

Histórico e Evolução da Indústria de Jogos Cearense

Arison Heltami Rodrigues Uchôa^{1*}Emanuel Ferreira Coutinho^{1†}¹Sistemas e Mídias Digitais, Instituto UFC Virtual, Brasil

RESUMO

O objetivo da pesquisa é analisar o panorama do coletivo de desenvolvedores do estado do Ceará, realizando um apanhado histórico desde suas primeiras manifestações até o ano de 2018, com atenção especial sobre como se deram as relações entre os diversos atores locais e nacionais enquanto o coletivo buscava legitimidade e apoio na realização de suas ações.

A análise trabalhará em três vertentes, relatando o histórico dos movimentos coletivos e ações em busca da união e engajamento dos grupos e desenvolvedores de jogos do Ceará, levantando a existência e o impacto dos atores públicos e privados e suas relações com a cadeia produtiva e a visão sobre o desenvolvimento de jogos no estado, e realizando um apanhado da atuação da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos, ASCENDE Jogos, em seus dois anos de existência, com foco em suas principais ações, dificuldades e objetivos.

Para isso, a pesquisa trabalhará com elementos documentais e através de observação participante, com levantamentos de informações diretamente dos principais atores da indústria local que atuaram na evolução e consolidação do ecossistema.

Keywords: Indústria, Associação, Desenvolvimento, Histórico

1 INTRODUÇÃO

Dentre os maiores segmentos da indústria do entretenimento, os Jogos Digitais ocupam a primeira posição nos resultados de faturamento. Segundo a agência de inteligência de mercado *Newzoo*, em 2017 essa indústria faturou 121 bilhões de dólares, com estimativa de que 2018 haverá um crescimento de faturamento para 137 bilhões de dólares[13]. Esse faturamento, ainda segundo a agência, põe a indústria de jogos em uma posição de liderança com resultados maiores que a soma das indústrias cinematográficas e audiofônicas em escala global.

Essa evolução é tanto fruto como razão de um crescimento de diversos polos de desenvolvimento ao redor do mundo. Se entre os anos de 1980 e o começo do século XXI os grandes polos se localizavam no Japão, Estados Unidos e em alguns poucos países da Europa, os anos que se seguiram geraram uma maior capilarização da indústria, incluindo os demais países do continente europeu, asiático e expandindo o potencial industrial para a América Latina, consequentemente chegando ao Brasil. Essa maior diversidade, estabelecida de forma independente aos grandes estúdios de desenvolvimento e empresas publicadoras, gerou um processo de retroalimentação no ecossistema de jogos digitais que, auxiliado por inovações tecnológicas, das quais pode-se destacar a popularização da internet de alta velocidade e dos *smartphones*, permitiu que cada vez mais produtos fossem lançados e consumidos por uma quantidade cada vez maior e mais diversa de usuários ao redor do mundo.

Havendo existido na periferia da indústria de desenvolvimento de jogos mundial durante muito tempo, o Brasil se tornou um dos

países em maior ascensão no setor. Possuindo desenvolvedores de jogos atuantes desde muito tempo na indústria, como o pioneiro no desenvolvimento de jogos no Brasil Renato Degiovani[14] e projetos como o jogo nacional *Taikodon* (Hoplon, 2008), a série de fatores que auxiliaram na evolução da indústria de jogos mundialmente também afetaram o ecossistema brasileiro, tornando o país um ponto focal com eventos de porte internacional, atraindo a atenção dos tomadores de decisão da indústria para intercâmbio de conhecimentos e realização de negócios. Dentre estes eventos pode-se destacar o *Brazil's Independent Game Festival*, conhecido como BIG Festival, o Brasil Game Show, também conhecido por BGS, e o Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, SBGames.

Neste cenário em evolução o Brasil tornou-se o décimo terceiro maior mercado consumidor do mundo, com faturamento estimado em 1 bilhão e meio de dólares[12]. Esse número, além de demonstrar o potencial do país como um mercado consumidor global, relevante para grandes empresas que desejam atingir o sucesso com seus produtos, também demonstra que o país está em contato constante com a cultura dos jogos digitais, além de possuir um grande mercado consumidor em potencial para seus próprios jogos.

Fundada em 2012, a ADJogosRS, Associação de Desenvolvedores de Jogos Digitais do Rio Grande do Sul, surgiu com o objetivo de promover o desenvolvimento do potencial da indústria em âmbito local, utilizando do associativismo para se organizar como um ator na cadeia produtiva em expansão[2]. Como o primeiro coletivo estadual organizado no Brasil, respondendo por uma região específica do país com alto potencial para realização de negócios nacionais e internacionais, a ADJogosRS tornou-se referência para muitos outros grupos ao redor do país[1].

O caso de sucesso apresentado pela associação gaúcha tornou-se inspiração e ação pioneira para movimentar também diversos coletivos em outros estados, com estágios de maturidade diferentes e condições de desenvolvimento do ecossistema em níveis distintos, gerando casos de novos grupos de desenvolvimento organizados.

Seguindo a afirmação de Linzmayer, que pontua a existência de fortes desigualdades e alta regionalização no desenvolvimento de jogos no Brasil, é pertinente supor que os processos de evolução e estruturação dos coletivos nas diversas regiões do país também seja impactado por tais diferenças, dadas desde a condição geográfica do estado até fatores socioeconômicos e de relações institucionais entre os diversos atores existentes no ecossistema[4].

Tais elementos fazem com que nem sempre a coletivização seja possível, dificultada por algum aspecto específico ou pela conjuntura na qual eles se apresentam. Além disso, a própria formação de uma cena de desenvolvimento se torna comprometida.

Os casos envolvendo o nordeste brasileiro são, por tais elementos, alguns dos mais significativos para refletir as dificuldades na construção de uma cadeia produtiva sustentável. Tais dificuldades podem ser observadas em resultados como o do PRODAV 14, Edital da Agência Nacional de Cinema, ANCINE, voltado para desenvolvimento de jogos nacionais. Dos 22 projetos aprovados para receber o financiamento do Fundo Setorial do Audiovisual em 2017, somente 3 deles são da região nordeste[3].

Apesar da clara discrepância numérica em indicadores como a aprovação em programas de fomento nacionais, mesmo estados mais afastados de polos de desenvolvimento locais estão avançando

* e-mail: arisonheltami@gmail.com

† e-mail: emanuel@virtual.ufc.br

na evolução de seus ecossistemas. Dentro deste cenário está a organização e evolução do coletivo de desenvolvedores do Ceará.

Enquanto afastado dos grandes centros da indústria no Brasil, o cenário cearense ainda evoluiu e, em especial entre 2016 e 2018, desenvolveu seu panorama de forma rápida com a fundação de um coletivo organizado e diversas ações as quais tomaram parte em escala local e nacional.

Este artigo tem por objetivo geral realizar uma análise do panorama do coletivo de desenvolvedores do estado do Ceará, de suas primeiras manifestações até o ano de 2018, considerando especialmente como se deram os processos para a construção de relações com diversos atores locais e nacionais em busca de legitimidade e apoio para a realização de suas ações.

Como objetivos específicos, este artigo propõe inicialmente a relacionar as especificidades da cadeia produtiva cearense, com seus diversos entes ativos e passivos, e seu processo de desenvolvimento nos anos analisados. Posteriormente, o artigo propõe a apresentar, baseado nos passos tomados e analisados anteriormente, o planejamento relacionado à evolução da cadeia produtiva no que é vislumbrado por seus principais componentes no desenvolvimento de jogos regional.

2 PRINCIPAIS ASPECTOS PARA ANÁLISE

O desenvolvimento de uma observação sobre a organização e evolução de uma cadeia produtiva requer o estabelecimento de marcos e elementos específicos para análise, os quais variam de acordo com o contexto que está sendo tratado.

