

Ecosistemas regionais de desenvolvedores de jogos digitais no Brasil

João Rudá Gurgel Pires de Carvalho Moreira
Escola Politécnica, Pontifícia Universidade Católica do
Paraná (PUCPR)
RING
Curitiba, Brasil
joaoruda@gmail.com

Mark Eirik Scortega Joselli
Escola Politécnica, Pontifícia Universidade Católica do
Paraná (PUCPR)
Curitiba, Brasil
mark.joselli@gmail.com

Abstract— O cenário brasileiro de jogos é formado por pequenas, médias e grandes empresas presentes em diversos estados, inclusive fora das grandes metrópoles. Por vezes, as empresas com menor poder financeiro ou recém-criadas passam por dificuldades e conjunturas, internas ou externas, durante o seu crescimento perdem oportunidades de terem um maior potencial sustentável. Um dos fatores disso são entraves burocráticos e peculiaridades políticas dos locais em que se estabelecem. Esta pesquisa tem como objetivo principal mostrar as características dos ecossistemas locais de desenvolvimento de jogos no Brasil, de forma a perceber similaridades em boas práticas. Além disso, conhecer melhor os diversos coletivos, eventos e associações regionais brasileiras de jogos; fazer um levantamento documental deles e de suas histórias; descrever e caracterizar os pontos mais importantes de seus crescimentos e sucessos; determinar os modelos de atuação de tais movimentos e particularidades que possuem; analisar e verificar até que ponto a cooperatividade de cada indivíduo pertencente ao movimento é importante. O surgimento de grupos regionais serviu como facilitador do crescimento e produtor de novas oportunidades para novas e pequenas empresas de jogos. Esta pesquisa foi feita com a ajuda de um material histórico biográfico dos movimentos regionais e entrevistas com líderes locais de cada grupo. Foram tomados como base os seis coletivos e associações mais ativos, e que possuíam expressiva presença nos maiores eventos de desenvolvimento de jogos do Brasil. Esta pesquisa analisou a cooperatividade dentro e fora dos coletivos, levantando os altos e baixos de cada objeto de estudo, além de suas relações com os principais atores governamentais interessados no mercado de jogos e suas respectivas políticas públicas planejadas e implementadas localmente. Foi possível tirar como conclusão que o que se espera de cooperação, atividades internas e relações externas a um movimento de desenvolvedores de jogos regionais, comparando com dinâmicas de alguns dos objetos de estudo.

Keywords- Associação. Coletivo. Ecossistema. Regional. Desenvolvimento de Jogos.

I. INTRODUÇÃO

A indústria criativa no Brasil é muito ampla, incluindo diversas frentes como o cinema, jogos, design e arquitetura dentre outros. No mercado de jogos, empresas possuem diferentes modelos de produção artística. Essa indústria no Brasil cresceu bastante nos últimos anos, chegando a um ponto em que elas podem estabelecer sua auto sustentabilidade exclusivamente a partir da produção de jogos [4], sem sair da sua área de atuação, como ocorria no passado.

A maior parte da indústria no Brasil pode ser considerada de indie ou independentes, que são consideradas as empresas de jogos onde não existe nenhum investimento externo ou ele é irrelevante. Dessa forma, as empresas indie sobrevivem graças à permissividade da internet e as famosas lojas online de jogos como a Steam, Apple Store, Google Play, dentre tantas [37].

Mesmo sendo um mercado bilionário com grande potencial de crescimento [38], essas empresas enfrentam diversas dificuldades, muitas vezes derivadas de um baixo incentivo governamental. Em algumas regiões do Brasil, os problemas enfrentados por essas empresas são mitigados por iniciativas locais, onde existem uma formação de movimentos de sinergia entre essas empresas. Diversos desenvolvedores conseguem unificar forças e suas perícias de forma a estabelecer uma aliança com o governo local. Por meio dessa aliança, a indústria criativa se beneficia de melhores oportunidades e cresce junto com os movimentos locais de desenvolvedores independentes. Entretanto, algumas regiões do Brasil não desfrutam dos mesmos movimentos ou possuem desenvolvedores muitos distantes uns dos outros [5][10][11].

Diversos eventos, coletivos, e associações estão já a algum tempo atuando, como a indústria chama, a “todo vapor” e crescendo num ritmo rápido. Mesmo assim não existe uma literatura focada na área, principalmente com foco no Brasil. Esta pesquisa tem como proposta desenvolver essa pesquisa de forma bibliográfica e de campo, com contato direto com esses coletivos.

Estudar esses ecossistemas considerados favoráveis para o crescimento de tais movimentos é importante para o cenário brasileiro, pois pode servir de base para criação de novos grupos, e até mesmo a aprimoração de grupos já existentes. Essa pesquisa se teve por finalidade compreender como foi estabelecido o contato entre empresas e os governos, bem como, levantar os sucessos e insucessos da atuação das comunidades de desenvolvedores de jogos e o que os fizeram ter tamanho crescimento nestes últimos anos [6].

Esta pesquisa traz uma nova área para a literatura, pois a maior parte de toda literatura existente na área traça um panorama geral nacional [8][9], sem mostrar o âmbito regional. Esta pesquisa tem procurado se comprometer com o estudo aprofundado regionalmente, levantando dentre diversas informações os diferentes processos utilizados pelas principais regiões com promissores coletivos, eventos e associações de desenvolvedores de jogos de forma a entender essa forma de coexistência entre as empresas [7].

Neste trabalho a documentação das experiências por pesquisa de campo é um dos alicerces, trabalhando em cima de nuances do que se pode retirar das experiências convivas com os grupos estudados. Pretende-se assim, despertar o interesse pela criação bibliográfica acadêmica de suas áreas de atuação nos indivíduos pertencentes ao ecossistema de desenvolvimento de jogos, inferindo um aumento na cooperatividade local por parte de todos nessa indústria criativa, além de atingir os principais objetivos deste trabalho.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

Como uma boa parte de toda literatura existente na área é incipiente, para esta pesquisa boa parte do material utilizado nesta pesquisa são os documentos disponibilizados por cada regional estudada [12][16][17][18][19][20][21]. Além disso, a pesquisa de campo durante os eventos e entrevistas com os objetos de estudo trouxe muito material para as análises finais e estão disponíveis como Anexos a este trabalho. Posteriormente, este trabalho tem sinergia com a pesquisa de Pedro Santoro Zambon, doutorando em área similar, sobre clusters criativos no Brasil [3].

