

## Editorial vol. 40 n. 2

Thiago Falcão<sup>1</sup>

Kishonna Gray<sup>2</sup>

### A colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal

A história das tecnologias digitais – e da Internet, naturalmente – foi marcada por posições que seguidamente enaltecem condições materiais e dinâmicas sociais concebidas como seus produtos. Esta percepção, já há algum tempo, convive com certa dissonância. Embora alguns pesquisadores discutam a tecnologia como ontologicamente neutra, posição corroborada por corporações alicerçadas em um raciocínio de outrora e que se esforçam para a manutenção do *status quo*, outros descrevem condições diferentes, marcadas por uma crescente objetificação dos usuários e instrumentalização das performances nas relações sociais. Fato é que uma visada crítica sobre a cultura digital revela que condições e práticas antes enaltecidas – liberdade pessoal, culturas participativas e democráticas, competição aberta – foram sistematicamente distorcidas. A cada soluço, a cada crise do capitalismo, velhas fórmulas de expropriação são revisitadas, recondicionadas a diferentes realidades, mas nunca atenuando sua eficácia (KLEIN, 2007). Exemplos abundam, e se constituem a partir de práticas de acumulação de recursos e de informação (COULDRY e MEJIAS, 2019); passam por mecanismos de vigilância e controle (ZUBOFF, 2019; BRUNO et al., 2018) para, finalmente, desaguardarem em desinformação e notícias falsas (FUCHS, 2020; RECUERO e SOARES, 2020). Cada uma destas ocorrências reitera sua condição sintomática, sua manifestação de um fenômeno que as abarca. Estamos muito distantes da promessa de uma tecnologia libertadora – e talvez este tenha sido o projeto o tempo todo.

Observamos, muitos de nós despreocupados, como uma retórica cuidadosamente trabalhada para inspirar condições de autonomia pessoal e privacidade, de frisar a importância dos afetos, do prazer – do lazer, enfim – é suplantada por um sistema de vigilância assustadoramente ubíquo, que se utiliza de nossos dispositivos em rede para rastrear movimentos, afetos, ideologias e toda sorte de condições quantificáveis. Esta compreensão, outrora considerada histórica, tem sido cada vez mais documentada e discutida. É possível percebê-la na noção de colonialismo de dados, de Nick Couldry e Ulises A. Mejias (2019); observá-la na ideia de capitalismo de vigilância defendida por Shoshana Zuboff (2019); senti-la na ideia de um *redlining* tecnológico, construída a partir das reflexões de Safiya Noble (2018) sobre raça e tecnologia. É necessário problematizar o fato de que nossos próprios dados pessoais são armazenados por uma elite tecnológica que se julga particularmente impervia à letra da lei, como nos explica Noble (2018). Sistematizando a acumulação de dados e avançando práticas de extração e exploração para além de qualquer condição de legislação ou sanção, estes atores pautam performance e agência na contemporaneidade, orientando sujeitos e comportamentos a partir de formatos e gramáticas inscritas nas plataformas que nos acompanham diariamente (DIJCK et al., 2018).

O jogo, nos mais diversos sentidos da palavra, não se encontra isento destas influências e

<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

<sup>2</sup> University of Kentucky, USA

apropriações. É um fenômeno particularmente elusivo. Sua natureza foi largamente discutida ao longo do último século, mas a acepção da palavra nunca encontrou uma compreensão ideal em português. Nossa ideia de “jogo” neste dossiê não parte apenas de uma percepção voltada para os videogames – como costumemente esperamos, nos dias de hoje, quando alguém profere o termo – mas sim para uma condição inerente e incontornável da existência humana. O jogo é aquilo que nos move: que articula a cultura, que cria o mundo (HUIZINGA, 2001); que oferece modos de ver e sentir (SICART, neste número); que pauta a existência infantil que foi tão largamente apropriada na contemporaneidade (MAFFESOLI, 2004). Tal compreensão do jogo como algo inerentemente positivo – “bom” – é largamente difundida nas Ciências Sociais e Humanas – e, por conseguinte, no campo da Comunicação, mas ela guarda consigo uma série de agenciamentos que por muito tempo passaram despercebidos e que simplesmente a tornam incapaz de compreender as condições a partir das quais o fenômeno se estrutura nos dias de hoje (TRAMMELL, 2020).

Esta perspectiva elementar, que exige o jogo de tudo que não é abertamente produtivo e humanista, colabora para sua condição negligenciada como chave importante para o entendimento dos fenômenos sociais. Como podemos ser capazes de entender uma cultura particularmente voltada para a transformação dos fatos da esfera pública em memes, por exemplo, sem que contemplemos dimensões tão óbvias e ululantes do jogo como mediador de discursos e performances (CHAGAS, 2020)? Como compreender os embates político-partidários ou mesmo eventos midiáticos, entre eles, a Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) da COVID-19 – sem que nos debruçemos sobre gracejos e encenações agenciadas a partir de uma negociação entre a lógica das plataformas e a lógica do jogo?