O Ceará passou por diversos períodos onde o desenvolvimento de jogos teve tentativas de ser levado adiante de forma profissional e estruturada, constantemente sofrendo entraves causados pela ausência de engajamento do coletivo ou situações externas, semelhante ao caso relatado por Moreira e Faria no Rio de Janeiro, com o coletivo formado a partir do capítulo local da *International Game Developers Association*, IGDA, tendo constantes dificuldades para realizar reuniões e até ameaçando uma descentralização das empresas de jogos antes que se pudesse formar um coletivo realmente estruturado[11].

Estes períodos, mesmo que importantes para a sedimentação do ideal do desenvolvimento de jogos e o estabelecimento de uma geração que viria a compor posteriormente o quadro de professores e profissionais atuantes no fomento da indústria local, não é algo que compete a este artigo analisar profundamente, sendo somente um tópico introdutório para embasar a apresentação posterior.

O período de análise deste artigo trata das ações, iniciativas e principais desafios passados entre os anos de 2016 e 2018. Ele compreende a votação dos dois Estatutos da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos, ASCENDE Jogos. No primeiro momento, em 2016, esta votação marcou o início formal da associação e sua representação no Ceará. No segundo momento, em 2018, a votação marcou uma reestruturação da proposta associativista existente, alterando profundamente o panorama da ASCENDE Jogos junto aos desenvolvedores do estado.

Estes marcos foram escolhidos especificamente por sua relevância no ecossistema local de desenvolvimento jogos, estabelecendo um período em que diversas ações foram realizadas buscando a consolidação de uma cadeia produtiva local, com diversas mudanças de perspectiva dos principais atores impulsionadores do coletivo de desenvolvedores de jogos existente que afetaram todo o panorama local.

Dentro do período citado, será levantada a atuação dos principais atores relacionados ao desenvolvimento do ecossistema cearense. Em especial, de que forma suas contribuições e influências moldaram a cadeia produtiva local. Além disso será trabalhada a influência da própria associação no ecossistema local e de que forma a sua atuação molda a forma como o desenvolvimento de jogos no Ceará é encarado em perspectiva local e nacional.

A organização desta pesquisa se dará baseada nos seguintes tópicos de análise, desenvolvidos posteriormente em subtópicos individuais ao longo deste artigo:

- **O Estado do Desenvolvimento de Jogos no Ceará Pré-2016**

Este tópico tratará de apresentar um panorama sobre o estado do ecossistema anteriormente ao período analisado, levantando características pertinentes sobre o Ceará como estado produtor de jogos, como suas instituições de ensino, ações de fomento, empresas existentes e outras particularidades que diferem o cenário cearense de outros casos no Brasil.

- **O Impacto dos Atores na Cadeia Produtiva**

Este tópico tratará da influência que os atores públicos, em especial a esfera municipal e estadual, e privados tiveram no desenvolvimento do ecossistema local. Serão trabalhados os mecanismos de incentivo, as parcerias e entraves, assim como a forma que ocorreu a construção das relações com cada uma dessas entidades. Eventos e ações de impacto realizadas pelos mesmos também serão tratados neste tópico.

- **A Atuação da ASCENDE Jogos**

Este tópico tratará da atuação da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos, ASCENDE Jogos, desde sua Assembleia de Fundação em 2016 até sua reformulação em 2018, tratando especialmente sobre a forma que sua existência influenciou o ecossistema local em suas ações dentro e fora do Ceará. Este tópico também tratará das reformulações ocorridas na associação e seu impacto no atual cenário do estado.

Para a análise dos tópicos listados será realizada uma pesquisa documental junto aos principais atores dentro do coletivo de desenvolvedores do Ceará, buscando destacar as principais mudanças e impactos sentidos no período de análise do ecossistema.

Também serão utilizadas fontes de dados relevantes para contextualizar o cenário local na indústria de desenvolvimento de jogos brasileira, em especial pesquisas, censos e mapeamentos realizados por órgãos de apoio e outros coletivos.

Se tratando de uma pesquisa com foco no caráter mutável de uma indústria em constante evolução e criando novas relações dinâmicas, a literatura de base acadêmica possui pouca cobertura dos assuntos a serem tratados, mas será levada em consideração especialmente na comparação do contexto cearense analisado com outros contextos mais sedimentados e analisados em outras pesquisas.

Contatos diretos com os principais participantes e seus relatos sobre os principais fatos ocorridos também irão compor a coleta de dados deste artigo.

3 ANÁLISE

A análise da evolução do ecossistema de desenvolvimento de jogos do Ceará depende da compreensão de diversos fatores, em especial a configuração na qual o estado se encontra como um potencial polo de desenvolvimento, o que inclui suas instituições de ensino, suas condições de abrigar uma cultura de desenvolvimento de jogos e de que forma os principais atores do estado se relacionam para o desenvolvimento da indústria local.

Dentro deste foco se podem ser analisadas as diversas perspectivas propostas neste artigo, com enfoque em buscar no mapeamento dos principais momentos para a indústria de jogos cearense um condutor para a documentação de sua organização e evolução.

3.1 O Estado do Desenvolvimento de Jogos no Ceará Pré-2016

Em suas considerações finais, Zambon ressalta como a indústria de jogos, além das características inerentes a uma indústria de base

inovadora com aspectos muito próximos da produção de software (no que tange especificamente o desenvolvimento de jogos digitais), possui na dimensão das relações sociais, da diversidade e da troca de conhecimentos e experiências entre indivíduos um importante fator agregador, essencial na constituição do que ele trata por *clusters* criativos. Foram nessas condições que o desenvolvimento de jogos no Ceará começou a ser estabelecido[15].

O movimento de troca de conhecimentos e experiências partiu, no primeiro momento, por alunos e graduados de cursos tradicionalmente ligados ao desenvolvimento de tecnologia e criatividade, como Ciência da Computação, Engenharia da Computação e Design das diversas instituições de ensino superior presentes no estado, com enfoque especial na Universidade Estadual do Ceará, UECE, e na Universidade Federal do Ceará, UFC.

Os primeiros resultados desta troca de conhecimentos e do princípio da coletivização dos atores envolvidos no estado foram a realização dos primeiros eventos para troca de ideias sobre jogos, em um caráter inicialmente amplo e difuso, e a formação dos primeiros cursos que trabalhariam com maior enfoque na produção de jogos, em especial para plataformas digitais e o que era tratado no período por novas mídias, como *smartphones*, consoles e computadores pessoais.

Acerca dos primeiros eventos e mobilizações, o estado passou por progressivas tentativas de articulação coletiva, das quais vale citar o Grupo de Desenvolvedores de Jogos, GDJ, que teve seu início em 2008 com vários participantes que futuramente viriam a compor o quadro de várias instituições de ensino como professores dos cursos que viriam a surgir, alguns deles por atuação direta desses participantes. Como primeira tentativa de organização prática, o GDJ tinha como objetivo a realização de discussões e debates sobre assuntos trazidos à mesa em relação ao desenvolvimento de jogos.

Diferente de outras mobilizações posteriores, o GDJ não possuía um caráter representativo, mas era voltado para a troca de ideias e experiências. O grupo nunca teve um fim oficial, mas perdeu força a partir de 2011 e deu origem a outras iniciativas executadas por seus participantes.

No período final do GDJ foi criado o Ideias em Jogo, uma ação de foco híbrido que buscava aproximar a academia e as instituições de ensino da indústria local de desenvolvimento de jogos, com encontros organizados inicialmente pelos professores Fabricio Fava, Bruno Saraiva, principal responsável pela realização das edições da Global Game Jam no estado, e Daniel Gularte, expoente na pesquisa no campo dos jogos no Ceará e que comporia o quadro docente de cursos profissionalizantes e de ensino superior na área de jogos em Fortaleza e atuaria em conjunto com a ASCENDE Jogos desde sua concepção.

