



Imagem gerada utilizando a inteligência artificial Stable Diffusion, que cria composições visuais a partir de descrições textuais.

# OS JOGOS QUEER E DECOLONIAIS

## INOVAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE NO NOVO MERCADO DE GAMES

A popularização dos smartphones reduziu o custo para se ter acesso a jogos digitais, o que abriu espaço para que mais fatias da população entrassem no universo gamer. Entretanto, essa mudança não foi capaz de produzir, por si só, um avanço da representatividade nos jogos. Os Jogos Queer e Decoloniais são criados para tensionar esse problema, a fim de resgatar aspectos culturais pouco trabalhados e apresentar populações historicamente oprimidas a partir de traços mais profundos. É assim que esses jogos procuram democratizar o conhecimento e fortalecer as minorias neles representadas. Veja como na primeira edição do Jaé, o relatório de insights da 3mais.

 **Tempo de leitura: 20 minutos**

## O QUE VOCÊ VAI VER AQUI?

- **O novo perfil do gamer brasileiro.**  
A entrada e a consolidação de novas camadas da população no universo gamer.
- **A explosão dos jogos independentes.**  
Mudanças conjunturais que permitiram a criação de jogos por pessoas comuns.
- **Aspectos de um jogo Decolonial.**  
Conceitos e atributos fundamentais para o protagonismo de populações oprimidas.
- **Os Jogos Queer e a Revolução Twine.**  
O questionamento do discurso heteronormativo por meio dos games.
- **O movimento contraflow.**  
Jogos Queer que procuram provocar a reflexão do jogador a partir da frustração.
- **Aprendizados e recados para as marcas.**  
Alguns dos caminhos para um avanço da representatividade na comunicação.

## SOBRE *com André Carvalho*

As redes sociais parecem ser o lugar onde todas as pessoas se encontram e onde mais se faz negócio. Notícias sobre mudanças e o surgimento de novas redes chegam até nós todos os dias. Porém, há um mundo paralelo, sobre o qual pouco se fala, que eu aposto que cumprirá o papel das redes sociais nas nossas vidas, num ~~future~~ presente bem próximo. Eu estou falando dos jogos.

Na quarentena, as plataformas de jogos tiveram bastante penetração na vida das pessoas, devido à possibilidade de reproduzir experiências do mundo físico e também como forma de expressar identidade e de se relacionar. Isso fez com que o número de jogadores aumentasse em mais de 75%. Até quem não curte jogar, mas gosta do momento de socialização, se conectou na Twitch ou no YouTube para acompanhar os streamings. A maior live do primeiro ano da pandemia aconteceu em um jogo, com show do Travis Scott.

Enquanto o mercado de jogos cresce a cada dia, ouve-se falar sobre “o fim das redes sociais” da forma como as conhecíamos. As mudanças e pressões dos algoritmos têm feito muita gente desanimar de estar ali, e eu sinto que essa transformação está apenas começando. Para se ter uma ideia, com apenas três anos, no início de 2020, o Fortnite já possuía mais de 250 milhões de usuários ativos, enquanto o Instagram possuía 200 milhões no terceiro ano.

E, claro, com toda a discussão atual sobre Metaverso, é bem provável que os jogos interativos e cooperativos se firmem como possibilidade para quem deseja perpetuar a formação de comunidades on-line. Mas nesse novo mundo que se apresenta, valores urgentes do mundo físico, como a diversidade e a inclusão, não podem ficar de fora. E é isso que nosso primeiro *report* buscou investigar. Vem com a gente para entender mais.



**André Carvalho**

CEO da 3mais, escritor e especialista em design para sustentabilidade.

INTRODUÇÃO

# A FORMAÇÃO DE UM NOVO PERFIL GAMER NO BRASIL.



HOJE, **48,3% DOS GAMERS** PREFEREM SMARTPHONES A OUTRAS PLATAFORMAS PARA JOGAR.



SMARTPHONE É A PLATAFORMA MAIS UTILIZADA PELAS CLASSES **C1, C2** E **DE** PARA GAMES.



