

JOGOS DIGITAIS INDEPENDENTES E O CONTEÚDO NACIONAL CONTRA-HEGEMÔNICO

Pedro Santoro Zamboni¹; Ana Heloiza Vita Pessotto²

¹Docente da Universidade Estadual Paulista (Unesp), FAAC, Campus Bauru. Mestre em Comunicação e Bacharel em Jornalismo pela mesma instituição. Membro do Lecotec. E-mail: pedro@faac.unesp.br

²Docente da Universidade Estadual Paulista (Unesp), FAAC, Campus Bauru. Mestre em Comunicação e Bacharel em Radialismo pela mesma instituição. Membro do GrAAu. E-mail: anahvp@gmail.com

RESUMO

No tensionamento entre as grandes produtoras de jogos digitais e os estúdios de desenvolvimento, o advento destas produtoras “indie” se transforma em uma alternativa ao processo de racionalização que suprime a criatividade em nome da estabilidade do retorno de investimento, permitindo a emergência de produtos contra-hegemônicos. Quando a subjetividade da demanda de um produto cultural influi na inovação de narrativas e mecânicas, uma cadeia produtiva com menos pressão de investimentos tem a possibilidade de promover rupturas com maior liberdade. Com uma revisão de literatura a respeito de produção independente de jogos digitais alicerçado na teoria de Dyer-Witthford e Peuters (2009), este trabalho evoca os jogos da multidão como saída aos produtos seriados despossuídos de valor simbólico emancipador das culturas nacionais.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Audiovisual. Produção Independente.

INTRODUÇÃO

Na complexidade de uma cadeia produtiva do setor de jogos digitais, as etapas de desenvolvimento, publicação e distribuição são permeadas pela disputa entre a liberdade artística da criação de um produto cultural e criativo, com os processos de racionalização mercadológica que influem para o pragmatismo do consumo. É nesta tensão que este artigo propõe refletir a estrutura de produção independente de jogos digitais como meio para emergência de mecânicas e narrativas inovadoras.

OBJETIVOS

Quando a subjetividade da demanda de um produto cultural influi na inovação de narrativas e mecânicas, uma cadeia produtiva com menos pressão de investimentos tem a possibilidade de promover rupturas com maior liberdade. O objetivo deste trabalho é verificar esta relação, conceituando os jogos da multidão e a emancipação de narrativas contra-hegemônicas das culturas nacionais.

METODOLOGIA

Será realizada uma revisão teórica alicerçado na teoria de Dyer-Witthford e Peuters (2009) sobre os jogos da multidão, as discussões sobre as rupturas tensões da racionalização e

criatividade na cadeia produtiva de jogos digitais de Tschang (2007) e as reflexões de Zallo (2007) a respeito da economia da cultura e da comunicação. Por fim, será relacionado aos conceitos de culturas híbridas evocados por Canclini (1999) e identidades de Bhabha (1998) para o entendimento das culturas nacionais em seu caráter emancipador.

RESULTADOS PARCIAIS

A cultura é um importante elemento de dominação. A manutenção de uma cultura nacional e identidade nacional fortalecem o controle pelos grupos hegemônicos. A redução de toda uma heterogeneidade de estruturas culturais na concepção de uma cultura nacional é um processo de neutralização das instabilidades sociais (CANCLINI, 1999, p.168), com a intenção de controlar o repertório simbólico, que permite o controle em outras esferas da vida social. Desta forma, observamos a criação de narrativas contra-hegemônicas através de jogos com motivações intrínsecas, que apenas uma produção independente pouco racionalizada possibilita, e cuja potencialidade emancipa criador e consumidor dos processos de dominação da cultura hegemônica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dicotomia entre o independente e o mainstream provoca uma série de discussões a respeito de nomenclatura, e não existe uma definição única e consolidada sobre o tema. O que este busca é estabelecer uma reflexão teórica e conceitual a respeito das oportunidades simbólicas na produção de jogos digitais de um cenário típico no Brasil: pequenas empresas, baixo orçamento e paixão pelo produto. Entendendo que a liberdade criativa se intensifica neste cenário, sendo terreno fértil para a emergência de narrativas contra-hegemônicas, identificamos o processo produtivo independente como resultante de representações de valores e histórias que permeiam as múltiplas identidades e culturas nacionais.

REFERÊNCIAS

BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 2003.

DYER-WITHEFORD, N.; PEUTER, G. de. **Games of Empire**: Global Capitalism and Video Games. Minneapolis: UnivOf Minnesota Press, 2009.

TSCHANG, F. T. Balancing the Tensions Between Rationalization and Creativity in the Video Games Industry. **Organization Science**, v. 18, n. 6, p. 989–1005, 2007.

ZALLO, R. La economía de la cultura (y de la comunicación) como objeto de estudio. **Zer-Revista de Estudios de Comunicación**, v. 12, n. 22, p. 215–234, 2007.