiagem começasse a se desenhar em 1914, mesmo ano em que o presidente Venceslau Brás reduziu o quadro de funcionários da IOCS, e os jornais não falavam de outra coisa que não a Primeira Guerra Mundial, que se iniciava na Europa. Entre os sertanejos piauienses havia migrações para o litoral e suicídios. Mesmo quando a seca se confirmou, no início de 1915, o governo federal não se pronunciou, mantendo o silêncio até abril. Venceslau justificativa a falta de ajuda dizendo que o orçamento da União não dava conta. Em Fortaleza, onde o índice pluviométrico ficou muito abaixo do observado nos anos anteriores, os retirantes que chegavam foram enviados para uma área conhecida como Alagadiço, onde se formou o que era chamado de campo de concentração. No Rio Grande do Norte, mulheres vítimas da

seca se escondiam nos arredores da cidade sem terem roupa para se vestir, enquanto homens flagelados temiam aparecer e serem mandados a força para a Amazônia, onde a economia da borracha também passava por uma crise.

Os estados nordestinos reclamavam da falta de verba para ajudar os afetados pela estiagem e criar frentes de trabalho, mas, ao mesmo tempo, o governo sergipano planejava usar o Tesouro Estadual para ajudar o deputado Gilberto Amado com sua despesa, e a Câmara Municipal de Recife gastou dinheiro com a construção de um busto em homenagem ao ex-governador Dantas Barreto. Venceslau recebeu a comissão carioca pró-flagelados em 12 de outubro de 1915, mas, confortável com a complacência que os governadores e demais políticos nordestinos praticavam, não traçou qualquer plano. Da Bahia, havia migração de sertanejos para Minas Gerais e, principalmente, São Paulo. No fim, apenas parte dos flagelados conseguiu ajuda por meio de recursos enviados pelo governo federal e graças à auto-organização da sociedade civil. No total, foram 100 mil mortos e 250 mil migrantes por causa da seca naquele ano. A transposição do Rio São Francisco voltou a ser discutida, mas o Ministério da Viação e Obras Públicas foi contrário.

A atuação do governo federal perante o problema das estiagens cíclicas no Nordeste brasileiro só ganhou contornos melhores quando Epitácio Pessoa chegou à presidência da República. Segundo Villa, “em 3 de setembro de 1919, em sua primeira mensagem enviada ao Congresso Nacional, acabou surpreendendo o mundo político com um amplo programa de obras para enfrentar os efeitos das secas”. Temendo as transformações, a oposição oligarca e burguesa, contudo, não deu sossego para o prosseguimento do plano. Em 1920, quando notícias sobre uma nova seca surgiram, a IOCS foi substituída pela Inspeção Federal de Obras Contra as Secas (IFOCS), o governo liberou imediatamente 5 mil contos de réis para socorrer os flagelados, e obras para combater a estiagem avançavam, mas as críticas infundadas da oposição ganhavam força na mesma medida. Na tentativa de acalmá-las, Epitácio chegou a nomear

uma comissão de três pessoas para ir ao Nordeste e relatar a situação. O relatório final tinha defeitos, culpando inclusive os sertanejos por parte do atraso da região, mas sugeria a irrigação, melhorias no cultivo e novamente a transposição do Rio São Francisco como soluções, reforçando as políticas do presidente. O que se viu na sequência, porém, foi a sucessão dele por Arthur Bernardes, visto que nem mesmo a elite política nordestina apoiou Epitácio perante a raiva dos cafeeiros. Assim, entre 1924 e 1925, a IFOCS sofreu uma redução no número de funcionários e nenhuma grande obra foi realizada, novamente com a justificativa de que o orçamento da União não permitia. Mesmo as obras que haviam começado com Epitácio e dependiam apenas de conclusão foram abandonadas pelo novo governo.

O último presidente da República Velha, Washington Luís, e o governo provisório que o sucedeu prosseguiram com o mesmo desinteresse pelo tema das secas. Em fevereiro de 1932, outra que havia começado em todo o Nordeste no segundo semestre do ano anterior já provocava o surgimento de inúmeros retirantes com fome e desesperançosos em Senhor do Bonfim, no sertão baiano. Após a pressão de interventores estaduais, Getúlio Vargas enviou recursos para obras emergenciais ao ministro da Viação e Obras Públicas José Américo de Almeida. Entretanto, essas obras não tinham qualquer planejamento e serviam apenas para justificar a contratação de flagelados desesperados a procura de emprego. O governo provisório se restringiu a enviar essas verbas para empregá-los, de modo que em abril daquele ano eram 20 mil trabalhando, e também a incentivar a migração de sertanejos para outros estados, especialmente às fazendas de café de São Paulo. Os jornais da época não falaram sobre essa ineficiência do governo Vargas.

Fonte: **Acervo O Estado de S. Paulo**

O ESTADO DE S. PAULO

JULIO MESQUITA
(DIRECTOR — 1891-1927)

ANO LVIII S. PAULO — SEXTA-FEIRA, 15 DE ABRIL DE 1932

NOTÍCIAS DO RIO

SERVIÇO ESPECIAL DO "ESTADO", PELO TELEFONE, E TELEGRAMAS DAS AGÊNCIAS

A TRAGÉDIA DA SECCA

Partida do sr. José Américo para o Nordeste. Um cretito de dez mil contos para os flagellados.

RIO, 14 (U. P.). — O sr. José Américo, ministro do Trabalho, viajou para o Nordeste de avião, com destino a Recife, onde se reunirá com os membros do Conselho Administrativo do Trabalho, para discutir as medidas a serem tomadas em face da situação de emergência criada pela seca no Nordeste. O ministro levou consigo um crédito de dez mil contos para ser distribuído entre os flagellados.

Um trem especial para o Rio

De volta com frutas brasileiras da Argentina.

RIO, 14 (U. P.). — Um trem especial, com destino ao Rio de Janeiro, chegou ontem de Buenos Aires, trazendo consigo uma grande quantidade de frutas brasileiras, como laranjas, maçãs e pêras, que foram produzidas na Argentina.

Declarações do sr. Oswaldo Aranha sobre a Conferência de Cachoeira

RIO, 14 (U. P.). — O sr. Oswaldo Aranha, ministro das Relações Exteriores, declarou ontem que a Conferência de Cachoeira, que se realizou em Minas Gerais, foi muito proveitosa e que os acordos alcançados são muito satisfatórios.

Os candidatos à vaga no Academia de Letras

RIO, 14 (U. P.). — Os candidatos à vaga no Academia de Letras, que será preenchida em junho próximo, são: Dr. João de Deus, Dr. João de Deus e Dr. João de Deus.

Facilidades nas produções das companhias frigoríficas

RIO, 14 (U. P.). — O governo decidiu facilitar as produções das companhias frigoríficas, autorizando a importação de equipamentos e peças necessárias para a fabricação de gelo.

Novas atribuições do ministro da Educação

RIO, 14 (U. P.). — O ministro da Educação, Dr. João de Deus, recebeu do presidente da República novas atribuições, ficando encarregado de dirigir o ensino superior do Brasil.

Supremo Tribunal Federal

Uma declaração do ministro Carlos Ribeiro.

COM A EDIÇÃO DE AMANHÃ
SUPLEMENTO EM ROTOGRAVURA

A partir da manchete "A tragédia da seca [sic]", o Estadão de 15 de abril de 1932 destaca que José Américo foi ao Nordeste "compreendendo [sic] a precariedade dessa situação".

Fonte: **Acervo Folha de S. Paulo**

FOLHA DA MANHÃ

DIRECTOR: GEM ANABAS FOLHA DA MANHÃ S. PAULO — SEXTA-FEIRA, 15 DE ABRIL DE 1932

ANO VII RUA DO CARMO, 1 e 3-A S. PAULO — SEXTA-FEIRA, 15 DE ABRIL DE 1932

NOTÍCIAS DO RIO, DO EXTERIOR E DOS ESTADOS

A imprevista partida do sr. José Américo para o Norte dá motivo a desencontrados boatos

TELEGRAMAS ANGUSTIOSOS RECEBIDOS DAS POPULAÇÕES FLAGELLADAS TERIAM DETERMINADO A VIAGEM DO MINISTRO DA VIAÇÃO — A ARGENTINA ABRE OS SEUS PORTOS ÀS FRUTAS CÍTRICAS DO BRASIL — O NOVO MINISTRO DO TRABALHO TRAÇA OS RUMOS DE SUA ADMINISTRAÇÃO

A HESPANHHA COMEMOROU HONTEM FESTIVAMENTE O PRIMEIRO ANIVERSÁRIO DA SUA SEGUNDA REPÚBLICA

PROSEGUIRAM OS TRABALHOS DA CONFERÊNCIA GERAL DO DESARMAMENTO — O SR. CURTIS PRONUNCIOU O DISCURSO OFICIAL NAS CERIMONIAS REALIZADAS EM WASHINGTON, EM HOMENAGEM AO "DIA PAN-AMERICANO" — RECIO DE UM CONFLITO RUSSO-JAPONÊS

O NOVO MINISTRO DO TRABALHO MANIFESTA-SE CONTRA AS INDUSTRIAS ARTIFICIAIS

O que disse o sr. Salgado Filho, em entrevista concedida no Rio à "Folha da Manhã" — A segurança para o capital estrangeiro — A questão social

RIO, 14 (U. P.). — O novo ministro do Trabalho, sr. Salgado Filho, manifestou-se ontem contra as indústrias artificiais, afirmando que o trabalho deve ser remunerado de acordo com a produtividade. Ele também falou sobre a segurança para o capital estrangeiro e a questão social.

OS ÚLTIMOS ACORDOS COMPLICAM CADA VEZ MAIS A SITUAÇÃO POLITICA DO PAIZ

Os boatos em torno da partida do sr. José Américo para o Nordeste — Demonstres da partida do ministro da Marinha — As varias versoes corridas no Rio

RIO, 14 (U. P.). — Os boatos em torno da partida do sr. José Américo para o Nordeste estão se tornando cada vez mais complicados. Há rumores de que o ministro da Marinha também deixará o cargo.

A regulamentação da pesca

Decreto do governo sobre a regulamentação da pesca nas águas do Brasil.

Capa do jornal Folha da Manhã, de 15 de abril de 1932, fala sobre a chegada de José Américo à Bahia, com foco em boatos sobre a ida do ministro ao Nordeste.

Fonte: [Acervo O Globo](#)



A partir do título “O clamor da sede e da fome”, jornal O Globo de 15 de abril de 1932 anuncia a chegada de José Américo à Bahia, focando no trajeto que ele estava fazendo pelo Nordeste.

José Américo foi ao sertão para analisar a situação de perto e encontrou obras começadas por Epitácio destruídas, retirantes com tifo e disenteria no Ceará, campos de concentração no Rio Grande do Norte e milhares de sertanejos com fome na Paraíba. No primeiro estado, inclusive, o interventor estimava 63 mil retirantes em campos de concentração e outros 17 mil trabalhando nas obras emergenciais da IFOCS em 1932, números que subiram, respectivamente, para 185 mil e 140 mil no ano seguinte. O que realmente importava para o governo provisório era impedir a chegada dos retirantes às capitais. A seca, desta vez, pegou Minas Gerais também. Villa fala ainda que “prefeitos do sertão temiam que o aumento do número de flagelados e a ausência de trabalho permitissem o crescimento dos bandos de cangaceiros, a exemplo do liderado por Virgulino Ferreira, o Lampião”. Denúncias de corrupção e nepotismo não faltaram mais uma vez, com 120 sacas de café para os afetados pela seca, sumindo no município baiano de Una. Quando as chuvas voltaram, frentes de trabalho emergenciais foram desfeitas rapidamente, provocando o retorno de milhares de sertanejos aos lares onde nada tinham.

A promulgação da Constituição de 1934 trazia consigo, graças ao artigo 177 da Carta Magna, a obrigação de que um plano contra as secas fosse criado pela União. Dois anos depois, em 1936, o governo delimitou o Polígono das Secas, mas excluía o Piauí. Quando uma nova estiagem atingiu o Nordeste, em 1942, as obras da IFOCS construídas desde 1933 provaram-se ineficientes. A estratégia para contornar a situação passou a ser de enviar os flagelados à Amazônia para a chamada Guerra da Borracha, que servia de ajuda para os aliados na Segunda Guerra Mundial, entre 1942 e 1945. Tido como bom orador, o padre Helder Câmara ajudou a recrutar os sertanejos, mas muitos morriam no caminho à floresta ou no próprio local. Dentre os que concluíram a migração, devido a um abandono por parte do governo, 80% ficaram doentes e centenas perderam a vida ao tentar fugir dos seringais por estarem devendo dívidas impagáveis aos patrões. Foram 10 mil mortes entre os explorados na Amazônia, ante 443 da Força Expedicionária Brasileira na Itália.

A partir de 29 de outubro de 1945, com José Linhares na presidência da República, a IFOCS foi transformada no Departamento Nacional de Obras Contrás as Secas (DNOCS). No ano seguinte, quando Eurico Gaspar Dutra já havia assumido sucedido a Linhares, a Constituição passou a determinar que não menos de 3% da renda tributária da União fosse destinada ao semiárido, sendo que a Carta Magna anterior, de 1934, obrigava o repasse de não menos que 4%. De todo modo, Eurico, que não se referiu às secas em sua primeira mensagem ao Congresso Nacional e, depois, passou a falar sobre a atuação do governo federal no Nordeste de forma que não especificava as obrigações, não cumpriu com a determinação constitucional, sob a justificativa de querer equilibrar as contas públicas. Ainda durante seu mandato, a oligarquia cearense assumiu o controle da DNOCS.

A próxima grande seca a atingir o Nordeste começou em 1951 e foi até 1953, quando Vargas já havia voltado como chefe do Executivo federal. Na época, o ministro da Agricultura, João Cleofas, da União Democrática Nacional (UDN), apresentou propostas de emergência para

acalmar a oposição no Congresso, mas nenhuma foi concretizada. Em 1952, o governo lançou o Banco do Nordeste, ao mesmo tempo em que o poder público de todas as esferas demonstrava não saber o que fazer para conter um êxodo de sertanejos que acontecia para o sul do país. A elite paulista e fluminense, além da imprensa (essa com medo do despoamento do Nordeste e da transmissão de doenças que os retirantes podiam proporcionar), cobrava uma pronta solução, visto que em 1951 foram 350 mil pessoas migrando, principalmente para São Paulo e Rio de Janeiro. E desta vez isso ocorria por vontade dos sertanejos, e não por desejo estatal. No último ano da estiagem, José Américo de Almeida voltou a assumir como ministro da Viação, mas isso não surtiu qualquer mudança na preferência do governo federal de focar os investimentos no Sudeste.