Zambon [22] comenta sobre a instabilidade do apoio governamental corrente em relação ao mercado de jogos. A maioria dos incentivos governamentais vem através de editais ou pequenas iniciativas, que ou são financeiramente insuficientes para o desenvolvimento de um jogo, ou não seriam uma fonte confiável e segura de estímulos ou capital para empresas viverem apenas disso.

“James Görgen, assessor de Conteúdos Digitais Criativos do Ministério das Comunicações, defende em entrevista a Zambon em 2015 [22] a imersão em um ambiente multidisciplinar. Sugere-se que a partir do contato e colaboração entre diversas empresas, é possível estabelecer um ambiente de trabalho que proporciona uma pluralidade de interesses e habilidades fundamental para evolução e estilo ágil de produção desses pequenos desenvolvedores.” [1]

Zambon [23] observa também por uma perspectiva nacional atual em seu artigo sobre influências da ABRAGAMES (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais) para a evolução de políticas públicas. Esse trabalho traça um panorama de políticas como as da Lei Ruanet (de incentivo a cultura) e as de fomento da ANCINE. Ressaltando até mesmo o surgimento do braço de políticas de exportação da ABRAGAMES com a Apex Brasil, o BGD (Projeto Setorial de Exportação Brazilian Game Developers).

Além disso, em outro artigo [24], Zambon foca ainda mais no histórico geral dos amparos políticos para os jogos digitais no Brasil. Não apenas focando em órgãos e associações como principalmente ações partidas diretamente de iniciativas governamentais. Apresenta dados e comenta sobre valores e momentos importantes de discussões governamentais com associações e órgãos chaves também.

Em um outro artigo [25], Zambon traça um histórico de ruptura de modelos de produção dos desenvolvedores no Brasil. Marcando momentos por estabelecimento de políticas públicas e criações de jogos importantes que fugiam do modelo produtivo normal de empresas, abordando a dialética do modelo indie de produção sem

financiamento, porém mantendo-se fiel à criatividade do projeto.

Os artigos de Perucia [8] e Rocha [9] ponderam em cima de pontos muito importantes sobre as atividades de empresas de jogos e suas relações com o mercado em sua volta e internacional. Tais pontos são pertinentes até os dias de hoje, principalmente por partirem de fontes gabaritadas no assunto.

O artigo de Perucia [8] apresenta um apanhado de modelos de produção de diferentes empresas de desenvolvimento de jogos do Brasil por meio de entrevistas. Mostrando como que em sua época (2011) o foco individual e de produção era apenas na qualificação interna da empresa para o desenvolvimento, enquanto que a cooperatividade era deixada como último recurso. Infelizmente, este trabalho mostra uma visão de antes do *boom* do mercado de distribuição digitalizado e produção globalizada. Difere-se também, desta pesquisa, ao tomar a perspectiva da produção de empresas associadas à nacional ABRAGAMES e já inseridas por longa data no mercado de jogos. A pesquisa proposta, visa em seus resultados a apresentação de referências a boas maneiras de se usar da cooperatividade para que empresas se insiram no mercado local juntamente a outras empresas novas, crescerem e exportarem seus produtos.

O artigo de Rocha [9] apresenta um apanhado de necessidades para a indústria criativa de games no Brasil e disserta sobre o que é preciso para manter-se o mercado. Começa explicando sobre a indústria comparando a de games com outros tipos de nicho, passando por assuntos pertinentes de mercado e processos de desenvolvimento de games, até discorrer sobre problemas, experiências e atuação governamental, usando sempre dados e referências bibliográficas pertinentes. Dispôs-se a fechar o panorama com pontos positivos após o apanhado de problemas. Tal artigo poderia ser considerado mais próximo da temática deste artigo, porém o objeto de pesquisa sendo de amostra nacional não cobre as peculiaridades regionais que esta pesquisa propõe mostrar.

Os artigos acima usam de bons métodos de pesquisa, além de fontes importantes como ABRAGAMES [15][43], BNDES [41][42] e Newzoo [40][4]. Diferem-se desta proposta, principalmente por serem artigos e não focarem apenas na proposta de pesquisa, além de terem amostragens para suas investigações em nível nacional ou quantitativa a esmo. A pesquisa realizada por este trabalho, focou em escolher, dentre as associações e coletivos de nível regional, as principais bem-sucedidas nos quais há focos de bem-sucedidos desenvolvedores que gravitam em volta de eventos da região. Sendo, portanto, não apenas diferente, mas uma pesquisa complementar aos artigos de âmbito nacional.

Mesmo sem contemplar o foco desta pesquisa, os artigos analisados foram importantes para a pesquisa, pois os assuntos abordados pelos autores foram usados como base para discussão, análise e entrevistas. Além disto, grande parte das políticas públicas serviram de parâmetro para medir tanto o interesse quanto o engajamento político de cada movimento e de seus participantes. E dentre eles quais empresas se aproveitaram das oportunidades nacionais ou regionais no que se refere às políticas citadas.

III. METODOLOGIA

Primeiramente, foram selecionados os principais movimentos a serem objetos de estudo da pesquisa. Essa escolha inicialmente foi realizada pelo conhecimento prévio do pesquisador que já tinha noção de que os principais coletivos seriam: ADJOGOSRS, RING, BIND, BRING, ASCENDE, GAMinG, PING, PONG, AMAGAMES e NorDevs. A partir disso, realizou-se um contato direto com a liderança de cada movimento através de pesquisa de campo, vídeo conferências, entrevistas e questionários em cima do cenário de cada um desses movimentos. Desses coletivos, os únicos onde foi possível aprofundar com a pesquisa de campo foram os seis primeiros (ADJOGOSRS, RING, BIND, BRING, ASCENDE e GAMinG), por conta de se colocarem mais disponíveis para contato, além de estarem mais presentes em eventos que o pesquisador compareceu e por disponibilizarem um material mais completo para estudo. Além disso, esses movimentos possuem nacionalmente uma imagem consistente sobre sua estabilidade.

Inicialmente foi tentada a pesquisa quantitativa de forma a angariar estatísticas sobre os coletivos, mas foi infrutífera tal abordagem, por falta de interesse em responder esses questionários pelos coletivos e por falta de organização dos coletivos em teres esses dados. Dessa forma, esse trabalho faz uso de pesquisa qualitativa. Além disso, possui abordagem: pesquisa documental e bibliográfica, com foco no levantamento dos documentos e da literatura dos movimentos estudados; e a pesquisa de campo, sendo realizado visitas ao ambiente das regiões estudadas, onde foi possível perceber os detalhes de falhas e sucessos que cada caso estudado teve em sua trajetória, a partir principalmente da atuação de tais coletivos durante eventos nacionais e regionais de jogos.

