

De gamer à game dev: análise da trajetória pessoal de profissionais dos jogos digitais

Carlos Cirne

Universidade Feevale, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Novo Hamburgo, RS, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1225-4052>

Cristiano Max Pereira Pinheiro

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Escola de Comunicação, Artes e Design, Porto Alegre, RS, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2038-8191>

Camila Ferrareli

Universidade Feevale, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Novo Hamburgo, RS, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-4023-6934>

Milena Cherutti

Universidade Feevale, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Novo Hamburgo, RS, Brasil

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7495-3777>

Resumo

Este estudo investiga como dez desenvolvedores de jogos digitais optaram por seguir essa carreira a partir de interesses e hábitos pessoais, especialmente relacionados a hobbies cultivados desde a infância. Entre os participantes, três atuam no exterior e os demais estão inseridos na indústria brasileira de jogos. Para compreender esse fenômeno, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin. A partir de entrevistas em profundidade, emergiram duas categorias centrais: “motivação na infância” e “trajetória profissional”. Os resultados indicam que a paixão por videogames está presente desde a juventude de todos os entrevistados, sendo um elemento recorrente em suas histórias de vida. Observou-se ainda que a escolha da área de atuação dentro das desenvolvedoras está relacionada às habilidades individuais, especialmente nas áreas de comunicação, arte e programação.

Palavras-chave

jogos digitais; desenvolvedores; videogames; hobby

1 Introdução

Os jogos digitais são um grande pilar da sociedade moderna e conectada. É através deles que temos a expansão da gamificação de outras áreas, como a educação inclusiva, por exemplo. Além disso, o número de pessoas que busca por experiências gamers aumenta constantemente, e isso pode ser comprovado através da potência econômica que é o setor de jogos digitais, o qual rendeu mais de 200 bilhões de dólares em 2022 (Pacete, 2022). Independente do *device* ou do estilo de jogo, sabemos que essa é uma indústria que está em constante transformação e crescimento, fomentando um mercado de profissionais tão atraente quanto a sua receita.

Uma carreira em jogos digitais não é apenas atraente pelas possibilidades de cargos a serem ocupados. Esse é, em muitos casos, o sonho de jogadores que são expostos aos videogames desde pequenos, ou também de adultos que descobrem essa paixão em outro momento da vida. No caso dos jovens, a influência é ainda maior, pois existe mais tempo e dedicação para aquela atividade (Vilasís-Pamos; Pires, 2021). Há também uma exposição a conteúdos de jogos em plataformas como a Twitch e o Youtube, alimentando o interesse pela área por outras frentes. Com isso, moldam o seu imaginário em torno do que é ser um gamer e também alimentam sua bagagem cultural para ser reconhecida em seu contexto cultural.

Neste artigo, não abordamos a questão social ou as práticas de consumo dos jogadores especificamente, mas sim como eles descobrem o caminho profissional a partir desses estímulos que são recebidos quando há interesse nos *games*. Com isso, o objetivo geral deste estudo é entender os principais fatores que influenciaram na transição de jogador para desenvolvedor, por meio da análise do conteúdo de entrevistas com 10 profissionais da área. Ou seja, quais foram os motivos que levaram aquele profissional a fazer de um *hobbie* a sua carreira. Para isso, os objetivos específicos são os seguintes:

- a) analisar de que forma experiências pessoais como gamers, em diferentes momentos da vida, influenciaram nas decisões profissionais;
- b) identificar quais são os fatores motivadores que se repetem entre o grupo de entrevistados;
- c) resumir os principais motivos para a escolha de uma carreira nos jogos digitais, fazendo deste um material guia para pessoas que gostariam de adentrar profissionalmente na área.

Este estudo não busca generalizar os achados, mas sim compreender narrativas específicas a partir de uma amostra intencional de dez profissionais. Os resultados, portanto,

dizem respeito às trajetórias desses indivíduos e não pretendem representar o conjunto da indústria. Os participantes da pesquisa foram selecionados via indicação de outros desenvolvedores e serão reconhecidos pelo seu cargo e nome fictício, a fim de manter a privacidade desses profissionais. Também abordando o caráter qualitativo deste artigo, o método escolhido é o de análise do conteúdo, buscando encontrar os padrões de repetição e ter uma atenção mais dedicada ao relato dado em cada conversa. Para iniciar o estudo, partimos da pergunta que foi feita para os convidados: como foi a sua trajetória profissional até virar um desenvolvedor de jogos?

A seguir, apresenta-se o referencial teórico que embasará a análise.

2 O contexto para fazer jogos

Para entender os principais motivos que fazem com que as pessoas escolham seguir carreira nos jogos digitais, é preciso entender a influência que eles têm na vida de cada um. Nesse sentido, nos embasamos no trabalho de Vilasís-Pamos e Pires (2021), as quais vão defender que tudo depende do contexto social do indivíduo. Em um estudo realizado em escolas particulares e públicas da Espanha, as autoras perguntaram aos adolescentes qual era a sua relação com os jogos digitais, a fim de entender a percepção dos jovens sobre o que é ser um gamer. Após separá-los em grupos com base no volume de atividades envolvendo os jogos, a conclusão a qual o estudo chega é de que “[...] o imaginário cultural dos adolescentes determina suas aspirações e percepções de como eles se relacionam com os videogames” (Vilasís-Pamos; Pires, p. 15, 2021). Além disso, o artigo ainda mostra que o padrão socioeconômico é uma variável relevante a ser considerada, pois a “[...] identificação e as aspirações dos adolescentes variam de acordo com essas variáveis” (Vilasís-Pamos; Pires, p. 15, 2021). Por mais que o presente artigo não busque por questões sociais, entende-se que é imprescindível abordar o tópico, já que muitas das nossas vontades enquanto adultos surgem de sonhos de criança. Essa mesma percepção é associada à identidade gamer: o quanto os profissionais de jogos digitais do mercado atualmente são, de fato, pessoas estereotipadas?