**60,4% DAS MULHERES GAMERS** JOGAM PELO SMARTPHONE.

**SMARTPHONES COMEÇAM A SE CONSOLIDAR COMO PLATAFORMA FAVORITA, E MULHERES, COMO NOVA MAIORIA DOS GAMERS BRASILEIROS.**

Dados da Pesquisa Game Brasil de 2022 demonstram que grupos antes minoritários nos jogos eletrônicos, como as mulheres, passam a representar mais de 51% dos jogadores. Negros também são maioria étnica.



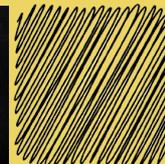
## SMARTPHONES E A POPULARIZAÇÃO DOS JOGOS DIGITAIS

A popularização dos smartphones facilitou o acesso aos jogos para as classes de menor poder aquisitivo. Hoje, é a forma mais utilizada pelas classes C1, C2 e DE para jogar. As classes A1, B1 e B2, por outro lado, utilizam consoles e computadores.

**Segundo o DataFavela, 98% da população das favelas usa o celular como principal forma de acesso aos jogos, o que vai ao encontro da presença de mais pessoas negras jogando. Outro público que ganha força é o de mulheres: mais de 60% utilizam o celular para jogar.**

## COMUNIDADES DIGITAIS E NOVOS CIRCUITOS DE COMPETIÇÕES

O crescimento e a pluralização de consumidores de games pelo celular, principalmente a partir de comunidades periféricas, podem ser ilustrados pela criação da Taça das Favelas, campeonato de Free Fire entre moradores de favelas brasileiras, e da Copa das Aldeias, campeonato de Free Fire entre indígenas.



INTRODUÇÃO

# COMO ERA O PÚBLICO GAMER BRASILEIRO ANTES DA POPULARIZAÇÃO DOS SMARTPHONES?

## O retrospecto da inserção dos consoles no Brasil acaba por ser um grande revelador.

Um dos primeiros consoles a ser vendido no País foi o Telejogo, que chegou em 1977 a um preço de 1.600 cruzeiros (em torno de R\$ 1.500 em valores atuais), valor mais alto que o salário mínimo da época. Já em 1983, o Atari 2600 chegou por cerca de 200 mil cruzeiros (perto de R\$3.500 atuais), diante de um salário mínimo de 34.776 cruzeiros (R\$ 934,00 atuais). Esse padrão foi perpetuado em quase todos os lançamentos dos anos subsequentes, como os clássicos Mega Drive, Nintendo 64 e PlayStation. Tais preços parecem evidenciar uma das principais razões para a concentração dos consoles nas classes mais altas, já que essas classes foram as que puderam ter acesso às plataformas.

**Com a popularização dos smartphones, o custo para se ter acesso aos jogos foi reduzido, dando espaço para que mais fatias da população pudessem compor o universo gamer, mesmo ainda que pouco representadas nos próprios jogos, como é o caso de mulheres, pessoas negras, pessoas periféricas e pessoas LGBTQIA+.**



### CUSTOS DE CONSOLES HISTÓRICOS NO LANÇAMENTO

CONSOLE E ANO	PREÇO NO LANÇAMENTO	PREÇO ATUALIZADO	SALÁRIO NO LANÇAMENTO	SALÁRIO ATUALIZADO
TELEJOGO (1977)	CR\$ 1.600,00	R\$ 1.500,00	CR\$ 1.106,40	R\$ 1.030,00
ATARI 2600 (1983)	CR\$ 180.000	R\$ 5.000,00	CR\$ 34.776,00	R\$ 934,00
MEGA DRIVE (1990)	CR\$ 70.000,00	R\$ 7.500,00	CR\$ 8.836,82	R\$ 955,00
NINTENDO 64 (1996)	R\$ 700,00	R\$ 3.400,00	R\$ 112,00	R\$ 550,00
PLAYSTATION (1996)	R\$ 360,00	R\$ 1.800,00	R\$ 112,00	R\$ 550,00
PLAYSTATION 2 (2000)	R\$ 2.000,00	R\$ 7.900,00	R\$ 151,00	R\$ 601,00
XBOX 360 (2006)	R\$ 3.000,00	R\$ 7.400,00	R\$ 350,00	R\$ 870,00
NINTENDO WII (2006)	R\$ 2.400,00	R\$ 5.900,00	R\$ 350,00	R\$ 870,00

Os salários mínimos da época foram retirados do [Debit](#) e atualizados com base na [Calculadora do IPCA \(IBGE\)](#).



