

## Indie Games Brasileiros e a Representação do País nos Jogos Eletrônicos<sup>1</sup>

Carolina de Almeida Gomes da CRUZ<sup>2</sup>  
Francisco José Paoliello PIMENTA<sup>3</sup>  
Universidade de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

### Resumo

O presente trabalho aborda a problemática da produção brasileira de jogos independentes e sua influência no contexto da representação do Brasil. A hipótese do trabalho é de que o crescimento do mercado brasileiro contribuiu para uma representação mais realista e menos estereotipada do país. Ao se considerar esse processo no seu sentido estético e em relação à temática, foi feita uma análise de dois jogos brasileiros: ‘Aritana e a pena da harpia’ e ‘Favela Wars’. Concluiu-se que os dois jogos trabalham temas que são estereótipos do Brasil no exterior, mas retratam de forma mais realista os elementos brasileiros.

**Palavras-chave:** jogos eletrônicos; indiegames; comunicação; Brasil.

### Os Indie Games

Os jogos eletrônicos têm ganhado popularidade e importância no cenário internacional. Atualmente, 59% dos americanos jogam videogames. Desses, 52% são homens e 48% mulheres, de acordo com dados de 2014 da Entertainment Software Association<sup>4</sup>. Essa realidade tem crescido também no Brasil, que já se configura como o quarto maior consumidor de jogos do mundo, segundo pesquisa do Ibope em 2013<sup>5</sup>. A pesquisa também revelou que 23% dos brasileiros são jogadores assíduos ou eventuais, ou seja, 45,2 milhões de pessoas.

O crescimento do mercado e das tecnologias relacionadas possibilitou o surgimento de novos gêneros e formas de fazer jogos eletrônicos. Um dos gêneros de maior relevância nesse contexto são os jogos denominados como “*indie*”. Os jogos independentes (ou *indiegames*) são jogos eletrônicos produzidos sem o auxílio de publicadoras de jogos. Comumente criados por uma pequena equipe ou até por apenas um indivíduo, também

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Multimídia, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UFJF, email: [carolalmeidagc@gmail.com](mailto:carolalmeidagc@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do PPGCom e da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, email: [paoliello@acessa.com](mailto:paoliello@acessa.com)

<sup>4</sup> [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)

<sup>5</sup> <http://www1.folha.uol.com.br/tec/1165034-mercado-brasileiro-de-games-ja-e-o-quarto-maior-do-mundo-e-deve-continuar-a-crescer.shtml>

diferem dos demais games em sua temática, estética e distribuição. O surgimento e crescimento dos jogos *indie* se relaciona com a crescente acessibilidade a recursos tecnológicos. Na década de 80, a produção independente começou a se tornar mais viável a partir do lançamento de computadores baixo custo, associado mais tarde ao aumento da potência desses aparelhos e ferramentas grátis de programação. Mas foi somente nos anos 2000 que os recursos se tornaram acessíveis o suficiente para que programadores desenvolvessem jogos de forma mais rápida e completa, de forma a participar ativamente do mercado de jogos. Um dos mais importantes avanços foi o lançamento do XNA Game Studio pela Microsoft em 2006. Ao longo dos anos, a criação de outros programas e sistemas de baixo custo para a produção de jogos possibilitou o surgimento de muitos novos desenvolvedores.

Nos últimos anos, vários lançamentos do cenário *indie* são responsáveis pela popularização do gênero como Bastion (2011), Fez (2012) e Journey (2012). Mesmo com recursos limitados, algumas produções têm conseguido alcançar não só sucesso de público e crítica, mas também retorno monetário para os criadores. Um dos mais importantes e bem-sucedidos jogos indie é Minecraft, lançado em 2011 pela Mojang. Criado por Markus "Notch" Persson, possui mundo aberto que permite a construção livre por meio de blocos que formam o ambiente. O jogo mistura sobrevivência e exploração, em que o jogador controla um personagem que deve construir ambientes que o protejam dos monstros que surgem a noite. O jogo chegou a vender 1 milhão de cópias em 12 de janeiro de 2011, ainda em sua fase Beta<sup>6</sup>. Em 15 de setembro de 2014 foi anunciada a compra do jogo (juntamente com a empresa produtora, Mojang) pela Microsoft por dois bilhões e meio de dólares<sup>7</sup>.

