

PROCESSO DE TRABALHO E SAÚDE MENTAL DE DESENVOLVEDORES BRASILEIROS DE JOGOS ELETRÔNICOS

Aluno: Bruno Santos de Jesus Nunes¹

Orientador: Ma. Karina de Andrade Fonseca²

RESUMO

Este estudo se propôs a investigar o processo de trabalho e a saúde mental dos desenvolvedores brasileiros de jogos eletrônicos. Através de entrevistas com roteiro semi estruturado, buscou compreender o processo de trabalho desses profissionais e identificar quais questões relacionadas à saúde mental podem surgir durante sua atividade laboral. Foram entrevistados 12 desenvolvedores, dentre eles estagiários, profissionais autônomos e donos de estúdios pequenos. Os dados obtidos foram transcritos, categorizados e analisados utilizando-se principalmente dos conceitos de psicopatologia do trabalho de Christophe Dejours, trazendo reflexões sobre a organização de trabalho dos entrevistados, perspectivas sobre as questões psicológicas conectadas ao processo criativo e a exposição dos impactos decorrentes do estado da indústria nacional.

Palavras-chave: Saúde Mental; Desenvolvedores de jogos; Indústria de jogos brasileira

ABSTRACT

This study aimed to investigate the work process and mental health of Brazilian electronic game developers. Through interviews with a semi-structured script, we sought to understand the work process of these professionals and identify which issues related to mental health may arise during their work activity. 12 developers were interviewed, including interns, freelance professionals and owners of small studios. The data obtained were transcribed, categorized and analyzed using mainly the concepts of psychopathology of work by Christophe Dejours, bringing reflections on the work organization of the interviewees, perspectives on the psychological issues connected to the creative process and the exposure of the impacts resulting from the state of the national industry.

Keywords: Mental Health; Game developers; Brazilian Gaming Industry

1. INTRODUÇÃO

A indústria dos jogos eletrônicos, seja no âmbito dos celulares, dos consoles de mesa ou dos computadores, assim como outros meios tecnológicos, se encontra em um

¹Graduando do Curso de Psicologia da Católica de Vitória Centro Universitário. E-mail: brouvnunes@gmail.com

² Orientadora do Centro Universitário Salesiano – UniSales (karina.fonseca@salesiano.br). Vitória/ES, Brasil.

momento permeado de tensões, com narrativas e óticas conflitantes. De um lado existem as grandes empresas do mercado, localizadas principalmente na China, EUA, Reino Unido, Japão e Alemanha, que desenvolvem e sustentam jogos AAA, ou “Triplo A”, que apelam para as massas, buscando grande popularidade e lucro, representando também os projetos com os maiores custos financeiros (Woodcock, 2020).

Por outro, existem estúdios menores e desenvolvedores independentes espalhados por todo o globo, os “*indies*”, que englobam jogos que são

Geralmente produzidos por um grupo pequeno, as vezes por um único indivíduo, responsável por projetar, desenvolver e lançar o jogo. Da pré à pós-produção, todo o processo está nas mãos de uma ou algumas pessoas que, em retorno por tomarem responsabilidades por todo o ciclo de produção, esperam receber de forma completa as receitas vindas das vendas e propagandas dos produtos (Ruffino, 2012, p.2, tradução nossa).

Entre as grandes empresas existe, além da concorrência, uma busca por recorde de lucros nos ganhos ano após ano. Por isso, são recorrentes reformulações internas considerando métricas para ajuste nos custos de desenvolvimento, salário de funcionários, marketing, micro-transações dentro dos jogos, manutenção de estúdios adquiridos, etc.

Recentemente, Sarah Bond, presidente da marca Xbox, que pertence à Microsoft, atualmente a empresa mais valiosa do mundo quando se avalia seu valor de mercado (Exame, 2024), foi entrevistada pela Bloomberg Tech, empresa estadunidense que oferece e disponibiliza informações a respeito do mercado financeiro internacional, e ofereceu um panorama sobre o estado geral da indústria, em sua perspectiva:

Sabe, nos últimos anos, a indústria esteve estagnada. Mesmo em 2023, em que vimos lançamentos inovadores e impressionantes, o crescimento não acompanhou isso. Muito disso está relacionado com a nossa necessidade de trazer novos jogadores e tornar o jogar mais acessível. Porém, tudo isso está acontecendo ao mesmo tempo em que o custo para fazer esses belíssimos jogos triplo A está aumentando e o tempo para desenvolver esses jogos também (Bloomberg Live, 2024, tradução nossa).

Apesar dessa percepção, a indústria de videogames movimenta grandes quantias de dinheiro, atualmente superando a indústria cinematográfica de forma expressiva, rendendo cerca de US\$ 184 bilhões (Newzoo, 2023) (R\$ 994 bilhões) em 2023 contra cerca de US\$ 33,9 bilhões (Deadline, 2024) (R\$ 183 bilhões). A maior parte dessa renda está acumulada em grandes empresas, como a própria Microsoft, Sony, Nintendo, Eletronic Arts, Take-Two, Ubisoft e outras mais.

Sempre almejando uma performance superior ao ano fiscal anterior, esses conglomerados buscam frequentemente maneiras de maximizar o lucro e cortar gastos. Uma das formas mais comuns de alcançar tais feitos é demitindo uma certa quantidade de funcionários e fechando estúdios, mobilizando recursos para o que lhes dará mais dinheiro. Apenas em 2023, cerca de 10.500 desenvolvedores perderam seus trabalhos (IGDA, 2023), número que não pára de aumentar e já foi igualado em 2024, na metade do ano (Polygon, 2024).

Dentro desse cenário, os trabalhadores desse mercado, denominados de forma geral como desenvolvedores, se veem diante de diversos conflitos. Jogos de videogame, além de serem um produto com grandes expectativas comerciais, possuem um caráter artístico inerente em sua composição, resultado de um extenso processo criativo que se conecta com uma natureza extremamente subjetiva de cada

trabalhador envolvido, que se mescla com a rede capitalista e suas cadeias produtivas (Woodcock, 2020).

A investigação acerca das condições de trabalho desses sujeitos é dificultada, em partes, pela já normalizada prática dos acordos de confidencialidade, estipulados nos contratos de trabalho e aceitos no momento de efetivação, e geralmente são utilizados para estabelecer um controle sobre as informações que concernem aos projetos, para evitar vazamentos de todos os tipos, desde ferramentas de desenvolvimento a dados sensíveis, como e-mails e senhas. Entretanto, a disseminação desses acordos faz com que, por consequência, os trabalhadores não possam conversar abertamente sobre suas condições de trabalho, para não serem prejudicados (Woodcock, 2020).

No Brasil, existem cerca de 1042 estúdios e 13.225 pessoas trabalhando na área. O mercado nacional possui grande enfoque nos smartphones e nos computadores e é composto de desenvolvedores solo, denominados “profissionais autônomos de jogos digitais”, estúdios independentes e estúdios maiores, sendo o número desses comparativamente menor que o encontrado em outros polos (ABRAGAMES, 2023). Esse mercado também movimenta grandes quantias com o consumo de jogos eletrônicos, especialmente os internacionais, sendo o décimo maior mercado de jogos do mundo (Newzoo, 2023).