## MUDANÇA DE PARADIGMA

# A AUTORREPRESENTAÇÃO

Apesar dos debates frequentes, a representação adequada de “minorias” ainda é um problema corrente em muitos mercados, inclusive na indústria dos games. Foi assim que, para superar essa limitação representativa, as próprias populações excluídas passaram a criar seus jogos, já que a consolidação da cultura digital também fez com que a criação e a publicação de games pudesse se tornar mais simples e barata.

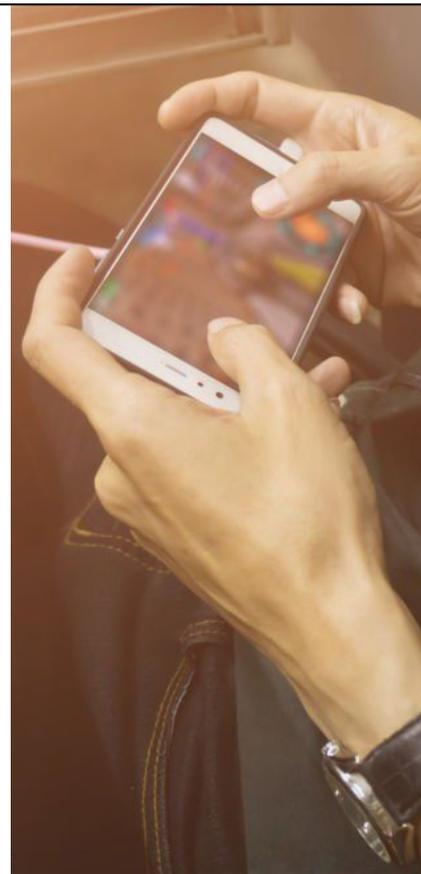
## A FACILITAÇÃO: NOVAS FERRAMENTAS E PLATAFORMAS

Ferramentas gratuitas de criação, como Twine, Roblox, RPGMaker e Unity, têm surgido nos últimos anos, permitindo que qualquer pessoa, mesmo com pouca experiência e recursos financeiros, consiga criar seu próprio jogo. Também, plataformas de publicação, como Steam, Green Man Gaming e itch.io, oferecem uma interface mais acessível e menos burocrática para os desenvolvedores de jogos independentes.



## A EXPLOSÃO DOS JOGOS INDEPENDENTES

Os jogos independentes são aqueles produzidos por uma pessoa, ou por uma equipe reduzida, e que não possuem o apoio de grandes editoras ou distribuidoras de jogos. Esses jogos ganharam relevância com os computadores domésticos na década de 1990 e se expandiram durante os anos 2000. A internet também foi responsável pela ascensão da produção de jogos alternativos, devido à troca de conhecimentos e suas publicações de forma cada vez mais facilitadas. Pelos baixos recursos, esses jogos costumam ter gráficos simples, compensando isso por meio de inovações. A expansão desses jogos ainda continua graças às ferramentas gratuitas de criação e aos publicadores citados. É nesse contexto que Jogos Queers e Decoloniais começam a surgir em maior quantidade.



# OS JOGOS QUEER E DECOLONIAIS

Os jogos Queer e Decoloniais estão dentro da bolha dos jogos alternativos, mas diferente desses, possuem como proposta levar o jogador a uma reflexão social ou a uma experiência sociológica.

Os aspectos culturais, religiosos e as experiências vividas são condições necessárias para a criação desses jogos. Eles buscam um avanço na representatividade, não só com protagonistas provindos de "minorias", mas também com o resgate histórico e cultural dessas populações.



## Com esse entendimento, quais seriam as diferenças e especificidades entre esses dois estilos de jogos?

A principal diferença entre jogos Queers e Decoloniais está no objeto central de suas críticas e reflexões. Em resumo, a decolonialidade possui uma postura voltada à superação do eurocentrismo, buscando se libertar do pensamento eurocêntrico e imperialista. Já a Teoria Queer procura questionar o discurso heteronormativo.