É sabido que essa imagem do gamer, ou seja, do jogador ativo, se relaciona com o tempo que é dedicado para essa atividade. Se uma pessoa fica muito tempo jogando, precisa ter uma cadeira confortável, mouse, teclado e um console que acompanhe esse ritmo. Em outras palavras, precisa ter dinheiro para investir nisso. Para os jovens do estudo espanhol, a pessoa que é um gamer, além de jogar constantemente e ter os atributos citados acima, também grava e transmite essa atividade. Nesse ponto, entendemos então que o imaginário do profissional de

jogos está sempre associado ao estereótipo gamer e, que, para os jovens da escola privada, essa é uma carreira acirrada e difícil de seguir. Já para os jovens da escola pública, ser um gamer e um *streamer* é o futuro. Essa é uma carreira promissora e uma chance para que eles possam mudar a sua realidade e trabalhar fazendo o que gostam (Vilasís-Pamos; Pires, 2021).

Se olharmos para um recorte brasileiro das informações mostradas acima, esse estereótipo muda bastante. A maioria dos jogadores são mulheres hétero, principalmente na faixa etária de 21 a 30 anos e pertencentes à classe média (Cluster GameRS, 2023), desmistificando muito do pensamento comum sobre essa atividade, de acordo com o que foi apresentado por Vilasís-Pamos e Pires (2021). Outro ponto interessante é a audiência de gamers nos formatos mobile, principalmente pós pandemia de covid-19 (Cluster GameRS, 2023). Em complemento, na versão de 2025 da Pesquisa Game Brasil, 88% dos entrevistados dizem que os jogos estão entre as suas principais formas de diversão (Pesquisa Game Brasil, 2025). Temos o final da cadeia de produção representado por dados reais, dando uma dimensão maior do porquê a profissão gamer é vista como algo valioso, conforme apresentado no estudo anterior. Mas e o início da cadeia?

Assim como em diversos setores da Indústria Criativa, a precarização do trabalho nos jogos digitais ainda é uma questão sem respostas. Por exemplo: em um estudo realizado durante a pandemia de covid-19 (Valiati; Pinheiro; Barth, 2021), houve a intenção de mapear os músicos do Rio Grande do Sul e a sua situação profissional, porém, a falta de estrutura foi denunciada logo no início do mapeamento, pois não foi possível encontrar organizações que possuíam números reais sobre músicos com vínculos empregatícios. Nos jogos, Bulut (2020) aborda essa situação de forma crítica ao mostrar, através de um estudo etnográfico realizado nos Estados Unidos, que esse é um mercado precário e de exploração, mas que ainda possui a idealização como um dos principais pilares para sustentar tal negócio. No recorte brasileiro, podemos utilizar o exemplo citado anteriormente para entender que a situação não é diferente. Quando existe a paixão envolvida, fica mais fácil mascarar a exploração do trabalho intelectual (Bulut, 2020). Nesse sentido, não estamos falando de uma desenvolvedora específica, mas sim da indústria como um todo. O autor ainda inclui a desigualdade social e de gênero no seu discurso, ilustrando que essa subversão sustenta uma indústria bilionária e que se mostra ideal apenas para o padrão masculino normativo. Para este artigo, não adentramos as questões sociais que são elencadas por Bulut (2020), mas percebemos o reflexo disso na busca dos entrevistados: o autor cita que a maioria dos funcionários das desenvolvedoras são homens brancos e com um *background* de formação superior em universidades caras.

Ao falarmos especificamente sobre escolher trabalhar com a criação de jogos, a literatura é limitada e sempre direcionada para termos gerais da indústria, conforme os trechos apresentados acima. Com isso, entendemos a relevância desse estudo não apenas para empresas contratantes, mas principalmente para aqueles que gostariam de atuar nessa área. Para apresentar um panorama sobre os profissionais de jogos, nos debruçamos nos relatórios de associações: de acordo com a pesquisa realizada pelo Cluster GameRS em 2023, contratar e capacitar pessoas é um dos grandes desafios das empresas, seguido também de questões de gestão. Para os entrevistados, o que falta é a oferta de mão de obra qualificada, bem como o nível de maturidade profissional dessas pessoas. Ainda nesse quesito, o desenvolvimento e a arte são as áreas citadas como as de maior dificuldade de contratação e manutenção (Cluster GamerRS, 2023). Em contrapartida, o relatório da ABRAGames (Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Games) indica que os serviços de arte são a principal atividade realizada pelas desenvolvedoras (Cardoso; Gusmão; Harris, 2023). Com esses dados, fica a questão de onde está havendo a falta de conexão entre o que é feito e quem produz. Para ilustrar, Mastrocola (2012) defende que não era fácil fazer jogos de console no Brasil à época da pesquisa em questão. No discurso, o autor acredita que o país não era um polo criativo pela falta de incentivo do governo em atrair empresas internacionais, pois mão de obra (ou pelo menos talentos) não era um problema. Inclusive, para ele, os profissionais estavam sedentos pela atuação na área, e a solução para essa demanda veio através do desenvolvimento mobile. O que é destaque na colocação de Mastrocola (2012) é que, com essa virada no olhar dos negócios, o baixo controle de qualidade na produção estaria acabando. Mais de uma década depois, vemos que a indústria brasileira cresceu conforme o previsto – inclusive com destaque para o mobile, que após anos de crescimento, passa por um período de estagnação (Newzoo, 2024). Porém, o trabalho criativo ainda é uma ponta que não está bem solucionada.