O engajamento com a proposta do Ideias em Jogo, porém, diminuiu conforme ocorriam divergências de interesses e discussões sobre a posse da responsabilidade sobre a ação, visto que o Ideias em Jogo havia assumido a posição de principal ação na área da cultura e desenvolvimento de jogos no Ceará.

Em 2014 o evento já havia perdido seu grupo de organização original e sua proposta havia sido alterada para atuar em conjunto com ações voltadas especificamente para o público de jogadores do estado, separando-o definitivamente da proposta de desenvolvimento aos olhos dos atores da indústria do estado e dando indícios de um problema posterior que viria a ocorrer com a visão existente no Ceará sobre a distinção entre o desenvolvimento de jogos e o jogar como forma de entretenimento e cultura.

A última iniciativa surgida no estado antes do desenvolvimento da associação regional foi o Ceará Indie Games, ou CINDIE Games, em 2013. O coletivo possuía as mesmas características de discussão e troca de experiências do GDJ com um viés focado especificamente em produção e indústria, porém também adquiriu um caráter representativo, especialmente quando movimentos posteriores para a formalização de um coletivo de desenvolvedores, contato

com a Associação Brasileira das Empresas Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos, ABRAGAMES, e participação em eventos externos tornou essa característica necessária.

O maior exemplo dessa representatividade e do processo de evolução do movimento de desenvolvimento de jogos no Ceará está na organização do Nordevs. O coletivo de desenvolvedores do Nordeste surgiu em 2015, em reunião ocorrida no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, SBGames, em Teresina - Piauí, com a proposta de integrar e fortalecer os desenvolvedores dos estados participantes, gerando maior contato, divulgação e viabilização de oportunidades e parcerias para os mesmos, segundo seu documento de fundação.

Na ocasião, o Ceará foi representado por um dos membros atuantes do CINDIE Games, Vicenzo Pegado, que tornou-se o contato no estado para ações envolvendo os desenvolvedores do nordeste e posteriormente viria a integrar a fundação da ASCENDE Jogos, tornando-se seu segundo presidente durante os anos de 2017 à 2018.

No mesmo ano ocorreu a primeira edição do Fortaleza Indie, FIND, nos moldes do BRING, SPIN e outros eventos de interação entre os desenvolvedores locais, o FIND surgiu com a proposta de realizar encontros entre os desenvolvedores, além de exposição dos jogos desenvolvidos no estado e coleta de *feedback*. Desde sua primeira realização o FIND se propôs a ser um evento paralelo às organizações que estavam sendo testadas no estado, ocorrendo sempre a partir de demandas dos próprios desenvolvedores e organizado por membros proeminentes da comunidade local, como os desenvolvedores Elson Pegado, Renan Rodrigues e Ítalo Furtado, que posteriormente viria a se tornar o terceiro presidente da ASCENDE Jogos.

Dois dos exemplos mais impactantes da influência acadêmica das ações de troca de conhecimento e ideias nos eventos anteriormente citados foram a criação dos cursos superiores de Jogos Digitais na Faculdade Integrada do Ceará, FIC, atualmente Estácio FIC, e Sistemas e Mídias Digitais na Universidade Federal do Ceará. O primeiro se destaca por ter sido o primeiro curso superior de jogos no estado, enquanto o segundo possui relevância com sua proposta inovadora e qualidade dentro de uma instituição federal de ensino superior.

Fundado em 2008, o curso de Jogos Digitais da Estácio FIC surgiu como o primeiro do gênero no Norte/Nordeste, em um período onde a cultura de jogos começava também a abranger um público cada vez maior no estado, se beneficiando disso para apresentar a possibilidade de trabalhar com jogos como uma profissão do futuro e desenvolvendo para consoles, dispositivos móveis e computadores pessoais e agregando uma grande quantidade de interessados em sua fundação.

O curso foi derivado de ações internas na própria instituição no Ceará, como a Fábrica de Projetos. Partindo da necessidade de profissionais que tivessem o tipo de formação adequada para atuar especificamente com desenvolvimento de jogos, o curso de Jogos Digitais da Estácio FIC também foi pioneiro ao estruturar a configuração que seria adotada por toda a rede de ensino Estácio[10].

O curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC foi criado em 2010, tendo seu processo de fundação beneficiado pelo Programa de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (REUNI). Com um enfoque em tratar da intersecção entre Design Digital e Programação Multimídia, o curso se tornou também referência no desenvolvimento de jogos do estado do Ceará.

Segundo o atual Vice Coordenador do curso, Prof. Glaudiney Mendonça, a mobilização para que a área de jogos fizesse parte da composição da estrutura do curso veio a partir de 2009 e foi integrado ao curso de Sistemas e Mídias Digitais devido ao projeto já existente da UFC para a criação de um curso de caráter tecnológico em Jogos Digitais. A ideia do curso foi abandonada e a proposta de trabalhar com jogos foi inserida no curso de graduação recém-

criado.

Apesar de não atuar diretamente com desenvolvimento de jogos como uma trilha estruturada de sua proposta de ensino, tanto o corpo docente do curso quanto os alunos são figuras atuantes do desenvolvimento e pesquisa na área de jogos no estado, realizando iniciativas e projetos relacionados desde a fundação do curso. Além disso, a área de desenvolvimento de jogos está prevista no Projeto Pedagógico do Curso e é integrada em diversas disciplinas, inclusive com desenvolvimento de jogos desde o primeiro semestre pelos alunos ingressantes[7].

Além dos dois cursos citados anteriormente, também surgiram no estado, ao longo do tempo, diversos outros cursos relacionados ao desenvolvimento de jogos ou com base curricular que cobre as áreas de atuação de um desenvolvedor. Entre eles vale menção aos cursos de Jogos Digitais da Universidade Farias Brito, UniFB, ao curso de Pós Graduação de Desenvolvimento e Programação de Games da UniChristus, ambos em Fortaleza, e o curso de Design Digital da Universidade Federal do Ceará no campus da cidade de Quixadá, interior do estado. Também vale menção ao curso de Animação Gráfica para Jogos do Porto Iracema das Artes, um equipamento público de incentivo a área da cultura administrado pelo Instituto Dragão do Mar e relacionado ao poder público estadual do Ceará.

Nos dois principais casos, os cursos foram concebidos e fundados por participantes atuantes de movimentos como o GDJ e o CINDIE Games, possuindo posteriormente outros destes membros no quadro de docentes e pesquisadores das instituições. Ítalo Furtado, organizador do FIND e atual Presidente da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos define tais participantes como a primeira geração de desenvolvedores cearenses, pavimentando o caminho para alunos e entusiastas que posteriormente viriam a abrir suas empresas e fomentar a indústria local.

O panorama das empresas locais também está atrelado diretamente ao desenvolvimento dessas ações. Antes de 2016, os dados do 1º Censo da Indústria Brasileira de Jogos dava conta de que o Ceará possuía apenas quatro empresas de jogos[9].

As empresas existentes no período, em sua maioria, trabalhavam especificamente com o desenvolvimento de projetos de gamificação, jogos educativos e com fins publicitários. Isso se relaciona diretamente com a falta de possibilidades financeiras no estado para o investimento em projetos autorais, assim como o fato de que em boa parte do tempo o desenvolvimento de jogos se configurava como atividade secundária dessas empresas, visto a possibilidade de atuar com desenvolvimento de aplicativos, sites e outros produtos que podiam ser desenvolvidos com os mesmos profissionais ser algo com um maior custo benefício no contexto em que o ecossistema se encontrava. Vale destacar entre estas empresas a Fan Studios, primeira empresa cearense a ter oficialmente uma Classificação Nacional de Atividade Econômica, CNAE, para desenvolvimento de jogos digitais, sendo também a primeira empresa do estado a oficialmente atuar com desenvolvimento de jogos fundada em X.