Falando sobre a situação de Pernambuco em 1955, Villa explica que “em certas regiões do estado, não chovia havia mais de quinze meses e a água era vendida a dez cruzeiros a lata, mais cara que um quilo de farinha”. O suicídio de Getúlio Vargas, porém, provocou uma paralisação da administração pública que se estendeu até a posse de Juscelino Kubitschek, em 1956. Naquele ano, o novo governo criou o Grupo de Trabalho para o Desenvolvimento do Nordeste (GTDN). Por outro lado, o foco estava na industrialização do sul e na construção de Brasília, fazendo com que nenhuma obra contra a seca ocorresse até 1958, quando mais uma estiagem atingiu a Bahia, Ceará, Paraíba, Pernambuco e Piauí, deixando 2 milhões de flagelados, conforme estimativa. Saques voltaram a acontecer, e o descaso do governo JK ficou tão grande que Pedro Gondim, governador da Paraíba, recorreu diretamente aos Estados Unidos para tentar conseguir ajuda, o que não deu retorno.

Belém e Rio de Janeiro começaram a receber sertanejos transportados por aviões da Força Área Brasileira (FAB). A antiga estratégia de alistar flagelados em frentes de trabalhos emergenciais foi colocada em prática novamente, assim como a exploração da mão de obra e a corrupção. O pagamento para os alistados era menor do que o salário mínimo,

e, ao mesmo tempo em que o governador do Rio Grande do Norte dizia não ter dinheiro para ajudar os flagelados, comprava carros de luxo. Além disso, o ministro da Guerra, Orlando Ramagem, constatou desvio de recursos destinados ao combate à seca, inclusive no DNOCS e no Departamento Nacional de Estradas de Rondagem (DNER), e compra de votos promovida por políticos que lançavam mão da ajuda a sertanejos como moeda de troca. O Banco do Nordeste apontou que os prejuízos causados pela seca de 1958 foram parecidos com os ocasionados pela de 1915. A migração, mais uma vez, aparecia como alternativa para os flagelados.

Foi também no governo de JK que se passou a falar mais fortemente sobre os “industriais da seca”, pessoas que se beneficiavam de toda aquela desgraça recorrente. O jornalista Antônio Callado mostrou no Correio da Manhã que a oligarquia controlava a DNOCS para, na administração dos açudes, inundar terras de pequenos proprietários e, assim, tornar a sua própria fértil, visando a explorar a mão de obra dos desabrigados em desespero. Juscelino não combateu esse problema também e, no final do mandato, queria deixar sua marca no enfrentamento à seca a qualquer custo, criando a Superintendência do Desenvolvimento do Nordeste (Sudene) em 1959 e acelerando a inauguração do açude de Orós no Ceará, que, possivelmente devido a isso, veio a se romper em 1960, desabrigando 100 mil pessoas.

A ditadura instaurada pelo golpe civil-militar de 1964 nada fez para prevenir a estiagem que atingiu todos os estados nordestinos em 1970. Mesmo quando ela chegou, o governo central deu pouca importância, de modo que o Ministério do Interior disse que a irrigação era a prioridade, e a DNOCS proibiu a pesca nos açudes, uma das poucas fontes de alimentos para os sertanejos. Para piorar, uma praga de 5 milhões de roedores atacou o Ceará no mesmo ano. Novamente, cidades foram invadidas por sertanejos buscando alimentos. São Paulo, por exemplo, recebia em média 100 mil retirantes por ano. Novos saques promovidos por flagelados obrigaram trens a viajarem com escoltas armadas. O governo Médici

optou pelo retorno das frentes emergenciais de trabalho para tentar diminuir o desastre, mas quando lançou as primeiras, em maio de 1970, veio a denúncia de que, num ato de corrupção, a Sudene comprara 10 toneladas de feijão preto estragado para dar aos flagelados. No final do ano, o número de frentes era de 605, às vezes muito longe das moradias dos empregados. As obras a que se lançavam a realizar, incluindo da rodovia Transamazônica, outra vez, não tinham planejamento prévio. Além disso, o número de empregados era muito abaixo do total de flagelados, e 30% dos incentivos fiscais concedidos ao Nordeste foram realocados na Amazônia durante aquela seca. Surgiram relatos de sertanejos comendo animais domésticos, como cachorros, gatos e papagaios, para sobreviver.

As frentes começaram a ser desativadas em 1971, e os frágeis açudes e estradas construídos sumiram pela própria ação do tempo. Uma nova prova de que o poder estava desigualmente distribuído no Nordeste veio em 1972, quando o Incra apontou que 2,71% dos proprietários controlavam 51% das terras da região. Numa dita tentativa de melhorar a situação da população nordestina, após todas as metas da DNOCS terem fracassado, em 1974, o governo central lançou o Programa de Desenvolvimento de Áreas Integradas do Nordeste (POLONORDESTE) e, em 1976, o Projeto Sertanejo, cujo objetivo era implementar técnicas de cultivo modernas. Contudo, no ano seguinte à criação deste, os trabalhadores sem terra foram excluídos de seu campo de abrangência pela Sudene. Logo, a migração, principalmente para o sudeste, continuou. Como presidente, Ernesto Geisel manteve a lógica de fazer do Nordeste um consumidor de produtos do Sul e Sudeste, além de fornecedor de mão de obra barata.

A última grande seca do século XX tratada por Villa em “Vida e Morte no Sertão” ocorreu no governo Figueiredo, tendo início em 1979, quando atingiu 3 milhões de pessoas espalhadas por Rio Grande do Norte, Ceará, Piauí e Pernambuco. Mais saques praticados por flagelados foram registrados naquele ano, assim como a criação de frentes de obras

em propriedades particulares para empregar sertanejos. João Figueiredo não sabia o que fazer em relação ao problema, mas não estava preocupado. Os grandes proprietários, diz Villa, “estavam satisfeitos, pois não corriam o risco de perder a mão de obra, além de pagarem um salário inferior à média regional, que já era muito baixa, e de não terem de dividir parte da produção com os lavradores – meeiros, parceiros etc.”. Assim, 15 milhões de pessoas foram afetadas pela seca em dezembro, e, ao longo de 1980, o número de pessoas trabalhando nas frentes chegou a 700 mil, divididas em 220 mil propriedades. Como de costume, houve corrupção na estratégia, de modo que o prefeito de Patos, na Paraíba, colocou comerciantes, soldados, jogadores e prostitutas como beneficiários, para receber a verba federal. E a quantidade de empregos emergenciais continuava insuficiente, levando a uma piora na quantidade de saques. “Para cada 220 mil alistados, havia mais de 1 milhão de desempregados”, afirma Villa. Entretanto, a ditadura insistia ainda que havia subversivos entre os flagelados, mandando soldados para invadir e destruir casas, em Senador Pompeu, no Ceará, de sertanejos acusados de participar dos saques.

Mais uma vez, as obras concluídas pelas frentes eram frágeis e foram destruídas pelas chuvas, com açudes causando inundações. Em 1982, a mudança no tempo serviu para que o governo central diminuísse o envio de ajuda ao Nordeste, mas, em 1983, a estiagem voltou com tudo, acompanhada ainda de epidemias, como a de sarampo e varíola. Os empregos emergenciais, então, chegaram a 1,5 milhão (com todos os que aderiram recebendo menos que o salário mínimo corrente), antes de serem interrompidos definitivamente em 1984. Denúncias de maus-tratos e desvios de cestas básicas cometidos por soldados nas frentes não faltaram, assim como relatos de famílias sertanejas caçando animais como cobras, calangos e ratos para se alimentar. Sobre as mortes provocadas pela seca de 1979 a 1983, Villa concluiu que “o número não deve ter sido inferior a 100 mil pessoas”. Em uma análise geral sobre tudo o que

se passou no sertão nordestino nos dois últimos séculos, o historiador pontua:

“Em um país como o nosso, em que a sociedade civil é muito frágil, foi a imprensa a grande divulgadora da tragédia, cobrando do poder público uma ação mais eficaz na área flagelada e, conseqüentemente, colaborando para a diminuição do número de mortos”.

É sobre essa tragédia que o game “Árida: Backland’s Awakening” fala, uma tragédia que, como Villa demonstra, não foi isolada. Pelo contrário, perpassa toda a história do Brasil e, por isso, não pode cair no esquecimento. Precisa ser encarada, discutida e analisada, para vermos se ela realmente acabou ou continua aí, na frente dos brasileiros, sem que o possível e necessário tenha sido feito para combatê-la. Na visão de Filipe Pereira, da Aoca Game Lab, a importância de jogos digitais como o do estúdio baiano existirem consiste em dois fatores. O primeiro é que eles valorizam a nossa cultura e, ao mesmo tempo, chamam a atenção para a nossa história num momento em que a sociedade, devido à ascensão da internet, passou a trabalhar as informações de forma muito rápida, tendendo a diminuir constantemente o olhar para os processos que levaram a sua formação. Filipe acredita que os games são “uma estratégia muito convincente para falar sobre a nossa história, especialmente com gerações mais recentes, que cada vez menos se conecta com livros”.

Já o segundo fator é que eles combatem a homogeneização cultural que ocorre quando um país é consumidor de conteúdo, mas não desenvolvedor, correndo o risco, inclusive, que o estrangeiro use as temáticas brasileiras antes do próprio brasileiro. “Sendo alguém de fora vai ser ruim, na minha visão, então é melhor que nós façamos isso o quanto antes”, conclui o fundador da Aoca. O interesse de Filipe por abordar o sertão e a cultura nordestina nos games surge a partir da percepção também de que os nordestinos sofrem com estereótipos e preconceitos, os quais “Árida” pretende combater. Além disso, a riqueza cultural sertaneja

provoca a equipe criativamente. Na viagem que fizeram ao sertão, em 2017, notaram que hoje o isolamento dos sertanejos é muito menor do que no século XIX, mas há muitas características que permanecem, como a falta de tecnologias tão disseminadas nos meios urbanos.

Fonte: Game



Cícera sucumbe quando o medidor de sede ou de fome fica transparente.

O desenvolvimento da continuação de “Árida: Backland’s Awakening”, que virá sob o título de “Árida: Rise of the Brave”, já começou. Em 2017, a Aoca ganhou o edital [PRODAV 14](#), da ANCINE, e, quando recebeu o dinheiro, em 2018, partiu para fazer o game que mostrará as próximas etapas de Cícera em busca de Canudos. Filipe avalia que os editais são muito importantes para fomentar a criação de jogos com temáticas culturais, devido ao risco de pouco retorno financeiro inerente à grande inovação que esses produtos proporcionam. Graças ao Culturas Digitais e ao PRODAV a Aoca conseguiu avançar. A expectativa é que a franquia “Árida” continue sendo construída pelos próximos quatro ou cinco anos, abrangendo histórias em quadrinho e animação também, por exemplo. A narrativa transmídia já teve início. Enquanto o segundo game não é lançado, aqueles que se cadastrarem na lista de e-mail do estúdio receberão mensagens de personagens da história falando sobre acontecimentos entre o fim do primeiro título e o que está por vir. A primeira a enviar foi Cícera, que no dia 12 de maio de 2020 falou sobre as dificuldades que estava enfrentando no sertão, as expectativas em relação a Canudos, as

diferenças que o semiárido apresenta durante a noite e mais. Depois, no dia 28 de maio, foi a vez de dona Firmina falar como tudo ficou após a partida da menina. No e-mail, a idosa fala sobre a intensidade da seca, a fé que a mantém resistindo aos problemas, a solidão que sente (revelando que o padre Olavo foi para Salvador) e dá detalhes do tempo em que era jovem, quando morava em Alagoas. Todo o texto respeita o sotaque baiano.

Outro meio já contemplado por “Árida” é o dos aplicativos de mensagens. Desde o dia 30 de abril de 2020, a Aoca disponibiliza gratuitamente, aos que se inscreverem na [newsletter](#) (boletim informativo) do estúdio, *stickers* (figuras) de Cícera, vô Tião, dona Firmina, padre Olavo e da vaca Filó, além do logo da Aoca, mandacarus e bodes, para WhatsApp e Telegram, permitindo que os fãs levem os personagens para dentro de suas próprias conversas e narrativas. Ciente da cultura participava na qual a sociedade está inserida e acreditando nos benefícios desse fator, a Aoca mantém ativa [uma comunidade](#) no aplicativo Discord, em que está em contato constante com o público. Lá, são 560 membros, compartilhando sugestões, colocando imagens do desenvolvimento dos games, testando versões beta e conversando sobre a história dos desenvolvedores, dos locais e outros elementos reais que foram representados em “Árida”. A criação da comunidade ocorreu antes do lançamento do primeiro título e, cerca de oito meses após o game ser disponibilizado, foi retomada com foco no segundo.

Em “Árida: Rise of the Brave”, cuja chegada está prevista para 2020, o jogador terá mais liberdade para explorar os cenários e se deparará com uma quantidade maior de desafios. “Se no primeiro a gente apresentou mais a cultura, nesse segundo a gente quer de certa forma proporcionar a vivência mais efetiva naquele ambiente”, explica Filipe. Segundo ele, algumas críticas que receberam de jogadores em relação ao primeiro game é que a história deste apresenta “um fluxo um pouco desenhado de mais”. Uma das estratégias que o estúdio empregará para deixar a jogabilidade mais complexa é o ciclo de dia e noite, que não exis-

te em “Árida: Backland’s Awakening”. O novo jogo trará elementos específicos para quando estiver de dia e outros para quando estiver de noite. Atualmente, além de Filipe, que é o produtor e game designer, estão trabalhando nele o Victor Cardozo, Vinícius Santos, Tharcísio Vaz, o testador de garantia de qualidade (QA) Gildevan Dias, o programador Anderson Sampaio e o artista conceitual Guilherme Silva, além de outras pessoas que entram em determinadas partes do processo de desenvolvimento. A organização da rotina em microentregas permanece, assim como a dedicação integral dos sócios fundadores da Aoca ao projeto; mas, para obter uma renda extra, Filipe é professor de desenvolvimento de jogos digitais na UNEB também, e o estúdio aceita fazer trabalhos temporários que chegam a sua porta. O desejo de todos os integrantes é que ele se estruture para, no futuro, focar ainda mais nos games.

Fonte: Arquivo Pessoal



Da esquerda para a direita, Vinícius, Tharcísio, Gildevan, Filipe, segurando uma figura de Cícera, e Victor, trabalham na sede da Aoca, na UNEB.

Como parte das estratégias da equipe de aumentar o público nacional e internacional de seus produtos, versões de “Árida: Rise of the Brave” seriam levadas ao BIG Festival e à [GDC](#) em 2020, mas a chegada da pandemia do novo coronavírus frustrou os planos. No evento brasileiro, a Aoca colocaria o jogo em exposição juntamente com o antecessor e, no estrangeiro, focaria em negócios. A desenvolvedora está em busca de uma *publisher* (publicadora) também e estuda tirar a exclusividade que o

Windows detém sobre a franquia de Cícera, levando-a para videogames. São dois processos trabalhosos que, se forem concluídos, poderão adiar o lançamento do segundo game, mas configurarão grandes viradas de página na história do estúdio baiano. Para um futuro distante, depois que os trabalhos sobre a vida no semiárido do século XIX forem encerrados, Filipe não imagina com clareza o que virá. De todo modo, no que diz respeito ao tipo das novas obras, pensa que “essa perspectiva mais cultural, mais histórica, ela deve de alguma forma prevalecer”.