## A Produção Brasileira

A representação do Brasil na mídia estrangeira foi por muito tempo caracterizada por estereótipos que incluíam principalmente o cenário tropical e a violência. Da mesma forma, essa interpretação do país está normalmente presente nos cenários brasileiros que aparecem em jogos eletrônicos e que normalmente dão enfoque a florestas ou favelas. A maior participação do Brasil como mercado consumidor em crescimento tem afetado as próprias produções estrangeiras e novos jogos como “Max Payne 3”, passam a considerar os

<sup>6</sup> <http://jogos.uol.com.br/pc/ultmot/2011/01/15/ult182u8775.jhtm>

<sup>7</sup> <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/09/microsoft-compra-criadora-de-minecraft-por-us-25-bilhoes.html>

personagens e cenários brasileiros de forma mais complexa e diversificada, apesar de ainda estereotipada. Mas a participação do país nesses títulos internacionais ainda é muito reduzida e um dos mais conhecidos personagens brasileiros de jogos, Blanka (do jogo *Street Fighter II*), é de certa forma uma personificação do estereótipo de selva.

Embora ainda em seu início, a produção brasileira vem recebendo cada vez mais destaque no cenário dos jogos. E a partir dela, surge também a possibilidade de representações brasileiras mais fiéis e desenvolvidas, produzidas com uma visão local. Em 2014, foi feito o primeiro Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais<sup>8</sup>, encomendado pela ABragames (Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais), que constatou que a maior parte das produtoras estão localizadas nas regiões sul e sudeste do país. Com uma média de 8,5 profissionais por empresa, o mercado local também é composto em grande parte por produção de jogos casuais, *advergames* e jogos educativos.

As produtoras indies estão entre as empresas analisadas pela pesquisa, mas não são maioria no meio. Apesar de estarem em número reduzido, é a falta de ligação a empresas e distribuidoras que permite uma maior liberdade de criação e o foco em um público mais tradicional. Diante da falta de grandes produtoras, pequenos criadores e grupos *indie* chegaram a conseguir indicações no *Independent Game Festival*.

Em 2015 o jogo “Treeker: os óculos perdidos” foi o primeiro finalista brasileiro no prêmio de melhor jogo no *Brasil Independent Games Festival* (maior evento de *indiegames* da América Latina). O jogo foi criado pela desenvolvedora “*Blu Box Soft*”, com um único integrante e criador de “Treeker”. Outros games brasileiros importantes são “Toren”, que chegou a ter menção honrosa no *Independent Games Festival* de 2012, “*Chroma Squad*” e “*Knights of Pen and Paper*”.

Além de ter tido cada vez mais lançamentos, o mercado brasileiro agora tem uma loja virtual voltada especificamente para os jogos *indie*, chamada “Split Play”.

## Metodologia

Será adotada como metodologia a análise de conteúdo dos jogos analisados, que incluirá tanto suas *cutscenes*<sup>9</sup> quanto elementos presentes nos momentos de jogabilidade. A análise será feita de acordo com a tríade semiótica de Charles Peirce (Pimeiridade,

<sup>8</sup> <http://www.abragames.org/files/downloads/829630556e3acdd35ff.pdf>

<sup>9</sup> *Cutscenes* ou *in-game movies* são sequências comuns nos jogos eletrônicos, em que o jogador possui nenhum ou pouco controle. Normalmente com gráfico mais desenvolvido que o jogo em si, interrompe a jogabilidade para avançar o enredo.

Secundidade, Terceiridade) e serão observados especificamente o cenário, personagens e estrutura de cada jogo analisado.

O artigo é a sequência de um trabalho anterior, em que foi analisada a representação do Brasil em jogos estrangeiros, usando como objeto de estudo o game “Max Payne 3”, que se passa em São Paulo. Como continuação da análise, este artigo aborda o problema da produção brasileira de jogos independentes e de como tem evoluído o contexto da representação do Brasil nos jogos eletrônicos diante dessas novas produções.