Tal cenário vem sofrendo uma leve transformação nos últimos anos, com alguns jogos brasileiros ganhando destaque nacional e internacional, como *Blazing Chrome*, *Dodgeball Academia*, *UNSIGHTED*, *Mullet MadJack*, entre outros. Além disso, embora existam esforços de alguns veículos de mídia, como podcasts para chamar a atenção do público para os jogos nacionais, pouco se fala sobre o processo de desenvolvimento desses jogos, que envolve tanto custo, esforço e investimento pessoal, quanto qualquer jogo produzido em outros países. No âmbito da Psicologia encontra-se ainda pouco material que investiga a qualidade de vida dos desenvolvedores brasileiros, seu processo de trabalho e como algumas questões pertinentes a essa profissão podem estar impactando sua vida e sua saúde, de diversas formas.

Um dos principais fenômenos (mas não o único) que assombra a saúde mental e física dos desenvolvedores de jogos e softwares em geral, é o “*crunch time*”, que encontra na versão brasileira do livro “Marx e o Fliperama”, de Jamie Woodcock a tradução de “momentos críticos”. Ambos os termos se referem a uma atividade laboral extrema, marcada por extensas horas extras de trabalho durante semanas ou meses, com o objetivo de alcançar algum dos marcos de desenvolvimento de um projeto (Schreier, 2018, Woodcock, 2020). O fenômeno alcançou notoriedade quando parentes de trabalhadores e jornalistas decidiram expor o tema através de denúncias, protestos e artigos, com destaque para o caso “Esposa EA”, de 2004, no qual a companheira de um desenvolvedor escreveu uma carta aberta para o estúdio *Electronic Arts* em um blog relatando a rotina intensamente desgastante de seu marido, que trabalhava por cerca de 85 a 90 horas semanais e sem remuneração para as horas extras (EA_Spouse, 2004).

Jason Schreier, jornalista norte-americano referência na investigação das condições de trabalho dos desenvolvedores e a história por trás do desenvolvimento de alguns dos jogos de maior sucesso do mundo, descobriu, através de entrevistas com diversos desenvolvedores norte-americanos e europeus, que os momentos críticos são extremamente comuns nos mais diversos projetos, especialmente nos estágios finais de desenvolvimento, e são uma prática quase cristalizada da indústria, com alguns

estúdios, como a *Naughty Dog*, sendo muito comentadas dentro do meio trabalhista por dependerem do *crunch* para finalizar seus projetos, apesar dos possíveis impactos físicos e psicológicos decorrentes dessa carga estendida de trabalho (Schreier, 2016, 2018).

Apesar dos esforços recentes de exposição, divulgação midiática e mais transparência dos trabalhadores para falar sobre *crunch time*, uma pesquisa da IGDA, de 2004, demonstrou em seus resultados que essa prática já era normalizada há muito tempo dentro da indústria, uma vez que, dos desenvolvedores que trabalhavam em estúdios, apenas 2,4% não adentravam os momentos críticos. Em diversos projetos, independente se pequeno, médio, ou grande, o *crunch* era uma prática necessária para que o produto fosse lançado em um estado aceitável, embora, em alguns casos, também refletisse a baixa qualidade técnica de alguns produtos (Schreier, 2018).

No Brasil, que é o território foco desta pesquisa, embora exista uma regulamentação na nova legislação trabalhista (Brasil, 2017), que afirma que o acréscimo de horas extras não pode exceder duas horas diárias, é possível encontrar na fala da desenvolvedora Thais Weiller, do estúdio Joymasher (do jogo brasileiro *Blazing Chrome*), em uma entrevista publicada no canal Voxel no YouTube, um exemplo da existência desse fenômeno de *crunch* no país. Weller afirma no vídeo que

[...] o *crunch*, até aqui no Brasil, é uma realidade. Você pensa “ah, nossas leis trabalhistas impedem isso”, e é verdade. No papel, elas impedem... o que não impede [inaudível]... chefes, gerentes e donos de empresa chegar pra você e falar “olha, vamos fazer isso aqui dentro do banco de horas, vamos fazer isso aqui por fora, bate o cartão agora e continua trabalhando mais um pouco, eu te pago por fora”... e, infelizmente, ainda existe. É impossível não ter aquela pressão social do trabalho quando seu superior pede isso, porque se você disser não, você sente que seu trabalho tá ameaçado. E isso ainda existe bastante no Brasil (Voxel, 2019).

Uma perspectiva sobre o fenômeno do *crunch* dentro do processo de trabalho com jogos e que envolve uma ótica brasileira pode ser encontrada no artigo “A sustentabilidade social das práticas comerciais-laborais da indústria tecnológica dos videogames a partir do direito brasileiro”, de Felipe da Veiga Dias e Luis Paulo Bressan Pasinato, de 2021, que, por meio de arcabouço jurídico, observou a indústria dos videogames e suas práticas, buscando identificar possíveis problemas legais decorrentes de atividades laborais consideradas comuns no meio, o que inclui o período estendido de trabalho, que foi contextualizado na introdução deste trabalho de conclusão de curso.

Os autores trazem questionamentos e indagações que fomentam os objetivos específicos apresentados, afirmando que “geralmente o *crunch* se institui em países onde a lei trabalhista é mais flexível, ou até mesmo se fazendo de forma secreta e sigilosa, mesmo que viole a lei (Dias e Pasinato, 2021, p.12)”. Ainda, afirmam que

Pode-se dizer que na forma que está sendo praticado, não é possível haver *crunchtime* tal como ocorre em outros países, pois a lei trabalhista brasileira é clara quanto às horas extras, que não devem exceder duas ao dia, sendo o teto global do trabalho dez horas devido à inteligência do artigo 58 combinado com o 59 da Consolidação das Leis do Trabalho (p. 12).

Tal informação, que possui viés jurídico e legislativo e foi apurada pelos pesquisadores, implica que o *crunch* é uma violação da lei brasileira, não podendo ser

replicado em mercado nacional. Entretanto, essa constatação acaba entrando em conflito com a realidade quando retornamos à fala da desenvolvedora Thais Weller, em um vídeo para o canal Voxel, no YouTube, contida na página 4 deste trabalho de conclusão de curso, que relata a presença e prática do fenômeno.

Para fomentar ainda mais a discussão, é possível encontrar uma pesquisa sobre qualidade de vida no trabalho, feita com 43 pessoas inseridas no mercado de videogames brasileiro, na qual foram considerados diferentes aspectos envolvidos no processo de trabalho, como os biológicos, psicológicos, sociológicos, econômicos, políticos, ambientais e organizacionais. Os dados obtidos na pesquisa identificaram níveis satisfatórios dos âmbitos psicológicos, sociológicos e ambientais, mas encontraram níveis insatisfatórios nos campos econômico, de saúde e lazer, demonstrando que esse trabalho impacta diretamente na qualidade de vida do trabalhador (Rosenblum et al, 2023). Ainda, afirmaram que

Levando em conta que existe a cultura do “*crunch*” como uma tendência internacional dos grandes players da indústria AAA, é necessário perceber estes pontos de melhoria antes desta cultura prejudicial se instalar nas empresas brasileiras (p.8).