O futuro dos games com temáticas brasileiras

À medida que os estúdios brasileiros de games conseguem desenvolver seu trabalho, superando as inúmeras dificuldades que aparecem no caminho, novos projetos de entretenimento com temática cultural e histórica surgem. E, nos últimos três anos, ao menos outros dois deles se destacaram pela qualidade que almejam: “Araní”, da [Diorama Digital](#), e “The King of Backwoods”, do [Ignite Game Studio](#). Sobre o primeiro, as informações são escassas, mas já suficientes para despertar ansiedade naqueles que sabem da importância da temática indígena, com a qual “Aritana e a Pena da Harpia” também se envolveu. Em maio de 2017, a Diorama recebeu R\$ 975.475,00, por meio do edital [PRODAV 14](#), para fazer um título com imagens tridimensionais, no estilo *hack ‘n’ slash*, para um jogador, que chegaria a diferentes plataformas (PC, Xbox e Playstation). O nome “Araní” já estava definido.

O título pretende mostrar a mais corajosa guerreira da Tribo do Sol, Araní, “em uma jornada de autodescobrimento e maestria de luta para salvar o seu povo de um antigo poder mitológico”. No dia 1º de novembro de 2018, [um teaser](#) veio à tona. Nele, a protagonista indígena imponente aparece usando sua lança para lutar contra inúmeros seres monstruosos e cadavéricos, no meio de uma floresta à noite. Uma série de golpes são desferidos, chegando a tirar os inimigos do chão, mas a cena de ação é interrompida com a chegada de um monstro maior, que Araní encara sem medo. Na sequência, o logo do game aparece e fica na tela por alguns segundo até ser substituído por uma imagem mais tranquila, em que a guerreira indígena se encontra numa parte mais alta da

floresta, observando o nascer do sol. Tudo ao som de músicas da banda brasileira de *folk metal* [Arandu Arakuaa](#), escolhida para ficar responsável pela trilha sonora.

Fonte: Teaser/Diorama Digital



Controlando Araní, o jogador deverá combater monstros de diferentes tipos.

Fundado em 2008, o grupo musical compõe letras em tupi antigo, xerente e xavante, e que são inspiradas em lendas e ritos indígenas. O nome significa “saber dos ciclos dos céus” ou “sabedoria do cosmos”, em tupi-guarani. Até o momento, lançou três álbuns: “Kó Yby Oré” (2013), “Wdê Nnãkrda” (2015) e “Mrã Waze” (2018). No teaser de “Araní”, as músicas são fundamentais para transmitir a energia da batalha e, depois, a calma do nascer do sol. No [canal da Diorama Digital](#) no Youtube, o vídeo conta com 250.880 visualizações, 12 mil aprovações e 142 reprovações. Porém, somam-se comentários de internautas perguntando onde está o jogo. Pois é, a desenvolvedora não divulgou nenhuma novidade substancial sobre “Araní” desde 2018. Para alguns, é indicativo de que o ele foi cancelado, enquanto outros chamam de falta de transparência com o dinheiro público. Fato é que, em junho de 2020, a Arandu Arakuaa respondeu o comentário de um internauta, dizendo que o título continua em desenvolvimento e, no dia 9 de julho do mesmo ano, a página oficial de “Araní” nas redes sociais prometeu que “em breve teremos novidades”.

Para este livro, Everaldo Neto, cofundador da Diorama, não retornou um insistente pedido de entrevista. Já o chefe de desenvolvimento do estúdio, Fabio Gomes, disse que responderia perguntas por e-mail, mas não cumpriu o combinado. A única informação que ele passou sobre o game, em uma descontraída troca de mensagens em março de 2020, é que o projeto estava sob sigilo devido a negociações com *publishers* (publicadoras). Fala similar ao do gerente de relações e game designer da Diorama, Bruno Pacheco, quando questionado pelo site de tecnologia [Canaltech](#), em novembro de 2018, sobre o porquê de a comunidade *gamer* ter ficado cerca de um ano sem receber novidades sobre “Araní”. Com sede no Recife, a Diorama é composta por cerca de 50 funcionários, conforme se apresenta no [LinkedIn](#). A empresa foi oficializada em 2015 e tem como foco a criação de artes 3D para jogos estrangeiros, tendo trabalhado em títulos famosos, como “Just Cause 2” (da [Square Enix](#)) e “The Elder Scrolls Online” (da [Bethesda Softworks](#)).

Enquanto há muitas informações de “Araní” envoltas em mistério, o mesmo não pode ser dito de “The King of Backwoods”, cuja proposta é bastante diferente e surge em Bauru, no interior de São Paulo. É lá que opera o Ignite Game Studio, fundado em abril de 2018 a partir de uma iniciativa do designer gráfico Matheus Mazuqueli. Graduado pelo Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO) desde 2015. Matheus sempre teve vontade de trabalhar com games. Não à toa, o TCC que apresentou para concluir o curso de designer consistia em “Vampire Run”, um jogo digital de rolagem lateral, com gráficos tridimensionais, no qual fizera a programação e a arte. Contudo, o início de sua carreira como desenvolvedor ocorreu apenas no momento da abertura do estúdio. Isso porque, após o término da faculdade, as primeiras oportunidades que lhe apareceram foram na área de publicidade. Matheus passou a criar sites, vídeos e peças gráficas diversas, vindo a montar em 2017, juntamente com o designer gráfico Fernando Sigolo, sua própria empresa de design, a [Sigmaz – Gestão Digital](#). Parecia que trabalhar com games transformava-se em um sonho distante, para o

qual não deveria direcionar mais tanta atenção, mas o crescimento do mercado de games no Brasil logo apontou o contrário.

A chegada de inúmeros conteúdos novos ao país, inclusive em realidade virtual, mostrou a Matheus que aquela talvez fosse a hora certa de mudar o rumo. Foi assim que ele tomou a decisão de abrir uma nova companhia, desta vez atuante na locação de equipamentos e games de VR a eventos e festas. Para a surpresa do designer, porém, a empreitada não deu certo, mas felizmente isso não foi suficiente para fazê-lo desistir de se tornar membro da indústria de jogos digitais. A partir de uma ida à [Global Game Jam Curitiba 2018](#), realizada no mês de janeiro na Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR), a vontade de trabalhar no desenvolvimento de games despertou nele como nunca antes. No evento, em que quase 500 pessoas participaram e mais de 100 jogos foram criados em 48 horas, Matheus estava em uma das equipes que deveria apresentar um projeto. Naquele curto período de tempo que tinham para finalizar tudo, a ideia de criar um título com temática brasileira surgiu em sua mente pela primeira vez. No fim, não foi concretizada, visto que os demais membros não aprovaram.

De todo modo, passado o encontro de desenvolvedores e de volta a São Paulo, o bauruense juntou o game feito no Paraná com os equipamentos de VR que haviam restado da insustentável empresa de locação, foi ao encontro do administrador Fabiano Levorato, cliente da Sigmaz, e disse: “eu tenho vontade, mas eu tenho vontade de desenvolver [games], não de alugar”. Ligado ao mundo financeiro, Fabiano já havia conversado com Matheus também sobre o potencial da indústria de jogos digitais. Dessa forma, quando o designer expressou seu desejo, ambos começaram a pesquisar tanto o mercado de games como o de VR e partiram para abrir um estúdio em conjunto. Sócio de Matheus na Sigmaz, Fernando, além do diretor comercial Maicon Barbosa, também se juntou à dupla, e, em poucos meses, o Ignite Game Studio começou a funcionar. O nome pretende ilustrar a convicção de que uma pequena equipe de desenvolvedores pode ser a centelha necessária para gerar um movimento

forte, no Brasil e no exterior, de valorização da cultura por meio dos games.

Portanto, o estúdio nasce, em abril de 2018, com a proposta de resgatar aquela ideia que Matheus havia tido durante a Global Game Jam, de entregar games com temáticas baseadas na história e cultura do Brasil. Desta vez, em realidade virtual, levando a inovação a um novo patamar, e não sem já ter a ideia de qual título entregariam primeiro. Entre a conversa com Fabiano e a fundação da desenvolvedora, Matheus pensou no projeto inicial também. Seria um jogo de ação e tiro (*shooter*, em inglês), pois, em sua visão, era o que tinha maior apelo em VR; mas não desejava, de forma alguma, repetir a fórmula já tão disseminada no mercado de games de tiro no espaço, no velho oeste ou em uma guerra. “Porque eu sempre tive a visão de que o Brasil tem muito potencial para desenvolver jogos, tem muito conteúdo que nós conseguimos explorar”, explica. Assim, se lembrou do período em que atuara como voluntário na Operação Porta do Sol, do [Projeto Rondon](#), entre 24 de janeiro e 7 de fevereiro de 2015.

Coordenado pelo Ministério da Defesa (MD) e outras pastas, como a da Educação e da Saúde, o Projeto Rondon, na atual estrutura, foi criado em 2005 por meio de diferentes portarias e do [Decreto Presidencial](#) de 14 de janeiro daquele ano. Seu objetivo é levar estudantes universitários para interagir com líderes comunitários e populações menos favorecidas, visando ao desenvolvimento local sustentável. Na [Operação Porta do Sol](#), 30 universidades enviaram 299 alunos voluntários para atender 15 municípios na Paraíba, em que os rondonistas (como são chamados os participantes) capacitaram moradores para atividades em diferentes áreas, como cultura, meio ambiente e tecnologia. Lá, Matheus ensinou habilidades, mas adquiriu muito conhecimento também, especialmente sobre a riqueza da cultura nordestina.

Logo, essa foi a primeira experiência a vir em sua mente quando começou a pensar no projeto do game. Se não tivesse passado por ela, dificilmente tomaria a decisão de que o primeiro game do Ignite Game

Studio teria o icônico Virgulino Ferreira da Silva, o Lampião, como protagonista; mas ele tomou e, após assistir filmes e fazer pesquisas a respeito do cangaço, viu que aquela era a escolha certa.

Fabiano se comprometeu a bancar todos os custos da equipe com desenvolvimento até que conseguissem finalizar a primeira versão demonstrativa do game. Assim, ao longo de 2018, “The King of Backwoods”, ou “O Rei do Cangaço”, como o jogo é chamado pela equipe no dia a dia, tomou forma em uma demo, não sem muito esforço e a entrada de novas pessoas ao Ignite Game Studio. Na realidade, o ilustrador Luis Paulo Bonadio, o Lupa, foi contratado, e Matheus precisou deixar Bauru para trás e passar um tempo como morador de Curitiba. Isso porque era na capital paranaense que ficava Jean Rangel, programador escolhido para levar Lampião à realidade virtual.

O designer bauruense queria acompanhar de perto todo o processo de programação e ter certeza de que, no fim, o game misturasse a cultura brasileira com a fantasia. As armas do protagonista, por exemplo, seriam as mesmas que os cangaceiros carregavam na primeira metade do século XX, mas estilizadas, com variedade de cores e estampas. Para que pudessem testar a reação da indústria e do público frente ao produto que estavam construindo, duas estratégias foram utilizadas. Antes que o desenvolvimento começasse de fato, Matheus realizou uma pesquisa, em comunidades de gamers que apreciam realidade virtual, visando a identificar eventuais desaprovações sobre títulos com temática brasileira em VR. O resultado foi animador. A maioria dos respondentes do questionário deixou claro que o principal fator buscado em qualquer game é a diversão. Se pudessem aprender com o conteúdo, se deparar com elementos culturais e históricos do Brasil, melhor ainda, mas, antes de mais nada, tudo precisa ser divertido.

A segunda estratégia da qual a equipe lançou mão foi participar, em junho e outubro de 2018 respectivamente, do [BIG Festival](#) e da [Brasil Game Show](#). No BIG, os desenvolvedores apresentaram algumas artes do game. Já na BGS, receberam a maior e melhor injeção de ânimo para

continuar. Lá expuseram a versão demo de “The King of Backwoods” pela primeira vez e o sucesso foi instantâneo. O estande lotou de tantas pessoas querendo experimentar, e mesmo os corredores em volta começaram a ser bloqueados pelas filas de curioso, atraídos ao espaço também pelas artes que o enfeitavam, com a principal e mais chamativa sendo a do próprio Lampião que protagoniza o jogo.

Fonte: Reprodução/[Facebook](#)



Da esquerda para a direita, Jean Rangel, Matheus Mazuqueli, Maicon Barbosa e Fernando Sigolo, durante a BGS 2018.

Os visitantes que se arriscaram e conseguiram testá-lo naquela ocasião deixavam a alegria estampada no rosto com um largo sorriso, enquanto movimentavam os braços de forma rápida e mirabolante para trocar entre uma arma e outra dentro do game. Mesmo os que só observaram de longe se animavam em ver a cena inevitavelmente. “A galera entrou em desespero, gostou muito”, fala Matheus. Dali em diante, ele sabia que existiam pontos para melhorar no projeto, mas que estava trilhando o melhor caminho. De certo modo, “The King of Backwoods” lembrará os antigos jogos de fliperama, pois o jogador deverá priorizar o pensamento rápido e movimentos frenéticos para avançar nas fases e acumulará pontos conforme superar cada uma delas. No total, serão

quatro cenários, a começar pelo local onde, na vida real, Lampião foi emboscado e morto.

A narrativa do game ocorre no pós-vida do cangaceiro. Após ser assassinado, Lampião passará por um julgamento, em que finalmente saberá se sua alma tem como destino o céu ou o inferno. Porém, antes que o evento tenha início, ele descobre que precisa retornar ao sertão para caçar demônios e libertar espíritos renegados. Cada fase da aventura, portanto, deverá consistir na representação de algum lugar nordestino real. Por enquanto, os desenvolvedores já terminaram de construir a paisagem dos arredores da fazenda de Angico, localizada às margens do Rio São Francisco, no município sergipense de Poço Redondo, e de um bar do povoado de Juazeiro do Norte, no Ceará. Para os dois restantes, planejam tanto uma igreja quanto uma praça. Segundo Mathews, “nós não queremos desrespeitar as crenças e religiões, mas quando fala de céu, inferno, demônio, espírito, acaba englobando um pouco”.

Na versão demonstrativa levada à BGS (e disponível [em vídeo](#) no canal do estúdio no Youtube também) é possível ver como ficou o resultado da primeira fase. Tudo começa em um ambiente pacífico, em que o silêncio é rompido pelo som de grilos, do vento e de eventuais tiros que o jogador pode disparar com as duas pistolas das quais dispõe. O ângulo em que as imagens aparecem é em primeira pessoa, ou seja, o jogador vê os arredores a partir do próprio corpo do protagonista, de modo que, do Lampião, aparecem apenas as mãos e as armas. Nesse primeiro ambiente pacífico, há duas velas acesas e três garrafas de vidro dispostas em uma mesa, o que permite treinar a pontaria. As velas formam um pequeno círculo de luz. Para além dele, só há escuridão.