Como a maioria das instituições sociais, o fenômeno do jogo e os jogos, objetos neste fenômeno, têm sido reestruturados e reculturados em torno dos valores concebidos como estritamente instrumentais do neoliberalismo. Esta condição ajuda a constituir o fenômeno que, neste dossiê, chamamos de “colonização do jogo”: a apropriação de dinâmicas criativas e lúdicas em favor do ritmo acelerado de produção e acumulação assumido como regra pelas sociedades pós-industriais – a corrupção do impulso lúdico em favor da produção de materialidades, sociabilidades, subjetividades específicas. Esse problema foi explorado por uma série de pensadores do campo dos *game studies*, sim, mas não passou despercebido por filósofos e teóricos culturais. Pensadores como Byung Chul-Han (2017), Jonathan Crary (2016) e Mark Fisher (2009), entre outros, dispensaram atenção à discussão, sublinhando a forma através da qual o uso de mecânicas oriundas dos videogames no gerenciamento e na manutenção do mundo do trabalho e da vida acaba por eviscerar o sentido lúdico da atividade, que é reduzida apenas à carcaça insidiosa da produtividade neoliberal. A colonização do jogo acontece, assim, na esteira da transformação da sociedade a partir da naturalização da racionalidade neoliberal, de um lado, mas também é fortemente pautada pelo processo de plataformação experimentado desde meados da década de 2000. Se, de um lado, subsiste um alicerce discursivo que prega a confluência das dimensões do trabalho e do lazer, resultando na ética virulenta do “trabalho divertido” repetida *ad nauseam* (TOKUMITSU, 2015; WEEKS, 2017) por gurus do mercado e nos lugares-comuns dos meios de comunicação, do outro infraestruturas materiais são construídas para maximizar um trabalho invisível que muitas vezes sequer é reconhecido pelo que é.

Esta lógica é visível de forma objetiva na dinâmica de retenção das mais diversas plataformas de jogo, a partir da qual recompensas são conferidas a usuários mais assíduos e participativos, controlando a quantidade de horas diárias que um usuário passa conectado, estimulando seu retorno diário com recompensas de pequena consequência e, finalmente, oferecendo promoções na forma de microtransações que parecem irrelevantes mas que são condições *sine qua non* para o progresso percebido (ŠVELCH, 2017). Para além desta dimensão da experiência da plataforma, com o crescimento da economia dos e-sports e das indústrias de streaming, observamos, cada vez mais, usuários que criam seu próprio conteúdo e fornecem mão de obra e publicidade gratuitas para a indústria de jogos – atentemos ao imbróglio brasileiro sobre a “União de Streamers” e o “Apagão da Twitch”. Este trabalho não

remunerado se transforma, na retórica das corporações, no “privilegio” de estar ao lado da indústria de games. A cultura do streaming e dos e-sports se apropriou do desejo de ser simultaneamente competitivo e inovador, usando palavras-chave como estas para ofuscar os danos reais, a mão de obra explorada e a intencionalidade destrutiva. Os desejos do mercado de competir e vencer são temas orientadores dentro da indústria do jogo, e desafiar estas raciocínios pré-emballados convoca uma postura crítica que desvia do paradigma existente.

Talvez mais relevante do que esta condição no uso final das plataformas seja o fato de que o problema aparece também nas recentes conversas em torno da mão de obra explorada na indústria dos games. Enquanto as discussões associadas à mão de obra e à crise são frequentemente aceitas como progressões naturais de trabalho e trabalho na indústria, Legault e Ouellet (2013) descrevem o sistema informalmente nomeado de *crunch time* na indústria de jogos como a expectativa de trabalhar horas extras e finais de semana nas semanas que antecedem o lançamento de um jogo. Os próprios autores sugerem que a indústria do jogo depende deste sistema informal de controle para obrigar os trabalhadores a cumprir exigências não razoáveis de excesso de trabalho. A lógica neoliberal conta com este sistema obrigatório e o mascara como trabalhadores apaixonados por jogos, justificando a contínua subjugação e exploração dos trabalhadores. Confiando neste sistema informal de recompensas e punições, os trabalhadores dentro dos jogos se sentem compelidos a cumprirem com expectativas de trabalho irracionais, principalmente com base no respeito e prestígio do trabalho na indústria de jogos (CONSALVO, 2008; BULUT, 2020). As empresas de jogos constroem seu trabalhador ideal como sendo “apaixonado por jogos” – com a paixão se tornando uma justificativa para práticas de trabalho exploratórias contínuas, como o *crunch*.