O contato inicial com cada coletivo foi muito importante, pois permitiu ao pesquisador receber os documentos internos de cada associação e do coletivo regional. Após um estudo reflexivo e analítico de todos esses documentos pode-se levantar os parâmetros desta pesquisa. O acesso prévio a esse material bibliográfico, por parte do pesquisador, ajudou a direcionar o tema desta pesquisa e na seleção dos artigos e pesquisas relacionados.

Na pesquisa de campo, houve uma certa prévia de conhecimento por parte do pesquisador de aproximadamente 7 anos de contato com a indústria. Desde 2014 ele é um dos membros fundadores do RING (coletivo do RJ) e tem participado dos principais eventos da linha dessa pesquisa. Nos últimos 2 anos o pesquisador teve um contato constante e direto com coletivos e associações de diferentes regiões do Brasil, facilitando o procedimento de observação, entrevista e questionário. Além disso, expandiu-se esse contato durante essa pesquisa, por meio de encontros dentro de eventos do cenário de jogos de São Paulo - BIG Festival, Rio de Janeiro - Geek&Game - e Curitiba - SBGames. Dessa forma, foi possível estabelecer contato com os principais gestores e agentes dos coletivos e associações.

Durante a pesquisa estabeleceu-se contatos diretamente com empresas da área e com o coletivo, a fim de verificar o que eles gostariam de ter ilustrados por essa pesquisa em cima de seus próprios movimentos, bem como sobre as iniciativas das demais regiões. Dessa forma, permitiu-se construir a base do que seriam os parâmetros da pesquisa e

manter um contato mais íntimo aos objetos de estudo para garantir uma qualidade mais concreta nos resultados.

IV. RESULTADOS

Neste trabalho a pesquisa ocorreu por participação em reuniões com os principais coletivos de estudo, de forma a conhecer as particularidades de cada local e traçar um entendimento do ecossistema desses movimentos no Brasil. Além disso, houve a participação nos principais eventos voltados para o desenvolvimento de jogos no Brasil, de forma a conhecer o engajamento desses movimentos nesses eventos. Os principais achados estão discutidos na próxima seção e em tabela em Fig. 1 e Fig. 2.

V. MOVIMENTOS E SUAS PECULARIDADES

Cada movimento foi caracterizado por ser associação, coletivo e/ou evento. Associações possuem um modelo de assinatura pago para receberem benefícios e se associarem ao grupo. O modelo de coletivo se diferencia por conta da não obrigação de uma assinatura para a aceitação de qualquer indivíduo/empresa ser representado pelo grupo. Os eventos e encontros são a marca e desconexão da ideia de que os participantes pertencem a um grupo, no caso o movimento do Estado gira em torno da data em que ocorre o evento e se sustenta em cima da organização da exposição de novos jogos da região nele. Esses três tipos de movimentos têm como missão a troca de conhecimento e *networking* entre as empresas e *studios* que os acompanham, além de focarem sempre em melhorar a qualidade dos jogos produzidos com a conexão entre público e desenvolvedores em eventos de exposição de jogos organizados.

A. ADJOGOSRS

A ADJOGOSRS é uma associação do Rio Grande do Sul fundada em 2013 [5][13][16][17][26][39][44]. Os principais projetos da ADJOGOSRS foram melhor entendido com a pesquisa de campo, sendo os principais o padawans e o DASH Games. O projeto padawans tem como finalidade o aumento da proximidade de pequenas e novas empresas com as maiores dentro da associação, de forma a ajudar novas empresas a crescerem e ganharem com a experiência das empresas maiores. Enquanto o DASH se trata de um evento de grande porte, comparado com o BIG de São Paulo (que é um dos maiores eventos focado em jogos do Brasil), com palestras e reuniões de negócios entre empresas Brasileiras e atores do cenário internacional de jogos [39], que ajuda na criação de troca de experiências, como também na criação de novos negócios. Além disso o DASH mostra o que a região tem a oferecer em termos de desenvolvimento de jogos e abre oportunidades nacionais e internacionais com a presença de convidados de renome internacional.

A associação possui grande abrangência dentro do estado com empresas e clientes de todo estado, como Porto Alegre à Pelotas [16]. Além disso, a associação é um dos movimentos mais antigos desta pesquisa datando atividades desde março de 2013 [17]. A ADJOGOSRS possui um modelo de associação em pagamento único contendo diversos benefícios, como o de *networking* entre desenvolvedores, ajuda com gestão e marketing, participação em eventos e reuniões internas da associação.

B. ASCENDE

A ASCENDE é uma associação do Ceará fundada em 2016. No caso desse movimento, foi possível verificar que apesar de todo o esforço da associação para a criação e crescimento de empresas de games, existem dificuldades devido a realidade no estado. Sendo um dos movimentos de história mais recente, ainda possuem dificuldades quanto a portfólio de jogos e engajamento de todos os que possuem interesse a se associarem.

Mesmo quando ainda eram apenas um coletivo este movimento teve dificuldades durante sua criação, pois ele tinha um modelo descentralizado de decisões, o qual dificultava a produção de atividades maiores [44]. Este problema foi resolvido institucionalizando a criação de membros oficializados com rótulo de associados. Tem como principal evento o FIND, produzido com o intuito de exposição de jogos e rápidas palestras, passou a ser uma atividade imprescindível para o crescimento regional.

Atualmente o cenário do movimento aparenta ser positivo. Além de tudo que pode ser verificado em entrevista, a associação tem se mostrado ativa até aos olhos de parceiros do meio acadêmico e tem crescido o número de instituições que vem valor no movimento [34].

C. BIND

O BIND é um coletivo baiano fundado em 2014, sendo o segundo mais antigo dessa pesquisa. Entretanto, seja pelos mesmos problemas locais governamentais que ocorrem e ainda são presentes na região do Nordeste como um todo, o evento e coletivo sofre e sofreu percalços parecidos com os da ASCENDE. Diferente, no entanto, por conta da organização mais engajada de suas empresas, com condições um pouco melhores [44].

Os encontros BIND ocorrem com frequência graças a essa unicidade, além de que conseguiram se manter com o caráter de coletivo não associativo. Seguem o mesmo padrão de encontros de coletivos, às vezes com palestras, às vezes com temáticas interessantes para eventos nacionais que estão por vir, porém principalmente tentando sempre encaixar exposições dos jogos regionais.