Em um contexto mundial, o artigo de Kim e Thomas (2015) critica a falta de profissionalização do setor, no sentido de entender que é possível adquirir habilidades jogando videogames e melhorar o desempenho cognitivo por conta disso. Porém, os gamers ainda são vistos, segundo o estudo, como pessoas despreparadas e sem essas capacidades. Além disso, o artigo ainda cita novamente o contexto cultural de cada indivíduo como uma fonte de habilidades. Ou seja, a percepção que o jogador tem do videogame relacionada ao seu contexto de vida é um diferencial quando essa pessoa é vista como alguém que atua no setor de jogos.

Até agora, todos os materiais citados como referência reconhecem o profissional de jogos digitais como alguém que é um gamer e que tem essa base para o desenvolvimento da carreira. E se pensarmos no profissional de jogos digitais como um criativo, especificamente?

Nesse caso, temos o livro de Richard Florida (2002) para entender o que faz com que essas carreiras sejam diferenciadas. Para o autor, esses são os indivíduos responsáveis por gerar valor, tanto intelectual quanto econômico, a partir da sua mão de obra. Além disso, essas pessoas possuem um estilo de vida padrão: elas buscam expressão pessoal no trabalho, o que também está associado à busca de significado na sua vida como um todo. Florida (2002) defende que a classe criativa busca propósito no que faz, tendo o trabalho como uma maneira de contribuir para a sociedade. Por isso, também são pessoas preocupadas com a diversidade e inclusão, e que buscam se instalar em cidades que recebem a diversidade positivamente. Retomando a fala de Bulut (2020), esses pilares do trabalho criativo parecem desaparecer na visão das empresas contratantes. Em que momento essa essência é perdida? Para Flanagan e Nissenbaum (2009), os jogos expressam e incorporam valores humanos, tanto de forma explícita (na narrativa) quanto implícita (nas escolhas do jogador). Esses valores não seguem uma regra, mas sim o senso comum do que é ser humano em uma sociedade. Mesmo que de forma inconsciente, os desenvolvedores imprimem a sua percepção no produto cultural que estão criando. Ainda assim, Flanagan e Nissenbaum (2009) reforçam que de forma alguma isso deve ser entendido como algo negativo: os jogos digitais são um reflexo do que estava acontecendo socialmente no momento do lançamento. Essa afirmação não diz respeito ao motivo pelo qual o trabalho criativo é precarizado e com poucos representantes de minorias (Bulut, 2020), porém, indica um caminho de como a indústria dos games é direcionada. Ao vermos mulheres sexualizadas em grande parte dos títulos AAA, por exemplo, temos uma conexão mais clara. Não necessariamente os desenvolvedores veem as mulheres dessa forma, porém, os consumidores, enquanto sociedade, sim.

É com esse pensamento que Retondar (2007) defende a importância dos jogos na formação dos indivíduos. Para ele, o jogo é um fenômeno social que reflete o presente enquanto aponta caminhos para o futuro. Mais que isso, o autor acredita que os games, através de quatro eixos de voluntariedade, regras, relação espaço-temporal e evasão da vida real, ajudam no desenvolvimento moral dos jogadores, além de ajudar na construção da sensibilidade. Com isso, formamos pessoas mais críticas a partir do lúdico e com capacidade plena de usar essas habilidades na vida real.

Conforme citado anteriormente, este artigo não busca explorar questões de desigualdade e precariedade no setor, mas sim apresentar todos os aspectos, bons e ruins, que cercam a profissionalização dos jogos. Com o referencial teórico proposto, entendemos a percepção de jovens, a realidade das desenvolvedoras e o perfil do trabalhador criativo. Considerando todos esses pontos, escolheu-se a análise do conteúdo como ferramenta

metodológica para a análise, a fim de encontrar esses temas na fala dos entrevistados. A seguir, apresentamos o caminho para essa metodologia e detalhamos as entrevistas.

3 Metodologia

Após conceituar o trabalho nos jogos digitais, apresentamos o caminho metodológico para, consequentemente, elencar os principais pontos que fizeram com que um *hobbie* virasse uma carreira. Para a construção deste artigo, buscou-se conversar com profissionais já conceituados no seu setor de atuação. São pessoas com mais de dez anos de experiência (exceto pelas mulheres, o que também diz respeito à recente abertura para a diversidade nesse ramo) e que carregam consigo traços de empreendedorismo, gestão e, claro, paixão pelos videogames. Neste momento, escolhemos utilizar nomes fictícios e não expor os cargos, a fim de não dar destaque para a carreira individual de cada um e manter a privacidade. Os entrevistados serão citados da seguinte forma durante a análise:

Quadro 1 - Entrevistados, área de atuação e ano de início da atuação no mercado

Miguel, homem	Programação	2012
Edson, homem	<i>Game design</i>	2008
Gustavo, homem	UI/UX e Q.A	2004
Thiago, homem	Marketing	1999
Francisco, homem	<i>Concept art</i>	2007
Guilherme, homem	<i>Game design</i>	2003
Roberto, homem	<i>Sound design</i>	2011
Gabriela, mulher	RP	2016
Amália, mulher	<i>Level design</i>	2018
Leonardo, homem	3D e modelagem	2013

Fonte: Elaborado pelos autores.