Tal reflexão convida a uma investigação mais aprofundada sobre a questão, já que o fenômeno não foi identificado de forma proeminente na pesquisa e é tratado como algo que ainda pode chegar ao mercado brasileiro caso não se construam esforços para cuidar dos trabalhadores inseridos nesse mercado em constante evolução.

Em outro estudo, realizado em 2020 com a participação de 7 empresas de jogos eletrônicos que atuam no mercado brasileiro e que buscou informações gerais sobre a atuação delas no país, é possível encontrar um dado que afirma que 17% dos entrevistados que responderam a uma pergunta sobre os principais problemas vivenciados nesse mercado de trabalho apontaram “trabalho além das capacidades para atender um prazo” como uma das questões principais, junto da falta de investimentos e da falta de capacitação profissional (Ribeiro, 2020), o que também aponta para a presença do “*crunch*” no mercado brasileiro de jogos eletrônicos, trazendo à tona a possibilidade de uma investigação.

Em seu trabalho de conclusão de curso para pós-graduação em Gestão de Pessoas, Thais Thavares Rodrigues, supervisionada por Danilo Andretta, abordou a qualidade de vida no trabalho de desenvolvedores de jogos no Distrito Federal, realizando uma pesquisa com 50 trabalhadores da área, tendo aplicado o Instrumento de Avaliação para Qualidade de Vida no Trabalho (QWLQ-bref). Os resultados apontaram respostas satisfatórias ou muito satisfatórias em todos os domínios avaliados, sendo eles físico, psicológico, pessoal e profissional, com a classificação final da qualidade de vida no trabalho dos desenvolvedores de jogos do Distrito Federal sendo considerada satisfatória, com resultado 72,35, demonstrando que o grupo investigado possui uma QVT, elevada apesar das práticas danosas comuns a esse mercado. Discutindo sobre os resultados, a autora reflete que

A pesquisa foi feita em um grupo geograficamente restrito, apenas o Distrito Federal, e o número de respondentes representa parcela pequena da totalidade dos profissionais do setor (50 respondentes dentre pelo menos 182 potenciais respondentes, de acordo com o censo da indústria produzido pela Abring) (Rodrigues; Andretta, 2023, p.11).

Além dos materiais citados, que fornecem uma base de investigação do campo, o momento para realização da pesquisa se faz muito oportuno, pois o mercado nacional de produção de jogos eletrônicos vem ganhando cada vez mais notoriedade e visibilidade, inclusive no âmbito legal, com a recente aprovação do Marco Legal dos Games, pela lei 14.852, de 03 de maio de 2024 (Brasil, 2024).

A referida lei libera a comercialização, importação, desenvolvimento e fabricação de jogos eletrônicos no Brasil, agora oficialmente reconhecidos, regidos e contemplados pela ordem econômica e a soberania nacional previstas na Constituição, com o objetivo de fomentar o ambiente de negócios e aumentar as ofertas de capital para investimento no setor (Brasil, 2024).

Dado o contexto apresentado, o problema de pesquisa a ser abordado no presente estudo é: como o processo de trabalho de desenvolvedores brasileiros de jogos eletrônicos impacta a saúde mental? A pesquisa tem como objetivo geral investigar o processo de trabalho e a saúde mental dos desenvolvedores brasileiros de jogos eletrônicos e, especificamente, buscou compreender o processo de trabalho dos profissionais abordados, além de identificar quais questões relacionadas à saúde mental podem surgir durante sua atividade laboral.

A importância e relevância dessa pesquisa se justifica quando se leva em consideração que o tema ainda é pouco explorado pelo meio acadêmico no Brasil, especialmente no âmbito da Psicologia, havendo, portanto, escasso conhecimento científico acerca da relação entre processo de trabalho e saúde mental desses trabalhadores. Existem alguns artigos sobre as condições de trabalho dos desenvolvedores brasileiros em outras áreas do conhecimento, como Direito, Ciência da Computação, Administração e Gestão de Pessoas, o que instiga a Psicologia a uma investigação mais profunda sobre a dimensão psicológica.

As principais fontes, artigos e pesquisas são de origem norte-americana ou européia, fazendo com que a obtenção dessa perspectiva brasileira de uma questão inicialmente global estimule a realização de mais pesquisas na área para que sejam coletados dados mais expressivos e abrangentes, possibilitando, assim, maior embasamento nas argumentações e teorias sobre as questões psíquicas desses profissionais.

2. METODOLOGIA DA PESQUISA

Considerando o contexto apresentado, essa pesquisa pode ser classificada, segundo seus propósitos mais gerais, como exploratória, uma vez que visa “proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (Gil, 2017, p. 41). Somado a essa classificação, o delineamento dessa pesquisa pode ser definido como um estudo de campo, que segue a estrutura de um levantamento, envolvendo uma “interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer” (p.50), cujos dados obtidos serão tratados por meio de análise qualitativa, já que “o estudo de campo procura muito mais o aprofundamento das questões propostas do que a distribuição das características da população segundo determinadas variáveis” (p.53).

Para a coleta de dados, foram realizadas entrevistas *online*, por meio da plataforma de comunicação Google Meet, sendo utilizado um roteiro semiestruturado. A escolha pelas entrevistas na modalidade *online* ocorreu em virtude dos participantes morarem em outros estados brasileiros. Ainda, foi utilizado o *software Open Broadcast Software*

(OBS) para gravação da tela e do áudio durante a coleta dos dados, a fim de permitir posterior transcrição do áudio para garantir a fidedignidade das falas.

Tendo em conta os objetivos da pesquisa apresentados previamente, as perguntas que compuseram o roteiro da entrevista semiestruturada buscaram compreender o processo de trabalho do sujeito, levando em conta há quanto tempo trabalha na área, de onde veio seu interesse por esse mercado, sua rotina de trabalho, sua percepção sobre a indústria e de que forma sua saúde mental é atravessada pelos possíveis desafios que podem surgir durante o desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Todos tiveram acesso ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), documento que continham informações acerca da natureza da pesquisa, seus objetivos, procedimentos de coleta, análise e divulgação dos resultados, compromissos éticos, riscos e benefícios na participação, garantia de sigilo dos dados e da identidade, dentre outros esclarecimentos pertinentes. Cumpre informar que o referido documento foi elaborado em conformidade com o disposto na Resolução CNS nº 466, de 12 de dezembro de 2012 (CNS, 2012), que define as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos e na Resolução CNS nº 510, de 07 de abril de 2016 (CNS, 2016), que define as normas aplicáveis a pesquisa em Ciências Humanas e Sociais. A entrevista foi iniciada após concordância dos participantes com o conteúdo do TCLE e assinatura, que foi coletada digitalmente por meio do portal de assinaturas do Governo Federal.