Tabela 1-Distribuição Geográfica das Empresas

Estado	Empresas	%
São Paulo - SP	54	36,24%
Rio Grande do Sul - RS	16	10,74%
Rio de Janeiro - RJ	12	8,05%
Santa Catarina - SC	11	7,38%
Pernambuco - PE	10	6,71%
Paraná - PR	8	5,37%
Distrito Federal - DF	7	4,70%
Minas Gerais - MG	6	4,03%
Paraíba - PB	6	4,03%
Bahia - BA	5	3,36%
Espírito Santo - ES	5	3,36%
Ceará - CE	4	2,68%
Amazonas - AM	1	0,67%
Goiás - GO	1	0,67%
Pará - PA	1	0,67%
Piauí - PI	1	0,67%

Fonte: I Censo da IBJD

Até 2016 surgiram outros grupos e empresas de desenvolvimento de jogos, das quais diversas não se consolidaram no cenário local ou mudaram sua área de atuação para um segmento mais tradicional, assim como projetos que puseram o estado do Ceará como um potencial polo de desenvolvimento, em especial os jogos Trajes Fatais, da Onanim Studio, projeto que contava com a participação de alunos do curso de Sistemas e Mídias Digitais e recebeu atenção nacional por sua proposta como jogo de luta com temática regional, Carcará - Asas da Justiça, da Supernova Indie Games, finalista na categoria de Melhor Jogo Educacional no BIG Festival 2016, e Cyberspace CodeX da Finish Games, aprovado no Core Labs Game Accelerator para a turma 2016 - 2017.[8].

3.2 O Impacto dos Atores na Cadeia Produtiva

O Ceará não possui uma consolidação de ecossistema e cultura de parceria entre o desenvolvimento de jogos e os setores mais tradicionais da economia, de forma que boa parte do impulso para a criação de produtos no estado passa diretamente pela ação de atores públicos, especialmente na forma de editais e mecanismos de fomento.

Além disso, a realização de eventos, abertura de espaços de trabalho e discussão sobre a evolução do ecossistema também passam, entre outros, por representações governamentais e entidades ligadas diretamente ao poder público, o que torna parcerias com esses segmentos administrativos e legislativos da sociedade um passo importante para a consolidação da cena local.

Nas ações de discussão e integração das associações regionais em eventos como o BIG Festival 2017, o SBGames 2017 e o BIG Festival 2018, algumas das principais parcerias estabelecidas em outros estados foram publicitadas, dando margem para que o coletivo de desenvolvedores do Ceará se mobilizasse igualmente para firmar ações em conjunto com as entidades equivalentes no estado.

A principal abertura existente no Ceará para a evolução da indústria de desenvolvimento de jogos local passa pelo Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, SEBRAE.

Como Moreira e Faria afirmam em seu artigo, o SEBRAE tornou-se um parceiro tanto para realização de ações no Rio de Janeiro, com o coletivo RING, quanto no Rio Grande do Sul, com a ADJOGOSRS[11]. Esse fato se deve especialmente ao foco do SEBRAE na realização de ações que impulsionem a economia local, com atividades voltadas para empreendedorismo, capacitação empresarial e viabilização de negócios, aspectos que são, no caso

do Ceará, alguns dos mais sensíveis para a maturação das empresas formais e informais do estado. Outros estados também possuem parcerias com seus respectivos SEBRAE, como apresentado em discussões entre os representantes de cada uma das regionais, como Minas Gerais e Rio Grande do Norte.

No Ceará, a parceria com o SEBRAE-CE veio desde antes da fundação da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos. A partir do início do ano de 2016 a instituição foi buscada por seu conhecimento na área associativista, com projetos bem delimitados para a abertura de uma associação civil nos moldes do que viria a se tornar a ASCENDE Jogos, com diálogos constantes entre representações do coletivo de desenvolvedores e gestores do órgão.

Além da viabilização do contato com SEBRAE por necessidade de apoio com o processo associativista em curso durante o ano de 2016, a instituição também se mostrou amplamente disposta a atuar em conjunto na realização de ações pontuais, capacitações e apoios ao ecossistema de desenvolvimento, especialmente após contato com a ASCENDE Jogos via Diretoria Executiva da associação a partir de 2017.

Essa atenção parte, principalmente, do segmento de Cultura e Economia Criativa presente no SEBRAE-CE. Caminho pelo qual estados como Minas Gerais utilizaram para receber apoio em suas ações, o ramo da Economia Criativa e da Cultura se mostrou amplamente aberto para ações relacionadas à indústria de jogos. Segundo Raoni Dorim, Presidente da Associação Mineira de Jogos, GAMinG, que possui fortes laços de parceria com o SEBRAE-MG, a trilha da Economia Criativa para jogos está aberta devido a indústria de jogos atuar, ao mesmo tempo, com aspectos culturais, trabalhar com tecnologia de ponta e inovação, abrindo diversos caminhos possíveis para o crescimento dos negócios no setor na visão dos SEBRAEs.

Além da atuação através do apoio à Economia Criativa e Cultura, o setor de jogos no Ceará recebeu atenção e possibilidades de atuação também junto ao eixo de desenvolvimento de *startups* no SEBRAE-CE.

Com características sensivelmente diferentes em relação ao projeto do modelo de negócios e as estratégias para viabilização financeira, o ramo de *startups* se tornou uma alternativa válida especialmente como uma forma de integrar o setor de desenvolvimento de jogos com outros setores mais tradicionais da economia cearense.

A participação em ações com foco em *startups*, portanto, teve como maior benefício a abertura de novos canais para viabilização de parcerias e negócios com setores mais tradicionais da economia local, assim como a possibilidade do desenvolvimento de jogos suprir demandas latentes por produtos como gamificações de processos e de ensino, bastante populares no estado, mas pouco buscadas para serem trabalhadas por desenvolvedores de jogos de fato.

Saindo da esfera de pensamento puramente mercadológica, outras parcerias no estado foram importantes para se desenvolver relações com as potencialidades da indústria de jogos no setor de cultura, inovação e tecnologias digitais. Os maiores casos de organização destas parcerias se dá com o Governo do Estado do Ceará e suas diversas instâncias.

No âmbito da cultura, ações junto ao governo do estado permitiram a abertura de diversas oportunidades tanto incentivo ao desenvolvimento e capacitação de desenvolvedores de jogos quanto a manutenção dos mesmos através de mecanismos de fomento.

Como iniciativas realizadas de forma ativa, é importante destacar a fundação do curso de Animação Gráfica do Porto Iracema das Artes, um equipamento do estado com foco no desenvolvimento de cultura e arte. Como um curso de caráter profissionalizante do Governo do Estado, a ação abriu de forma ampla e democrática o acesso ao conhecimento sobre desenvolvimento de jogos para a comunidade, mesmo antes da entrada em cursos de ensino superior.

Desta forma, a iniciativa do Governo do Estado proporcionou, além de uma maior inclusão da comunidade no meio do desen-

volvimento de jogos no estado, também criou aberturas no próprio equipamento para que ações voltadas ao desenvolvimento de jogos ocorressem lá, criando uma maior sazonalidade nas ações e um maior senso de pertencimento a um local.

Em 2018, no entanto, o curso de Animação Gráfica deixou de ser ofertado, deixando em aberto se novas iniciativas voltadas ao desenvolvimento de jogos seriam utilizadas no equipamento.