Os tiros certos são facilitados por uma mira na cor vermelha, que deve ser posicionada sobre o alvo antes do disparo. Passado o treino com as garrafas de vidro, Lampião reaparece no semiárido nordestino durante o dia. No entorno agora, há a característica terra batida, mandacarus, montes rochosos, arbustos, pequenas árvores, o esqueleto de um animal

e uma cabana. A calma continua, assim como o som de grilos e do vento. Porém, não demora para ser substituída pelo ataque do primeiro grupo (ou onda, como o jogo chama) de inimigos. Eles vêm de vários lados e correm em direção a Lampião segurando facões. Todos assumem uma aparência similar a de cangaceiros, trajados com chapéu, lenço, cinta, camisa, bermuda e bandagens nos braços e nas pernas. Eles estão descalços e possuem ainda unhas afiadas e rostos com feições monstruosas.

Na [página oficial](#) do game no Facebook, é explicado que, de fato, trata-se de corpos possuídos por demônios, mas que um dia pertenceram a membros do cangaço cujas ações eram motivadas por amor ao dinheiro e à matança¹. É preciso atingir as criaturas com tiros para que caiam no chão e se desintegrem antes de alcançar Lampião. O protagonista não se locomove, podendo apenas virar o corpo para qualquer lado. Cada uma das duas pistolas que segura conta com 25 balas, mas recarregam automaticamente, após alguns segundos, quando ficam sem munição. Depois que a primeira onda de inimigos termina, há outras três diferentes para enfrentar.

Na segunda, monstros similares a cangaceiros continuam avançando para tentar desferir golpes com facões, mas surgem outros, em diferentes pontos dos montes rochosos, atirando com armas de fogo. Esses atiradores, por sua vez, têm a pele acinzentada e se vestem como os soldados que lutavam contra o cangaço, com boné, túnica, calça e bota. Também não à toa, pois [foram pensados](#) como sendo policiais que, em vida, usaram sua autoridade para tirar vantagens de fracos e indefesos. Sua maldade era tanta, que nem mesmo o inferno deixou que suas almas entrassem, obrigando-lhes a vagar pelo mundo como mortos-

¹ POST. The King of Backwoods. Página oficial do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/TKOBVR/photos/ms.c.elyzNLEwMjc2NTciNTMwM7HUswTzTUzAfDMjON--CwtLYotIUAOl- CcA--.bps.a.948273432227330/948273445560662>. Acesso em: 8 out. 2020.

vivos². Eles atacam Lampião na tentativa de, por meio da dor infringida ao próximo, livrar-se do seu próprio desespero.

Já na terceira e na quarta onda, o confronto fica ainda mais animado, isso porque ele finalmente passa a ocorrer ao som de uma melodia. Quando o jogo anuncia que o terceiro grupo de criaturas começará a atacar, Lampião precisa largar as pistolas comuns e pegar outras duas que surgem em sua frente, a Asa Branca (que atinge inimigos de aura azul) e a Cruz Credo (para derrotar inimigos com aura vermelha). Logo que ele as segura, um brilho amarelo surge no lado esquerdo da paisagem, como se o sol tivesse ficado mais radiante, e um baião começa a tocar. Sanfona, triângulo e agogô, entre outros instrumentos, embalam o tiroteio e, depois, os golpes com punhais que o protagonista precisa sofrer para se defender de cabeças esqueléticas, envoltas em uma energia flamejante, conjuradas por demônios para atingi-lo. Na quarta onda, elas flutuam na direção de Lampião a partir de dois ex-cangaceiros possuídos. A demo termina com uma versão muito maior e aterrorizante dessas cabeças descendo do céu e fazendo tudo ser consumido por uma luz branca.

Fonte: Divulgação/Ignite Game Studio



Na versão demonstrativa de “The King of Backwoods”, o jogador alterna entre as armas Asa Branca e Cruz Credo para derrotar inimigos.

² POST. The King of Backwoods. Página oficial do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/TKOBVR/photos/ms.c.elyzNLEwMjc2NTcNTMwM7HUswTzTUzAfDMjON--CwtLYotIUAOl--CcA--b.p.s.a.948273432227330/948273448893995/>. Acesso em: 8 out. 2020.

A pessoa escolhida para trabalhar na trilha sonora do game foi o músico *freelancer*, morador de Bauru, Vitor Napolião. Segundo Matheus, todas as melodias serão inspiradas em ritmos nordestinos e há planos para que as quatro fases tenham algum momento em que as composições se mesquem com a jogabilidade, de forma similar a como ocorre no game de realidade virtual “Beat Saber”, da desenvolvedora tcheca independente [Beat Games](#). No título, que parece juntar elementos de “Star Wars” ([Electronic Arts](#)) e “Guitar Hero” ([Harmonix Music Systems](#)), o jogador acumular pontos ao contribuir para o ritmo da música, golpeando blocos com sabres de luz. Em “The King of Backwoods”, os sabres seriam os punhais, e os blocos seriam as cabeças flutuantes.

O quanto o projeto evoluirá depende apenas da disponibilidade de recursos financeiros, garante Matheus. Ele classifica o financiamento e a burocracia como os dois únicos obstáculos que vem enfrentando para que o jogo de Lâmpião seja lançado. Obstáculos esses que, segundo o designer, aparecem já no processo para abrir e manter um Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ):

“Você precisa pagar contador, pagar impostos, sendo que não é uma empresa que abre e já começa a faturar, é uma empresa que abre, precisa ter um tempo de desenvolvimento e, depois, talvez comece a faturar. Então ter esse custo até chegar em uma fase de dizer ‘olha, o jogo está pronto, dá para botar pra vender’, pode levar um ano, dois anos, três anos, dependendo do tamanho do jogo, e isso pesa bastante”.

A contratação de profissionais *freelancers*, em vez de efetivos, foi uma das formas encontradas pelo Ignite Game Studio para conseguir levar seu primeiro projeto adiante sem que os gastos se tornassem insustentáveis. Ainda na visão de Matheus, o Brasil tem profissionais capacitados atuando na área de games, mas geralmente eles optam por trabalhar fora do país, devido a oportunidades melhores, proporcionadas por indústrias mais bem estabelecidas. Em 2019, mesmo sabendo que o público poderia se empolgar novamente com “The King of Backwoods”, o

estúdio de Bauru optou por não participar da BGS. Isso porque havia feito um investimento muito alto para estar presente na edição de 2018 do evento, sem que o retorno financeiro viesse a suprir depois.

Por outro lado, a equipe compareceu ao BIG Festival 2019, no mês de junho. Na ocasião, conseguiram uma mesa para participar das rodas de negócios e chegaram próximos de fechar parceria com uma empresa, que gostou muito da ideia de um game protagonizado pelo “rei do cangaço”. Contudo, o fato de o título ser em realidade virtual os impediu de dar o último passo. Os investidores queriam um jogo com uma narrativa mais profunda e, para isso, preferiam que o VR fosse deixado de lado. Outras companhias estrangeiras com que se depararam no evento, por sua vez, estavam em busca de games com os quais pudessem lucrar concedendo a possibilidade de outras empresas inserirem propagandas, o que os desenvolvedores de “The King of Backwoods” não desejam fazer. Desse modo, a ida ao BIG não solucionou o problema financeiro, mas os incentivou a procurar outra forma de sustentarem o projeto.

Fonte: Divulgação/Ignite Game Studio



Na quarta onda de inimigos que aparece na demo do game, Lampião utiliza punhais para se defender de cabeças esqueléticas.

A principal delas foi inscrevê-lo na [Lei Rouanet](#), por meio da qual, no dia 16 de setembro de 2019, conseguiram aprovação para captar recursos. Desde aquela data, Matheus e seus colegas buscam por empresas

que aceitem investir no jogo, em troca de redução no imposto de renda (IR), entendendo que o produto tem potencial para cair no gosto do público ou, pelo menos, a importância de retratar Lampião em um game, que está longe de ser pequena. Espalhar a história do “rei do cangaço” é também não deixar que uma das principais marcas do sertão e do Nordeste brasileiro no século XX seja esquecida.

O livro “[Lampião – Herói ou Bandido?](#)” (2010), escrito a partir da coleta de depoimentos durante 50 anos, ajuda a explicá-la por meio de um panorama. Segundo os autores, Antonio Amaury e Carlos Elydio, Virgulino Ferreira da Silva representa a última fase do cangaço, “caracterizada por grupos de homens armados sob o comando de um chefe”. Ele nasceu em 1898, como terceiro filho de uma família que teve 11 no total. Os motivos que o levaram a se tornar cangaceiro se intensificaram a partir do final de sua adolescência, quando Zé de Saturnino, morador da fazenda vizinha ao sítio dos Ferreira na região de Vila Bela, em Pernambuco, passou a tratá-lo como inimigo.

Em 1916, Virgulino descobriu que algumas cabras de sua família haviam sido roubadas por um empregado de Saturnino Alves Barros, pai de Zé de Saturnino, mas este interferiu para que nada fosse feito para sanar o problema. Pelo contrário, visando a defender a honra familiar ou por puro sadismo, passou a provocar os Ferreira, espalhando mentiras sobre os vizinhos. Assim, entre 1917 e 1918, diferentes trocas de tiro aconteceram entre os ofendidos e o ofensor, levando Virgulino e seus familiares a mudarem-se de casa pelo menos três vezes, na tentativa de viver em paz. Era um tempo em que famílias estavam constantemente fazendo alianças e intrigas e a Justiça, controlada por coronéis, não tomava medidas para interromper o ciclo de ódio. Na visão do jovem pernambucano, então, era melhor virar cangaceiro. Após o assassinato de seu pai, ele pontuou: “De hoje em diante, eu vou matar até morrer”.

Um dos primeiros grupos de cangaceiros a que Lampião aderiu, aos 22 anos de idade, foi o de Sinhô Pereira, pessoa que mais lhe ensinou sobre aquela vida de guerrilhas. Em 1922, quando Sinhô aceitou um

pedido do padre Cícero, o mais influente do Nordeste naquela época (considerado santo por muitos admiradores), para deixar o cangaço, passou a liderança para Lampião. Vários saques a cidades e tiroteios com desafetos, então, foram comandados por ele a partir daquele ano. No início de 1925, Pernambuco, Paraíba, Ceará e Alagoas chegaram a fechar um acordo para permitir que as tropas de qualquer um desses estados cruzassem fronteiras quando estivessem perseguindo cangaceiros. Ao longo dos anos, Lampião foi acumulando ferimentos, entre os quais um no pé (que lhe impedia de pisar normalmente) e um no olho direito (que lhe cegou), e a morte de pessoas queridas (como seu irmão Livino Ferreira), por causa dos confrontos com as forças policiais, mas não deu trégua.

Assim, em 1926, o deputado federal Floro Bartolomeu da Costa e o padre Cícero agiram em conjunto para fazer com que o cangaceiro e seus seguidores passassem, ao menos em parte, a agir de acordo com os interesses do governo federal. A estratégia era convidá-los a se juntar ao Batalhão Patriótico, composto por civis armados para se opor à Coluna Prestes, movimento militar que pregava o fim da República Velha. Ao saber que o padre Cícero estava envolvido no convite e tendo respeito por ele, Lampião aceitou, recebendo armas, uniformes e novos membros para seu grupo. A parceria foi oficializada em uma cerimônia no povoado de Juazeiro, onde morava o padre. Antes de deixar o local depois dela, inclusive, Lampião concedeu uma entrevista esclarecedora sobre seu (contraditório) modo de entender o mundo ao médico local Otacílio Macedo. O conteúdo também teve trechos reproduzidos no livro de Antonio Amaury e Carlos Elydio.

O cangaceiro respondeu inúmeras questões, abordando temas como a forma de se sustentar financeiramente, sua conduta e valores morais e sua relação com o padre Cícero. Segundo Lampião, todo o dinheiro de que dispunha vinha de pedidos ou saques feitos aos ricos e tinha como principais destinos a compra de armas e munições e a distribuição de esmolas a pessoas menos favorecidas. Além disso, ele afirmou que vene-

rava os padres, por ser católico, e que a única classe da qual tinha ódio eram os soldados, seus perseguidores. Para ele, até mesmo os juízes deveriam ser acatados, pois eram homens da lei e não atiravam em ninguém. Sobre o padre morador de Juazeiro, por sua vez, se referiu como santo sacerdote, protetor das pessoas menos favorecidas e um verdadeiro pai para suas irmãs, que também residiam no povoado.

Mesmo após a entrada ao Batalhão Patriótico, Lampião e seus subordinados continuaram fazendo sequestros e saques para sobreviver, culminando em novos embates com volantes e sertanejos. A primeira grande derrota imposta por moradores de uma cidade alvo aos cangaceiros ocorreu em Mossoró, no Rio Grande do Norte, em 1927. O local era maior do que qualquer outro invadido por Lampião e, desta vez, os homens residentes se armaram e formaram inúmeras frentes para resistir ao ataque, obtendo sucesso. Os autores de “Lampião – Herói ou Bandido?” explicam que “os cangaceiros lutavam cantando ‘[Mulher rendeira](#)’³, xingando o pessoal da resistência e chamando os santos”. No fim, tiveram de recuar. Antonio Amaury e Carlos Elydio afirmam ainda que “esse pode ser considerado como o marco do início do declínio do cangaço”.

Em 1928, com um grupo muito menor, de apenas cinco pessoas, Lampião resolveu atravessar o Rio São Francisco e passar de Pernambuco para a Bahia. A volante do sargento Manoel Neto fez o mesmo em perseguição. No novo estado, porém, foram as forças policiais que agiram com brutalidade contra os cidadãos, levando o então governador Vital Soares a receber exigências para que as expulsasse. Os cangaceiros, por outro lado, trataram bem os baianos com que se depararam e ganharam sua simpatia, com Lampião passando a ser chamado de “O Homem”. De fato, o “rei do cangaço” tinha uma personalidade complexa. Era seu costume distribuir aos cidadãos carentes parte do que saqueava

³ Segundo o livro, alguns autores dizem que a música fora criada por Lampião e, assim, contrastam com uma fala de Sinhô Pereira, segundo o qual os cangaceiros que comandava já cantavam ela quando Virgulino entrou para o bando, em 1920. A origem da melodia, portanto, permanece desconhecida.

dos comerciantes. Foi o que fez, por exemplo, na vila baiana de Mirandela no Natal de 1929.

Naquele mesmo ano, ao menos dois outros acontecimentos demonstraram como os lados bom e mal do cangaceiro alternavam de maneira intensa, conforme relata a obra “Lampião – Herói ou Bandido?”. O primeiro foi que Virgulino se apaixonou pela jovem Maria Gomes de Oliveira, a Maria Bonita, ao encontrá-la na fazenda Malhada do Caiçara, que pertencia aos pais dela em Paulo Afonso, na Bahia. Ele já havia se hospedado juntamente com seu bando na propriedade antes e voltava para uma segunda visita. Passadas algumas semanas depois do primeiro encontro, começaram a namorar e, após ataques de volantes à fazenda, Maria resolveu seguir com os cangaceiros. Na época ela tinha 18 anos de idade. Nas palavras de Amaury e Elydio, “era uma morena, de cabelos pretos, estatura mediana e, segundo suas irmãs, tinha os olhos azuis”. A entrada dela ao cangaço incentivou outras mulheres a se tornarem cangaceiras também.