Para chegar nesses nomes, iniciamos uma busca no ciclo pessoal dos autores, já que estes estão relacionados ao Cluster GameRS, um edital do governo do Rio Grande do Sul que abrange algumas desenvolvedoras da região. Com indicações das pessoas envolvidas no

projeto, a abordagem inicial aos entrevistados aconteceu no LinkedIn ou via email. Houve boa recepção e as entrevistas foram marcadas para o período de junho a novembro de 2024, todas realizadas via Google *Meet*. O número final de dez entrevistados está relacionado a dois fatores: (1) a possibilidade de repetição das falas para a análise de conteúdo e (2) a relevância dos cargos escolhidos. Além disso, conforme descrito por Ruggill, McAllister, Nichols e Kaufman (2016), existe dificuldade em encontrar profissionais de grandes desenvolvedoras dispostos a dar entrevistas, uma vez que estes possuem contratos de sigilo ou outras implicações legais por conta dos seus postos de trabalho. Com isso, ressaltamos também que, por mais que esse estudo tenha partido de uma proposta do Cluster GameRS, os profissionais não são todos do mercado gaúcho: três entrevistados moram no exterior, três no Rio Grande do Sul e os demais em São Paulo. Inclusive, essa é uma das questões elencadas por Mastrocola (2012): no início dos anos 2010, a mão de obra qualificada estava sendo exportada para desenvolvedoras internacionais e não sendo bem aproveitada no Brasil por falta de uma indústria concisa. Logo, o recorte estadual dificultaria ainda mais o contato com esses profissionais.

Essa é uma pesquisa qualitativa, a qual utiliza dados predominantemente descritivos como base. Para Chizzotti (1991), a descrição precisa ser cuidadosa, pois é a partir dela que conseguimos assimilar as percepções do fenômeno estudado dentro de um contexto específico. Para o autor, o foco dessa pesquisa não é encontrar uma verdade única, e sim os significados que os indivíduos atribuem às suas vivências. Em complemento, optou-se pelo método da análise de conteúdo como ferramenta porque, segundo Bardin (1977), essa técnica permite identificar novos significados a partir da categorização do conteúdo das entrevistas, indo além do literal e construindo novas interpretações. A escolha por essa abordagem – e não pela análise do discurso, por exemplo – se deve ao fato de que o aprofundamento das dimensões pessoais dos entrevistados demandaria um volume maior de dados do que foi possível reunir neste momento. As limitações de agenda com as fontes inviabilizaram a coleta que uma análise discursiva exigiria, assim como a aplicação da triangulação dos dados. Tendo esses pontos em vista, reconhecemos que a amostra não é uma representação da população geral, e, portanto, não generaliza os resultados. O foco está em compreender, a partir das narrativas específicas, como determinadas experiências levaram a uma carreira nos jogos digitais, indicando caminhos para outros profissionais que estão chegando no mercado.

Retomando o método, entende-se que o material coletado é suficiente para realizar os passos propostos pelo instrumento, os quais são definidos em (1) pré-análise: organização dos dados, leitura dinâmica e definição das unidades para posterior análise; (2) exploração do material: codificação e categorização do conteúdo, já com o agrupamento de temas ou palavras

emergentes e (3) tratamento dos resultados: relação e interpretação das categorias obtidas com o referencial teórico, visando identificar padrões relevantes para a compreensão total do fenômeno.

4 Análise

Para iniciar a decupagem, retomamos todas as dez entrevistas, buscando as possíveis categorias de análise na fala dos convidados. Com base na literatura proposta neste estudo, a procura partiu por relatos de motivação na infância, experiências pessoais e o caminho profissional até chegar nos jogos digitais, se houve experimentação de outras áreas ou não. A maioria dos entrevistados revelou ter interesse por jogos digitais desde a infância, considerando-se, muitas vezes, gamers assíduos, conforme indicado por Vilasís-Pamos e Pires (2021). Já sobre a questão de entender como atuariam dentro dos games, a resposta foi menos homogênea e havia mais dúvidas de como seria uma carreira nessa área, também reforçando o que foi indicado na revisão literária deste artigo.

Seguindo para a codificação, momento em que agrupamos o material coletado e buscamos os padrões de repetição (Bardin, 1977), temos a seguinte tabela, a qual indica a relação de cada entrevistado com os jogos digitais durante a infância:

Quadro 2 - Categorias de análise

Entrevistado	Área de atuação	Motivação na infância
Miguel	Programação	“Eu só sabia que eu tinha uma paixão por videogame, isso era evidente, mas eu não fazia ideia de como aquilo era realizável [...]. Minha mãe me deu meu primeiro computador, presente de aniversário de 16 anos. Pensei ‘agora tenho o mundo!’. Comecei a pesquisar como é possível fazer um jogo de maneira caseira [...]. Algumas coisas que eram possíveis na época”.
Edson	Game design	“Desde muito criança eu tinha curiosidade sobre como os jogos eram feitos. Eu tenho memórias afetivas muito vívidas da época que eu tava num final de semana jogando algum jogo no meu Super Nintendo. E enquanto eu jogava eu pensava: ‘nossa, como deve ser legal trabalhar com isso. Como será que isso é feito?’”
Gustavo	UI/UX e Q.A	“Eu era gamer, eu sempre fui gamer”.
Thiago	Marketing	“Como uma criança dos anos 1980, eu cresci muito próximo dos videogames. O meu primeiro videogame foi um Atari, que eu ganhei aos 4 anos de idade, e aquilo ali me encantou, como encantava a