Para a análise dos dados, foi utilizada a Análise de Conteúdo proposta por Bardin, que é constituída por três fases, sendo a primeira delas a organização dos dados (pré-análise). Em seguida, a escolha das classificações, categorizações e codificação dos dados (exploração do material) e, por fim, a inferência e interpretação do material (tratamento dos resultados), tornando os resultados obtidos válidos e significativos (Bardin, ano, apud Câmara, 2013).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como arcabouço teórico, serão utilizados conceitos de psicopatologia do trabalho apresentados pelo doutor em medicina, especialista em medicina do trabalho e psicanalista Christophe Dejours em sua obra “A Loucura do Trabalho: estudo de psicopatologia do trabalho”, na qual analisa as relações entre o trabalho e a vida psíquica. Nas palavras do autor:

A organização do trabalho exerce, sobre o homem, uma ação específica, cujo impacto é o aparelho psíquico. Em certas condições, emerge um sofrimento que pode ser atribuído ao choque entre uma história individual, portadora de projeto, de esperanças e de desejos, e uma organização do trabalho que os ignora. Esse sofrimento, de natureza mental, começa quando o homem, no trabalho, já não pode fazer nenhuma modificação na sua tarefa no sentido de torná-la mais conforme às suas necessidades fisiológicas e a seus desejos psicológicos – isso é, quando a relação homem-trabalho é bloqueada (Dejours, 1992, p. 133)

Partindo dessa perspectiva, no presente estudo, foram investigados diversos aspectos que compõem o processo e a organização do trabalho dos entrevistados e que podem impactar na saúde mental, que é o enfoque da presente pesquisa. Na Tabela 1, pode ser encontrada a caracterização dos participantes.

Tabela 1: Caracterização da amostra

IDENTIFICAÇÃO	CARGO/FUNÇÃO	SEXO	TEMPO DE TRABALHO NA ÁREA
P1	Estagiária em estúdio pequeno, programadora, game designer	Feminino	1 ano e alguns meses
P2	Estagiário em estúdio pequeno , programador, game designer	Masculino	1 ano e alguns meses
P3	Dono de estúdio pequeno, produção executiva, gerenciamento de jogos, gestão de freelancers, produção de ideias, manutenção de jogos	Masculino	4 anos tentando, 1 ano com estúdio
P4	Profissional autônomo, Programador, Game designer	Masculino	4 anos
P5	Funcionário de estúdio pequeno, Programador e Game Designer	Masculino	10 anos
P6	Dono de estúdio pequeno, diretor, produtor criativo, arte aplicada	Masculino	14 anos
P7	CEO diretor/presidente de estúdio pequeno. Parte administrativa, financeira, suporte aos gerentes de projetos, já trabalhou com programação, game design.	Masculino	10 anos

P8	Profissional autônomo, Programadora, diretora, game designer , artista,roteirista	Feminino	13 anos
P9	Profissional autônomo, Artista digital, Programador, Design de Jogo, Trilha Sonora	Masculino	1 ano
P10	Profissional autônomo, Produtora, Escritora, Artista, Programadora, Game designer, Marketing	Feminino	3 anos
P11	Funcionário de “estúdio” pequeno Programador principal, Designer principal, escritor, líder de projeto	Masculino	2 anos
P12	Funcionária de estúdio pequeno, Escritora, tradução e localização do jogo para PT-BR, Lead Narrative Designer	Feminino	4 anos

Fonte: Elaboração do autor, 2024.

Em relação ao tempo de trabalho na área, houve grande variabilidade entre os participantes, tendo a maior parte até quatro anos de atuação. Cada entrevistado possui sua própria configuração de trabalho, com a maioria (oito deles) trabalhando em home-office.

Em relação às funções exercidas, todos relataram acumular múltiplas funções, com as mais proeminentes sendo programação e game design. Outras citadas foram produção executiva, gestão de freelancers, direção, produção criativa, artista, roteirista e musicista.

Vale ressaltar que, no desenvolvimento de jogos “AAA”, é comum que cada um dos cargos citados seja ocupado por diversos trabalhadores, cada um tendo seu papel bem definido, enquanto no desenvolvimento independente o que ocorre é o cenário inverso, no qual um sujeito performa diversas ocupações (Woodcock, 2020).

4.1 INTERESSE PELA ÁREA

Quando questionados sobre como surgiu o interesse em trabalhar na área, os participantes disseram que este era um pensamento recorrente, sendo que parte da amostra destacou que tal interesse se desenvolveu desde a infância. Conforme foram crescendo, a relação contínua com os produtos despertou neles a vontade de não apenas serem jogadores, mas, também, desenvolvedores desse tipo de produto. As características que relataram mais admirar relacionavam-se às questões artísticas, sua capacidade de contar histórias com características únicas e seu potencial interativo.

O interesse pelos jogos eletrônicos, adquirido pelo consumo deste produto, levou ao desenvolvimento de uma relação afetiva, que despertou sentimento de “paixão” com a mídia, criando diferentes possibilidades, entre elas, a busca por se inserir nesse meio não apenas como consumidor, mas também, como desenvolvedor de jogos (Woodcock, 2020). Nesse sentido, alguns relatos dos desenvolvedores parecem apontar que esse processo de encantamento com o produto, ao ponto de desejarem trabalhar na área, os coloque em uma posição que afeta a perspectiva deles diante de elementos pertinentes para sua própria sobrevivência, inclusive, uma hipótese de que, possivelmente, ser apaixonado pelo jogar videogame seja um requisito indispensável para trabalhar na área, sendo um sentimento que irá compensar e aliviar as várias dificuldades existentes, algo que pode ser visualizado no relato abaixo:

“(...) mas, assim... eu penso... nós escolhemos estar fazendo o que a gente faz porque não é uma área lucrativa, é muito difícil, e tu podia escolher qualquer coisa, sabe, trabalhar com criptomoeda que dá mais dinheiro, com banco, sei lá... mas tu escolheu game, cara... é difícil pra caramba. Se você não for minimamente apaixonado e seu dia-a-dia não ser muito bom, cê tá ferrado! E eu vejo que, nos outros estúdios, não é muito saudável, o pessoal sofre muito... é claro que nós precisamos de dinheiro, todo mundo precisa, e a gente... mas, pra... assim, é uma área que cê já entrou sabendo que o dinheiro é escasso, e pra conseguir dinheiro, cê vai ter que se esforçar muito mais do que em outras áreas... é... acontece... é simples assim” (P6).

Para Williams (2013), esse sentimento apaixonado pode, inclusive, ser explorado por grandes estúdios, fazendo com que diversos trabalhadores se submetam a condições de trabalho precárias e com baixa compensação financeira.

4.2 DESENVOLVIMENTO DE JOGOS VERSUS DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Dos doze entrevistados, cinco trabalharam, anteriormente, com programação de softwares e criação de programas para empresas médias ou grandes, mas, atualmente, trocaram esse cenário para o dos videogames, atraídos por diferentes razões, muito próprias para cada sujeito: um citou que foi para os games para escapar da rotina de trabalho na empresa em que trabalhava há mais de 10 anos, que já estava afetando sua saúde em todos os sentidos possíveis, com muitas horas de trabalho estendidas e grande desconexão entre os trabalhadores por causa do ambiente corporativo; outros não tiveram experiências tão desgastantes na área, mas acharam

muito mais interessante o processo criativo por trás dos jogos do que as linhas de programação de um software, mesmo que signifique ganhar menos dinheiro e adentrar um mercado repleto de incertezas.