**“PESSOAS QUE NÃO SÃO REPRESENTANTES DE POPULAÇÕES OPRIMIDAS PODEM SE ENVOLVER NA PRODUÇÃO DE JOGOS DECOLONIAIS, PORÉM (...) O ENVOLVIMENTO DEVE SE DAR EM CARÁTER DE APOIO E/OU FACILITAÇÃO, NÃO DE PROTAGONISMO.”  
(JULIA STATERI)**



## O PENSAMENTO DECOLONIAL

O pensamento Decolonial expõe opressões que populações em situação de marginalização, injustiça, inferiorização e abuso sofreram e ainda sofrem. É uma alternativa para dar voz a essas populações que, por muito tempo, foram silenciadas. Os projetos decoloniais partem de povos indígenas, populações afrodescendentes, latinos presentes nos Estados Unidos e na Europa etc. Ainda, o pensamento decolonial tem estado presente em movimentos sociais, como o negro e o LGBTQIA+.

**“O CONCEITO DE DECOLONIAL AJUDA A PENSAR SOBRE O NOSSO PAPEL ENQUANTO PRODUTORES DE MÍDIA NUM PAÍS QUE É, POR SUA VEZ, O RESULTADO DE UM PROCESSO DE COLONIZAÇÃO.”  
(JULIA STATERI<sup>1</sup>)**

## ASPECTOS DE UM JOGO DECOLONIAL

Para Stateri, são quatro os aspectos principais de um jogo Decolonial:

1. O protagonismo das populações oprimidas na criação dos jogos;
2. A escolha de ferramentas de trabalho que privilegiam a facilidade de acesso e a viabilidade de uso pelas populações oprimidas;
3. O foco da ação, que deve estar no processo e não só no resultado final, haja vista que a disponibilização dos videogames diversos foge à lógica da concorrência mercadológica;
4. A ação, que deve fazer parte de uma política ampla de fortalecimento das populações oprimidas, num esforço conjunto entre pesquisadores, produtores e comunidade.

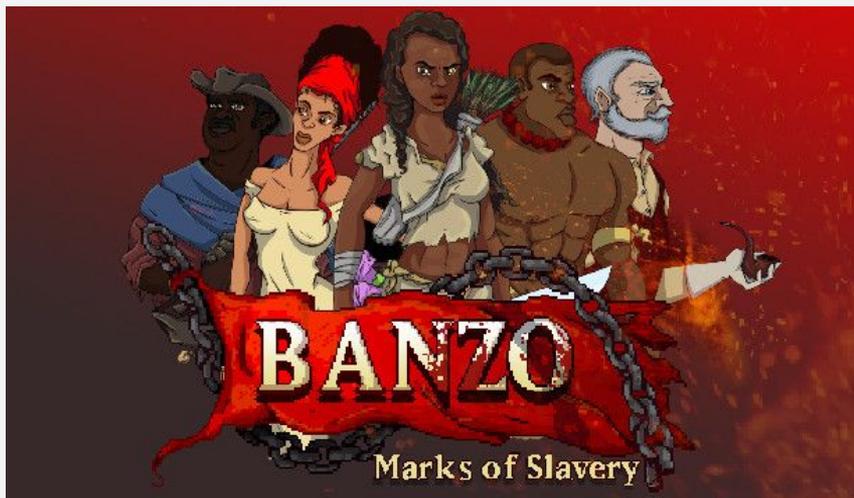
1. Julia Stateri é doutora em Artes Visuais pela Unicamp e desenvolve pesquisas em jogos decoloniais e anti-opressão. É fundadora da produtora cultural Oficina Lúdica.

## BANZO - MARKS OF SLAVERY

Um exemplo de jogo Decolonial é *Banzo - Marks of Slavery*, desenvolvido pelo Uruca Game Studio, um estúdio independente com o “sonho de criar jogos com narrativas fortes e inspirados em histórias e conteúdo que, muitas vezes, não possuem espaço nas mídias atuais” (Uruca). O jogo posiciona o jogador no papel da Rainha Zeferina, assumindo o comando do Quilombo do Urubu, e pode ser considerado como Decolonial por ser uma produção independente brasileira, se passar no contexto histórico do Brasil colonial, gerar reflexões ao jogador e, principalmente, resgatar aspectos culturais e religiosos de grupos sociais historicamente discriminados e oprimidos.