Entrevistado	Área de atuação	Motivação na infância
		maioria das crianças daquela época. Mas me encantou mesmo! [...]. Paralelamente a isso, eu gostava muito de ler e escrever [...]. Quando eu tinha mais ou menos uns 13 anos de idade, eu disse ao meu pai que gostaria de viver escrevendo sobre games”.
Francisco	<i>Concept art</i>	“Eu sempre quis fazer isso, eu fazia isso na escola. Eu tava no colegial, eu desenhava no papel mesmo, escaneava na biblioteca da escola e colocava em fóruns [...], e lá eu descobri o que era concept design para videogames, isso aí sempre me interessou”.
Guilherme	<i>Game design</i>	“Eu sempre fui apaixonado pelos games, desde criança. Isso me levou a me apaixonar pelos computadores”.
Roberto	<i>Sound design</i>	“Eu sempre me via trabalhando com games, porque desde adolescente, enquanto eu ainda estava no ensino médio, eu já tinha essa visão. Eu tinha uma conexão muito forte com jogos, eu lembro que a chave que ligou quando eu fui numa loja de games e pro Playstation 1 eu adquiri o <i>Metal Gear Solid</i> , que é o jogo mais marcante para mim. E aí quando eu comecei a jogar, eu via os nomes das pessoas nos créditos e ficava com isso na cabeça, ‘um dia meu nome vai estar ali’”.
Gabriela	RP	“Eu sempre me interessei por jogos. Eu sempre achei fascinante o mundo da criação, de criar uma coisa que entretém tanto”.
Amália	<i>Level design</i>	“Sempre gostei de jogos, desde criança. Minha família sempre incentivou muito porque somos duas mulheres na casa, então era melhor que a gente ficasse jogando do que saindo. Então eu sempre gostei”.
Leonardo	3D e modelagem	“Minha coisa sempre foi fazer arte, eu sempre tive um contato muito forte com o visual, nunca pensei em games muito de primeira”.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Quando analisamos as frases de motivação na infância sob o olhar de Florida (2002), percebemos que os profissionais que não possuíam tanto interesse por videogames quando jovens estavam conectados com a arte ou a criatividade. Nas teorias da Indústria Criativa, esses setores funcionam com a mesma dinâmica sob a ótica do ser criativo. Com isso, deduzimos que havia interesse nos jogos digitais desde sempre. Entenderíamos o contrário caso algum entrevistado não tivesse citado os termos “arte” ou “criatividade” nos seus discursos. Essa tabela também mostra a relação gamer com ser profissional na área: diferente de outras profissões, a inspiração para seguir no ramo era o próprio jogo, e não alguma pessoa, como seguir alguma outra carreira por conta do exemplo dos pais. Se pensarmos na percepção da geração jovem atual - dos anos 2020 - possivelmente seriam citadas outras inspirações, como

os streamers, conforme visto anteriormente no referencial teórico quando os autores citados afirmam que os jogos são um reflexo da sociedade. Ainda, as falas indicam que uma infância menos digitalizada cria visões diferentes para os profissionais da área.

O contexto em que o gamer está inserido também é de extrema importância no desenvolvimento do profissional, conforme Vilasís-Pamos e Pires (2021) e Retondar (2007) pontuam. Nesse sentido, destacamos a frase da Amália, que atua como level designer hoje em dia, mas possui graduação em arquitetura e cita o jogo *The Sims* como a motivação para seguir na área. Para a família da entrevistada, criada em São Paulo, era importante que as duas filhas estivessem em casa por questões de segurança. O mesmo é visto na fala do Thiago, o qual conta que teve apoio do pai, uma pessoa também ligada às artes, para conseguir se desenvolver como um jornalista especializado em games durante um longo período da carreira. Além do apoio da família, ele cita consumir outros bens relacionados, como revistas de jogos, como grande inspiração para a sua atuação.

Em algumas falas, a relação com os jogos é resumida, mas ainda assim intensa. “Eu sempre fui gamer” é algo que se repetiu nas entrevistas, por mais que não houvesse uma explicação clara para isso. Miguel, por exemplo, diz que sempre foi apaixonado por jogos, mas comenta que ganhou o primeiro computador aos 16 anos, quando lembra de ter sentido o desejo de atuar profissionalmente na área. O mesmo é visto na conversa com Guilherme, que também comenta a paixão pelo hardware, pelas máquinas.

Outro ponto interessante nas falas relacionadas à infância é que muitas já estão associadas às habilidades profissionais que esses jovens viriam a desenvolver, como o caso do Francisco. Mas, ainda assim, destacamos que a curiosidade foi o termo mais citado de maneira geral.

Retomando o primeiro objetivo deste artigo, o qual é o de analisar como experiências pessoais como gamers em diferentes momentos da vida influenciaram nas decisões profissionais, percebemos que, muitas vezes, as experiências gamers não existem no contexto ao longo da vida. Pelo discurso da maioria dos entrevistados, isso é algo que está inerente ao indivíduo, algo que o acompanha em todos os momentos, e não em fases separadas que podem influenciar em alguma decisão profissional. Retondar (2007) defende que os jogos são uma atividade humana essencial, pois através deles conseguimos perceber o todo da vida real, e os entrevistados concordam com essa afirmação nas entrelinhas dos seus relatos.