Um dos entrevistados, que trabalhou durante 15 anos com desenvolvimento de software, relatou um dos motivos pelo qual adentrou o mercado de videogames:

“Sempre joguei videogame a minha vida inteira. E, aos poucos, eu fui percebendo que essa junção do que eu gostava, que era a arte, com o que eu tava exercitando no trabalho, que era programação, podia virar videogame. E isso aconteceu já há alguns anos, há mais de 10 anos atrás. Mas eu fui maturando, continuei trabalhando como desenvolvedor. Fui maturando a ideia, aperfeiçoando, voltando a desenhar, até que eu tive um burnout, praticamente, como desenvolvedor de software. Foi no ano passado. E isso me forçou a largar e começar o desenvolvimento de games. Então, foi meio que... cara, eu preciso fazer o que eu gosto, porque, do outro jeito, não tava dando mais. E eu acho que é importante pra sua pesquisa dizer isso, porque, cara, a vida de desenvolvedor de software é muito tensa também nesse caso. E isso me levou a criar um estúdio” (P9).

4.3 CARGA HORÁRIA

Observando os dados obtidos, a maioria dos entrevistados cita trabalhar oito horas por dia. Entretanto, três deles disseram trabalhar além dessa quantidade em determinados períodos de desenvolvimento de seu projeto e a grande maioria diz se sentir pressionada e vê com frequência a ocorrência de jornadas de trabalho que se estendem além dos prazos estabelecidos em etapas de planejamento, especialmente nos estágios finais de desenvolvimento, na corrida para manter o jogo atualizado e relevante após o lançamento e na preparação de material para exposição de eventos, como forma de divulgação.

Os momentos finais de desenvolvimento dos jogos eletrônicos são infames por serem referência dos anteriormente citados momentos críticos. Nesse sentido, Schreier reflete que

Nos últimos meses e semanas de desenvolvimento de um jogo, o caos reina supremo à medida que os integrantes da equipe se preparam para polir, fazer testes de jogabilidade e encaixam todos os recursos de última hora que possam pensar em adicionar (Schreier, 2018, p.43).

Dentre as justificativas para esses períodos estendidos, surgem perspectivas diferentes. Os estagiários não se sentem pressionados pelo estúdio, mas por si mesmos. Os donos de estúdio que identificam esses momentos estendidos dizem reforçar a ideia de uma carga horária de oito horas e até comunicarem a equipe que pare de trabalhar. Os desenvolvedores solos, de modo geral, citam a flexibilidade da rotina de trabalho por causa do home-office e por desenvolver jogos sozinho, o que evita um possível estresse derivado do deslocamento para o local de trabalho e das exigências relacionados a um estúdio, mas apresentam outros dilemas:

“Só que aí tem a questão de que o trabalho nunca acaba, né... quando você sente que o tempo está apertando aí eu vou e

começo a trabalhar até de madrugada... ao mesmo tempo, tipo, eu fiz três sonecas, só porque eu quis. Aí eu fui trabalhar até de madrugada, mas eu tinha dormido o dia inteiro porque eu queria. Então é uma flexibilidade que me acalma, me deixa um pouco menos estressada, mas quando tem algum prazo eu tenho que puxar, mas eu nunca senti, tirando esses momentos que eu citei, que estava me estressando para além, me levando muito para o limite” (P4).

O desenvolvimento solo e o home-office permitem que o trabalhador possua um certo controle sobre sua organização de trabalho, significando que, dadas as devidas proporções, ele possa “adaptar o trabalho às suas aspirações e às suas competências (Dejours, 1992, p. 52)”, o que pode contribuir para que a relação saúde mental e atividade laboral se mantenha em condições mais saudáveis, na busca de um possível equilíbrio entre exigências e satisfação. Marx (1976, apud Woodcock, 2020), entenderia essa característica de longas horas no trabalho como uma forma de maximizar a “mais-valia absoluta”, na busca de aumentar o tempo produtivo da atividade laboral.

Dos que trabalham nesses estúdios, uma noção comum é a ideia de proximidade, transparência e preocupação ativa com a saúde do trabalhador, trabalhando possíveis atritos e questões que possam surgir decorrentes do trabalho no próprio exercício da profissão, fortalecendo uma ideia de segurança e companheirismo que, pelo que foi relatado, não é vista em empresas maiores. É entendido que essa é uma característica possível devido ao tamanho desses estúdios, possuindo entre 3 e 15 funcionários. Isso pode ser entendido como uma estrutura de organização do trabalho que busca proteger o trabalhador, o que também denuncia a existência dos possíveis riscos abordados anteriormente (Dejours, 1992).

4.4 RECOMENDA TRABALHAR NO MERCADO DE JOGOS?

De forma geral, os participantes responderam que recomendariam trabalhar no mercado de jogos, mas ressaltaram que se trata de uma área que não gera grandes quantias monetárias, que requer uma alta quantidade de investimento físico, psicológico e financeiro e, dado ao tempo de desenvolvimento dos jogos, demora para emitir retorno significativo.

Os estúdios lidam com a remuneração de seus funcionários da forma tradicional, com pagamentos mensais e compensação pelas horas extras. A ideia de salário fica menos clara para os desenvolvedores solo visto que, sem o apoio de uma *Publisher*, um jogo em produção gera apenas custos e nada de lucro, fazendo com que cada um desses trabalhadores busque uma maneira de sobreviver durante a produção de seu projeto, seja através de leis de incentivo, editais do governo ou até trabalhando regularmente em outra área, relacionada ou não com a indústria de jogos.

Para Dejours, a remuneração financeira, essencial para sustentação do indivíduo no sistema capitalista ganha diversos significados para o sujeito, sendo elas concretas, como a obtenção de recursos indispensáveis para a manutenção da sobrevivência e outras “mais abstratas na medida em que o salário contém sonhos, fantasias e projetos de realizações possíveis. No caso inverso, o salário pode veicular todas as significações negativas que implicam as limitações materiais que ele impõe (Dejours, 1992, p.51).”

Recomenda-se também refletir que a área de jogos e estúdios menores pode pedir que o profissional possua ou desenvolva habilidades que vão além das que ele já possui, dado o acúmulo de várias funções e até pela necessidade, visto que um jogo eletrônico é resultado do trabalho com diversas ferramentas. É citado também, por 2 dos entrevistados, que é interessante evitar o ambiente corporativo de uma grande empresa, que gera riscos de *crunch* e possivelmente grandes impactos na saúde mental a longo prazo.

É refletido também por um deles a ideia de que em um estúdio menor, a autoralidade, controle e autonomia do sujeito têm mais espaço do que em um grande estúdio, que possui mais força de trabalho, dividindo-a em funções específicas com um resultado a ser alcançado já previamente decidido.