Como mecanismo de fomento para a indústria local de jogos, o Governo também tem papel atuante na publicação de editais. Anualmente, órgãos do Governo do Estado, em especial a Secretaria de Cultura, publicam novos editais de fomento que, entre outros diversos setores da cultura como dança, música e artesanato, também contemplam a área de produção em mídias digitais, abrindo caminho para a submissão de projetos de jogos digitais.

Em valores distantes de editais como o PRODAV 14 da Agência Nacional de Cinema, ANCINE, mas suficientes para o desenvolvimento de produções pequenas, além da não restrição para a submissão de projetos por pessoas físicas, a publicação de editais de fonte estadual se tornou, gradativamente, uma fonte recorrente de receita e mirado por vários desenvolvedores independentes e empresas do estado.

No âmbito da inovação e tecnologia digital, iniciativas governamentais organizadas especialmente pela Secretaria de Ciência, Tecnologia e Educação Superior, SECITECE, se destacam abrindo possibilidades para o desenvolvimento de projetos na área do desenvolvimento de jogos.

Dentre eles, merecem destaque as iniciativas na Universidade do Trabalho Digital, UTD, o programa Corredores Digitais e a Feira do Conhecimento, evento que teve sua primeira edição realizada em 2017.

A Universidade do Trabalho Digital é um equipamento público com foco no fornecimento de cursos de capacitação na área de tecnologia, tratando especialmente de tópicos introdutórios em trilhas com grande procura no mercado, como web design, manutenção de computadores e conhecimentos básicos sobre aplicações em computadores.

Os cursos relacionados ao desenvolvimento de jogos digitais foram inicialmente concebidos como parte do programa UTD Itinerante, com o objetivo de levar cursos para comunidades carentes. A partir do primeiro semestre de 2017 o curso passou a ser ofertado semestralmente e, em suas últimas duas edições, passou a fazer parte das ações na própria sede da Universidade do Trabalho Digital, com proposta de expansão de conteúdos e abordagem de aspectos mercadológicos em um módulo avançado.

O programa Corredores Digitais é uma iniciativa da SECITECE para permitir a aceleração de projetos diversos na área de tecnologias digitais, envolvendo desde o desenvolvimento de aplicativos inovadores até o uso de tecnologia para áreas tradicionais como a agricultura. Sua primeira edição ocorreu no ciclo entre 2010 e 2011, com um hiato até 2014, período onde houveram reformulações no programa para atender melhor as demandas dos projetos[6].

Por sua abertura para projetos de áreas diversas, o desenvolvimento de jogos é uma das áreas contempladas para ter projetos acelerados, com foco principal em jovens com projetos inovadores e disruptivos. Grupos de desenvolvimento atuantes no ecossistema, inclusive, passaram pelo processo de aceleração do programa como primeiro contato com aspectos mercadológicos e de negócios para a indústria de tecnologia da informação e inovação digital.

A atuação do programa Corredores Digitais, porém, demonstra um aspecto importante do ecossistema cearense por parte do poder público e de outros atores: a dificuldade em se compreender do que se trata o desenvolvimento de jogos e as necessidades específicas dos atores da indústria, além da diferença entre o aspecto produtivo e do lado lúdico amplamente difundido do jogo como fenômeno cultural.

A Feira do Conhecimento, evento que teve sua primeira edição

ocorrida em 2017, é um demonstrativo desse fato, reverberando severamente na comunidade de desenvolvimento do estado e gerando desconfortos inclusive na relação entre a Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos e a ABRAGAMES.

Na ocasião, o evento, que teve como principal proposta apresentar a produção científica e o desenvolvimento tecnológico do estado do Ceará, demonstrou uma série de problemas sobre a percepção das especificidades do setor de indústria de jogos em detrimento do setor de consumo.

Os principais exemplos disso foram a divisão de espaço, onde houve uma restrição da apresentação dos projetos de desenvolvedores locais em detrimento de jogos de grandes empresas internacionais, a realização de atividades para o público de jogadores, por exemplo, campeonatos de jogos como *Just Dance* (Ubisoft, 2017) em paralelo com palestras e oficinas sobre desenvolvimento de jogos em um espaço muito próximo, gerando problemas na realização das mesmas.

Tais problemas de natureza logística foram ocasionados, especialmente, por como a organização maior do evento percebia as necessidades da área de jogos, que englobava tanto os aspectos de produção e indústria quanto o cultural e de mercado, como algo indistinto.

Essa indistinção também se refletia no trato com a organização das atividades para a área de jogos. Duas entidades estavam responsáveis por realizar a apresentação de propostas para a área. Eram elas a ASCENDE Jogos, representada no período pelo Diretor Executivo em exercício Arison Heltami e pelo segundo presidente da associação, Vincenzo Pegado, e a União Cearense de Gamers, UCEG, representada por seu fundador e Diretor, Izequiel Norões.

Segundo Arison Heltami, Diretor Executivo da ASCENDE Jogos, o problema de distinção entre a indústria e o público jogador para realização de atividades ficava claro no planejamento das ações quando os representantes da SECITECE ignoravam as especificidades e tratavam os aspectos antagônicos como rixas de um mesmo grupo.

O problema que gerou maiores repercussões, ainda segundo o Diretor Executivo, foi após um contato feito pela organização do evento como órgão estadual diretamente para a ABRAGAMES, solicitando a presença de um membro do corpo de Diretores da associação nacional para compor a banca de jurados de um Festival de Jogos que ocorreria dentro do evento. Festival este organizado e chancelado unicamente pela União Cearense de Gamers no período do contato.

A maior questão nesse ponto foi o fato de que, anteriormente, os desenvolvedores já haviam se manifestado e entrado em contato, em acordo com a organização do evento por parte de representantes da secretaria, com um dos Diretores Conselheiros da ABRAGAMES, André Faure da Gameplan Consultoria, para que viesse ao evento prestar atividades de cunho formativo e voltadas para a indústria. Mesmo com a proximidade da data da Game Connection 2017, o convite já havia sido aceito e tudo estava sendo organizado para a vinda.

Tal contato foi ignorado por outro setor da organização para o envio do email, que terminou envolvendo um órgão que atua diretamente no fomento nacional à indústria de jogos em uma ação que, na visão dos próprios participantes da indústria local, não beneficiava a indústria e impedindo a realização de ações formativas julgadas importantes e necessárias.

A sucessão de problemas na organização do evento, somada a falta de tato de parte do grupo de desenvolvedores do estado em tratar os aspectos políticos envolvendo o evento gerou grande desconforto aparente entre os desenvolvedores nos diversos momentos de debate sobre o evento ocorridos no período, inclusive com a redação de uma carta de repúdio a diversos problemas que ocorreram com a visão de que o perfil de jogadores e desenvolvedores do Ceará eram um só.

Essa sequência de problemas durante o evento deixou clara uma dificuldade existente no estado de distinguir a atuação da indústria e seus profissionais em relação ao mercado e seus consumidores, especialmente dentro de órgãos públicos, com maiores barreiras de contato e relações políticas estabelecidas. Essas dificuldades, ainda que inerentes de uma cultura distante do contato com a indústria de jogos, também é reforçada por atores internos, em especial com a atuação da União Cearense de Gamers, citada anteriormente.

Atuando no estado desde 2012, a União Cearense de Gamers foi fundada pelo professor Izequiel Norões, atuando de modo proeminente no incentivo à cultura de jogos no Ceará, além da realização de diversos eventos e campeonatos voltados para o público *gamer*. Além disso, o grupo também procura atuar na relação com o desenvolvimento de jogos, sendo esse o ponto de discordância ideológica com o coletivo de desenvolvedores de jogos do Ceará[5].