Embora o desenvolvimento de *Banzo* não possuísse, inicialmente, o intuito de criar propriamente um jogo Decolonial, mas “(...) criar um jogo ambientado historicamente no Brasil, contendo elementos históricos e culturais brasileiros da época colonial”, o estúdio se sente feliz por “ter criado um jogo que, para alguns, se enquadre no termo ‘Decolonial’, pois, analisando o resultado, vemos que é muito importante expor e trazer histórias que muitas vezes são deixadas de lado”.

**“A MAIORIA DOS PROJETOS COM ESSAS TEMÁTICAS ALTERNATIVAS PRECISAM SE ESFORÇAR MAIS QUE O DOBRO QUE PROJETOS POPULARES QUE POSSUEM CONTEÚDO APENAS REPLICADO EM MASSA.”  
(URUCA GAME STUDIO)**



OS JOGOS MAIS RECENTES DO URUCA TAMBÉM SEGUEM ESSA LÓGICA DE RESGATAR HISTÓRIAS DE POPULAÇÕES OPRIMIDAS, COMO É CASO DO AINDA NÃO LANÇADO **MEMÓRIAS AFOGADAS**, QUE TERÁ COMO PROTAGONISTA UM TRABALHADOR DA CONSTRUÇÃO CIVIL DA DÉCADA DE 1950, DURANTE A CONSTRUÇÃO DE BRASÍLIA, E **MANDINGA: A TALE OF BANZO**, UMA ESPÉCIE DE CONTINUAÇÃO DE **BANZO**.



### ➤ SAIBA MAIS

Clique acima e conheça as produções independentes do Uruca Game Studio.

## HUNI KUIN



Outro exemplo interessante é o jogo *Huni Kuin*, que apresenta o protagonismo de um casal de gêmeos caxinawá (ou caxinauás). A jornada dos gêmeos passa pelos conhecimentos de seus ancestrais, da floresta e dos espíritos e o objetivo central é alcançar a condição de seres humanos verdadeiros: Huni Kuin. O jogo entra na lógica decolonial porque, além de resgatar aspectos culturais, contou com a participação de aldeias caxinauás em seu desenvolvimento e incentiva a discussão nas comunidades tanto gamer quanto indígena.

## DESENVOLVENDO COMUNIDADES

Os desenvolvedores de jogos Decoloniais buscam uma função mais ampla do que *apenas* criar jogos com representatividade. Costumam fazer parte dos projetos algumas dinâmicas sociais, que incluem as próprias populações silenciadas, buscando o envolvimento e o desenvolvimento dessas. É o caso do estúdio Game e Arte: além de seus jogos resgatarem aspectos culturais, como é o caso de *A Nova Califórnia*, baseado no conto de Lima Barreto, seus criadores atendem crianças e jovens de regiões periféricas com aulas de criação de jogos com o já citado programa RPGMaker.



## JOGOS QUEER

Assim como os jogos Decoloniais, os jogos Queer também se propõem a questionar um discurso hegemônico, neste caso o discurso heteronormativo. De forma resumida, a teoria Queer busca romper com a lógica binária da sociedade e, principalmente, seus efeitos de hierarquia, classificação, dominação e exclusão: a lógica em que um lado recebe carga positiva e o outro carga negativa - heterossexual/homossexual, normal/anormal. Desta maneira, pode-se dizer que os jogos Queer procuram fazer com que o jogador reflita a ambiguidade, multiplicidade e fluidez das identidades sexuais e de gênero, além de sugerir novas formas de pensar a cultura, o poder e a educação.



## A REVOLUÇÃO TWINE

A plataforma Twine foi fundamental para o nascimento de uma cena de jogos Queer. Por ser um editor de metadados gratuito, compatível com qualquer computador e não exigir conhecimentos em programação, possibilitou o que ficou conhecido como *Revolução Twine* em 2012: a popularização de jogos LGBTQIAs. Estes jogos, no Twine, são simples e narrativos, com os jogadores precisando tomar decisões durante a experiência. Um dos que se destacaram foi *Quing's Quest: The Death of Videogames*, com a história de Quing, jovem monarca não-binário do planeta Videogames, que tenta fugir do povo que invadiu, colonizou e expulsou as populações diversas que ali viviam.