D. BRING

O BRING é evento em criado em 2014 e pode ser considerado um caso a parte. Desde o primeiro contato do pesquisador com o evento, hoje em sua sétima edição, o movimento tem tomado forma do que hoje é uma mistura de coletivo com incubadora - Indie Warehouse [35] - porém sempre mantendo a marca de ser apenas um evento. Antes chamado de GameDev Brasília, mudou o nome para BRING para organizar o evento com as principais e mais engajadas empresas e pessoas. O evento tem enfoque mais em exposição dos jogos nacionais, com aporte financeiro e amparo de uma infraestrutura de eventos maiores, consegue fazer o evento ser maior que os outros, perdendo apenas para o DASH no quesito de atividades e palestras.

O ambiente brasileiro de jogos evoluiu de maneira sólida principalmente pela constante presença de todas as empresas que sempre se mantiveram em um alto nível de qualidade em suas produções [44]. Esse evento construiu as bases para o que hoje existe como um cluster criativo de incubação com o caráter de coletivo, por suas atividades como as de mentoria e consultorias para as empresas incubadas [35].

E. GAMing

O GAMing é uma associação de Minas Gerais com criação datada de 2016. A história do GAMing pode ser comparada com a do BIND, porém o surgimento recente do movimento como associação é comparável ao da ASCENDE. A associação sempre contou com presença forte dos desenvolvedores do estado, principalmente de sua capital (Belo Horizonte) e esteve presente eventos como o MIND, organizados por desenvolvedores independentes com ajudas de algumas empresas. Com o surgimento da associação o sentimento de coletivo já existia de forma bem mais sólida e as empresas tiveram mais tempo para a construção de dados biográficos e documentação da associação mais completa [18][19][20].

Um dos motivos para o forte engajamento por parte de todos na associação, pareceu ser por conta de suas atividades constantes e diferentes. Permitindo desde pequenos até grandes desenvolvedores de jogos a participar e contribuir. São produzidos desde game jams com mentorias até o MIG, o novo evento que veio como substituto do MIND após sua inatividade. Além disso, a enorme abrangência pelo estado todo deve-se à participação constante dos Agentes Gaming, que são membros associados, que produzem atividades similares ao dos movimentos em suas regiões mais próximas, que englobam principalmente o triângulo mineiro - Patos de Minas, Sete Lagoas e Lagoa Santa [44].

F. RING

O RING é um movimento do Rio de Janeiro criado em 2015. O contato mais próximo com o movimento por parte do pesquisador trouxe a mentalidade principal de coletividade para a pesquisa [1]. Nem tão recente nem tão antigo, o RING tem seu surgimento ao final do ano de 2015. Até hoje assim como BIND, ele possui um caráter de coletivo e seu funcionamento se sustenta mesmo sem a necessidade urgente de se tornar um modelo associativo. O engajamento como nos demais movimento é bem forte e os encontros quase que mensais ocorrem com temáticas diferentes sempre focando nas exposições de jogos regionais [12].

A especialidade do coletivo tem sido fazer eventos com caráter de mentoria para que a exposição dos jogos de seus membros seja bem aproveitada mesmo quando não são expostos em eventos do RING [36]. O coletivo conta muito com a ajuda constante de espaços de incubação e de faculdades parceiras. Além disso, muitas das atividades são possíveis graças às atividades de membros mais engajados assim como na ASCENDE e BIND para que ocorram os eventos e parcerias de fato. Toda a dinâmica e atuação interna dos indivíduos pode ser comparável com a da GAMing no que tange do que se tenta atingir regionalmente também [44].

Vale ressaltar que o apoio da Secretaria do Estado do Rio de Janeiro e do SEBRAE-RJ abrem constantemente inúmeras portas para atividades que demandam uma infraestrutura maior. Sem esse apoio muitas empresas pequenas que acompanham o RING não conseguiriam ter vez e cooperar com grandes empresas dentro da gama de oportunidades que as atividades do RING trouxeram desde então.

VI. EVENTOS DA PESQUISA DE CAMPO

A. *BIG Festival 2017*

O BIG é um festival que ocorre todo o ano em São Paulo e tem como principais atividades a exposição de jogos, palestras e rodadas de negócios. Durante o evento, o pesquisador acompanhou as atividades das principais regionais e a exposição dos seus jogos. RING, ADJOGOSRS, BIND e outras marcaram forte presença tanto no hall dos expositores quanto em algumas trilhas de palestras, como a de indústria [14].

Durante o evento surge oportunidade de negócios e reuniões. No evento o pesquisador, junto ao coletivo RING, pode participar de duas reuniões importantes entre as associações e coletivos regionais em conversa com ANCINE e ABRAGAMES. Primeiramente, os movimentos conversaram com a ANCINE sobre os últimos editais de fomento realizados pelo órgão em torno do valor de 20 milhões total, distribuídos para diversos projetos, o edital PRODAV 14/2016 por exemplo [32][33]. Em seguida, em reunião com a ABRAGAMES, cada coletivo tentou deixar claras as suas dúvidas e o que poderiam receber de ajuda no âmbito nacional, uma vez que esse é o objetivo do órgão.

B. *SBGames 2017*

O SBGames é o maior simpósio acadêmico brasileiro sobre jogos, que teve a edição de 2017 em Curitiba. Neste evento o pesquisador acompanhou as atividades das principais regionais e a exposição de alguns de seus jogos. Como o cenário da cidade ainda é incipiente, procurou-se entrar em contato com os estudantes que estavam participando da exposição de jogos.

Neste evento houve um encontro das regionais presentes, com a participação de representantes da ABRAGAMES. O foco do encontro foi dar continuidade a conversa iniciada no BIG Festival. Os coletivos falaram de sua atual evolução interna, e discutiu-se a necessidade ou não de formalização como associação, além da quantidade de empresas envolvidas em cada um, formais ou não.

Antes da SBGames, foram produzidos questionários com a ajuda do coletivo ASCENDE para saber melhor como cada coletivo tem se organizado [44]. Além disso, com a ajuda da ADJOGOSRS, um Slack de comunicação direta entre todas as regionais foi criado. Essas duas atividades ajudaram bastante a pauta da reunião.

Além da reunião [44], foi apresentado um artigo [1] feito pelo pesquisador e outro integrante do coletivo RING, Rachel Freire [1], com a ajuda interna do coletivo. Em cima do mesmo tema desta pesquisa, porém com o caso do coletivo em enfoque. O artigo ficou exposto durante todo o evento e rendeu bastante contato com representantes das demais regionais, além de ilustrar melhor o processo de formação e crescimento do coletivo RING por meio de sua cooperatividade entre empresas.