Traçando momentos de conflito desde as primeiras ações para o fortalecimento do ecossistema de desenvolvimento local, a UCEG buscou se inserir dentro de atividades que ocorriam voltadas para o grupo de desenvolvedores, mas com uma constante tentativa de associação das mesmas com o público de jogadores e a tomada de crédito por sua execução.

Um dos casos marcantes foi relatado pelo professor Daniel Gualarte, um dos responsáveis entre 2011 e 2014 pelo evento Ideias em Jogo. Segundo ele, ao permitir o engajamento da UCEG na ação, o foco do evento foi se perdendo constantemente devido ao público de *gamers* agregado ao evento, que haviam inflado os canais de contato com quase 800 membros, diluindo o foco no desenvolvimento baseado no público alvo que havia se estabelecido, criando pautas voltadas para o perfil de jogadores e não da indústria e, por consequência, afastando o interesse da organização original e do coletivo de desenvolvedores como um todo.

Ítalo Furtado, organizador do encontro de desenvolvedores FIND e terceiro presidente da ASCENDE Jogos ressalta também contatos realizados no período ativo do grupo CINDIE, quando a UCEG buscou apoio da ABRAGAMES, em sua Diretoria no período de 2014, para atuar como representante do Ceará, algo que foi extremamente mal visto pela comunidade local e que gerou consequências somente remediadas após o estabelecimento da associação regional em 2016.

Mesmo após o estabelecimento da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos, ainda ocorreram situações em que, de modo alheio ao conhecimento dos desenvolvedores de jogos, foram feitos contatos em nome da associação por parte de membros da UCEG com outros órgãos, como a ADJOGOSRS na figura de seu atual Diretor Executivo, Ivan Sendin. Tal fato é destacado pelo Diretor Executivo da ASCENDE Jogos, Arison Heltami, especialmente por estes mesmos membros não terem qualquer relação com a associação de desenvolvedores do Ceará.

Ocorreram, ao longo do tempo, diversos outros conflitos e discussões entre o coletivo de desenvolvedores locais e a UCEG, na figura de seus principais representantes. Na grande maioria dos casos, a questão principal é a dos desenvolvedores do Ceará não se sentirem representados pela União Cearense de Gamers, que por sua vez tenta impor um discurso de representatividade derivada de sua ideologia, igualmente questionada pelos desenvolvedores, de que o desenvolvedor é uma evolução do jogador, sendo portanto natural que um grupo que atue junto aos jogadores também tenha ingerência para atuar junto aos desenvolvedores.

Essa visão ideológica é amplamente rebatida por empresas e desenvolvedores independentes cearenses que, por outro lado, veem a UCEG tendo um papel muito mais eficiente como ator representante do público final, sendo portanto uma peça fundamental do ecossistema na função de contato com os jogadores, retorno qualitativo dos produtos desenvolvidos e conscientização do papel dos jogos como ferramenta de desenvolvimento social e do indivíduo, aspecto destacado como extremamente necessário para se mudar a

visão sobre jogos imperante no estado.

Fora da esfera de instituições formais no estado, a realização de muitos dos principais eventos e ações com foco no desenvolvimento de jogos partiram de grupos informais ou de coletivos criados ao redor de um ambiente de desenvolvimento de jogos em potencial.

O principal caso de referência no estado que demonstra esse engajamento parte do Centro Acadêmico do curso de Sistemas e Mídias Digitais, CASMD, e seu papel na realização do Media Week, a semana acadêmica do curso que tornou-se o principal evento relacionado à desenvolvimento de jogos no Ceará, em especial nos anos de 2017 e 2018.

Realizado desde 2011 no curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, o Media Week se tornou um dos eventos de maior relevância para o ecossistema cearense entre os anos de 2017 e 2018.

Realizado por uma gestão do centro acadêmico que estava altamente relacionada com a indústria local de jogos, as duas edições do evento tornaram-se espaço de troca de experiências, apresentação de projetos e discussões, além de utilizar da sua estrutura e apoio institucional para trazer ao estado nomes importantes do cenário nacional da indústria para realizarem atividades voltadas ao desenvolvimento do coletivo local.

Em 2017 o evento contou com a presença de André Faure, CEO da Gameplan Consultoria, realizando atividades voltadas para negócios e mentorias com equipes locais, impulsionando o desenvolvimento de diversos projetos locais, além de diversas atividades propostas e realizadas por alunos e profissionais da região, complementando a trilha de ações relacionadas com desenvolvimento de jogos dentro do evento de proposta multidisciplinar.

Já em 2018, o evento contou, além do retorno do convidado anterior, com a presença também de Paulo Luís, CEO da Flux Game Studio, tratando também de tópicos voltados para o desenvolvimento e discussão da indústria, assim como criando um importante *networking* com os desenvolvedores locais.

Em ambos os casos, o evento recebeu destaque e colaborou de forma essencial para a criação de uma relação entre o ecossistema de desenvolvimento local e importantes atores nacionais que, por sua vez, foi aproveitado no desenvolvimento da relação da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos com instituições nacionais, como por exemplo a ABRAGAMES, extremamente importantes para a atuação da ASCENDE Jogos nestes mesmos anos.

3.3 A Atuação da ASCENDE Jogos

A Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos, ASCENDE Jogos, foi fundada em 23 de Dezembro de 2016 como uma associação civil sem fins lucrativos que tinha como principal objetivo promover o desenvolvimento do ecossistema cearense de desenvolvimento de jogos em todas as suas nuances.

Em 27 de Julho de 2018 a ASCENDE Jogos passou por seu segundo momento de fundação, onde passou pela apresentação de um novo estatuto, totalmente reestruturado, a composição de uma nova Diretoria Executiva e a oficialização de uma nova ata de fundação com o objetivo maior de atender as necessidades e promover o crescimento da indústria de jogos local.

O espaço entre esses dois momentos se configurou em um período de grandes mudanças internas, com alterações no corpo diretor da associação e antagonismos que culminaram na mudança da perspectiva de como a própria associação deveria atuar, criando então as condições para que fosse necessária a reformulação completa e, na prática, uma nova associação.

A ASCENDE Jogos foi projetada inicialmente para contemplar todos os níveis de engajamento relacionados ao desenvolvimento de jogos e sua cadeia produtiva no estado, com 5 cargos do Diretoria e dois conselhos, cada qual com três conselheiros, com responsabilidades sobre a execução das ações da associação, construção de

parcerias com instituições públicas e privadas e atenção a massa estudantil existente nos diversos cursos do estado.

Até o mês de Março de 2017, não haviam sido realizadas ações concretas da associação, além de seu processo de formalização ter sido interrompido por questões financeiras. Até o momento a ASCENDE Jogos não arrecadava e seu quadro societário era turvo, já que se tratava de um coletivo de pessoas físicas com extrema incôstância na participação da tomada de decisões, o que englobava também boa parte da Diretoria atuante no período.

Em Abril de 2017 o primeiro contato formal da ASCENDE Jogos com representações nacionais ocorreu através do Media Week, com uma aproximação entre membros do Conselho Fiscal da associação regional que estavam organizando o evento e o Diretor Conselheiro André Faure. Tal aproximação resultou em um esclarecimento de vários aspectos do ecossistema local e na integração da ASCENDE como participante da futura reunião das associações regionais que viria a ocorrer no BIG Festival 2017, em Junho.

Em Maio de 2017 houve o Ideias em Jogo sobre a Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos, em uma tentativa maior de esclarecer posicionamentos e criar uma relação amistosa com a União Cearense de Gamers.

Ao mesmo tempo era enviado o chamado para as associações regionais por meio do então Vice Presidente da ABRAGAMES, Paulo Luís, para o encontro que ocorreria no final de Junho durante o BIG Festival 2017.