4.5 ALEGRIAS E DORES DO TRABALHO

As alegrias citadas pelos desenvolvedores foram bem semelhantes, com diversos deles mencionando, principalmente, o *feedback*, que engloba a resposta dos jogadores sobre o produto que eles produziram, seja ela positiva ou negativa, e o próprio processo criativo de se desenvolver um jogo, que está intrinsecamente ligado à história, visão de mundo e subjetividade dos envolvidos, expressados através da arte, escrita, mecânicas, músicas e outros aspectos, além de ver sua obra finalizada, fruto de um tempo de desenvolvimento que pode variar de forma indeterminada.

Esses marcos do desenvolvimento do trabalho são importantes para manutenção da saúde mental do sujeito, pois estão diretamente relacionados com o sentido de seu trabalho, ao que Dejours (1992, p. 62) chama de “vivência qualitativa da tarefa”, que se comunica com o desejo do trabalhador e fala de necessidades do campo psicológico e simbólico, sendo um fator importante de motivação.

Quanto às dores, boa parte dos desenvolvedores mencionou a incerteza em relação ao mercado somado com a incerteza financeira, já que existe a possibilidade de o jogo produzido ao longo de meses e até anos não compensar o investimento feito nele, corroborando dados da pesquisa da indústria brasileira de games de 2023, na qual foi identificada uma crescente percepção dos estúdios grandes, pequenos e dos profissionais autônomos de que há escassez de recursos financeiros direcionados à indústria de games (ABRAGAMES, 2023), nos âmbitos privado e governamental.

4.6 QUESTÕES DA INDÚSTRIA BRASILEIRA E CONTEXTO DO MERCADO

Em relação às questões particulares da indústria brasileira, é citado um fenômeno constante de evasão de profissionais qualificados que vão em busca de melhores salários e oportunidades, o que corrobora com uma das dificuldades que os profissionais enfrentam no mercado nacional (ABRAGAMES, 2023).

Apesar disso, houve participantes que destacaram que a indústria está em crescimento e que o Marco Legal dos Games, aprovado recentemente, pode ajudar nessa ascensão em virtude de garantir regulamentação e reconhecimento dos trabalhadores, que poderão ter seus cargos reconhecidos legalmente, através de suas verdadeiras nomenclaturas, não tendo que encontrar alguma outra profissão que encaixe de alguma forma com seu trabalho.

“Porque a gente teve a aprovação da lei dos games, que foi muito importante. Ela provavelmente vai entrar em vigor até o

começo do ano. Isso vai abrir a porta para tanto investidor externo chegar no Brasil e poder investir mais em empresas pequenas. Eles até investem em empresas que são independentes também, mas já são médias. Mas acho que vai abrir espaço para as menores ainda, que às vezes é um desenvolvedor só, que é o meu caso. E também as empresas privadas poderem chegar aqui e já ter tudo certinho. A gente vai poder dizer que é desenvolvedor de jogo. Eu tenho o CNPJ hoje, que está como desenvolvedor de software. Porque não existe o CID, o nome para você colocar na empresa. Você não pode falar que ela é uma empresa de games. Não existe isso. Então, o Marco Legal dos Games vai trazer isso para a gente. Então eu vejo com bons olhos o futuro próximo, mas hoje ainda está difícil” (P9).

4.7 QUESTÕES GERAIS DO TRABALHO COM JOGOS E PERSPECTIVA GLOBAL

Os entrevistados mencionaram que a indústria mundial está passando por um momento no qual se arrisca muito pouco, se investindo mais em produtos que gerem grandes ganhos, o que, embora seja negativo, abre espaço para que os jogos *indies* preencham essa lacuna, embora ainda seja difícil.

Sobre as demissões em massa que vem ocorrendo na indústria, especialmente aquelas dos anos de 2023 e 2024, três participantes mencionaram o estourar da bolha tecnológica formada pelo período de pandemia, onde o consumo de entretenimento bateu recordes, mas agora está retornando a números mais compatíveis com os momentos pré-pandemia, o que, para as grandes empresas, pode significar um retrocesso dos ganhos ano a ano, o que as faz tomarem decisões para controlar gastos.

“E a minha análise sobre isso é... cara, eu vejo que o mercado cresceu demais na pandemia, e investidores de todo o mundo colocaram muito dinheiro, compraram muito estúdio. A gente viu aí... a Microsoft comprou a Bethesda e um monte de estúdio, e botou dinheiro em games. Só que essa bolha desinflou, porque as pessoas voltaram para a rua, ou seja, pararam de jogar tanto videogame” (P9).

“Mas eu acho que... cara, eu não quero levar tanto para o lado político, mas é fruto do capitalismo que a gente está vivendo, que já deu um pouco. Essas empresas... nenhuma delas que demitiu teve prejuízo. A maioria delas teve lucro. Algumas, lucro recorde, só que a [inaudível] da projeção dos capitalistas era maior ainda do que ela foi. Eu acredito que eles não precisavam ter demitido ninguém, e eu acho que eles podiam tratar realmente o videogame como arte. E eu acho que isso vai continuar acontecendo só com nós, independentes, porque a AAA está cada vez mais focada em fazer jogo que dá muito dinheiro, mas não é autêntico, não é arte. É arte também, todo jogo é arte. Mas, assim, eu estou falando ali de Fortnite, Call of Duty, tal, tal, tal, tal, porque é sempre a mesma coisa, e só dinheiro... só dinheiro e a mesma coisa. As grandes empresas estão deixando de dar espaço para o artista.” (P9)

Outros três participantes também refletiram sobre o modelo insustentável do desenvolvimento AAA, com custos financeiros e tempo de desenvolvimento cada vez maiores, às custas da força de trabalho. Outros também citaram o crescimento das ferramentas de Inteligência Artificial, que são de grande interesse para as empresas e podem, eventualmente, substituir o emprego de algumas pessoas com a premissa de economizar dinheiro.

4.8 QUESTÕES REFERENTES À SAÚDE MENTAL

Quanto às questões de saúde mental que atravessam o processo de trabalho, foram citadas questões como autocobrança, sentimento de insegurança e existência da ansiedade (citado com maior frequência). Aqueles que vivenciaram, anteriormente, atividade de desenvolvimento de software mencionaram que migraram para a área de desenvolvimento de jogos como forma de escapar de sua antiga função, uma vez que perceberam que estava afetando a saúde.

Definitivamente, é prazeroso de ser feito, porém a ansiedade de nada dar certo sempre está beirando ali, né? É muito difícil fazer um bom jogo. É muito difícil acertar (...) Sempre tem essa insegurança. Tipo, basicamente, o sonho de todo mundo é viver de jogos, mas ao mesmo tempo é um grande pesadelo, porque é tanta coisa incerta que às vezes você coloca na balança e parece que não vale tanto a pena (P3).

Dois outros desenvolvedores, profissionais autônomos, compartilharam experiências com o desenvolvimento de jogos que os levaram ao desenvolvimento da síndrome de *burnout*, um estado de intenso esgotamento físico e psicológico (Abreu et al, 2002).