C. *Global Game Jam 2018 e DIGI Festival*

O pesquisador participou de um evento, chamado DIGI Festival, no Centro Cultural Banco do Brasil no Centro do

Rio de Janeiro. Onde houveram exposições dos jogos brasileiros e algumas palestras internacionais e nacionais. Nesse evento o RING teve um peso grande com grande número de jogos expostos.

Logo depois o pesquisador continuou no RJ para ajudar na organização do Global Game Jam junto ao RING. O evento foi em uma das Naves do Conhecimento [30] no bairro Méier. O espaço era amplo e pode-se ver de perto a atuação do RING em cima da atividade de 48 horas de produção de jogos tanto pelas empresas integrantes do coletivo quanto por novo jovens desenvolvedores locais.

Além disso acompanhou-se outras sedes do evento organizadas pelos objetos de estudo da pesquisa e todas seguiam um modelo similar ao do RING inclusive as que tinham mais estrutura como a da ADJOGOSRS, que contou com atividades de mentoria das empresas da associação para os participantes da jam.

D. *BIG Festival 2018*

Durante a segunda presença ao evento em São Paulo, pode-se perceber que as regionais estiveram mais presentes na rodada de negócios. A diferença para a edição anterior foi visível quanto ao enfoque na atividade de reuniões. Cada movimento regional parecia ter evoluído e amadurecido bastante, com uma postura mais profissional. Mesmo que a presença de cada um deles no evento em si tenha sido mais fraca, todos os representantes dos movimentos que estavam representados comentaram que a experiência foi muito boa e diferente da anterior. O evento serviu como salto para finalizar as entrevistas presenciais e por internet [44].

Novamente o pesquisador, junto ao coletivo RING, marcou presença em duas reuniões importantes entre as associações e coletivos regionais em conversa com ANCINE e ABRAGAMES. Desta vez a pauta se manteve novamente na aproximação das regionais com a ABRAGAMES, e houve uma presença mais organizada de cada movimento.

E. *Geek&Game Rio Festival 2018*

O pesquisador participou junto ao RING na GEEK & Game, uma feira de entretenimento no Riocentro. O espaço de exposição de jogos do coletivo foi privilegiado [Figura 7]. A parceria com o a Secretaria de Cultura do Rio de Janeiro e o SEBRAE-RJ foi importantíssima para que ocorresse essa participação. Foram três dias de eventos carregados de público. Todas as empresas com jogos exposto comentaram que a oportunidade é perfeita para feedbacks de jogadores distantes da área de desenvolvimento de jogos [31].

VII. DISCUSSÕES

Muito do que foi discutido nas reuniões pareceu frutífero quando o assunto era sobre a maturidade ou o crescimento da maturidade de cada empresa dentro de cada coletivo. Quando se tratava de visão governamental e voz política o cenário já diferenciava bastante para cada um. Órgãos como o SEBRAE atuam fortemente em diversas regiões e conseguir a ajuda dele em particular pareceu um primeiro passo para muito dos coletivos.

No caso do RING, o SEBRAE-RJ sempre foi muito solícito, diferente para os coletivos nordestinos como BIND e ASCENDE. No caso da ADJOGOSRS, por possuírem uma APL (Arranjos Produtivos Locais) regional, que ajuda bastante no financiamento de projetos [2][26], o contato com a SEBRAE local não foi um problema [13]. A ADJOGOSRS foi a primeira e maior regional formalizada como associação.

No caso do BRING os organizadores nunca tiveram uma tração por esse meio e mesmo assim cresceu bastante justamente pelo espírito de cada empresa expositora de Brasília querer ver o evento crescer. Para a GAMinG, assim como a ASCENDE, esse contato só foi possível por conta da força que a oficialização como associação permitiu, uma vez que agora oficializados eles possuem voz política desejada pelos SEBRAEs de suas respectivas regiões.

A partir de todos os encontros, muito se discutiu com possíveis interessados no estudo dentro de cada regional e acadêmicos de fora delas, mas também as estudando. Como foi com o acadêmico Pedro Santoro Zambon, citado no artigo do RING por outras pesquisas feitas na mesma área.

Zambon foi um dos criadores do catálogo e aplicativo GamesBR, financiado pelo Ministério da Cultura [27][28]. Durante o BIG de 2018 ele conseguiu, com a ajuda da reunião das regionais, marcar de resolver as questões de publicação dos dados do catálogo. Além disso organizou para dois dias pós BIG uma reunião sobre os dados da pesquisa organizada com Luiz Ojima Sakuda do 2º censo da indústria de games no Brasil [29]. Durante essa pesquisa, foi possível desfrutar tanto de dados quanto do conteúdo expressivo de suas publicações sobre clusters criativos no cenário de produção de jogos [3]. Boa parte da pesquisa de campo foi feita com acompanhamento dele pela proximidade do pesquisador e presença constante nos eventos.

A. Vitórias e dificuldades

Seja pela sua data de criação quanto pelo engajamento dos indivíduos do movimento, a criação e estrada de todo os objetos de estudo foram repletas de conjunturas internas à região a que pertenciam. A ADJOGOSRS com a APL facilitou bastante o crescimento tanto de qualidade dos projetos quanto de atividades da própria associação. Entretanto antes mesmo disso, ela passou pela luta de ter que pleitear essa oportunidade e toda nova busca por crescimento exige o profissionalismo adquirido com o tempo de vida que a associação tem se mantendo unida e engajada.

Para os demais eventos como o FIND (Fortaleza) da ASCENDE, o BIND, o MIG da GAMinG e o RING a característica de encontros, muitas vezes sem uma infraestrutura de peso e com dúvidas sobre a existência ou não de financiamento, deixa de ter um impacto muito grande para fora do correspondente Estado, porém regionalmente o mercado definitivamente ganha bastante com as atividades e oportunidades produzidas. Os movimentos usam dos encontros não apenas para juntar as empresas, mas para se conectar tanto com o público quanto com os desenvolvedores locais novos que conhecem pouco dos coletivos. Dependendo do tema do encontro e da força e tempo que as empresas maiores conseguem dispor, não

rara as vezes em que mentorias e consultorias são possíveis a custo reduzido ou zero. Contando como uma grande vitória em meio a diversas dificuldades e derrotas das realidades de cada região.

Essas realidades precárias muitas vezes são mitigadas em melhor contexto quando há parcerias com o governo e com a SEBRAE respectiva daquele estado. Variando de região para região e de movimento para movimento, às vezes sendo mais ou menos solícitos em concessões dependendo ou não da oficialização como associação por parte do movimento em questão.