Na ocasião, Arison Heltami recebeu o convite em nome da ASCENDE Jogos, segundo o mesmo muito devido ao contato com o Diretor Conselheiro André Faure, e Izequiel Norões recebeu o contato em nome da UCEG, devido aos contatos anteriores que haviam sido feitos no ano de 2014. Na ocasião, o Ceará foi o único estado a ter representantes de instituições diferentes sendo contactados.

No mesmo período, a associação dava sinais de um movimento de debandada por parte de sua Diretoria, além de sofrer sintomaticamente pelo baixo engajamento do coletivo de desenvolvedores. No período, o Vice Presidente da associação, David Benner, foi exonerado de seu cargo devido a falta de presença nos compromissos oficiais da Diretoria.

Em seu lugar assumiu Vincenzo Pegado, dando início a uma proposta de maior engajamento da comunidade como um todo, com a ideologia de que todos deveriam colaborar para a causa da associação em busca de melhores condições para a indústria no estado.

A Diretoria executiva da associação no período também sofria dos mesmos problemas, mas para evitar uma fratura maior na estrutura da associação, foi dado um maior tempo pelo Presidente Marcus Botelho para que o caso se ajustasse por si só.

No dia 27 de Junho ocorreu a reunião prevista, além de um contato inicial com representantes da Agência Nacional de Cinema e da Financiadora de Estudos e Projetos, FINEP, em relação aos editais que seriam lançados no mesmo ano, marcando o início de um ciclo de ações de fomento a indústria nacional de jogos digitais. Estava nessa reunião o representante da ASCENDE Jogos, Arison Heltami.

Posteriormente ocorreu a reunião das associações regionais propriamente dita, com presença do representante da ASCENDE Jogos e da UCEG, na figura do Diretor João Guilherme Studart. Na ocasião, foram discutidos tópicos pertinentes sobre a representação das associações regionais junto à ABRAGAMES e o apoio da mesma para ações que viessem a ocorrer organizadas pelas associações, deixando explícito a atuação da representação nacional somente junto ao setor de indústria de jogos, o que reforçou a posição da associação cearense no cenário local e nacional.

Após o BIG Festival, a ASCENDE Jogos passou por sua primeira reformulação, organizada especialmente pelo então presidente Marcus Botelho, o conselheiro e representante Arison Heltami e o associado Vincenzo Pegado, buscando principalmente apro-

ximar as discussões internas da associação para o coletivo de desenvolvedores, criando um ambiente democrático para a tomada de decisões e tentando criar um engajamento inicial para que depois fossem executadas as ações em benefício de todos.

O primeiro passo da reformulação foram as organizações de reuniões mensais, criação de um canal de comunicação geral na forma de um *Slack* da ASCENDE Jogos, assim como de um calendário de ações propostas pela própria associação em diversos equipamentos locais relacionados ao desenvolvimento de jogos, cultura e tecnologia, sendo os mais destacáveis o Porto Iracema das Artes, a Vila das Artes, equipamentos públicos com foco em cursos e ações na área da cultura, e a sede local do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, SEBRAE.

No período de Julho à Outubro, as principais ações realizadas, fruto da reformulação proposta, foram a participação em ações do SEBRAE como o Startup Day, um evento voltado para o desenvolvimento de negócios inovadores onde a ASCENDE Jogos colaborou na execução de palestras sobre gamificação e na apresentação de projetos locais; a participação em feiras e eventos universitários, com principal foco de esclarecer e engajar novos desenvolvedores em potencial para a indústria local; a primeira edição do Desprototipando, um evento interno com foco na apresentação e discussão de projetos abandonados ou em estágio inicial de desenvolvimento, com palestras sobre o potencial de reaproveitamento dos mesmos, além de exibição e teste; além disso, houve a convocação para a participação na Feira do Conhecimento.

Na ocasião da Feira do Conhecimento, devido as questões levantadas anteriormente, além de pressão para o fechamento de cronogramas de atividades, divergências sobre as ações que seria executadas no espaço de jogos do evento e problemas na relação entre os representantes da associação e a organização junto à SECITECE, houve uma ruptura na Diretoria da associação.

Essa ruptura foi agravada pela ausência de diversos membros, como um Diretor Executivo presente, além de cargos de Diretoria concebidos em estatuto que estavam vacantes por ausência de responsáveis. O resultado foi o aumento nas demandas sobre os cargos existentes, o que provocou a renúncia do então presidente, Marcus Botelho, e a necessidade de convocação de uma assembleia extraordinária, marcando assim o início da segunda presidência da ASCENDE em menos de um ano.

Na nova assembleia foram reestruturados os cargos e pensado em um novo curso de ação para a associação, com foco nos atores públicos e na criação de parcerias. A eleição resultou na presidência sendo assumida pelo então Vice Presidente Vicenzo Pegado, com sua antiga vaga sendo ocupada por um dos desenvolvedores mais atuantes no estado desde o período do GDJ, Edward Facundo.

A Diretoria Executiva foi assumida definitivamente por Arison Heltami, que já estava atuando na posição de modo informal, e houve a inserção de um segundo Diretor Executivo na figura de Paulo Amoreira, profissional da área de transmídia e cultura com grande abertura com o setor público.

Diversos cargos foram mantidos, como a posição do Conselho Acadêmico, enquanto outros se mantiveram vacantes, sintoma do baixo engajamento do coletivo para a proposta abrangente da associação no período, como a Diretoria Interna.

Para o então Vice Presidente da ASCENDE Jogos, Edward Facundo, o período de ruptura atrasou diversas ações que estavam sendo projetadas individualmente por membros atuantes da associação, afirmando que quando as ações eram buscadas separadamente, cada participante conseguia obter resultados, mas que a diretoria em si estava difusa e inerte demais até aquele momento para responder e executar as ações representando a associação.

No mesmo período em que ocorria a mudança de gestão na associação, o agora Diretor Executivo da ASCENDE foi o responsável por buscar engajar os representantes das diversas associações regionais para uma nova reunião, as moldes do que ha-

via ocorrido no BIG Festival do mesmo ano, com o principal intuito de manter a sazonalidade do debate e promover uma maior integração entre as regiões.

Passado o evento, que contou com a participação do Diretor Executivo da ABRAGAMES, Maurício Alegritti e uma maior aproximação entre a representação local e nacional, ocorreu o SB-Games 2017, com mais uma reunião entre as associações regionais tendo sido convocada, tratando especialmente de casos em comum das representações regionais, aspectos de interação com outros atores de seus ecossistemas e com o setor educacional, mas de forma difusa e sem apontamentos definitivos.

Essa reunião também foi importante por reforçar a posição da ASCENDE Jogos no estado, sendo a única instituição representante local a comparecer, consequência da postura estabelecida e comunicada durante a primeira reunião durante o BIG Festival sobre a exclusividade das reuniões com foco na indústria de jogos nacional

O momento também marcou uma maior aproximação do Ceará com estados como o Rio de Janeiro e São Paulo, engajando a associação local para a participação de discussões e ações nacionais desenvolvidas especialmente por esses dois polos, como a Game Jam + que viria a acontecer em 2018.

No ano de 2018, a ASCENDE Jogos passou novamente por um período de baixo engajamento, enquanto que a parte atuante de sua diretoria se voltava para a formação de parcerias e prospecção de oportunidades para os desenvolvedores, a frequência dos encontros e eventos realizados pela associação diminuiu sensivelmente.

As maiores consequências desse baixo engajamento foram as constantes discussões sobre as ações que deveriam ser tomadas para a mudança de perfil da associação. Os membros mais vocais para a realização dessas mudanças foram o Diretor Executivo, Arison Heltami, e o associado Ítalo Furtado.