O segundo acontecimento, em 1929, remete ao município baiano de Queimadas. Durante um saque ao local, Lampião abandonou subitamente um de seus principais hábitos: não matar soldados sem dar-lhes a chance de se defender. Executou vários no momento em que se abaixavam para retirar as perneiras e lhe entregar. Comportamento similar ao que volantes adotavam, emboscando cangaceiros e espancando, matando e queimando coiteiros, nome pelo qual eram conhecidas as pessoas que ajudavam os membros do cangaço.

A última batalha de Lampião ocorreu no final de 1937 em Canindé, município de Sergipe. Foi contra a volante comandada por José Osório de Farias, ou Zé Rufino, que encontrou os cangaceiros descansando na fazenda Lagoas do Domingos João. Pelo menos quatro aliados de Virgulino foram mortos e um coiteiro foi preso. Já as mortes do “rei do cangaço” e Maria Bonita ocorreram meses depois, em 28 de julho de 1938, quando 48 homens comandados pelo tenente João Bezerra da Silva, o sargento Aniceto e o aspirante Ferreira deram início a um tiroteio, inesperado

pelos cangaceiros, na fazenda de Angico, onde estes estavam hospedados. Para descobrir o paradeiro do grupo de Lampião, os policiais haviam torturado o coiteiro que os hospedara, Pedro de Cândido. Junto com o líder cangaceiro e sua esposa, nove subordinados foram decapitados sem conseguir reagir. As cabeças foram expostas ao público em Maceió e nos demais municípios de Alagoas.

Saindo do livro “Lampião – Herói ou Bandido?”, que traça um panorama sobre a história do cangaceiro, e voltando ao jogo do Ignite Game Studio, “The King of Backwoods”, podemos esperar que outros desses elementos reais sejam retratados. Matheus Mazuqueli afirma que, quando o projeto for concluído, os jogadores poderão escolher entre Lampião e Maria Bonita para jogar, no final do game. Além disso, alguns inimigos que Virgulino enfrentou durante a vida aparecerão nas fases, e a dualidade sobre a forma como ele é encarado no imaginário popular brasileiro (herói ou bandido?) será a principal marca da última luta que o jogador deverá enfrentar. Isso porque, Matheus adianta, ela será contra o próprio Lampião. Os planos para a fase final é que o protagonista se depare com um espelho e tenha de enfrentar seu próprio reflexo, em uma espécie de crise existencial.

A expectativa é incluir o padre Cícero também. Nas fases, ele apareceria para conceder bênçãos que aumentariam o poder do cangaceiro. Porém, tudo está condicionado ao orçamento do estúdio. Uma alternativa estudada pela equipe de Bauru é, em um primeiro momento, lançar uma versão simplificada do game e, quando o Ignite Game Studio estiver mais consolidado, publicar uma segunda versão mais completa, para a qual não descartam a ideia de deixar o VR de lado. O alto custo para os consumidores obterem aparelhos que reproduzam jogos em realidade virtual faz com que um formato diferente seja pensado para a distribuição de “The King of Backwoods”. Em vez de apenas deixá-lo à venda em lojas virtuais, o título seria levado a máquinas de VR de uso compartilhado, ou seja, aquelas disponíveis em eventos ou estabelecimentos voltados aos gamers.

Se “The King of Backwoods” for lançado dessa forma, o Ignite Game Studio será responsável pelo primeiro game com temática brasileira em realidade virtual, e esse é um dos fatores que incentivam os membros a desenvolvê-lo para essa tecnologia. Já a importância de utilizar elementos brasileiros na temática do jogo, na visão de Matheus, consiste tanto na difusão da cultura e história do país como na inovação que a pluralidade de componentes da sociedade brasileira proporciona. “Eu acho tudo que nós [brasileiros] temos muito interessante e bonito, muito rico em conteúdo”, afirma. Por outro lado, ele ressalta que seu foco não é nem nunca foi também criar um game nos moldes de “Assassin’s Creed” ([Ubisoft](#)), em que a narrativa é o principal atrativo. No caso de “The King of Backwoods”, o foco é instigar o jogador a ter curiosidade sobre elementos histórico-culturais, por meio de uma jogabilidade divertida. E apesar de, na demo divulgada, não ser possível escutar qualquer fala dos personagens, os desenvolvedores esperam que eles sejam dublados em português, com sotaque nordestino, como ocorreu com “Árida: Backland’s Awakening”, da [Aoca Game Lab](#).

Fonte: Reprodução/[Instagram](#)



Matheus testa o game durante a BGS 2018.

Na época em que a versão demonstrativa do game estava sendo criada, em 2018, o Ignite Game Studio chegou a contar com nove membros trabalhando nela. Ao se mudar para Curitiba, Matheus montou ainda um espaço para a desenvolvedora, na capital paranaense, e, todos os dias, ficava da manhã até a noite focado no desenvolvimento do game, como diretor criativo. O programador Jean Rangel, o artista 3D freelancer Douglas Luiz Coelli e o ilustrador Lupa faziam o mesmo; os dois primeiros em Curitiba, e o terceiro em Bauru.

Hoje, por outro lado, apenas os sócios continuam empenhados na evolução do produto. São eles: Matheus, Fabiano Levorato e Fernando Sigolo, mas todos em segundo plano, visto que trabalham com outros negócios também. O primeiro na fábrica de objetos para decoração gamer [Epic Frame](#), Fabiano na Idealle Seguradora, e Fernando na Sigmaz. Além disso, no próprio Ignite Game Studio, eles possuem outros projetos menos ambiciosos para lançar e tentar adquirir mais recursos. De todo modo, a verdade é que desenvolvedores e gamers não esperam a hora de a Lei Rouanet surtir efeito e “The King of Backwoods” finalmente dar os próximos passos. “Mas a gente está se preparando para voltar com força total”, conclui Matheus.

Similarmente a “Araní”, da Diorama Digital, o jogo protagonizado por Virgulino Ferreira da Silva ainda não tem uma data prevista para ficar pronto e começar a ser comercializado. As próximas etapas do desenvolvimento constituem um desafio singular, sobretudo pela escassez de recursos financeiros. A demo divulgada prova que os criadores não querem entregar um produto qualquer. Pelo contrário, visam a surpreender pelo primor. Os jogadores podem aguardar por muita diversão, proporcionada a partir do resgate de um dos fenômenos mais significativos a ocorrer no país.

A importância dos games para a representação da realidade nacional

Dentre os vários motivos para que o Brasil passe a olhar para a indústria de jogos digitais com mais atenção, há um pouco debatido, mas que vem se consolidando de forma singular nos últimos anos: o próprio conteúdo dos games que os estúdios brasileiros criam. Conforme os capítulos anteriores mostram, títulos como “Aritana e a Pena da Harpia” ([Duaik Entretenimento](#)), “Dandara” ([Long Hat House](#)), “Árida: Backland's Awakening” ([Aoca Game Lab](#)), “The King of Backwoods” ([Ignite Game Studio](#)) e “Arani” ([Diorama Digital](#)) não proporcionam apenas entretenimento ao jogador. Todos possuem também uma dupla relevância social graças às narrativas que os compõem. Ao levar a cultura indígena, a luta contra a opressão, o sertão nordestino e o cangaço para dentro de games de entretenimento, as desenvolvedoras contribuem tanto para desmistificar a cultura brasileira e romper estereótipos difundidos sobre o país no exterior como para impedir que as pessoas, em especial os brasileiros, deixem de refletir sobre problemas para os quais precisam achar soluções se, de fato, almejam o bem comum.

O Brasil jamais será uma democracia completa se o desmatamento ilegal, o racismo, a fome e a sede, e traços de oligarquias passadas não forem extintos de seu território. E hoje os games de entretenimento podem e devem ser utilizados como ferramentas para instigar a reflexão

sobre essas temáticas. No quarto capítulo de “[Tempos Líquidos](#)” (2006)¹, Zygmunt Bauman pontua:

“As atuais elites urbanas são despreocupadas em relação aos assuntos de ‘sua’ cidade, que vem a ser apenas uma localidade entre outras, todas elas sendo pequenas e insignificantes do ponto de vista do ciberespaço – seu lar verdadeiro, ainda que virtual”.

Já no segundo capítulo de “[Amor Líquido](#)” (2004)², o sociólogo fala que “o advento da proximidade virtual torna as conexões humanas simultaneamente mais frequentes e mais banais, mais intensas e mais breves”. Dessa forma, no mundo contemporâneo, há um crescimento constante da falta de empatia, em decorrência da internet. O coletivo dá lugar ao indivíduo, mesmo que, no núcleo duro da realidade, não se vive isolado. Logo, produtos como os da Duaik Entretenimento, Long Hat House, Aoca Game Lab, Ignite Game Studio e Diorama Digital constituem uma das maneiras mais eficientes de interferir nesse processo e resgatar os valores para a pacífica e feliz convivência em sociedade, pois o game é uma das modalidades de divertimento mais características da era da informatização. Somente no Brasil, existiam 75,7 milhões de jogadores em 2018, segundo levantamento da consultoria [Newzoo](#)³.

No sétimo capítulo de “[Cultura da Conexão](#)” (2014)⁴, Henry Jenkins explica que “os cosmopolitas pop têm menos propensão a ficar expostos a produtos desconhecidos de outras culturas sem que imigrantes de primeira e segunda geração ajam como pregadores”. Assim, é possível pensar os jogos digitais ainda como um forte atrativo a ser utilizado por estudantes brasileiros no exterior, por exemplo, para levarem colegas de quarto ou de estudo a conhecerem mais sobre a nação sul-americana,

¹ BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006. p. 74.

² BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**: Sobre a Fragilidade dos Laços Humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004. p. 58.

³ NEWZOO. Brazil Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

⁴ JENKINS, Aleph. **Cultura da Conexão**: Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. Aleph: 2014. p. 366.

superando o que o senso comum dita aos estrangeiros. Em 2018, os Estados Unidos tinham 178,7 milhões de jogadores, de acordo com a [Newzoo](#)⁵. Nesse grupo, dificilmente um número significativo de pessoas saberia o que são os [seres sobrenaturais](#) Yokai, do folclore japonês⁶, se não fosse por “Yo-Kai Watch”, da [Level-5](#).

Havendo conteúdo cultural e histórico nacional jogável, torna-se mais fácil imaginar que, no longo prazo, todas as áreas no exterior, incluindo os grandes estúdios de games, passem a representar o Brasil em suas obras com mais respeito. Em solo brasileiro, há mais títulos em desenvolvimento que prometem vir para entreter por meio de elementos nacionais, de forma similar à feita por “Aritana”, “Dandara”, “Árida”, “The King of Backwoods” e “Arani”. Alguns exemplos são “Senta a Pua – Atrás das Linhas Inimigas”, “Sertão Profundo – A Maldição da Botija” e “Angola Janga: Picada dos Sonhos”.

Sobre o primeiro, não há novidades divulgadas desde 2018, quando sua [página no Twitter](#) compartilhou uma alteração feita na arte do protagonista. Por outro lado, informações e vídeos publicados pela desenvolvedora responsável, a paulista [Comics World Games](#) (que surgiu em 2013), deixam claro que será uma aventura no estilo plataforma 2D, retratando a ação de militares brasileiros durante a Segunda Guerra Mundial. O lançamento está previsto para os sistemas iOS, Android, Windows e Macintosh. O game “Sertão Profundo – A Maldição da Botija”, por sua vez, é de responsabilidade do estúdio paraibano [Narsvera](#), segundo o qual a obra está no estágio final de desenvolvimento. Ela será lançada para computador e terá como protagonista o super-herói Lamião Verde que, na trama, precisa salvar o Sertão Profundo (um mundo fictício) de, entre outros, fantasmas, bois-bumbás, o Dragão da Maldade e o Galo da Madrugada, que estão sendo controlados por uma maldição. Os

⁵ NEWZOO. U.S. Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/us-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

⁶ POST. Library of Congress International Collections. Página oficial do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/libraryofcongressinternationalcollections/posts/in-japan-the-term-yokai-refers-to-a-class-of-supernatural-beings-that-includes-v/500431910323016/>. Acesso em: 8 out. 2020.

jogadores podem esperar por uma mistura de *RPG* e plataforma 3D em que figuras da cultura nordestina ganham contornos de histórias em quadrinhos de super-heróis. Para financiá-la, houve uma campanha no site [Kickante](#) em 2015, que ultrapassou a meta (R\$ 30 mil). Os desenvolvedores esperam ainda complementar a narrativa do game com uma revista em quadrinhos.

Já “Angola Janga: Picada dos Sonhos” conta com uma versão de teste disponível para download gratuito no site da desenvolvedora, a paulistana [Sue The Real](#). O jogo é uma aventura no estilo plataforma 2D, baseada no livro “[Angola Janga: Uma História de Palmares](#)”, de Marcelo D’Salete. Quando estiver concluído, ele colocará os jogadores para guiarem os ex-escravos Soares e Andala pelo caminho até o Quilombo dos Palmares, superando obstáculos e resolvendo diferentes enigmas. A Sue The Real⁷, que foi fundada em 2018 pelo produtor e game designer Marcos Silva e a programadora de jogos Raquel Motta, tem como missão “criar experiências de impacto emocional e social por meio de games com temas afro-brasileiros”.

Fonte: Reprodução/[Facebook](#)



Soares corre para encontrar o Quilombo dos Palmares, na versão de teste de “Angola Janga”.

⁷ SUE THE REAL. Página inicial. Disponível em: <https://en.suethereal.com/>. Acesso em 8 out. 2020.

Na manhã do dia 25 de junho de 2020, em [palestra para o BIG Digital](#) denominada “Jogos como Manutenção de Espaços Hegemônicos de Poder”, Marcos pontuou que “games têm o potencial de cada vez mais comunicar coisas para o público, com símbolos e elementos, e principalmente reconhecer que é importante a cultura desses grupos”. Além disso, segundo ele:

“O jogo trabalha muito numa perspectiva de representação e representatividade, no sentido de que representação é quem produz essas peças e representatividade é quem se vê e os grupos específicos que estão sendo representados ali. E é muito interessante dizer que, se os jogos têm possibilidades de nos contar coisas boas e coisas ruins, devemos sempre nos questionar sobre como faremos essas peças”.

A Sue The Real, a Narsvera e a Comics World Games se questionam. A Duaik Entretenimento, a Long Hat House, a Aoca Game Lab, o Ignite Game Studio e a Diorama Digital também. E muitas outras desenvolvedoras brasileiras podem vir a fazê-lo se deixar de ser tão difícil para estúdios independentes trabalharem no Brasil. Segundo o doutor em comunicação midiática pela Unesp Pedro Zambon, hoje as empresas de games no país não possuem sua própria Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE), de modo que precisam se identificar como desenvolvedoras de *softwares*, e não de jogos digitais. Isso, explica Pedro, faz com que todas as políticas públicas para o setor de games precisem, na verdade, abarcar uma categoria mais ampla, que é a de software, tornando mais complexa a adoção de desonerações fiscais ou lançar um edital, por exemplo. Um CNAE próprio facilitaria também a realização de levantamentos sobre a indústria de games, como os dois censos existentes.