B. Cooperatividade

A partir das entrevistas feitas pelo pesquisador [44], a busca pelo objetivo central da pesquisa não é tão trivial. É visível que os coletivos tiveram e possuem histórias bem diferentes e os motivos pelos quais conseguiram crescer também são. Não foi sempre que a cooperatividade ou a busca por um ambiente 100% cooperativo ajudou como principal fator ou sequer ajudou em algo. Durante muitos problemas burocráticos por conta de descentralização de poder interno movimentos como ASCENDE, BIND e até mesmo GAMinG não conseguiriam chegar até onde estão hoje. Precisou muitas vezes de um grupo seletivo ou uma única pessoa para buscar rédeas do movimento e achar um norte para o crescimento.

BRING, RING e ADJOGOSRS já comentam mais em cima desse ponto de cooperatividade como que decisivo para que do início ao fim fosse possível andar para frente com atividades e melhorias nas oportunidades para os participantes dos movimentos. Diferente dos demais, o BRING por ser um evento conseguiu uma regionalidade mais aberta para outros devs de fora do estado de Brasília. O RING e a ADJOGOSRS já foram em peso para BRINGS. Esta atenção para o nacional é parecida com um trabalho que a GAMinG faz com os agentes gaming visando não só atender a cidade de Belo Horizonte mas regionalmente todo o estado de Minas que tem grande extensão territorial.

Outra atividade importantíssima, presenciada em quase todas as reuniões das regionais e constantemente em Slack e Discord, é a do representante da ADJOGOSRS, Ivan Sendin. Ele prospecta grupos e movimentos como os aqui estudados e tenta amadurece-los com mentorias e conversas para que se oficializem e ganhem força política regionalmente e nacionalmente. Boa parte do que Sendin busca é que cada regional tenha espaço para que nacionalmente possam representar suas próprias regiões.

O Brasil é um país continental, portanto, assim como nacionalmente é impossível haver uma representatividade que escuta e resolve todos os problemas de cada região, é impossível o Sul e Sudeste falarem por Nordeste e vice-versa. O crescimento da ASCENDE marca o surgimento de uma voz política representativa do Ceará, e talvez do Nordeste, importantíssima.

Ao final de cada entrevista foi percebendo-se que as particularidades governamentais de cada estado impediam uma análise sobre cooperação com órgãos públicos que fizessem sentido para o Brasil inteiro. Cada estado sofre com diferentes tipos de entraves e trâmites burocráticos e nem sempre só mostrar resultados é o suficiente.

Embora seja impossível dizer que cooperatividade está em primeiro lugar sempre, ela definitivamente está em

cada cenário de fim de estrada dessa pesquisa ou até então em cada um dos objetos de estudo. BIND por exemplo assim como o RING não são associações, seus crescimentos foram bem diferentes tanto considerando as atividades de cada indivíduo que coordenou os encontros, exposições e eventos, quanto considerando os apenas participantes.

No BIND, como dito pelo Filipe Pereira [44], o coletivo começou bastante com o centro executivo com a participação dele e outros. No RING, como dito pelo Rafael Bastos [44], o surgimento do coletivo foi bem sustentado em cima de uma descentralização entre as empresas e desenvolvedores iniciais. Esses estariam aptos a realizar atividades para o “centro executivo” que não existia de fato, mas conseguíamos que todos entrassem em acordo – destoando completamente da estrada que a ASCENDE tomou. A partir daí percebe-se que hoje, RING e BIND, trocam de posições quando uma centralização tem acelerado os resultados do RING e uma descentralização agora já é mais saudável para o BIND.

O caso da ADJOGOSRS serve como resultado desejado para a pesquisa. Do início ao fim a luta para representatividade forte do estado nacionalmente já era bem vista por todas as empresas e o caminho para uma associação não foi duvidado pelos participantes. A cooperatividade com órgãos do governo foi possível em primeiros contatos já com a carga de empresas e jogos associados. A APL, o DASH, e todas as outras atividades que transbordam o estado mostram que a associação já tem voz política e representatividade nacional sólida.

VIII. CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a pesquisa, e seus objetivos, é possível tirar como conclusão que o que se espera de cooperação e atividade interna a um movimento de desenvolvedores de jogos regionais, possa ser uma dinâmica igual ou parecida com a da ADJOGOSRS no sentido de atividade e organização para todos os principais membros possam focar no melhor para a região. Enquanto que de relação externa com o governo local, as relações que quase todas conseguiram servem bastante como parâmetro, destacando em particular o RING que mantém uma postura muito próxima ao SEBRAE-RJ e à Secretaria de Cultura do Rio de Janeiro. Muito se deve à participação de todos do coletivo e à ajuda de membros seletos que mesmo sem a oficialização esperada como a da ADJOGOSRS e outras, foi possível avançar com o crescimento quando todos esperavam sua vez de ajudar e ajudavam mesmo sem a necessidade de cargo para tal.

A ajuda de cada regional e de acadêmicos da mesma área foi indispensável. Este estudo já é esperado pelos próprios objetos de estudo para uma possível representação geral do que seria uma saudável evolução de ecossistema de regionais de jogos, além de traçar materiais biográficos e entrevistas mais ricas com os principais representantes de cada movimento.

AGRADECIMENTOS

Os autores deste artigo gostariam de agradecer aos membros dos movimentos que foram entrevistados durante a pesquisa. Além de agradecer à Fundação Araucária pelo financiamento de bolsa para a pesquisa.