Para testar a representação do Brasil por desenvolvedores *indie*, serão analisados dois jogos de acordo com sua relevância, lançamento recente e tema central brasileiro. A escolha também se limita a jogos lançados para PC e/ou console, já que aqueles produzidos exclusivamente para celular possuem um público diferente da mídia tradicional. De acordo com esses requisitos, os jogos “Aritana e a pena da harpia” e “Favela Wars” serão analisados.

Nesse sentido, a hipótese principal é de que a maior frequência de referências ao Brasil e o crescimento do mercado local fazem com que as produtoras brasileiras de jogos eletrônicos busquem maior eficiência em suas representações, com o objetivo de gerarem uma experiência mais realista e interpretações mais próximas a visão que os usuários brasileiros têm das características do País. Dentro do tema, serão trabalhadas as seguintes subhipóteses:

1- Fatores estéticos (Categoria da Primeiridade): Os personagens brasileiros possuem aparência, vestimentas e instrumentos que representam fielmente sua origem, de forma coerente em relação à narrativa. Da mesma forma, os cenários e elementos na estrutura do jogo (como *cutscenes*, menu e indicações de jogabilidade) possuem cores e detalhes que remetem fielmente aos aspectos brasileiros que representam.

2- Fatores de participação na narrativa (Categoria da Secundidade): O cenário brasileiro é complexo e relevante, deixando de ser uma retratação meramente exótica e, portanto, não representa o extremo de paraíso tropical nem um cenário de mera violência e pobreza (ambas generalizações comuns na representação da mídia estrangeira). A maior parte dos personagens e cenários do jogo em questão são brasileiros e sua participação na narrativa é complexa e relevante no desenvolvimento do jogo. Mesmo na versão internacional, a língua portuguesa possui sua importância no jogo, com palavras e expressões próprias do Brasil.

## **Aritana e a Pena da Harpia**

Aritana e a pena da harpia é um jogo de plataforma criado pela produtora *indie* de jogos “Duaik”. A desenvolvedora foi criada em 2011 pelos irmãos Duaik e está localizada na cidade de São Paulo. Composta por uma equipe de apenas cinco pessoas, incluindo os dois irmãos, teve seu game “Aritana” como ganhador de três prêmios: Melhor Jogo no Voto Popular no *Brazilian Indie Games Festival 2014*, e Melhor Jogo Desktop e Melhor Som na SBGames 2014. Inicialmente criado para computador, o jogo está sendo lançado para XboxOne, o mais recente console da Microsoft.

O jogo possui uma temática indígena brasileira e conta a aventura do índio Aritana em busca da pena de uma harpia conhecida como Uiruetê. O item é necessário para completar um ritual e salvar o cacique Tabata de um poderoso Espírito da Floresta. O índio deve então enfrentar animais e espíritos pela floresta até a montanha mais alta onde está a harpia.

Em termos de jogabilidade, de início já se percebe que o jogo foca em diferentes estados ou posturas do personagem que deverão ser trocados pelo jogador conforme a necessidade. São as posturas que definem os atributos como Velocidade, Pulo, Ataques e Habilidades Especiais. Com elas, é possível alcançar diferentes locais e derrotar seus inimigos.

1- Fatores estéticos (Categoria da Primeiridade): As cores do jogo são bastante vibrantes na maior parte, principalmente durante o percurso na floresta. Predominam os tons de verde, marrom, vermelho e amarelo. Conforme o jogador vai se aproximando da montanha, as cores vão ficando mais sombrias. Os cenários, que incluem a floresta, uma caverna e a montanha da harpia, correspondem à narrativa indígena e possuem cores atrativas, mas que se adequam ao teor espiritual da trama.

Vários elementos remetem à floresta, como a própria medição de vida do protagonista. A vida é representada por corações, como é tradicionalmente feito em jogos eletrônicos, mas eles tem o formato de folhas verdes em um galho de árvore. Alguns elementos remetem diretamente não só ao Brasil como um todo, mas também à região dele em que o game se passa.

Um dos itens mais comuns e que serve para aumentar a vida do personagem, são os frutos de guaraná. Não há indicação para o estrangeiro do que são as frutas em questão,

sendo mais facilmente reconhecidas por um jogador brasileiro com esse tipo de repertório. Por todo o jogo, há uma mistura de elementos “reais” da cultura, fauna e flora brasileira com personagens folclóricas indígenas. Os inimigos são animais e espíritos, e o principal oponente é o “Mapinguari” uma criatura de uma lenda indígena brasileira.