Descobrir como é possível criar jogos é uma grande motivação, mas é também apenas o primeiro passo para ingressar em uma carreira com muitas possibilidades e áreas de atuação bem diferentes entre si. Por isso, entendemos que seria importante perguntar, além das

motivações, como foi a trajetória até que o profissional estivesse na posição que atua hoje. Os resultados são mostrados na tabela que segue:

Quadro 3 - Categorias de análise

Entrevistado	Área de atuação	Caminho até chegar nos jogos
Miguel	Programação	“Surgiram algumas oportunidades de fazer freelance de desenvolvedor, ganhei alguma experiência dessa forma e finalmente, depois que eu pedi demissão [...], por acaso aconteceu que eu consegui meu primeiro emprego como desenvolvedor de jogos”.
Edson	Game design	“Nessa época, a informação era limitadíssima [...]. Então o que aconteceu foi que durante um tempo eu fui pra faculdade de jornalismo [...], e a minha ideia sempre era trabalhar com jogos, ou como entretenimento ou algo assim [...]. Não era o que eu queria fazer, porque eu não sabia como fazer para fazer o que eu queria fazer”.
Gustavo	UI/UX e Q.A	“Eu venho do mercado financeiro como <i>trader</i> [...], então eu tenho uma experiência no mercado financeiro. Eu descobri a tecnologia na época, então eu implantei também sistemas de finanças com olhar para a tecnologia, e aí eu encontrei o design como uma forma de me graduar. Então eu comecei tarde, porque eu demorei para entender o que eu queria fazer da vida”.
Thiago	Marketing	“Eu com 14, 15 anos trabalhava como vendedor em uma loja de informática [...]. Eu trabalhava vendendo nessa loja jogos de computador, e ali eu tive a chance de conhecer o editor do caderno de informática do jornal local [...]. Ele me convidou para escrever um texto para o jornal sobre um jogo que eu gostasse [...], que é quando eu considero o início da minha carreira profissional. Na semana seguinte eu escrevi sobre outro jogo, outro jogo, outro jogo...”
Francisco	Concept art	“Fui fazer belas artes, eu sabia que era importante ter o bacharel para poder viajar e trabalhar fora [...]. Aí eu me formei, e é a história do artista brasileiro, você não vai fazer só uma coisa, fiz de tudo nessa primeira década: trabalhei em agência publicitária, illustrei quadrinhos [...]. O que você quiser, fiz um pouco de tudo”.
Guilherme	Game design	“Na época, não havia cursos que me levassem a desenvolver games, então eu fiz ciências da computação [...]. Desde cedo, uma das práticas que eu acho que foram mais valiosas para mim foi estar sempre direcionando os meus aprendizados e os meus trabalhos para a área de games [...].
Roberto	Sound design	“Tudo começou com a minha entrada no curso de jogos digitais. Acho que antes de começar, eu já tinha explorado algumas coisas na área que eu tô hoje, no áudio. Eu tinha banda, já tinha um background musical, já explorava isso por conta própria”.
Gabriela	RP	“Eu comecei a faculdade de administração, aí quando eu vi que tinha uma outra faculdade, que falava com ênfase em marketing, eu troquei. Depois disso eu fui buscando especializações conforme foram surgindo as necessidades no meu dia a dia”.

Entrevistado	Área de atuação	Caminho até chegar nos jogos
Amália	<i>Level design</i>	“Acabei indo para a arquitetura, até porque na época não tinha a faculdade de games [...]. Foi em 2017 que surgiu uma oportunidade, eu conheci um professor que falou que tinha o curso de jogos, e eu não sabia que tinha. E eu acabei voltando para os estudos [...]. Terminei a faculdade em 2021 e no meio da faculdade eu senti: cara, eu quero trabalhar com isso e deixar a arquitetura mais de ladinho”.
Leonardo	3D e modelagem	“Foi uma coisa que foi com o tempo, eu queria fazer arte, não importava onde era [...]. As coisas foram caminhando muito naturalmente, conforme fui conhecendo outros artistas, entrando em outros grupos, as oportunidades foram aparecendo”.

Fonte: Elaborado pelos autores.

Na questão de trajetória profissional, também é possível observar certa homogeneidade nas respostas, principalmente sobre a nebulosidade de como se tornar um desenvolvedor. Muitos citam ter essa vontade já direcionada para as suas habilidades e interesses específicos, mas comentam que precisaram fazer outro curso para conseguir se encaixar na área. Novamente, o ponto geracional ganha destaque. Atualmente, sabemos que existem mais cursos de graduação em jogos digitais, e a partir desse curso o estudante pode se especializar no setor desejado. Complementando essa percepção, tem-se também a fala de Ruggill, McAllister, Nichols e Kaufman (2016), comentando que os jogos são uma área “misteriosa”, indicando que não há informação clara e acessível sobre o papel de cada profissional dentro de uma desenvolvedora. Se estamos tendo esse pensamento em um texto de 2016, imagina-se que, no início dos anos 2000, época em que a maioria dos entrevistados iniciou a carreira, existia ainda menos dados sobre essa estrutura.