REFERENCES

- [1] MOREIRA, João; FARIA, Ana. Ecossistemas Regionais no Mercado de Jogos Brasileiro: o caso do RING. SBGames 2017, Curitiba, 2017. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/IndustriaShort/176925.pdf>>. Acesso em: 12 dez. 2017.
- [2] BERVANGER, J. APL de Jogos Digitais é reconhecido pelo Governo do Estado. Governo do Estado do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2014. Disponível em: <www.rs.gov.br/conteudo/208363/apl-de-jogos-digitais-e-reconhecido-pelo-governo-do-estado>. Acesso em: 12 dez. 2017.
- [3] ZAMBON, Pedro Santoro. Clusters criativos e a Indústria Brasileira de Jogos Digitais: reflexões críticas iniciais. SBGames 2017, Curitiba, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/INDUSTRIA/FULL_PAPERS/176895_versao_preliminar.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2017.
- [4] NEWZOO. 2017 Global Games Market Report: an overview of trends and insights, June 2017. Disponível em: <http://progamedev.net/wp-content/uploads/2017/06/Newzoo_Global_Games_Market_Report_2017_Light.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2017.
- [5] SENDIN, Ivan. "Introdução à história do mercado de games do Rio Grande do Sul", Maio 2016. Disponível em: <<https://geracaogamer.com/2016/05/09/introducao-a-historia-do-mercado-de-games-do-rio-grande-do-sul-por-ivan-sendin-da-adjogosrs/>>. Acesso em: 21 ago. 2017.
- [6] QUERETTE, Emanuel; CLUA, Esteban; TIGRE, Paulo; ARAÚJO, Silvio. Políticas públicas para a indústria de games: uma agenda para o Brasil, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/industria/Industria_3.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2017.
- [7] LINZMAYER, Gustavo de Castro. O Papel da Iniciativa Pública na Produção Nacional de Games. Universidade Federal de São Carlos, 2014.
- [8] PERUCIA, Alexandre, BALESTRIN, Alsones, VERSCHOORE, Jorge. Coordenação das atividades produtivas na indústria brasileira de jogos eletrônicos: hierarquia, mercado ou aliança? Produção, v. 21, n. 1, p. 64-75, jan./mar. 2011.
- [9] ROCHA, Leonardo L. R. A Indústria Criativa de Games no Brasil. Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), 2015.
- [10] FLEURY, Afonso; SAKUDA, Luiz Ojima, CORDEIRO, José H. D; GEDIGames; NPGT. I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, Julho 2014. Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/i_censo_da_industria_brasileira_de_jogos_digitais.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2017.
- [11] GEDIGames. I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, Fevereiro 2014. Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2017.
- [12] RING. Biografia RING - Coletivo e Encontro de desenvolvedores de Jogos do Rio de Janeiro 2015. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/1D-zTs52ruZIVs5voWj-JCZK5mzK8s8UnDy9wVV66Yew/edit?usp=sharing>>. Acesso em: 26 nov. 2016.
- [13] DROPS DE JOGOS. "ADJogosRS faz parceria com Sebrae/RS para fomentar mercado de games gaúcho", Março 2017. Disponível em: <<http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/indie/item/2725-adjogosrs-faz-parceria-com-sebrae-rs-para-fomentar-mercado-de-games-gaucha>>. Acesso em: 20 ago. 2017.
- [14] BIG FESTIVAL. "Premiação BIG Festival 2017: Finalistas". Disponível em: <<http://www.bigfestival.com.br/finalistas-vencedores.html>>. Acesso em: 15 ago. 2017.
- [15] ABRAGAMES. "A indústria brasileira de jogos eletrônicos: Um mapeamento do crescimento do setor nos últimos 4 anos", 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0080-21072017000400419&script=sci_arttext>. Acesso em: jul. 2017.

- [16] ADJOGOSRS. “Relatório Anual 2017 e Ações 2018” , 2017. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1ouH8Btgafw3erHKw_WWwIfxQHD7iBox/view>. Acesso em: jul. 2018.
- [17] ADJOGOSRS. “Estatuto 2016” , 2016. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B01yLhsMAHfER2lhczYtSVVQVHM/view>>. Acesso em: jul. 2018.
- [18] GAMING. “Apresentação GAMinG” , 2016. Disponível em: <https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vR6ASV12glVpPBAl4WJDW16Vp8GbuC7aLLjJH5VT1HYTqux5o9Nysf16nLkClQ4H7BObziV1_B0Bfd5/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.p>. Acesso em: jul. 2018.
- [19] GAMING. “Panorama da Indústria de Jogos em Minas Gerais: Apresentação da tabulação dos dados relevantes” , 2018. Disponível em: <https://docs.google.com/presentation/d/18rpdCyAiYnNoX5LBeBncidBzAgNcxsbWWSqJiCsnHaU/edit#slide=id.g3c42d75e68_0_4>. Acesso em: jul. 2018.
- [20] GAMING. “Mercado Mineiro de Jogos: Plano de Desenvolvimento” , 2018. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/1mcV9DxS20dUOIFavjQEIJrx4-kGbi6r6uPiLJ9DJ2xU/edit>>. Acesso em: jul. 2018.
- [21] BRING. “Modelo de mostra de indie games” , 2016. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/10rABGJTPmW5bWNpIbDXUys6vLJz77oFXw5989za8iA/edit#heading=h.ch0a4mfwekub>>. Acesso em: jul. 2018.
- [22] ZAMBON, Pedro Santoro. Entrando na Partida: A Formulação de Políticas de Comunicação e Cultura Para jogos digitais no Brasil entre 2003 e 2014. 2015. Dissertação de Mestrado em Comunicação – FAAC – UNESP, sob a orientação do Professor Doutor Juliano Maurício de Carvalho, Bauru, 2015.
- [23] ZAMBON, Pedro Santoro, CARVALHO, Juliano Maurício de. “DE SOFTWARE PARA AUDIOVISUAL: as influências da Abragames na formulação de políticas públicas culturais para jogos digitais no Brasil” , 2018. Disponível em: <<http://www.periodicoeletronico.ufma.br/index.php/rppublica/article/viewFile/9224/5486>>. Acesso em: jul. 2018.
- [24] ZAMBON, Pedro Santoro, CARVALHO, Juliano Maurício de. Origem e evolução das políticas públicas para jogos digitais no Brasil. Políticas Culturais em Revista, Salvador, v. 10, n.1, p. 237-260, jan./jun. 2017.
- [25] ZAMBON, Pedro Santoro. As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo. Revista Metamorfose, vol. 2, n. 1, p. 276-295, maio de 2017.
- [26] GOVERNO DO RIO GRANDE DO SUL. “APL de Jogos Digitais é reconhecido pelo Governo do Estado”, Dezembro 2014. Disponível em: <<https://estado.rs.gov.br/apl-de-jogos-digitais-e-reconhecido-pelo-governo-do-estado>>. Acesso em: 17 março. 2018.
- [27] GAMESBR. “Catálogo de jogos digitais brasileiros”, 2018. Disponível em: <<http://gamesbr.net.br/>>. Acesso em: 27 julho 2018.
- [28] ABRAGAMES RSS. “Divulgação da pesquisa gamesbr”, 2018. Disponível em: <<https://mailchi.mp/abragames/divulgao-participe-da-pesquisa-gamesbr-e-ajude-a-criarum-catlogo-de-jogos-eletrnicos-brasileiros?e=522020cd05>>. Acesso em: 27 julho 2018
- [29] MINISTÉRIO DA CULTURA. “2º censo da indústria de games vai mapear o mundo digital”, 2018. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/banner-3/-/asset_publisher/axCZzwQo8xW6/content/2%2BA-censo-da-industria-de-games-vai-mapear-o-mundo-digital>. Acesso em: 27 julho 2018
- [30] SECRETARIA ESPECIAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA - SECT. “Naves do Conhecimento”, 2013. Disponível em: <<http://www.rio.rj.gov.br/web/sect/exibeconteudo?id=4359508>>. Acesso em: 27 julho 2018
- [31] NAVE DO CONHECIMENTO. “ALUNOS DA NAVE NO GEEK & GAME RIO FESTIVAL”, 2018. Disponível em: <<https://navedoconhecimento.rio/alunos-da-nave-do-conhecimento-no-geek-game-rio-festival/#more-1886>>. Acesso em: 27 julho 2018.
- [32] BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO EXTREMO SUL. “Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2016”, 2016. Disponível em: <<http://www.brde.com.br/fsa/chamadas-publicas/producao/chamada-publica-brdefsa-prodav-022016-2/>>. Acesso em: 27 julho 2018.
- [33] BANCO REGIONAL DE DESENVOLVIMENTO EXTREMO SUL. “Chamada Pública BRDE/FSA PRODAV 14/2017”, 2017. Disponível em: <<http://www.brde.com.br/fsa/chamadas-publicas/producao/chamada-publica-brdefsa-prodav-142017/>>. Acesso em: 27 julho 2018.
- [34] MEDIUM. “Fortaleza tem ascensão de jovens desenvolvedores de games”, João Victor, 4 de Dezembro 2017. Disponível em: <<https://medium.com/midium/fortaleza-tem-ascens%C3%A3o-de-jovens-desenvolvedores-de-games-556b6765aff1/>>. Acesso em 28 julho 2018.
- [35] INDIE WAREHOUSE. “Um coworking para acolher a economia criativa e os game devs”, 2017. Disponível em: <<http://indiewarehouse.com.br/>>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [36] IGN BRASIL Geek&Games Rio Festival. “LHAMAS, VIKINGS E HERÓIS: CONHEÇA OS GAMES CARIOCAS DA GGRF 2018”, 2018. Disponível em: <<https://br.ign.com/game-geek-rio-festival/64659/feature/lhamas-vikings-e-herois-conheca-os-games-cariocas-da-ggrf-20>>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [37] NESTERIU, Sergio. Indie games como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais. Organicom, v. 12, n. 23, p. 124-137, 2015.
- [38] GRIEPP, Milton. Hobby games market nearly \$1.2 billion. News article on hobby gaming’s success, with notes on TCG market share, 2016.
- [39] ADJOGOSRS. “DASH GAMES”, 2016. Disponível em: <<http://adjogosrs.com.br/dashgames/>>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [40] NEWZOO. “The Global Games Market Reaches \$99.6 Billion in 2016, Mobile Generating 37%”, 2016. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [41] BNDES. “Panorama do setor de jogos digitais no Brasil | Infográfico”, 2014. Disponível em: <<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/jogos-digitais-brasil-infografico>>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [42] BNDES. “RELATÓRIO FINAL Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais”, 2014. Disponível em: <https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [43] ABRAGAMES. “Levantamento de Desenvolvimento Econômico sobre o setor de Games”, 2016. Disponível em: <<http://www.abragames.org/levantamento-de-desenvolvimento8203-econocircmico-sobre-o-setor-de-games.html>>. Acesso em: 28 julho 2018.
- [44] ANEXOS. “ENTREVISTAS E ATAS DOS ENCONTROS DAS REGIONAIS”, 2017. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/1-srV1rnv-xgg0t7CTstWKdO2YR0gB6GR-TCL12BHsVU/edit?usp=sharing>>. Acesso em: 05 agosto 2018.