A aparência do personagem principal (Aritana) também é condizente com o contexto representado no jogo. De cabelo preto curto e pele morena, o jovem índio usa uma tanga marrom e acessórios indígenas em vermelho, azul, amarelo e branco e possui uma pintura vermelha nos olhos. A sua arma é o cajado mágico do pajé da tribo, que permite que ele tenha diferentes habilidades durante o jogo.



Figura 1: Índio Aritana percorrendo a floresta no jogo. Fonte: Google Images

2- Fatores de participação na narrativa (Categoria da Secundidade): Por conta do gênero de jogo em questão (plataforma), a narrativa não é muito complexa. Mas o game possui uma quantidade de *cutscenes* que servem para explicar a história para o jogador. Os vídeos de narrativa possuem animação 2D e são de curta duração, não possuindo falas, o que faz com que os elementos brasileiros fiquem limitados às imagens. Embora o jogo alcance um público internacional, o jogador pode escolher o menu em inglês ou inteiramente em português brasileiro. Esse fator reflete nos direcionamentos de jogo, em que as indicações de como se movimentar ficam também inteiramente em português.

O personagem principal, Aritana, é um jovem índio que carrega sozinho a tarefa de salvar o cacique do Espírito da Floresta. De forma rara nos jogos eletrônicos, todos os demais personagens, apesar de limitados à aparições nas *cutscenes*, são brasileiros e

indígenas. Todos possuem aparência e vestimentas condizentes com aquelas usadas por indígenas brasileiros e, apesar de não possuírem falas, seus nomes, assim como os nomes de objetos e locais no jogo, são brasileiros e indígenas.

### **Favela Wars**

O jogo “Favela Wars” foi desenvolvido pela “Nano Studio”, empresa brasileira de jogos fundada em 2007 que foca principalmente em títulos para dispositivos móveis e já teve *advergimes*<sup>10</sup> desenvolvidos para Endemol, Nickelodeon, MTV, Pepsi e Unilever. Apesar de suas produções serem em maioria para empresas, sendo disponíveis apenas em celulares e tablets, o jogo que será analisado foi criado para ser jogado no PC, por meio da internet. A empresa prepara um lançamento diferenciado para os sistemas iOS e Android.

Favela Wars é um jogo de estratégia baseado em clássicos do gênero como X-Com e Final Fantasy Tactics. O game se passa em diferentes favelas do Rio de Janeiro no ano de 2050 e o jogador deve escolher se será da equipe dos policiais ou dos traficantes. A partir daí, deverá usar as diferentes habilidades de sua equipe para derrotar o inimigo em uma disputa na favela. O jogo também prioriza uma interação social, já que o jogador pode enfrentar adversários aleatoriamente online, ou com amigos de sua rede social. Na época de seu lançamento, causou polêmica por tratar do tema de violência nas favelas do Rio de Janeiro.

#### 1- Fatores estéticos (Categoria da Primeiridade):

O jogo Favela Wars se passa nas favelas da cidade do Rio de Janeiro, de acordo com a escolha dos jogadores no início da partida. As três opções disponíveis até o momento são Rocinha, Dona Marta e Cidade de Deus. Apesar de futurista, o jogo apresenta as favelas de modo semelhante ao encontrado atualmente. Com estruturas de tijolos, vielas estreitas e construções inacabadas, as três favelas do jogo são representações genéricas, porém fiéis de como aparenta uma favela brasileira no Rio de Janeiro. Embora com algumas cores alternadas, o tom predominante de marrom corresponde ao tom negativo de confronto do jogo. Os menus e elementos interativos durante a jogabilidade apresentam um aspecto futurístico correspondente ao cenário do jogo, que se passa em 2050.

Os personagens escolhidos pelo jogador formam a equipe de policiais ou traficantes que será usada em jogo. Os policiais usam vestimentas em preto, com detalhes em

---

<sup>10</sup> *Advergimes* (mistura da palavra *advertise* e a palavra *game*) são jogos criados com o objetivo de divulgar e promover produtos e marcas.

vermelho e prata. Com coletes, luvas, botas e protetores, as roupas remetem a uniformes de forças especiais e tropas existentes, porém de forma futurista. A equipe de policiais inclui o Artilheiro (focado no ataque), Tanque (personagem grande com uma metralhadora, para a defesa), Atirador de elite (precisão), Batedor (especializado na movimentação), Engenheiro (dispositivos de ataque e defesa) e Químico (ataques físicos e mentais). Em todos existem protetores em prata e cada um possui elementos que se relacionam a suas habilidades (o engenheiro tem uma mochila e o químico usa uma máscara de gás, por exemplo).