Assim como observado no tópico anterior de “motivações na infância”, também percebemos a relação com a arte e com a criatividade no caminho profissional até tornar-se um desenvolvedor de jogos. Aqueles que comentaram que atuaram em outras atividades previamente estão relacionados à tecnologia, música, arquitetura, publicidade e afins, todas áreas da Indústria Criativa. Para Florida (2002), essas pessoas buscam expressão pessoal no lado profissional. Portanto, entende-se que, além da paixão pelos videogames, existe uma predisposição para habilidades artísticas quando existe o desejo de atuar como um desenvolvedor, listando esse item como uma premissa para a área. Na fala do Gustavo é onde percebemos a maior discrepância com os demais. Ainda assim, após explicar que demorou para encontrar o que gostaria de fazer profissionalmente, ele comenta sobre como se apaixonou pelo design, que foi o que acabou abrindo portas para atuar como *tester* e, conseqüentemente, com UI/UX para games.

Indo além na análise, temos o relatório do Cluster GameRS (2023), o qual indica que a contratação, capacitação e gestão são pontos de atenção para as empresas desenvolvedoras de jogos. Na fala dos entrevistados, a maioria está atuando em cargos de liderança e, quem não está, atua de forma independente ou empreendedora, ou seja, acaba lidando também com essas questões. Reforçamos que esses são fatores de repetição entre os convidados: para atuar profissionalmente nos jogos digitais e crescer na carreira, é preciso ter uma noção de gestão e, principalmente, de trabalho em equipe.

Seguindo com os passos da análise do conteúdo sob a ótica da Bardin (1977), tem-se um quadro ilustrativo resumindo o que foi encontrado na fala de dez entrevistados que atuam em diversos setores de desenvolvedoras de jogos:

Quadro 4 - Codificação

Categoria	Termo-chave	Fala ilustrativa
Motivação na infância	Paixão pelos jogos	Eu sempre fui gamer
Trajetória profissional	Habilidade artística ou tecnológica	Eu queria fazer arte, não importava onde

Fonte: Elaborado pelos autores.

Com os dados estruturados e a análise finalizada, é possível elencar caminhos para profissionais que estão iniciando carreira nos jogos digitais. Mesmo que este estudo tenha uma amostra pequena, alguns itens de repetição são o suficiente para indicar um norte. A curiosidade é a primeira palavra não óbvia associada ao trabalho do desenvolvedor. Em todas as conversas, além do interesse nos jogos, a vontade de entender como aquilo foi feito foi o que fez com que essas pessoas buscassem saber mais sobre esse tipo de trabalho. Note que esse não é o caso de ter curiosidade já pela carreira, mas sim no jogo enquanto bem cultural. Partindo desse viés, a paixão pelos jogos é outro item que precisa ser considerado. Gabriela, por exemplo, conta que sempre teve fascínio pelos jogos, mas não virou uma jogadora até efetivamente ver uma oportunidade profissional. Ainda assim, essa oportunidade só foi possível porque ela já acompanhava o mercado. O único entrevistado com um olhar diferente é Leonardo, que complementa esse pensamento dizendo que a sua vontade maior era a de fazer arte, independente do lugar de atuação. Logo, temos o terceiro item a ser considerado para o início de uma trajetória nos jogos: a criatividade. Um ser criativo vai estar sempre, de alguma forma ou outra, em conexão com os seus princípios e valores, e vai levar isso também para o trabalho (Florida, 2002). É por esse motivo que uma formação individual com a presença dos

jogos é tão valiosa, conforme apontado por Retondar (2007). Quando existe essa exposição na infância, a criança cresce com um senso estético diferenciado.

Por mais que esse não seja o ponto central deste estudo, a problemática de gênero e desigualdade nos cargos não pode deixar de ser apresentada como uma questão de mercado. Acima, citamos três elementos principais para que o indivíduo se perceba como um futuro desenvolvedor. Porém, o trajeto não é necessariamente plano. O primeiro ponto de atenção é a quantidade de mulheres na amostra: Amália e Gabriela dizem não ter tido problemas quanto ao gênero, porém, enquanto buscávamos por possíveis entrevistados, percebemos uma falta de mulheres em cargos de gestão dentro das desenvolvedoras. Entretanto, ambas dizem já estar contratando mais mulheres para os estúdios, o que nos leva a crer que, em poucos anos, esse cenário vai ser diferente.

Outro ponto que não foi abordado no roteiro é a extensa carga horária e a falta de profissionalização na contratação desses profissionais, além de outras questões trabalhistas. No entanto, o que foi falado nas respostas é a vontade de trabalhar para o exterior, considerando o pagamento em outra moeda, possibilidade de teletrabalho e a atuação em jogos AAA. Nesse discurso, percebe-se a crítica à falta de organização da indústria brasileira até então, mas não é possível afirmar que esse é um fator que desmotiva os profissionais – com base na amostra.

5 Conclusão

Com esse estudo, buscamos expandir mais do que se sabe sobre o que motiva a atuação profissional nos jogos digitais, tendo em vista que essa é uma área de pouca exploração acadêmica e que, descobrindo mais sobre essas dinâmicas, pode-se ajudar a formar e qualificar pessoas que possuem o desejo de trabalhar em uma desenvolvedora.

Retomando os principais pontos que guiaram esse estudo, temos, como objetivo geral, entender os principais fatores que influenciaram na transição de jogador para desenvolvedor. Com o método de abordagem de análise do conteúdo, escolheram-se duas categorias que resumem esse processo: a motivação na infância e a trajetória profissional. A última categoria foi emergente exclusivamente dos papos com os entrevistados, e não necessariamente da revisão literária, assim como a anterior. Além disso, como objetivos específicos, buscou-se analisar como as experiências gamers influenciaram nas decisões profissionais, identificar quais foram os fatores que se repetiram entre o grupo de entrevistados e, por fim, resumir os principais motivos para a escolha de uma carreira nos jogos digitais.