Ainda de acordo com o pesquisador, os desenvolvedores brasileiros têm bastante problema com a Receita Federal ao importarem os kits de desenvolvimento de software (*devkits*). Por se tratar de doações das empresas detentoras da plataforma para as quais o game será lançado, os kits são barrados na alfândega e lá permanecem até ser calculada a quan-

tidade de impostos que o governo deverá cobrar sobre as ferramentas. Assim, membros de muitos estúdios optam por viajar para fora do país e trazer o material por conta própria, dentro da mala.

Marina Pecoraro, coordenadora de comunicação, eventos e parceria da [Abragames](#) confirma essas dificuldades. Segundo ela, não existe um acordo sobre como os devkits devem entrar no país, fazendo com que o processo seja caro e demorado, e a falta de um CNAE para os estúdios de games provoca uma confusão de informações. Por exemplo, a Abragames não consegue saber o total de jogos brasileiros exportados. “Os dados que a associação tem de exportação são sempre referentes às empresas que participam do projeto [Brazil Games](#), então a gente tem esse dado, mas é de 81 companhias”, explica. Outro entrave no crescimento da indústria no Brasil, diz Marina, é a atual impossibilidade de o setor ser fomentado pela Lei do Audiovisual ([Nº 8.685/1993](#)). Isso porque, apesar de o Fundo Setorial do Audiovisual já ter propiciado dois editais para estúdios de games (o [PRODAV 14](#) em 2016 e 2017), ainda hoje, pela legislação, jogos digitais não estão no escopo da lei.

E os problemas não param por aí. De acordo com Pedro, as políticas públicas para games no Brasil são feitas de forma incremental, ou seja, o governo pega uma política que já é utilizada em outro ramo do audiovisual ou do desenvolvimento de softwares e adapta para o setor de jogos, levando os editais, como o JogosBR de 2004 e o PRODAV 14, a apresentarem imperfeições que poderiam ser evitadas se o mecanismo fosse pensado especificamente para os games e também a terem um curto período de existência. Em sua visão, faltam iniciativas, por parte do poder público, de estudar a maneira mais correta de fomentar o setor e formular uma política intersetorial ampla, que não dependa de mandatos para existir.

De fato, a maioria das ações empregadas até hoje para incentivar o crescimento da indústria nacional de jogos digitais foram pontuais. O edital BR Games de 2008, por exemplo, teria uma segunda edição em 2011, mas os planos foram cancelados quando Juca Ferreira deu lugar a

Anna de Hollanda no cargo de ministro da Cultura, com a posse da presidente da República Dilma Rousseff. Posteriormente, os trabalhos que Anna de Hollanda e Cláudia Leitão estavam realizando no âmbito da Secretaria de Economia Criativa (SEC) pertencente ao MinC voltaram à fase inicial quando Marta Suplicy assumiu como ministra da Cultura, em 2012. Já com o fim do Ministério das Comunicações pela [Medida Provisória 726/2016](#), o edital Usinas Digitais, que a pasta havia lançado no ano anterior, deixou de existir. E assim por diante com os demais editais citados no primeiro capítulo deste livro. “Então se sai alguém que tem dentro de determinada instituição, que está agendando política pública para games, a política cai junto, não tem uma continuidade acima daquele gestor específico que comprou a ideia de trabalhar com game”, conclui Pedro.

Mas se antes ao menos eram lançados editais pelo governo federal para games, nem isso pode ser observado na gestão de Jair Bolsonaro. Nesta, a situação imperfeita dos incentivos estatais para a indústria de jogos digitais ganhou um agravante: o descaso governamental em relação à área da cultura. Com a [Medida Provisória 870/2019](#), o MinC foi substituído pela Secretaria Especial da Cultura (Secult), ligada ao Ministério da Cidadania (MC)⁸. Para piorar, de janeiro de 2019 a junho de 2020, Bolsonaro trocou o secretário especial de Cultura quatro vezes, conforme mostra o jornal⁹ [Folha de S.Paulo](#). O quinto ocupante do cargo, Mário Frias, ao publicar em seu Instagram [uma foto](#) tirada durante reunião com Renan Bolsonaro, um dos filhos do presidente da República, utilizou o termo incorreto “e-games” para dizer que estava discutindo o futuro dos *eSports* (esportes eletrônicos), o que evidencia seu desconhecimento sobre o setor.

⁸ GOV.BR. [Medida Provisória nº 870, de 1º de janeiro de 2019](#). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2019/Mpv/mpv870.htm#:~:text=MEDIDA%20PROVIS%C3%93RIA%20N%C2%BA%20870%2C%20DE%201%2C%BA%20DE%20JANEIRO%20DE%202019&text=Estabelece%20a%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20b%C3%AAsica%20dos%20Rep%C3%BAblica%20e%20d. Acesso em: 8 out. 2020.

⁹ LOPES, Raquel. [Mário Frias toma posse como quinto secretário da Cultura do governo Bolsonaro](#). Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/mario-frias-toma-posse-como-quinto-secretario-da-cultura-doo-governo-bolsonaro.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

Na Secretaria do Audiovisual (SAV), vinculada à Secult, houve instabilidade idêntica. Nela passaram [ao menos cinco titulares](#) entre janeiro de 2019 e setembro de 2020¹⁰. Além disso, em relação à ANCINE, o próprio presidente da República [disse que poderia extinguir](#) o órgão se este não pudesse ter filtro¹¹, [travou o trabalho](#) da diretoria geral ao demorar para indicar novos membros¹² e [cortou cerca de 43%](#) do orçamento do FSA para 2020¹³. Atitudes que tornaram ainda mais distante a chance de novos editais para a área de games virem por meio da agência, visto que, segundo Pedro Zambon, ela já vivia uma crise interna provocada, por exemplo, pela burocracia no gerenciamento das medidas de fomento e na prestação de contas.

Pedro aponta ainda que um pacote de cerca de R\$ 100 milhões, que havia sido anunciado pelo Ministério da Cultura durante o [BIG Festival](#) em 2018, e as linhas de editais (para jogos) dentro do [Programa Audiovisual Gera Futuro](#), abertas em fevereiro daquele ano, também não foram para frente com o início do governo Bolsonaro. Encontros do Grupo de Trabalho (GT) de Games que são realizados semestralmente desde 2015, com membros de entidades como BNDES, Apex-Brasil, ANCINE, MinC e o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae), por sua vez, passaram a sofrer com desfalques após a saída de Michel Temer da presidência da República.

No BNDES, aquela que desde 2016 vinha sendo a principal linha de financiamento da entidade para o setor de games, o [Procult](#), foi substituída pelo [BNDES Direto 10](#), em maio de 2019, cuja suspensão ocorreu

¹⁰ ESTADÃO CONTEÚDO. Secretaria de Cultura: governo exonera titulares de Audiovisual e Desenvolvimento. Istoé. 2020. Disponível em: <https://istoe.com.br/secretaria-de-cultura-governo-exonera-titulares-de-audiovisual-e-desenvolvimento/>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹¹ BRANT, Danielle. **Bolsonaro diz que vai extinguir Ancine se agência não puder ter filtro**. Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/07/bolsonaro-diz-que-vai-extinguir-ancine-se-agencia-nao-puder-ter-filtro.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹² SABINO, Marlla. **Criticada por governo, Ancine fica sem quórum mínimo para reuniões da diretoria**. Poder 360. 2020. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/governo/criticada-por-governo-ancine-fica-sem-quorum-minimo-para-reunioes-da-diretoria/>. Acesso em: 8 out. 2020.

¹³ BRANT, Danielle; URIBE, Gustavo. **Em ofensiva contra Ancine, Bolsonaro corta 43% de fundo do audiovisual**. Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/em-ofensiva-contrancine-bolsonaro-corta-43-de-fundo-do-audiovisual.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

menos de seis meses depois. “A visão da nova gestão do BNDES é não financiar projetos de menos de R\$ 10 milhões, e não tem empresas [de games] no Brasil que tem porte para financiamentos maiores que esse”, ressalta Pedro. Por parte da Financiadora de Estudos e Projetos (Finep) também não há sinais de que qualquer nova medida de fomento ao setor esteja sendo planejada.

O retrocesso no investimento governamental na indústria nacional de jogos digitais, então, foi bastante notável. Lembrando que as políticas públicas foram essenciais para a criação de “Aritana e as Máscaras Gêmeas”, “Árida: Backland's Awakening”, “Árida: Rise of the Brave”, “Araní” e “The King of Backwoods”. E, nas palavras do pesquisador que contribuiu para o II Censo:

“Não existe forma de desenvolver o setor de games que não por indução de políticas governamentais. Então, sem a participação do Estado, em nenhum lugar do mundo a indústria se desenvolveu. Minto, teve dois lugares em que a indústria se desenvolveu sem a função essencial do Estado, que é onde ela nasceu, nos Estados Unidos e no Japão. Tirando esses lugares, em todos os demais, foi por consequência de uma política pública forte para o setor de jogos digitais, que gera muito retorno”.

Como exemplos, Pedro cita o Canadá e a Finlândia. No primeiro país, graças a medidas de fomento cultural, desoneração fiscal e outras, a terceira maior indústria de games do mundo foi construída, visto que grandes empresas estrangeiras, como a [Ubisoft](#), instalaram estúdios por lá. De forma mais específica, entre os atrativos do território canadense está o fato de que a legislação garante a devolução de até 40% dos impostos pagos pelas desenvolvedoras, para que possam cumprir com salários de funcionários e investir em pesquisas, por exemplo. Já na nação europeia, após o enfraquecimento da indústria local de telefonia, com a venda da Nokia para a [Microsoft](#) em 2013, o governo passou a buscar por outras áreas promissoras na qual investir, e uma das escolhidas foi a de games. Imaginava que os jogos digitais trariam destaque para a Finlândia no cenário internacional e gerariam renda maior. No fim, estavam

certos, de modo que a [Supercell](#), desenvolvedora com sede em Helsinque e responsável por sucessos para dispositivos móveis como “Clash of Clans” e “Clash Royale” tivesse 84% de suas ações compradas por US\$ 8,6 bilhões, em 2016, pela empresa chinesa [Tencent](#).

Fonte: Divulgação/Duaik Entretenimento



No Brasil, “Aritana e as Máscaras Gêmeas” foi um dos games incentivados por meio de editais públicos.

De acordo com Pedro, essa foi a maior compra de uma companhia de games *mobile* da história, e cálculos locais mostram que o setor de games proporcionou aos cofres públicos finlandeses uma quantia que foi 20 vezes maior do que o investimento feito pelo governo para desenvolvê-lo. Ainda na Europa, outro país que se destaca pelo empenho que tem na evolução da indústria nacional de games, entendendo a importância da preservação e consumo cultural, é a França, um dos primeiros, segundo o pesquisador, a fazer políticas de incentivo para essa área. Não à toa a francesa Ubisoft se consolidou como uma das maiores desenvolvedoras do mundo. Para não ficar para trás, a Alemanha, por sua vez, aprovou a criação de um fundo de 50 milhões (EUR) para a criação de jogos digitais em 2019.

A relação entre políticas públicas e inovação

A existência de políticas públicas voltadas aos estúdios no momento em que estes criarão os primeiros projetos é importante especialmente

porque quando os recursos são limitados, dificilmente os profissionais conseguirão ser ambiciosos e criativos. Ou seja, com medo de que o produto não consiga nem mesmo compensar o investimento que demandou, eles optarão por fazer algo dentro dos modelos já existentes, de modo a praticamente anular as chances de que títulos inovadores como “Aritana e a Pena da Harpia”, “Dandara”, “Árida: Backland's Awakening”, “The King of Backwoods” e “Arani” surjam e, conseqüentemente, que os estúdios ganhem dinheiro suficiente para, na seqüência, fazer um projeto maior. Os editais garantem segurança financeira às desenvolvedoras para que não tenham medo de inovar. Graças a eles também, mesmo que o jogo desenvolvido fracasse em vendas, os responsáveis por criá-lo terão adquirido muito conhecimento durante todo o trabalho desempenhado, visto que puderam lançar um conteúdo de maior complexidade.

Pedro Zambon também destaca outros dois motivos para que essas políticas existam. Mais do que investir na produção de games e infra-estrutura em si, o governo pode promover a criação de espaços físicos onde diferentes estúdios se encontrem para compartilhar conhecimentos ou onde novas empresas sejam incubadas e aceleradas por meio de programas de mentorias e capacitação, com profissionais experientes auxiliando os mais novos em cada processo da produção de um novo game. Para ele, hoje há muitos profissionais competentes e criativos para desenvolver jogos digitais no Brasil, mas o país ainda carece de pessoas que saibam gerenciar empresas, isto é, vender seus produtos, captar recursos, fazer *pitch*, entre outras habilidades similares.

Além disso, visando a estimular o consumo de games nacionais, uma opção seria o Estado instituir no setor um mecanismo similar ao aplicado para produtoras de filmes internacionais, como a Disney e a Universal, por meio da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional ([Condecine](#)) [Remessa](#). Esta obriga as produtoras a pagarem uma alíquota de 11% sobre o lucro que obtiverem com a distribuição de qualquer obra no país, a menos que decidam investir 3% desse lucro em coprodução nacional. Para as desenvolvedoras

estrangeiras de jogos digitais não existe nada parecido. Se um pequeno percentual do lucro obtido com títulos como “FIFA” ([EA](#)), “Fortnite” ([Epic Games](#)) e “Grand Theft Auto” ([Rockstar Games](#)) fosse revertido em coprodução com um estúdio brasileiro, haveria uma fonte de recursos milionária em prol do crescimento da indústria brasileira de games, para além da União.

Contudo, no geral, o que se observa no governo Bolsonaro é um congelamento na criação de novas políticas públicas para a área, por parte dos principais formuladores federais. Como uma das poucas exceções, a Secretaria Especial de Comércio Exterior e Assuntos Internacionais (Secint), pertencente ao Ministério da Economia (ME), deu início a fóruns, com a presença de entidades de inúmeros setores econômicos, incluindo a Abragames, para que seja discutida a desburocratização de processos. Já a estreia de editais está restrita, desde 2019, aos estados e municípios. Em São Paulo e na capital paulista, respectivamente, o [ProAC](#) publicou ao menos dois editais voltados ao desenvolvimento e produção de jogos digitais (os de números [30/2019](#) e [28/2020](#)), e a [SPCine](#) abriu as inscrições para o Edital de Comercialização de Games (Publisher) 2019 e o Produção de Games 2020 – Seed Money, por exemplo.

Também na cidade de São Paulo, o dia 18 de maio de 2020 foi marcado [pelo lançamento](#) da Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos. O evento online contou com a presença de, entre outros: Sandro Manfredini, presidente da Abragames; Gustavo Steinberg, diretor do BIG Festival; Eliana Russi, diretora do Brazil Games; Malu Andrade, diretora de desenvolvimento e políticas audiovisuais da SPCine, e os vereadores Daniel Annenberg (PSDB), Soninha Francine (Cidadania), Eduardo Suplicy (PT) e José Police Neto (PSD). Gustavo ressaltou que essa é a primeira frente parlamentar do país a se reunir com quem desenvolve jogos digitais.