## O MOVIMENTO CONTRAFLOW



Nesta ascensão dos jogos Queer, surgiu o movimento contraflow, isto é, jogos Queer que, a partir das dinâmicas comuns nos jogos digitais, procuram causar estranheza ou frustração no jogador e, com isso, gerar uma reflexão. Um exemplo que ajuda no entendimento do contraflow é o jogo *Dys4ia*. Assinado por Anna Anthropy, mulher trans, esse jogo é formado por minigames que remetem aos jogos dos anos 1980, porém, diferente dos jogos daquela época, *Dys4ia* não possui uma jogabilidade tão intuitiva. O primeiro minigame lembra o famoso jogo Tetris, com o objetivo de passar uma peça por um buraco em uma parede de tijolos. Contudo, a produção estimula uma frustração proposital: apesar de a peça quase encaixar, ela não passa pelo buraco. Em seguida, a seguinte mensagem aparece: “eu me sinto esquisita quanto ao meu corpo”, uma alusão ao “desencaixe” de gênero sentido pela desenvolvedora.





## A importância dos jogos Queer e Decoloniais está no cuidado de como é feita a representatividade.

Com as ferramentas que facilitaram a criação, muitos jogos que buscam certa representação passaram a surgir, porém, nem sempre fugindo da estereotipização. No *Roblox*, por exemplo, é comum encontrarmos criações que tenham a favela como cenário, mas sem um aprofundamento cultural, se limitando ao seu contexto de violência. *Polícia vs Ladrão* é um desses jogos, no qual o jogador escolhe entre os times *Criminal* e *Bope* e joga "dentro" de uma favela. Jogos nesse estilo também são encontrados fora do *Roblox*, como é o caso do *modding GTA Brasil*, uma versão do *GTA San Andreas*, criado por fãs brasileiros e cuja representação se resume à ambientação, com atualizações de cidades e favelas brasileiras.

**Já os jogos Queer e Decoloniais estão amarrados a partir da apresentação de personagens e traços profundos, buscando gerar reflexões aos jogadores e fortalecimento das "minorias".**

## PRINCIPAIS APRENDIZADOS

- Há a formação de um novo perfil de gamer, mais diverso e conectado com a realidade brasileira. Essa diversidade também deve aparecer mais e mais nos jogos contemporâneos, já que é isso que os jogadores brasileiros parecem desejar: se ver cada vez mais bem representados em jogos e iniciativas relacionadas ao universo dos jogos.
- Jogos visualmente simples podem cativar o jogador se tiverem narrativas envolventes, com boa representatividade. Os jogos do Twine são bons exemplos que, mesmo sendo compostos 100% por texto, conquistaram um público fiel.
- A consolidação da cultura digital possibilitou o surgimento de ferramentas mais acessíveis, de modo que a criação e a publicação de games pudesse se tornar mais simples e barata. Com isso, membros de grupos “minoritários” puderam criar games que refletissem suas vivências.
- Essas ferramentas também oferecem uma oportunidade para as empresas: atuar como facilitadoras do protagonismo desses grupos “minoritários”, seja organizando treinamentos que os capacitem, seja atuando como patrocinadoras dos seus projetos.



# TRÊS RECADOS PARA AS MARCAS

por Bruno Arouca, Diretor de Estratégia da 3mais

## 1 Saia da promoção e vá para o compromisso

Jogos Queer e Decoloniais tratam de questões profundas. O mercado já discute com seriedade a diversidade, e muitas marcas têm abraçado essas e outras pautas importantes, como o ESG. Se você deseja democratizar o conhecimento e fortalecer as “minorias” para que sejam representadas, os jogos Decoloniais podem ser ferramentas poderosas. Porém, primeiro entenda se o que será feito está alinhado aos valores da sua marca. Segundo, se as pessoas são realmente a sua prioridade. Por fim, se o que vai fazer terá perenidade. Se a sua resposta for não para qualquer uma dessas questões, provavelmente o que irá fazer é *socialwashing*. Poupe os seus recursos na maquiagem e invista seus esforços na transformação.