Já no caso dos traficantes, as opções de equipe incluem Soldado do Tráfico (brutalidade), Chapa Quente (explosivos), Vapor (agilidade), Falcão (percepção), Matador (movimento furtivo) e Sequela (resistência a entorpecentes). Nesse caso, os personagens são de pele negra, quase todos sem camisa e com armamentos improvisados. Enquanto o aspecto visual dos policiais é atualizado de acordo com o contexto futurista, os traficantes em sua maioria têm aparência correspondente ao estereótipo atual de criminosos da favela.

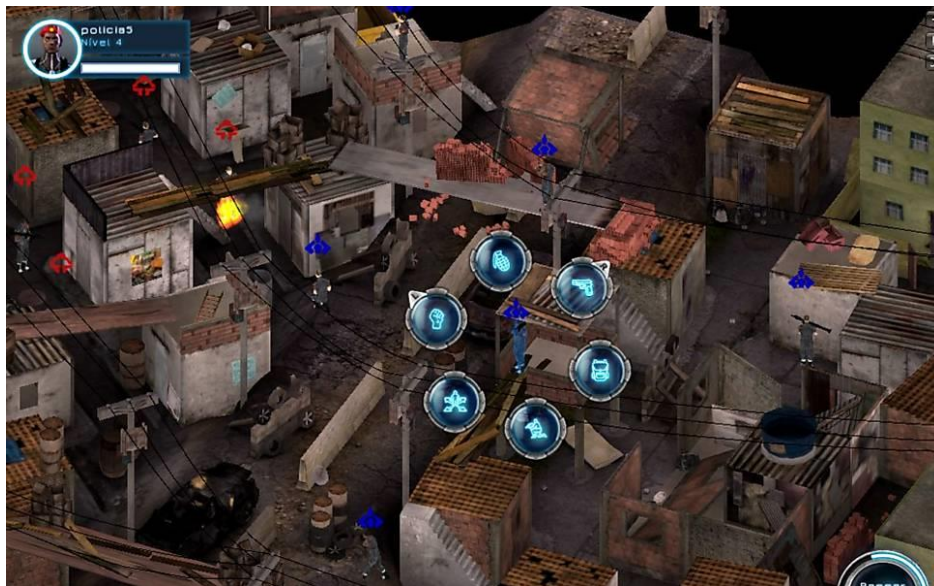


Figura 2: Comandos de estratégia em Favela Wars. Fonte: Google Images

## 2- Fatores de participação na narrativa (Categoria da Secundidade):

Por ser um jogo de estratégia, Favela Wars não possui uma narrativa. O jogador é somente situado na situação de conflito nas favelas em um Rio de Janeiro do futuro. Em termos de participação dos personagens, o jogo já iguala de início a participação dos policiais e criminosos, já que nenhuma das duas escolhas coloca o jogador em



desvantagem. Embora os policiais sejam mais equipados na aparência, as habilidades são equivalentes a de outros personagens do lado dos traficantes, de forma a tornar o jogo equilibrado. O cenário não possui uma importância na narrativa, somente no sentido de representar as três favelas famosas do Rio. Assim, serve somente como local reconhecível para o jogador e obstáculo para o confronto.

Mesmo com a falta de narrativa, o português brasileiro tem muita importância no contexto do jogo. É o elemento que irá gerar uma maior identificação de brasileiros com os personagens e cenário, além da parte meramente estética. Os nomes das classes de combatentes e até os próprios nomes dos personagens fazem referência à realidade. Os traficantes, por exemplo, tem ao lado do nome próprio o apelido utilizado na favela, informações que aparecem escritas quando o jogador utiliza o personagem. Além disso, ao fazer os comandos, o jogador escuta a resposta do personagem em questão, que é normalmente uma gíria ou expressão brasileira conhecida, pronunciada com sotaque carioca.