Para Ítalo Furtado, a associação deveria atuar realizando ações para aqueles desenvolvedores já próximos, criando então uma aproximação gradual dos demais participantes do ecossistema conforme a própria associação se desenvolve e se estrutura ao redor de seus objetivos.

Tal posição entrava em contraponto direto com a atuação executada até então, já que a visão predominante era que havia a necessidade de engajamento do ecossistema antes de que se pudessem realizar ações com legitimidade e validade para o grupo.

Enquanto a estrutura interna da associação passava por um processo constante de reavaliação, externamente eram executados contatos e aberturas de canais com alguns dos principais atores locais, em especial o SEBRAE-CE, e com associações regionais e representantes de outros estados, como Minas Gerais, Rio de Janeiro e São Paulo.

No começo do ano, em Abril, ocorreu o Media Week 2018, reforçando ainda mais os laços do ecossistema local com atores nacionais, com a aproximação agora do então Conselheiro Fiscal da ABRAGAMES, Paulo Luís.

Em Junho, a ASCENDE Jogos, na figura de seu Diretor Executivo e do associado Ítalo Furtado, esteve presente na reunião das associações regionais convocada novamente, com foco na aproximação entre as associações regionais e a ABRAGAMES. Além disso, os representantes cearenses estavam presentes também na Rodada de Negócios, fruto do apoio da ASCENDE Jogos à organização do BIG Festival, buscando estabelecer contatos e prospectar negócios em nome da associação.

Como fruto da reunião entre as associações regionais, foi constituído uma relação de apoio forte entre a ASCENDE Jogos, a GAMiNG e a ADJOGOSRS, com uma troca de conhecimento sobre a estruturação das associações regionais em um modelo já validado pelo caso pioneiro do Rio Grande do Sul.

Tal relação impulsionou a reformulação da associação cearense nos moldes da associação mineira e gaúcha, o que baseou a estrutura da terceira e atual gestão da ASCENDE Jogos. Tomado

como responsabilidade para a reformulação pelos dois representantes cearenses presentes no BIG Festival 2018, a nova estruturação da associação foi posta em prática no dia 27 de Julho de 2018.

A data representou uma mudança impactante na estrutura interna da associação, restringindo o quadro associativo somente para pessoas jurídicas, reduzindo a quantidade de cargos existentes e buscando tornar mais ágil a tomada de decisões.

A diretoria votada na data é composta por um Presidente, na figura de Ítalo Furtado, um Diretor Executivo, o qual o diretor anterior, Arison Heltami, se manteve na posição, e um Diretor Financeiro, cargo assumido por Marcus Botelho, ex-presidente da ASCENDE Jogos na primeira gestão.

A partir desse ponto, foi iniciado um processo de novas parcerias e realização de ações com foco maior na indústria de jogos existente no estado, com objetivo de consolidá-la e gerar um ecossistema favorável para o florescimento de novos casos de empresas e projetos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O apanhado trabalhado no artigo promove uma análise do ecossistema cearense de desenvolvimento de jogos e sua evolução, com as principais especificidades destacadas e relatos que buscam apresentar um processo histórico marcado por diversos momentos da maturação da indústria local.

O ponto culminante com a fundação da ASCENDE Jogos, marca não somente uma organização formal do coletivo, como também uma representação no estado que, diferente das ações realizadas até o momento, busca na prática estruturar ações que viabilizem o desenvolvimento indústria de jogos no Ceará, aproveitando-se condições existentes no estado.

Espera-se que a fundação, estruturação e fortalecimento da associação favoreça a visão dos atores do estado na esfera pública e privada sobre as especificidades da indústria.

Em especial, tratar de esclarecer suas diferenças em relação aos outros segmentos econômicos e sua distinção entre a perspectiva do mercado e consumo em relação à indústria e desenvolvimento.

Enquanto o ecossistema como um todo ainda se encontra difuso, com questões de engajamento e de seriedade dos seus participantes para a profissionalização dos desenvolvedores do estado, diversas oportunidades prospectadas criaram um momento ideal para a viabilização do polo de desenvolvimento cearense.

A Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos foi reformulada em 27 de Julho de 2018, baseando seu novo estatuto e diretrizes no caso da ADJOGOSRS, tendo importante colaboração de membros da associação gaúcha, assim como incentivos partindo da esfera nacional representada pela ABRAGAMES.

A nova versão da ASCENDE Jogos foi proposta com restrição em seu quadro associativo somente para Pessoas Jurídicas, iniciando sua reformulação com 6 empresas de jogos formalizadas ou em processo de formalização no Ceará.

Para Ítalo Furtado, terceiro presidente da ASCENDE Jogos, a meta para sua gestão é empoderar e fortalecer os desenvolvedores de jogos engajados junto à associação, capacitando e gerando oportunidades para aqueles que enxergam no desenvolvimento de jogos uma profissão.

Para Arison Heltami, Diretor Executivo da ASCENDE Jogos, os próximos passos envolvem fortalecer os vínculos com os atores do estado que permitam a evolução do ecossistema, criando condições para o aperfeiçoamento dos desenvolvedores com foco na viabilidade de suas empresas e permitindo espaços de desenvolvimento e apresentação dos projetos no estado.

Com a ativação de todos os atores e parceiros em potencial, a Diretoria da ASCENDE Jogos espera a aproximação de 10 empresas até o final do ano para seu quadro societário. Ao final da gestão, espera-se ter a realização dos ciclos de ações de forma constante viabilize a participação de empresas e desenvolvedores cearenses nos

grandes eventos de mercado e negócios no Brasil, além de gerar incentivos internos para o desenvolvimento de um Arranjo Produtivo Local que beneficie a indústria cearense.

REFERÊNCIAS

- [1] ADJogosRS. Adjogosrs foi referência como entidade no big festival 2017. Technical report, goo.gl/XVULPX, 2017.
- [2] ADJogosRS. Quem somos? Technical report, goo.gl/MKjXX5, 2018.
- [3] ANCINE. Resultado final fsa prodav 14. Technical report, goo.gl/qAARZD, 2017.
- [4] G. de Castro Linzmayer. O papel da iniciativa pública na produção nacional de games. In *Universidade Federal de São Carlos*, 2014.
- [5] U. C. de Gamers. Sobre a uceg. Technical report, goo.gl/2fKHP4, 2018.
- [6] D. do Nordeste. Transformação digital - você empreendedor. Technical report, goo.gl/JVyjVw, 2018.
- [7] S. e Mídias Digitais. Projeto pedagógico do curso de sistemas e mídias digitais. Technical report, <https://goo.gl/qPNL71>, 2018.
- [8] B. I. G. Festival. Nominated and awarded games. Technical report, goo.gl/XTkNPH, 2016.
- [9] A. Fleury and L. O. Sakuda. Censo da indústria brasileira. In *GEDI Games*, 2014.
- [10] Medium. A trajetória do desenvolvimento de jogos na capital cearense. Technical report, goo.gl/1rXd3A, 2017.
- [11] J. R. Moreira and A. R. Faria. Ecossistemas regionais no mercado de jogos brasileiro: o caso ring. In *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2017.
- [12] Newzoo. Brazil games market 2018. Technical report, goo.gl/ftt3me, 2018.
- [13] Newzoo. Mobile revenues account for more than 50% of the global games market as it reaches \$135.9 billions in 2018. Technical report, goo.gl/41me4W, 2018.
- [14] Techtudo. Conheça renato degiovani: o pioneiro na indústria de games no brasil. Technical report, goo.gl/K4cjCt, 2014.
- [15] P. S. Zambon. Clusters criativos e a indústria brasileira de jogos digitais: reflexões críticas iniciais. In *Proceedings of Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 2017.