## 2 Escuta e diálogo: códigos para um jogo Decolonial

Para estabelecer uma conexão verdadeira com um grupo “minorizado”, que não necessariamente são minorias em quantidade, mas em representação, a escuta e o diálogo são as chaves. Se a sua marca deseja abraçar uma bandeira emergente, importante, invista seu tempo entendendo e dando voz para quem pensa, sente e vive tais realidades. Reparar o déficit de representatividade com esforços afirmativos significa promover uma comunicação mais relacional e menos institucional. Então, se quer começar agora, priorize a cocriação e ceda o protagonismo. A sua marca não pode ser maior do que as marcas profundas de quem é oprimido.

## 3 Propósito: é sobre isso

Nós falamos sobre o acesso da população a smartphones, ferramentas gratuitas para criação de games, crescimento dos jogos independentes e até do movimento contraflow: pontos que mostram um cenário incipiente, mas absolutamente empolgante. Estamos conseguindo tratar pautas sensíveis, mudando a forma de fazer e ampliando os meios para comunicar. Se já sabemos que a confiança é construída em cada interação e ponto de contato, veja esses esforços afirmativos como uma ponte para a sua marca se conectar de forma verdadeira às pessoas. Não é só sobre produtos ou serviços, estamos falando de propósito. Quer falar mais sobre o assunto? Vou adorar compartilhar um pouco do que fazemos aqui na 3mais. [Fale comigo.](#)

## REFERÊNCIAS E RECOMENDAÇÕES (PARA APROFUNDAR A LEITURA)

- **O novo perfil do gamer brasileiro.**  
[Pesquisa Game Brasil \(2022\)](#)  
  
[Iovens de comunidades sonham com carreira no mundo dos games para ter um futuro melhor \(2021\)](#)  
  
[Copa das Aldeias de Free Fire movimenta comunidades indígenas em todo o Brasil \(2021\)](#)  
  
[Taça das Favelas de Free Fire](#)
- **A explosão dos jogos independentes.**  
[RetroCast: A Ascensão dos Indie Games \(2021\)](#)  
  
[O que é um jogo Indie? \(2022\)](#)
- **As bases de um jogo Decolonial.**  
[Propondo princípios orientadores à produção decolonial de videogames diversos \(2021\)](#)  
  
[Decolonialidade e jogos digitais: releitura histórica, resistência e luta \(2021\)](#)  
  
[Quebrada Gamers: Desenvolvedores na periferia \(2019\)](#)  
  
[Who Made Your Phone? Compassion and the Voice of the Oppressed in Phone Story and Burn the Boards \(2018\)](#)  
  
[A colonialidade na indústria do videogame \(2022\)](#)
- **Jogos Queer e a Revolução Twine.**  
[Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer-contrapúblicas nas culturas de jogo digital \(2017\)](#)  
  
[‘Coming Out Simulator’: um jogo sobre estar na pele dos outros](#)  
  
[LGBTQ Video Game Archive](#)
- **O movimento contraflow.**  
[Is dys4ia a Game About the Transgender Experience or Is It a Work of Art? \(2014\)](#)  
  
[Jogos digitais e autorrepresentação: a construção de sentidos nos videogames com elementos autobiográficos \(2021\)](#)



## ENTREVISTADOS

Julia Stateri

Uruca Game Studio

## EQUIPE EDITORIAL

André Carvalho

Bruno Arouca

Rômulo Vieira

Tasso Gasparini

Murilo Brum

Camilla Bizarria

Rebecca Salgueirinho

agência3 agora é 

## NOSSO OLHAR

Os jogos Queer e Decoloniais mostram a importância de um ambiente de trabalho diverso, com pessoas de diferentes contextos e vivências, cocriando soluções que sejam realmente inclusivas. Aqui na 3mais, trabalhamos a partir de colaboradores e ideias plurais, que buscam transformar marcas e pessoas de forma humanizada, sempre observando os movimentos produtivos da sociedade.

Somos uma agência full intelligence, que tem como propósito inspirar a criação de jornadas transformadoras, de crescimento. Com mais de 22 anos de mercado, surgimos da união de três agências tradicionais da publicidade carioca. Hoje, contamos com mais de 120 funcionários atuando em diferentes áreas para fazer uma entrega completa e atender qualquer tipo de demanda estratégica. Para entender um pouco mais sobre como podemos ajudar a sua marca, acesse o QR Code ao lado e entre em contato com a gente. Até a próxima edição!



Se preferir, [fale com a gente por e-mail.](#)