Quando eu tava nessa situação da Game Jam, eu não conseguia pensar em nada a não ser terminar esse jogo. Eu fiquei, assim, tipo... Eu tinha coisas pra fazer da faculdade, e eu deixei pra trás pra poder terminar esse maldito desse jogo. E aí, quando lancei o jogo, né, saiu cheio de bugs, de erros de escrita, de tão apressado que foi. E eu fiquei exausta de uma maneira, assim, que eu não conseguia sair muito da cama, sabe? Aí eu abria meu e-mail, abria meu Discord, abria qualquer site e eram pessoas dizendo, tipo, "ah, eu achei tal erro no jogo"... e eu ficava, tipo... cara!!! Eu não aguento mais! Aí, eu ia lá, arrumava, lançava um bug fix, e pensava, agora deu. Aí não... aí tinha outra coisa. Então eu saí, eu não aguentava mais (P10).

As *Game Jams* são eventos que reúnem grupos de desenvolvedores para que, durante uma quantidade de tempo pré-definido, eles possam desenvolver um jogo como uma temática escolhida pelos realizadores, sendo uma prática comum nesse mercado de trabalho, especialmente entre os desenvolvedores independentes (Machado e Almeida, 2016).

Relacionado ao tema, três dos entrevistados afirmam que o desenvolvimento de jogos os permite expressar aspectos pessoais, questões e reflexões sobre sua própria saúde mental nos produtos que desenvolvem.

“Mas, de forma geral, eu, particularmente... eu faço jogos, e eu sinto que melhora a minha saúde mental porque eu posso falar sobre coisas que me afetam. Por exemplo, essa dos relacionamentos abusivos que eu fiz... foi muito catártico fazer esse jogo e poder ver outras pessoas que passaram por coisas semelhantes. Geram até conversas em terapia, assim, sabe? Eu mostrei pra minha psicóloga os meus jogos e a gente fez umas baitas discussões e sessões de como isso tem a ver com a minha vida, como é que a gente pode usar esse jogo pra pensar em situações da minha vida, sabe?” (P10)

4.9 TRABALHAR COM JOGOS AFETA O PRÓPRIO ENTRETENIMENTO?

Todos os entrevistados, quando questionados se trabalhar com desenvolvimento de jogos afetou seu relacionamento com os produtos em si, citaram que tiveram uma mudança de percepção sobre os games enquanto consumo de entretenimento próprio, apresentando, agora um olhar mais analítico, buscando compreender o processo criativo por trás deles e admirando mais esse trabalho.

Entretanto, quatro deles citaram que as características de lazer e diversão dos jogos que jogam foi diminuindo, em decorrência desse olhar mais técnico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa investigou as condições de trabalho dos desenvolvedores brasileiros de jogos eletrônicos, entrando em contato direto com doze trabalhadores espalhados pelo país, passando por estagiários, profissionais autônomos e líderes de estúdios pequenos, utilizando a ótica da psicopatologia do trabalho proposta por Christophe Dejours para oferecer uma perspectiva psicológica e brasileira da atividade laboral desses profissionais e seus possíveis impactos na saúde mental.

Os dados obtidos revelaram que esses sujeitos adentraram o mercado de desenvolvimento movidos por uma relação afetiva com os produtos, com os quais estavam conectados desde a infância, sendo este um dos fatores mais importantes para o surgimento do que é considerado uma paixão pela área, que potencializa o sujeito e serve como uma das principais motivações para que eles continuem exercendo sua profissão, independente das condições presentes na indústria.

Cada sujeito e equipe possui sua própria configuração de trabalho, com diferentes cargas horárias e rotinas. É visível que, pelo menos de acordo com os líderes de alguns estúdios, pela baixa quantidade de funcionários quando comparado com um estúdio de grande porte ou “Tripla A”, seja nacional ou internacional, exista um sentimento constante de companheirismo e união, além de uma preocupação constante com a equipe, tentando garantir que ninguém trabalhe demais e extrapole os prazos estabelecidos durante as etapas de desenvolvimento.

Entretanto, algo que une tanto os profissionais autônomos quanto os funcionários dos estúdios é a empolgação, o fascínio e a já mencionada paixão pela mídia videogame, sentimento que os acompanha desde seu primeiro contato com os produtos enquanto consumidores (no caso da amostra, desde a infância), e que se solidificou ao longo dos anos, funcionando com uma força motriz, que os impulsiona em direção a um

futuro. Destacaram-se, no entanto, relatos que apontaram que cada sujeito também desenvolveu suas próprias formas de enfrentamento das condições que lhes são impostas. Nesse sentido, as modalidades de trabalho — seja autônomo ou em estúdios menores, como recomendado pelos entrevistados —, aparecem como possibilidades que oferecem certa flexibilidade e controle de alguns aspectos relacionados à atividade laboral.

Pôde ser observado, também, que o cenário nacional dos jogos eletrônicos oferece grandes dificuldades para os indivíduos e equipes, o que gera sentimentos diversos nos trabalhadores, que se encontram pensando nas incertezas em relação ao futuro, no medo do investimento financeiro não gerar retorno, na falta de investimentos privados e governamentais quando comparado com outras áreas econômicas e no próprio processo criativo, que é atravessado por diversas questões de cunho técnico, mas, especialmente, pessoal, aspectos que são extremamente comuns durante o desenvolvimento de jogos.

Apesar dos grandes e constantes desafios, trabalhar com videogames oferece oportunidades infinitas de expressões subjetivas por causa de sua natureza interativa e artística, com processos criativos que unem os mais diversos tipos de ideias, que ganham forma através de indivíduos que se sentem potencializados pela mídia e buscam mostrar ao mundo e a si mesmos o que podem produzir, sendo limitados por, entre outros motivos, estarem inseridos nas cadeias produtivas do sistema capitalista, que geram necessidades que se colocam como força de oposição para as possibilidades do desenvolvimento.

Destaca-se, então, a necessidade de mais investigações psicológicas em conjunto com os desenvolvedores de jogos nos âmbitos quantitativos e qualitativos, com o objetivo de expandir o conhecimento acadêmico, e a contextualização da realidade desses profissionais, se posicionando diretamente contra sua invisibilização e oferecendo possibilidades para que o desenvolvimento de produtos de alta qualidade não venham às custas da integridade da saúde mental dos criadores.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha família, pelo apoio incondicional a minha jornada acadêmica.

À orientadora, Karina de Andrade Fonseca, por oferecer a base necessária para realização deste trabalho, pela paciência e constante encorajamento.

Aos desenvolvedores entrevistados, que dispuseram de seu precioso tempo e permitiram a realização desta pesquisa

E também aos amigos, colegas de curso e todos que participaram direta ou indiretamente deste trabalho.

Muito obrigado!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAGAMES - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DOS DESENVOLVEDORES DE JOGOS DIGITAIS. **Relatório final 2023**. São Paulo, 2023. Disponível em: https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_relatório_final_v4.3.2_-_ptbr.pdf. Acesso em: 06 jul. 2024.

ABREU, Klayne Leite de et al. Estresse ocupacional e Síndrome de Burnout no exercício profissional da psicologia. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 22, p. 22-29, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/nHqtFfWQX4h3yHBdrrmSbBN/?lan=pt#>. Acesso em: 22 Abril 2024

BLOOMBERG LIVE. **Xbox President Bond on the Gamer's Future**. YouTube, 09 de Maio de 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=olpc8VZ3Bnw>. Acesso em: 04 Jun. 2024.