Movimento/Característica	O que é	Atividades	Principais projetos	Abrangência (Estado)	Ano de Criação	Número de participantes (dados estimados de 2016)
ADJOGOSRS	Associação	Cursos, Eventos (DASH), Encontros, Consultoria e Mentoria	DASH Games, Jovens padawans	Rio Grande do Sul	2013	30 ou mais empresas
AMAGAMES	Associação	Encontros		Maranhão		10 ou mais studios
ASCENDE	Associação	Encontros (FIND), Consultoria e Mentoria	FIND	Ceará	2016	25 ou mais studios e empresas
BIND	Coletivo	Encontros, Mentoria	Encontros BIND	Bahia	2014	35 ou mais studios
BRING	Evento	Evntos (BRING), Incubação (INDIE WAREHOUSE)	BRING	Brasília	2014	Empresas, studios e jogos inscritos
GAMinG	Associação	Encontros, Eventos (MIG, MIND)	MIG	Minas Gerais	2016	10 ou mais empresas
NorDevs	Coletivo	Encontros		Nordeste		
PING	Evento/Coletivo	Encontros		Paraíba		15 ou mais studios
PONG	Evento/Coletivo	Encontros		Rio Grande do Norte		15 ou mais studios
RING	Coletivo	Encontros, Mentoria	Encontros RING	Rio de Janeiro	2015	30 ou mais studios

Figure 1. Tabela de Movimentos por suas Características.

Evento/Característica	O que é	Sobre	Local	Acesso e público
BIG Festival	Festival	Exposição de jogos Internacionais e Brasileiros juntos. Além de área de negócios	Centro Cultural de São Paulo	São Paulo (Internacional). Entrada franca para exposição e palestras.
SBGames	Simpósio	Exposição de jogos brasileiros, e jogos estudantis.	PUCPR (Edição 2017)	Curitiba (2017). Entrada franca para exposição e palestras pagas.
Global Game Jam	Game Jam	48 horas de produção de jogos experimentais.	(Edição 2018) Nave do Conhecimento - Méier	Entrada paga para participação do evento de forma simbólica.
DIGI Festival	Festival	Exposição de jogos Internacionais e Brasileiros juntos.	Centro Cultural Banco do Brasil	Entrada franca para exposição e palestras.
GEEK & GAME Rio Festival	Feira	Feira livre de exposição, compra e venda de produtos nerds e independentes.	Riocentro	Entrada paga. Exposição interna ao evento.
DASH Games	Festival	Exposição de jogos Internacionais e Brasileiros juntos. Além de área de negócios	Faculdades, e demais locais	Rio Grande do Sul. Entrada franca para exposição e palestras pagas.
BRING	Exposição	Exposição de jogos brasileiros.	Feiras, Eventos, e demais locais	Brasília. As vezes entrada paga, as vezes franca. Exposição interna ao evento.
RING Encontros	Encontro	Exposição de jogos brasileiros do Rio de Janeiro	Rio Criativo (Centro do Rio de Janeiro), Faculdades, Empresas, e demais locais	Rio de Janeiro. As vezes entrada paga, as vezes franca. Exposição interna ao evento.

Figure 2. Tabela de Eventos por suas Características.