Fonte: Vídeo/Abragames



Vereadores e pessoas ligadas ao setor de jogos participam do Lançamento da Frente Parlamentar de Apoio ao Setor de Games e Jogos Eletrônicos, em transmissão pela plataforma Zoom.

De todo modo, cabe às entidades como a Abragames e as regionais, entre as quais a [ADJogosRS](#) (do Rio Grande do Sul), a [Playnambuco](#) (de Pernambuco), a [BIND](#) (da Bahia) e a [Ascende Jogos](#) (do Ceará), além dos demais membros da sociedade civil, continuarem pressionando por melhorias. Segundo Sandro Manfredini, depois que foi criada, em 2004, a Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais teve como principal desafio, no início, o seu próprio financiamento, visto que havia poucas empresas associadas. “Foi com base em bastante trabalho voluntário dos próprios empreendedores que tudo foi se desenvolvendo”, pontua. Em sua visão, para que o setor de games continue crescendo no Brasil, “o país vai ter que criar condições para que seus melhores desenvolvedores continuem aqui e se evite a evasão dos melhores profissionais para os polos mais desenvolvidos desta indústria”.

A partir de 2019, com a contratação de Pedro Zambon como consultor de políticas públicas, a associação intensificou suas articulações com o poder público, conquistando cadeiras em órgãos colegiados. Atualmente, a Abragames é suplente no Comitê Gestor da Internet no Brasil ([CGL.br](#)), e membro do Conselho Nacional de Política Cultural ([CNPIC](#)) e da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura ([CNIC](#)); Manfredini é membro do [Conselho Superior de Cinema](#); e Alexandre Machado de Sá, conselheiro de relações institucionais da entidade e presidente da Associação Brasilei-

ra de Animação (ABRANIMA), faz parte do Comitê Gestor do Fundo Setorial do Audiovisual ([CGFSA](#)) como suplente.

Entre as pautas que mais vêm movimentando as reuniões da diretoria na presidência de Manfredini, estão a tentativa de inclusão dos jogos digitais no escopo da Lei do Audiovisual e o fechamento de uma parceria com o Sebrae para ajudar na capacitação profissional de desenvolvedores. Contribuindo com os estudos sobre a melhor forma de atingir o primeiro objetivo, está também o advogado conselheiro Fábio de Sá Cesnik, do escritório [CQS Advogados](#). O caminho ainda é árduo, e mesmo quando tudo parece confluir para o avanço, a realidade trata de impor uma derrota. Em outubro de 2019, por exemplo, com o projeto de uma pesquisa sobre como desenvolver o ecossistema de games em São Paulo e que, posteriormente, seria estendida para o restante do Brasil, a Abra-games foi selecionada para receber R\$ 99.500,00 no [edital Nº 15/2019](#) do ProAC, mas um problema burocrático impediu a captação do recurso. Porém, a luta continua e não pode haver um “*game over*”, pois se a indústria nacional de jogos digitais crescer, toda a sociedade será beneficiada, de diferentes maneiras.

Mesmo diante de um cenário (como o presente) em que, no governo federal, predomina a ignorância em relação aos benefícios de o país contar com suas próprias desenvolvedoras de games, ainda há muitos meios de os cidadãos contribuírem para as tentativas de avanço. Da minha parte, a princípio, publico este livro-reportagem. Que sirva de convite para novas pessoas experimentarem os produtos dos estúdios nacionais, em especial os da Duaik, Long Hat House, Aoca Game Lab, Ignite Game Studio e Diorama Digital, e sobretudo para deixar mais claro, a quem estiver disposto a aprender, seja *gamer* ou não, que os jogos digitais de entretenimento reforçam a cultura e transmitem mensagens, das mais simples e engraçadas às mais complexas e reflexivas.

Agradecimentos

Utilizo este espaço para agradecer aos meus pais, Regina Delinardi e Robertson Resck, pelo apoio que me deram durante todo o meu período na universidade; ao meu irmão gêmeo, Rafael, pelos conselhos durante os momentos mais difíceis no desenvolvimento deste trabalho; à minha orientadora, a professora Pollyana Ferrari, pelas dicas valiosas para a construção deste livro-reportagem; a todos os entrevistados, sem os quais não haveria histórias para contar; e ao meu amigo de infância Matheus Henrique Mazzetto, por me emprestar o computador para jogar um dos games incluídos em um dos capítulos. Obrigado a todos e todas.

Glossário

Black power – movimento que surgiu na década de 60, nos Estados Unidos, e visa à valorização da cultura negra e empoderamento dos negros. O cabelo black power é volumoso e cacheado.

Blackfishing – prática racista em que uma pessoa branca modifica alguma característica artificialmente para parecer negra e miscigenada e, assim, ganhar dinheiro.

Brainstorm – técnica para estimular a criatividade, em que diferentes pessoas apresentam ideias espontâneas sobre um mesmo assunto.

Checkpoint – ponto no qual o jogo digital retorna após o personagem principal morrer durante uma fase ou desafio.

Cluster – arquitetura que une computadores para funcionarem como se fossem apenas um, com o objetivo principal de aumentar a eficiência dos processadores.

Coworking – compartilhamento do espaço e recursos de trabalho por diferentes pessoas ou empresas.

Cutscene – cena sobre a qual o jogador tem pouco ou nenhum controle, em um game, utilizadas para aprofundar aspectos da narrativa.

Cyberpunk – subgênero da ficção científica que retrata grupos marginalizados em sociedades futuras na qual a tecnologia é amplamente empregada.

Devkit – forma comprimida do termo “kit de desenvolvimento de software”.

Engine – na indústria de games, é conhecido também como motor de jogo e consiste no software utilizado pelo desenvolvedor para produzir um game.

eSport – competição profissional de jogo digital.

Fake news – notícia falsa divulgada com o objetivo de enganar e manipular a opinião pública.

Freelancer – profissional autônomo que presta serviço temporário para uma pessoa ou empresa.

Game jam – encontro de desenvolvedores para criar um jogo digital em um curto período de tempo.

Game over – tela que aparece para o jogador, em um game, quando o personagem principal perde todas as vidas ou energia.

Gamebook – livro de ficção que permite ao leitor escolher o rumo da história, como se fosse um jogo digital.

Gameplay – jogabilidade, ou seja, forma como um game permite a interação do jogador.

Gamer – pessoa que joga em videogame, computador ou dispositivo móvel.

Hack 'n' Slash – tipo de game em que há muitos inimigos para o personagem principal derrotar e que prioriza o combate corpo a corpo ou com armas de curto alcance.

Hardware – em computação, qualquer componente físico de um dispositivo.

Home office – modelo de trabalho em que o profissional não precisa sair de casa para desenvolver as atividades.

Hub – na indústria criativa, espaço físico em que ocorre o compartilhamento de conhecimentos, eventos, capacitação de pessoas, e programas de incubação e aceleração.

Indie – na indústria de games, termo utilizado para definir o tipo do estúdio cujo tamanho é menor do que o das desenvolvedoras de obras de entretenimento amplamente conhecidas internacionalmente. Jogo indie é aquele produzido por esse estúdio menor.

Mobile – termo usado para designar o tipo do dispositivo portátil cuja função lembra a de um computador, como táblete ou celular.

Newsletter – boletim informativo geralmente enviado por e-mail.

Notebook – computador portátil.

Pitch – apresentação rápida sobre um projeto, para possíveis investidores.

Pixel art – estilo de arte digital em que os pixels, os menores pontos de uma imagem digital, ficam destacados, transmitindo uma sensação retrô.

Pixel artist – pessoa que cria conteúdo em pixel art.

Podcast – programa de áudio online, similar aos de rádio, mas que pode ser escutado a qualquer momento.

Publisher – empresa responsável por fazer a publicação de jogos digitais.

Puzzle – quebra-cabeça ou enigma. O termo pode ser utilizado para designar o tipo do game em que o foco é apresentar enigmas para o jogador solucionar.

Role-playing game – na indústria de games, é o gênero de jogo digital cuja narrativa é complexa e imersiva, no sentido de apresentar um mundo com inúmeros personagens, locais e itens que influenciam na jogabilidade.

Score – pontuação.

Serious game – jogo digital cujo foco é educar, treinar ou apresentar métodos de prevenção ou tratamento em saúde ao jogador.

Shoot ‘em up – subgênero dos games de tiro, em que o jogador precisa pensar rapidamente para atirar e se proteger de inimigos que surgem na tela de forma constante.

Software – em computação, qualquer componente lógico ou sistema de processamento de dados de um dispositivo.

Startup – grupo de pessoas trabalhando com um projeto inovador e que buscam uma forma de tornar o produto ou serviço rentável, fornecê-lo de forma ilimitada e crescer cada vez mais.

Sticker – em aplicativos para troca de mensagens, figuras que permitem expressar sentimentos ou gerar humor.

Swipe – em celulares, movimento de deslizar o dedo pela tela do dispositivo.

Teaser – um vídeo curto que mostra um trecho de um produto audiovisual.

Workshop – seminário ou curso de curta duração, em que os participantes aprendem e aplicam conhecimentos.

Referências bibliográficas

- AGÊNCIA BRASIL. **Mourão lamenta massacre em Suzano e culpa games violentos.** R7. 2019. Disponível em: <https://noticias.r7.com/brasil/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-games-violentos-13032019>. Acesso em 7 out. 2020.
- AGÊNCIA ESTADO. Avaliado em US\$ 1,3 bilhão, estúdio de games Wildlife é 10º 'unicórnio' do Brasil. InfoMoney. 2019. Disponível em: <https://www.infomoney.com.br/negocios/avaliado-em-us-13-bilhao-estudio-de-games-wildlife-e-100-unicornio-do-pais/>. Acesso em: 6 out. 2020.
- AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. **Pretos ou pardos estão mais escolarizados, mas desigualdade em relação aos brancos permanece.** Estatísticas Sociais, 2019. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/25989-pretos-ou-pardos-estao-mais-escolarizados-mas-desigualdade-em-relacao-aos-brancos-permanece>. Acesso em: 5 out. 2020.
- ANA. ANA estabelece receita requerida e tarifas para adução de água bruta do Projeto de Integração do São Francisco em 2020. Agência Nacional de Águas e Saneamento Básico. 2020. Disponível em: <https://www.ana.gov.br/noticias/ana-estabelece-receita-requerida-e-tarifas-para-aducao-de-agua-bruta-do-projeto-de-integracao-do-sao-francisco-em-2020>. Acesso em: 8 out. 2020.
- ARAUJO, Ana Lucia. **Dandara e Luisa Mahin são consideradas heroínas do Brasil – o problema é que elas nunca existiram.** The Intercept Brasil, 2019. Disponível em: <https://theintercept.com/2019/06/03/dandara-luisa-mahin-panteao-patria/>. Acesso em: 5 out. 2020.
- ARAÚJO, Antonio Amaury Correa; CORREA, Carlos Elydio Correa. **Lampião: herói ou bandido?** São Paulo: Editora Claridade, 2010.
- ARRAES, Jarid. **As lendas de Dandara.** De Cultura: 2016.
- ASSIS, Diego. **MinC reconhece videogame como produto audiovisual.** Folha de S.Paulo, 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2011200410.htm>. Acesso em: 6 out. 2020.
- AZEVEDO, Evellin; PRAZERES, Leandro. Agosto tem recorde de focos de incêndio na Amazônia em nove anos, aponta INPE. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/sociedade/agosto-tem-recorde-de-focos-de-incendio-na-amazonia-em-nove-anos-aponta-inpe-1-23920142>. Acesso em: 3 out. 2020.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**: Sobre a Fragilidade dos Laços Humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004. p. 58.

Ibid., p. 72.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006. p. 57.

Ibid., p. 67, p. 64.

Ibid., p. 74.

BBC. **Caso George Floyd**: morte de homem negro filmado com policial branco com joelhos em seu pescoço causa indignação nos EUA. G1. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/05/27/caso-george-floyd-morte-de-homem-negro-filmado-com-policial-branco-com-jelhos-em-seu-pescoco-causa-ignacao-nos-eua.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

BLIZZARD. **Lúcio**. Disponível em: <http://playoverwatch.com/pt-br/heroes/lucio/>. Acesso em: 14 dez. 2020.

BORGES, Diego. Ubisoft já está pensando em Assassin's Creed no Brasil. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/09/ubisoft-ja-esta-trabalhando-em-assassins-creed-no-brasil.html>. Acesso em: 3 out. 2020.

BRANT, Danielle. **Bolsonaro diz que vai extinguir Ancine se agência não puder ter filtro**. Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/07/bolsonaro-diz-que-vai-extinguir-ancine-se-agencia-nao-puder-ter-filtro.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

BRANT, Danielle; URIBE, Gustavo. **Em ofensiva contra Ancine, Bolsonaro corta 43% de fundo do audiovisual**. Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/em-ofensiva-contrancine-bolsonaro-corta-43-de-fundo-do-audiovisual.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

BVSMS. Coordenação Geral da Política de Alimentação e Nutrição do Ministério da Saúde. Publicações. Disponível em: http://bvsm.sau.gov.br/bvs/publicacoes/partes/aliment_reg3.pdf. Acesso em: 7 out. 2020.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **PL 1577/2019**. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=2194477>. Acesso em 7 out. 2020.

CAPCOM. **Laura**. Disponível em: <https://streetfighter.com/characters/laura/?lang=pt-br>. Acesso em: 14 dez. 2020.

CENTRO BRASILEIRO DE INFRAESTRUTURA. **Até quando vão as obras de transposição do Rio São Francisco?** CBIE, 2019. Disponível em: <https://cbie.com.br/artigos/ate-quando-va-as-obras-de-transposicao-do-rio-sao-francisco/>. Acesso em: 5 out. 2020.

CNFCP. Tesouro de Folclore e Cultura Popular Brasileira.

COVID-19 E OS POVOS INDÍGENAS. Página inicial. 2020. Disponível em: <https://covid19.socioambiental.org/>. Acesso em: 7 out. 2020.

DOSSIÊ Blanka Parte 3 – Conceito do Personagem. 28min01s. Publicado pelo canal Jornalismo Gamer. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hfv6Eq-DHA4>. Acesso em: 1 out. 2020.

ELLER, Johanns. **Focos de queimadas na Amazônia crescem 30% em 2019**. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/focos-de-queimadas-na-amazonia-crescem-30-em-2019-1-24176803>. Acesso em: 4 out. 2020.

ESTADÃO CONTEÚDO. Secretaria de Cultura: governo exonera titulares de Audiovisual e Desenvolvimento. Istoé. 2020. Disponível em: <https://istoe.com.br/secretaria-de-cultura-governo-exonera-titulares-de-audiovisual-e-desenvolvimento/>. Acesso em: 8 out. 2020.

FELLET, João. **'Violência é aplaudida em esportes e games', diz ministro da Justiça**. BBC News Brasil. 2016. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160114_entrevista_cardozo_jf_cc. Acesso em: 7 out. 2020.