BRASIL. Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017. Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT), aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e as Leis nº 6.019, de 3 de janeiro de 1974, 8.036, de 11 de maio de 1990, e 8.212, de 24 de julho de 1991, a fim de adequar a legislação às novas relações de trabalho. **Diário Oficial da União**, 14 jul. 2017. Disponível em: < [L13467 \(planalto.gov.br\)](http://www.planalto.gov.br/legis/leis/13467.htm)>. Acesso em: 10 Out. 2023.

BRASIL. Lei nº 14.852 de 03 de Maio de 2024. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos; e altera as Leis nºs 8.313, de 23 de dezembro de 1991, 8.685, de 20 de julho de 1993, e 9.279, de 14 de maio de 1996. **Diário Oficial da União**, 3 Maio 2024. Disponível em: <https://normas.leg.br/?urn=urn:lex:br:federal:lei:2024-05-03;14852>. Acesso em: 12 Jun. 2024

CÂMARA, Rosana Hoffman. Análise de conteúdo: da teoria à prática em pesquisas sociais aplicadas às organizações. **Gerais, Rev. Interinst. Psicol.**, Belo Horizonte , v. 6, n. 2, p. 179-191, jul. 2013. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-82202013000200003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 02 fev. 2024.

CNS - Conselho Nacional de Saúde. **Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016**. Brasília, 2016. Disponível em: https://conselho.saude.gov.br/images/comissoes/conep/documentos/NORMAS-RESOLUCOES/Resoluo_n_510_-_2016_-_Cincias_Humanas_e_Sociais.pdf . Acesso em: 30 de maio de 2024.

CNS - Conselho Nacional de Saúde. **Resolução Nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Brasília, 2016. Disponível em: <https://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2012/Reso466.pdf> . Acesso em: 30 de maio de 2024.

DEADLINE. **Global box office 2023: total rises to record \$32B amid 'Barbie', 'Super Mario Bros', 'Oppenheimer', international surge & China battle**. Deadline Hollywood, Los Angeles, 2024. Disponível em: <https://deadline.com/2024/01/global->

[box-office-2023-total-barbie-super-mario-bros-oppenheimer-international-china-1235694955/](https://www.box-office-2023-total-barbie-super-mario-bros-oppenheimer-international-china-1235694955/). Acesso em: 13 Maio 2024.

DEJOURS, Christophe. **A loucura do trabalho**: estudo de psicopatologia do trabalho. São Paulo: Cortez, 1992.

DIAS, Felipe da Veiga; PASINATO, Luis Paulo Bressan. A sustentabilidade social das práticas comerciais-laborais da indústria tecnológica dos videogames a partir do direito brasileiro. **Scientia Iuris**, Londrina, v. 25, n. 3, p. 176-191, nov. 2021. Disponível em: < [Vista do A sustentabilidade social das práticas comerciais-laborais da indústria tecnológica dos videogames a partir do direito brasileiro \(uel.br\)](https://www.scielo.br/sciart/view/fulltext?doi=10.24857/S0103-67842021000300010)>. Acesso em: 01 Dez. 2023.

EA_SPOUSE. **EA spouse**: The blog post that exposed conditions for EA's developers. LiveJournal, 2004. Disponível em: <https://ea-spouse.livejournal.com/274.html>. Acesso em: 06 Maio. 2024.

EXAME. **As 10 maiores empresas do mundo em 2022**. Disponível em: <https://exame.com/invest/guia/as-10-maiores-empresas-do-mundo-2022/>. Acesso em: 03 jun. 2024.

GIL, Antonio Carlos et al. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2017.

IGDA - INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION. Diversity and Social Issues Special Interest Group. 2023. Disponível em: <https://igda.org/dss/>. Acesso em: 09 Abril 2024.

IGDA - INTERNATIONAL GAME DEVELOPERS ASSOCIATION. Quality of Life in the Game Industry: Challenges and Best Practices, GDA, 2004. Disponível em: [IGDA – International Game Developers Association](https://igda.org/quality-of-life/). Acesso em: 2 Abril 2024.

MACHADO, Renata da Silva; ALMEIDA, Georgia Bulian Souza. **Game Jam como metodologia ativa de ensino no desenvolvimento de jogos digitais**. 2016. Disponível em: sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157426.pdf. Acesso em: 11 Maio de 2024.

NEWZOO. Newzoo global games market report 2023 (free version). Amsterdam, 2023. Disponível em: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version/>. Acesso em: 06 Abril 2024.

POLYGON. **Video game industry hit by record layoffs and studio closures in 2023**. Polygon, 2023. Disponível em: <https://www.polygon.com/24177290/video-game-industry-layoffs-studio-closures-record>. Acesso em: 15 Abril 2024.

RIBEIRO, Martin Ferreira. **O mercado de jogos eletrônicos estrangeiro e a sua influência no mercado brasileiro nos últimos dez anos**. 2020. Tese de Doutorado. Disponível em: Repositório: O mercado de jogos eletrônicos estrangeiro e a sua influência no mercado brasileiro nos últimos dez anos (unifametro.edu.br). Acesso em: 02 Dez. 2023.

RODRIGUES, Thais Tavares; ANDRETTA, Danilo. Qualidade de Vida no Trabalho de Desenvolvedores de Jogos do Distrito Federal. **Qualidade de vida no trabalho dos desenvolvedores de jogos do Distrito Federal**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação).

ROSEMBLUM, Tamara Otilia Amaral et al. **Um estudo sobre a percepção de qualidade de vida no trabalho dos desenvolvedores de jogos digitais**. Ponta Grossa: UEPG, 2023. Disponível em: <[Modelo de Artigo \(admpg.com.br\)](http://admpg.com.br)>. Acesso em: 03 Dez. 2023.

RUFFINO, Paolo. Narratives of independent production in video game culture. **Loading...**, v. 7, n. 11, 2013. Disponível em: <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/120>. Acesso em: 03 Jun. 2024.

SCHREIER, Jason. The Horrible World Of Video Game Crunch. **Kotaku**, 2016. Disponível em: <[The Horrible World Of Video Game Crunch \(kotaku.com\)](https://kotaku.com)>. Acesso em: 02 Out. 2023.

SCHREIER, Jason. **Sangue, suor e pixels: Os dramas, as vitórias e as curiosas histórias por trás dos videogames**. HarperCollins Brasil, 2018.

VOXEL. **Blazing Chrome: Game Pass, crunch e mercado brasileiro com os devs brasileiros da Joymasher**. YouTube, 11 de Julho de 2019. 1 vídeo (21 min.) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hdlZTbAuMaA>>. Acesso em: 02 Out. 2023.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. Autonomia Literária, 2020.

WILLIAMS, Ian. 'You can sleep here all night': Video games and labor. **Jacobin, November**, v. 13, 2013. Disponível em: <https://jacobin.com/2013/11/video-game-industry> . Acesso em: 10 Jun. 2024