Conforme apresentado na análise, as experiências gamers não foram citadas como momentos da vida, e sim como algo que sempre acompanhou o indivíduo. Em outras palavras, não existiu uma “fase gamer” para essas pessoas, essa é uma paixão que os acompanha desde pequenos, ou, então, desde o primeiro contato imersivo que tiveram com os jogos, como o caso de Amália. Já os fatores de repetição são também os principais motivos para a escolha de uma carreira nos jogos digitais. São eles:

- a) paixão pelos jogos digitais desde a infância ou o primeiro contato na vida adulta;
- b) interesse em saber como os jogos são feitos;
- c) habilidade ou tendência a ter maior interesse por artes ou criatividade quando jovem;
- d) busca por cursos de graduação na área da Indústria Criativa quando não havia o curso de jogos digitais.

Além desses fatores, outros pontos também foram citados em grande parte das entrevistas: o trabalho em equipe, habilidade de comunicação interpessoal e facilidade (ou necessidade) de falar inglês ou outra língua estrangeira. Concomitante com o que alguns autores da revisão literária indicam, os entrevistados comentam que um portfólio, muitas vezes, vale mais do que um curso de especialização. Com essa afirmação, reforçamos o propósito deste artigo: gamers, sigam jogando, pensando e criando! O mercado de trabalho os aguarda.

Financiamento

O presente trabalho contou com financiamento de origem estadual, oriundo da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS), via edital de pesquisa.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BULUT, Ergin. **A precarious game: the illusion of dream jobs in the video game industry**. Ithaca: Cornell University Press, 2020.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio; HARRIS, Jonathan J. (org.). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. São Paulo: ABRAGAMES, 2023.

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1991.

CLUSTER GAMERS. **O mundo infinito dos gamers**. Porto Alegre: Cluster GameRS, 2023.

FLANAGAN, Mary; NISSENBAUM, Helen. **Values at play in digital games**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.

FLORIDA, Richard. **The rise of the creative class**: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life. New York: Basic Books, 2002.

KIM, Sahoan H.; THOMAS, Michael K. A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. **Asian Journal of Information Technology**, Oman, v. 14, n. 5, p. 176-186, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.36478/ajit.2015.176.186>. Acesso em: 10 nov. 2024.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Ludificador**: um guia de referências para o game designer brasileiro. São Paulo: Ed. do Autor, 2012.

NEWZOO. **Global games market report 2024**. Porto Alegre: Newzoo, 2024.

PACETE, Luiz Gustavo. **2022 promissor**: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023. **Forbes Brasil**, São Paulo, 3 jan. 2022.

PESQUISA GAME BRASIL. **Painel Gratuito 2024**. São Paulo: Pesquisa Game Brasil, 2025.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. Petrópolis: Vozes, 2007.

RUGGILL, Judd Ethan; McALLISTER, Ken S.; NICHOLS, Randy; KAUFMAN, Ryan. **Inside the video game industry**: game developers talk about the business of play. Nova York: Routledge, 2016.

VALIATI, Vanessa A. D.; PINHEIRO, Cristiano M. P.; BARTH, Maurício (org.). **Covid-19 e a indústria criativa do Rio Grande do Sul**: produção, processos criativos e consumo digital. Novo Hamburgo: Feevale, 2021.

VILASÍIS-PAMOS, Júlia; PIRES, Fernanda. How do teens define what it means to be a gamer? Mapping teens' video game practices and cultural imaginaries from a gender and sociocultural perspective. **Information, Communication & Society**, London, v. 25, n. 12, p. 1704-1720, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1883705>. Acesso em: 10 nov. 2024.

From gamer to game dev: analysing the personal trajectory of digital games professionals

Abstract

This study investigates how ten digital game developers chose to pursue this career based on personal interests and habits, particularly hobbies cultivated since childhood. Among the participants, three work abroad, while the others are part of the Brazilian game industry. To understand this phenomenon, the content analysis method proposed by Bardin was employed. Based on in-depth interviews, two central categories emerged: “childhood motivation” and “professional trajectory.” The results indicate that a passion for video games has been present since the participants’ youth, appearing as a recurring element in their life stories. It was also observed that the choice of specific roles within game development studios is related to individual skills, especially in the areas of communication, art, and programming.

Keywords

digital games; developers; video games; hobby

Autoria para correspondência

Camila Ferrareli
camilaferrareli@hotmail.com

Como citar

CIRNE, Carlos; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; FERRARELI, Camila; CHERUTTI, Milena. De gamer à game dev: análise da trajetória pessoal de profissionais dos jogos digitais. **Intexto**, Porto Alegre, n. 57, e-146230, 2025. <https://doi.org/10.19132/1807-8583.57.146230>

Recebido: 09/03/2025

Aceito: 04/08/2025

Copyright (c) 2025 Carlos Cirne, Cristiano Max Pereira Pinheiro, Camila Ferrareli, Milena Cherutti. Creative Commons License. Este trabalho está licenciado sob uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Os Direitos Autorais dos artigos publicados neste periódico pertencem aos autores, e os direitos da primeira publicação são garantidos à revista. Por serem publicados em uma revista de acesso livre, os artigos são de uso gratuito, com atribuições próprias, em atividades educacionais e não-comerciais.