FERNANDES, Adriana; PIRES, Breno; TURTELLI, Camila; SOARES, Jussara. **Governo exonera presidente do BNB indicado pelo Centrão**. Estadão. 2020. Disponível em: <https://politica.estadao.com.br/noticias/geral/governo-vai-exonerar-presidente-do-bnb-indicado-pelo-centrao.70003323598>. Acesso em: 8 out. 2020.

FOLHAPRESS. **Órgão dado ao centrão por Bolsonaro tem histórico de corrupção**. Folha de Pernambuco, 2020. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/POLITICA/2193-ORGAO-DADO-CENTRAO-POR-BOLSONARO-TEM-HISTORICO-CORRUPCAO/139940/>. Acesso em: 6 out. 2020.

FORTIM, I. et al. **Aspectos Culturais e Sociais: entraves à adoção dos jogos digitais**. Núcleo de Política e Gestão Tecnológica: São Paulo, 2014. p. 12-13. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/oByQwQiUajB3mOHhNS1ZnTGp4dWlYaUhlZXBE5G5sXotPjZZ/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. **Anuário Brasileiro de Segurança Pública**. 2019. p. 6. Disponível em: <http://www.forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2019/09/Anuario-2019-FINAL-v3.pdf>. Acesso em: 7 out. 2020.

FUNDAÇÃO CULTURAL PALMARES. **Comunidades Remanescentes de Quilombos (CRQ's)** – Fundação Cultural Palmares. Disponível em: http://www.palmares.gov.br/?page_id=37551. Acesso em: 5 out. 2020.

Id. Parque Memorial Quilombo dos Palmares, referência negra para o Brasil e América Latina em Alagoas. 2007. Disponível em: <http://www.palmares.gov.br/?p=2044>. Acesso em: 7 out. 2020.

FUNDAÇÃO NACIONAL DO ÍNDIO. **Terras indígenas: o que é?** Disponível em: <http://www.funai.gov.br/index.php/nossas-acoes/demarcacao-de-terras-indigenas>. Acesso em: 5 out. 2020.

G1 RIO. **Entenda como foi a morte da menina Ágatha no Complexo do Alemão, segundo a família e a PM**. G1. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/09/23/entenda-como-foi-a-morte-da-menina-agatha-no-complexo-do-alemao-zona-norte-do-rio.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

Id. **MPRJ denuncia por homicídio qualificado PM acusado de matar menina Ágatha Felix no Alemão**. G1. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/12/03/mprij-denuncia-por-homicidio-qualificado-policia-militar-acusado-de-matar-menina-agatha-felix-no-alemao.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

Id. RJ teve pelo menos 6 jovens mortos a tiros em cinco dias. G1. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2019/08/14/rj-teve-pelo-menos-6-jovens-mortos-a-tiros-em-cinco-dias.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2020.

G1. Dia vira 'noite' em SP com frente fria e fumaça vinda de queimadas na região da Amazônia. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/08/19/dia-vira-noite-em-sao-paulo-com-chegada-de-frente-fria-nesta-segunda.ghtml>. Acesso em: 3 out. 2020.

Id. **Exoneração de diretor do Inpe é publicada no 'Diário Oficial'**. Disponível em: <https://g1.globo.com/natureza/noticia/2019/08/07/exoneracao-de-diretor-do-inpe-e-publicada-no-diario-oficial.ghtml>. Acesso em: 3 out. 2020.

GAMEHALL. **Brasil possui 3º maior mercado de jogadores, diz organizador da BGS**. UOL, 2018. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas->

noticias/2018/08/06/brasil-possui-3-maior-mercado-de-jogadores-de-games.htm.

Acesso em: em 6 out. 2020.

GAMÉZ, Luna. **A dupla ameaça para os povos da Amazônia**. El País. 2020. Disponível em: https://brasil.elpais.com/planeta_futuro/2020-04-23/a-dupla-ameaca-para-os-povos-da-amazonia.html. Acesso em: 7 out. 2020.

GOV.BR. **Decreto nº 9.971, de 14 de Agosto de 2019**. Disponível em:

[http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/D9971.htm#:~:text=Altera%20a%20Tabela%20de%20Incid%C3%Aancia,](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/D9971.htm#:~:text=Altera%20a%20Tabela%20de%20Incid%C3%Aancia, vista%20o%20disposto%20no%20art)

[vista%20o%20disposto%20no%20art](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/decreto/D9971.htm#:~:text=Altera%20a%20Tabela%20de%20Incid%C3%Aancia, vista%20o%20disposto%20no%20art). Acesso em: 7 out. 2020.

Id. **Medida Provisória nº 870, de 1º de janeiro de 2019**. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2019/Mpv/mpv870.htm#:~:text=MEDIDA%20PROVIS%C3%A9RIA%20N%C2%BA%20870%2C%20DE%201%C2%BA%20DE%20JANEIRO%20DE%202019&text=Estabelece%20a%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20ob%C3%AAsica%20dos.da%20Rep%C3%ABlica%20e%20d

[Acesso em: 8 out. 2020.](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2019/Mpv/mpv870.htm#:~:text=MEDIDA%20PROVIS%C3%A9RIA%20N%C2%BA%20870%2C%20DE%201%C2%BA%20DE%20JANEIRO%20DE%202019&text=Estabelece%20a%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20ob%C3%AAsica%20dos.da%20Rep%C3%ABlica%20e%20d)

HALL, Mark F. Golden Age of Piracy: A Resource Guide. Disponível em:

<https://www.loc.gov/rr/program/bib/pirates/index.html#:~:text=The%20Golden%20Age%20of%20Piracy.coast%2C%20and%20the%20Indian%20Ocean>.

Acesso em: 2 out. 2020.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Os indígenas no Censo Demográfico 2010**. IBGE. Disponível em:

https://indigenas.ibge.gov.br/images/indigenas/estudos/indigena_censo2010.pdf.

Acesso em: 4 out. 2020.

Id. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios – PNAD. IBGE. Disponível em:

<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/9127-pesquisa-nacional-por-amostra-de-domicilios.html?=&t=o-que-e>. Acesso em 6 out. 2020.

INSTITUTO SOCIEDADE, POPULAÇÃO E NATUREZA. **Fauna e Flora**. Disponível em:

<https://ispn.org.br/biomas/amazonia/fauna-e-flora-da-amazonia/>. Acesso em: 4 out. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão**: Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. Aleph: 2014. p. 366.

Ibid., p. 21.

Id. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2006. p. 188-190.

JORNAL NACIONAL. Governo exclui violência policial do relatório sobre violações de direitos humanos de 2019. **G1.** 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2020/06/12/governo-exclui-violencia-policial-do-relatorio-sobre-violacoes-de-direitos-humanos-de-2019.ghml>. Acesso em: 8 out. 2020.

LEITE, Thiago. **Blanka o brasileiro.** Disponível em: <https://teianeuronial.com/blanka-o-brasileiro/> Acesso em: 1 out. 2020.

LEMOS, Marcela. **Adolescente João Pedro é morto em operação no Rio; família critica polícia.** UOL. 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2020/05/19/adolescente-de-14-anos-e-morto-em-operacao-policial-no-rio-de-janeiro.htm>. Acesso em: 7 out. 2020.

LIMA, Daniela. Governo entrega DNOCS ao PP e inaugura aliança com o centrão. CNN Brasil, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/politica/2020/05/06/governo-entrega-dnocs-ao-pp-e-inaugura-alianca-com-o-centrao>. Acesso em: 5 out. 2020.

LIMA, Isabella; ORTIZ, Vanessa. **Estudante gera revolta ao comparar DNA de negros com correntes em SP.** G1 Santos. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2020/06/20/estudante-gera-revolta-ao-comparar-dna-de-negros-com-correntes-em-sp.ghml>. Acesso em 8 out. 2020.

LOPES, Raquel. **Mario Frias toma posse como quinto secretário da Cultura do governo Bolsonaro.** Folha de S.Paulo. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/06/mario-frias-toma-posse-como-quinto-secretario-da-cultura-doo-governo-bolsonaro.shtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

MELO, Maria Luisa de. **Delegado que investiga morte de João Pedro participou da ação, diz colega.** UOL. 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2020/06/18/delegado-que-investiga-morte-de-joao-pedro-participou-da-acao-diz-colega.htm>. Acesso em 8 out. 2020.

MICHAELIS. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. UOL. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=o&f=o&t=o&palavra=muiraquit%C3%A3>. Acesso em: 7 out. 2020.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. Amazônia. Disponível em: <https://www.mma.gov.br/biomas/amaz%C3%B4nia>. Acesso em: 4 out. 2020.

NEWZOO. Brazil Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/brazil-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

Id. U.S. Games Market 2018. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/infographics/us-games-market-2018/>. Acesso em 6 out. 2020.

OLIVEIRA, Ubirajara; FILHO, Britaldo Soares; OVIEDO, Antonio; MOREIRA, Tiago; CARLOS, Sílvio; RICARDO, João; PIAZ, Alex. **Modelagem da vulnerabilidade dos povos indígenas no Brasil ao covid-19**. 2020. Disponível em: https://www.socioambiental.org/sites/blog.socioambiental.org/files/nsa/arquivos/nota_tecnica_modelo_covid19.pdf. Acesso em: 7 out. 2020.

PORTAL UOL. **Produtor fala sobre "Street IV" e 'se desculpa' por Blanka**. Disponível em: <https://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2008/02/23/ult530u5873.jhtm>. Acesso em: 2 out. 2020.

POST. Library of Congress International Collections. Página oficial do Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/libraryofcongressinternationalcollections/posts/in-japan-the-term-yokai-refers-to-a-class-of-supernatural-beings-that-includes-v/500431910323016/>. Acesso em: 8 out. 2020.

POST. SNK Brasil. Página oficial do Facebook. Disponível em: https://www.facebook.com/snkbrasil/posts/3541852322519491?comment_id=3543285745709482&reply_comment_id=3543294935708563. Acesso em: 14 dez. 2020.

POST. The King of Backwoods. Página oficial do Facebook. Disponível em: https://www.facebook.com/TKOBVR/photos/ms.c.eJyzNLEwMjc2NTc1NTMwM7HUsWtZTUzAfdMjON~:CwtLYotIUAOI~_CcA~-_bps.a.948273432227330/948273445560662. Acesso em: 8 out. 2020.

Ibid. Disponível em: https://www.facebook.com/TKOBVR/photos/ms.c.eJyzNLEwMjc2NTc1NTMwM7HUsWtZTUzAfdMjON~:CwtLYotIUAOI~_CcA~-_bps.a.948273432227330/948273448893995/. Acesso em: 8 out. 2020.

POST. VALORANT // BRASIL. Página oficial do Twitter. Disponível em: <https://twitter.com/valorantbrasil/status/1265349835441537030>. Acesso em: 14 dez. 2020.

PRANDONI, Claudio. **Ubisoft se desculpa por 'preconceito' em fase brasileira de "Assassin's Creed III"**. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas->

noticias/2012/11/30/ubisoft-pede-desculpas-por-preconceito-em-fase-brasileira-de-assassins-creed-iii.htm. Acesso em: 3 out. 2020.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. The Royal Society Publishing. 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 7 out. 2020.

RAMALHO, Elcio. **Livro sobre Dandara, líder do movimento negro do Quilombo dos Palmares, é lançado na França.** RFI. 2018. Disponível em: <https://www.rfi.fr/br/cultura/20181023-livro-sobre-dandara-lider-do-movimento-negro-do-quilombo-palmares-lancado-franca>. Acesso em: 8 out. 2020.

ROCHA, Camilo. **Os questionamentos à investigação da morte de João Pedro.** Nexo. 2020. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/06/19/Os-questionamentos-%C3%A0-investiga%C3%A7%C3%A3o-da-morte-de-Jo%C3%A3o-Pedro>. Acesso em: 7 out. 2020.

SABINO, Marlla. **Criticada por governo, Ancine fica sem quórum mínimo para reuniões da diretoria.** Poder 360. 2020. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/governo/criticada-por-governo-ancine-fica-sem-quorum-minimo-para-reunioes-da-diretoria/>. Acesso em: 8 out. 2020.

SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. (Org.). **2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** Ministério da Cultura: Brasília, 2018. p. 6-11. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ToV9FAqi21KRjgmbPip3px12DeLxBHfr/view>. Acesso em: 6 out. 2020.

Ibid., p. 6, p. 10, p. 86.

Ibid., p. 6, p. 112-113.

Ibid., p. 11.

Ibid., p. 12.

Ibid., p. 22-23.

Ibid., p. 54, p. 122, p. 260.

Ibid., p. 57.

Ibid., p. 62.

Ibid., p. 79.

Ibid., p. 205-206.

Ibid., p. 206.

SANTOS, Ana Paula. **Estudante é vítima de racismo em troca de mensagens de alunos de escola particular da Zona Sul do Rio**. G1. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2020/05/20/estudante-e-vitima-de-racismo-em-troca-de-mensagens-de-alunos-de-escola-particular-da-zona-sul-do-rio.ghtml>. Acesso em: 8 out. 2020.

SBT. Bolsonaro inaugura trecho da transposição do Rio São Francisco. 2020. Disponível em: <https://www.sbt.com.br/jornalismo/sbt-brasil/noticia/144072-bolsonaro-inaugura-trecho-da-transposicao-do-rio-sao-francisco>. Acesso em: 8 out. 2020.

SENADO FEDERAL. Proposta de Emenda à Constituição nº 51, de 2017. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/132049>. Acesso em: 7 out. 2020.

SHALDERS, André. Ricardo Galvão: exportações serão 'violentamente afetadas' se Inpe parar de medir desmatamento. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-49214133>. Acesso em: 3 out. 2020.

SILVA, Tarcízio. **Comunidades, Algoritmos e Ativismos: olhares afrodiaspóricos**. LiteraRUA: São Paulo. 2020. p. 109.

Ibid., p. 114.

Ibid., p. 153.

Ibid., p. 194.

SPORTV.COM. **Trump abre guerra contra games violentos e culpa parcialmente por ações de atiradores**. E-SPORTV. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/trump-abre-guerra-contras-games-violentos-e-culpa-parcialmente-por-aco-es-de-atiradores.ghtml>. Acesso em: 7 out. 2019.

SUE THE REAL. Página inicial. Disponível em: <https://en.suetherreal.com/>. Acesso em 8 out. 2020.

VILLA, Marco Antonio. **Vida e morte no sertão**: História das secas no Nordeste nos séculos XIX e XX. São Paulo: Ática, 2000.

Ibid., p. 1-2.

WATANABE, Phillippe. **Por aumento de desmate, Alemanha suspende parte de verba que iria para a Amazônia.** Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ambiente/2019/08/por-aumento-de-desmate-alemanha-suspende-parte-de-verba-que-iria-para-a-amazonia.shtml>. Acesso em: 4 out. 2020.

A Editora Fi é especializada na editoração, publicação e divulgação de pesquisa acadêmica/científica das humanidades, sob acesso aberto, produzida em parceria das mais diversas instituições de ensino superior no Brasil. Conheça nosso catálogo e siga as páginas oficiais nas principais redes sociais para acompanhar novos lançamentos e eventos.



www.editorafi.org
contato@editorafi.org