## **Conclusão**

Ambos os jogos usaram como tema central o Brasil em seus estereótipos mais fortes. Enquanto “Aritana” apresenta um cenário exótico de florestas e exuberância de fauna e flora, “Favela Wars” foca no aspecto de violência e desigualdade social, que também é muito divulgado a nível internacional e se relaciona com filmes como Cidade de Deus e Tropa de Elite. Embora o tema geral siga o estereótipo, a representação em si não foi necessariamente estereotipada ao longo dos dois jogos.

Em “Aritana e a pena da harpia”, por exemplo, a temática indígena é abordada de forma fiel a elementos da cultura brasileira, assim como os nomes específicos, vestimentas e cenários. Já o segundo jogo possui uma interpretação mais estereotipada, principalmente em relação à aparência dos personagens. Apesar de tratar de forma mais extrema alguns aspectos já presentes na realidade brasileira, muitos elementos, mesmo que negativos, remetem à atualidade de disputas em favelas do Rio de Janeiro. O fato de o jogo se passar no futuro, também permite que a sua representação seja um pouco exagerada de forma que algumas mudanças se tornem coerentes com o contexto do jogo.

Nos dois jogos, a narrativa não foi priorizada, mas todos os personagens jogáveis e não-jogáveis eram brasileiros e seus nomes também eram tipicamente brasileiros e corretos

de acordo com a região de origem específica do cenário do jogo. Também em ambos, a língua portuguesa foi importante mesmo considerando a narrativa reduzida.

Apesar de pertencerem a gêneros e plataformas de jogo distintos, os *games* analisados utilizaram de uma temática inicialmente estereotipada para criar uma representação que em geral foi fiel a elementos brasileiros. As diferenças na criação dos dois jogos, em seu gênero e formato, são também indícios de uma produção de jogos mais complexa. Esse desenvolvimento, aliado a tentativa de aproximar o público brasileiro e estrangeiro da realidade e cultura do país, pode gerar novas possibilidades de representação, mais fiéis e criativas do que a mídia estrangeira tradicional.

## Referências

- BARBOSA, Rodrigo; DA SILVA, Regina Helena. Do procedimental à interação: a partir de onde pensar os jogos eletrônicos. Brasília: **Revista E-Compós** v.17, n.1, jan./abr, 2014.
- DA LUZ, Alan. **Vídeo Games** – História, Linguagem e Expressão Gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.
- GALLOWAY, Alexander. **Gaming**: essays on algorithmic culture. London: University of Minnesota Press, 2006.
- GULARTE, Daniel. **Jogos Eletrônicos: 50 Anos de Interação e Diversão**. Teresópolis: 2AB, 2010.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JAHN-SUDMANN, Andreas. Innovation NOT Opposition: The Logic of Distinction of Independent Games. **Eludamos**. Journal for Computer Game Culture. 2008, 2 (1), p.5-10
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KOVANTO, Antti. **The Improvements for Indie Game Development**. Joensuu: Karelia University of Applied Sciences, 2013.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.
- MACHADO, Arlindo. **O Sujeito no Ciberespaço**. Campo Grande; XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação. 2001. Disponível em:  
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/29708550691795394214029897104174778288.pdf>  
Acesso em: 20 de jun 2015
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders (1931 - 1958) “Collected Papers. “8 vols. Cambridge. Harvard University Press.

PIMENTA, F. J. P. (2006) **Hipermídia e Ativismo Global**. Rio: Sotese, 2006.

PINHEIRO, Cristiano; MULLER, Eduardo; BARTH, Mauricio. A tormenta de um crowdfunding de jogo brasileiro. Brasília: **Revista E-Compós** v.17, n.3, set./dez, 2014. Disponível em: <  
<http://www.compos.org.br/seer/index.php/ecompos/article/viewFile/987/802>> Acesso em: 20 jun 2015

SCOLARI, Carlos A.. **Homo Videoludens 2.0** – De Pacman a la gamification. Barcelona: Col·lecció Transmedia XXI, 2013.

ZIMMERMAN, Eric (2002) Do Independent Games Exist? In: KING, Lucien (ed.): **The History and Culture of Videogames**. London: Laurence King Publishing, pp. 120-9.