As ligações entre crescimento econômico e competitividade, seja no âmbito da competição formal ou do labor e da produtividade capitalistas, se aproveitam de uma infraestrutura de exploração que reencena dinâmicas racistas, sexistas e do conflito de classes a partir de uma retórica da naturalização. Tal retórica busca explicar a ocorrência desta estrutura de ódio e preconceito tratando-a como se fosse parte inerente da tecnologia e da cultura gamer em específico. Subprodutos naturais desta exploração de classe, racismo e sexismo, entre outras formas de opressão, encontram eco em espaços incontestados, sim, mas também incólumes da cultura digital, nos quais discursos de ódio e intolerância encontram ferramentas que possibilitam sua organização sistemática (MASSANARI, 2015). Estas condições são visíveis de muitas formas nos jogos e em sua cultura, este dossiê busca: a) endereçar as condições sociais mais amplas da percepção de como o jogo foi cooptado pela produção de *commodities* tão irrelevantes quanto irrealis, mas que ainda assim convocam a ação de milhões mundo afora; e também b) pensar efeitos que são condicionados a partir de articulações materiais particulares. Nesse sentido, tomemos o sexismo e os atos racistas em plataformas de jogos como exemplo: é muito comum nos depararmos com um discurso que busca reduzir os casos de racismo e sexismo a atos individuais perpetrados por indivíduos contra indivíduos, mas a opressão perpétua dentro do jogo não é alimentada pela ideologia neonazista e não surgiu com a eleição de líderes de direita em todo o mundo. Esta opressão e as desigualdades resultantes estão embutidas no núcleo da cultura do jogo – e precisam ser disputadas. É necessário ocupar estes espaços, buscar diálogo, confrontar posições estanques. O perigo não está em uma instanciação individual de discurso racista ou sexista, mas sim no alcance da plataforma, que chega a uma multidão de indivíduos – normalizando este comportamento e sustentando as violências digital e física associadas a ele.

Este é, portanto, o contexto que se avulta quando empreendemos um exercício de reflexão mais cuidadoso sobre o jogo e como ele se constitui nos dias de hoje. Um contexto que não nos parece particularmente humanista – não parece fazer jus ao espírito de liberdade, beleza e júbilo de que trata Huizinga em *Homo Ludens* (2001). Na contramão, nossas observações acerca do jogo na contemporaneidade revelam um fenômeno muito mais alinhado com uma percepção que se afasta do maniqueísmo, que empreende um uso ora instrumental ora macabro da atitude lúdica. O artigo de Miguel Sicart neste número alude a essa percepção, pensando o jogo enquanto “forma agencial”, eximindo-o

de julgamentos moralistas e compreendendo-o como um impulso que pode ser apropriado, desviado e, finalmente, instrumentalizado. As reflexões acerca da “colonização do jogo” aqui presentes colaboram para a percepção de um fenômeno que subscreve a experiência midiática – e, conseqüentemente, social – da contemporaneidade, que não só orienta práticas sociais complexas, mas também está sujeito às inscrições tecnológicas do ecossistema capitalista. Este dossiê se divide em duas partes, e cada uma delas tem o intuito de revelar e problematizar este corpo de questões que levantamos neste editorial.

Assim, os artigos que compõem a primeira parte desse dossiê versam sobre os mais variados temas no que diz respeito ao modo como o jogo foi transformado e é encenado nos dias de hoje, no âmbito do neoliberalismo e das disputas em torno desse sistema que não deve ser considerado meramente “econômico”, mas sim condição para o desenvolvimento de uma racionalidade particular (BROWN, 2019). O intuito dessa diversidade – que se constitui em temáticas, mas também o faz na dimensão dos autores – é, em nossa percepção, oferecer uma representação complexa do contexto, aludindo, assim, à sua dimensão. Se o jogo deve ser considerado forma agencial, compreensão que o próprio Miguel Sicart oferece em seu artigo, compreender quais são os horizontes a partir dos quais podemos exercer uma subjetividade particular se transforma em nossa questão primordial, sobretudo quando contemplamos a real extensão do processo de apropriação, reestruturação e reculturalização da própria noção de jogo.

Em *Playful capitalism, or Play as an instrument of the capital*, artigo que abre esta edição, Miguel Sicart, professor associado do Centro de Pesquisa em Jogos de Computador, IT, da University of Copenhagen, se aproxima do fenômeno do jogo de forma serena, compreendendo-o a partir de uma posição de unificação de suas condições ontológicas ao mesmo tempo que se afasta de perspectivas românticas, escapistas, improdutivas. O jogo, segundo Sicart, não é separado do mundo, não existe um círculo mágico e o lúdico sempre pode ser estudado no contexto do político, do social, do cultural e do ético. Com isso, o autor se aproxima de uma problemática que busca compreender o jogo como forma de agência, em detrimento de sua usual compreensão enquanto atividade, de forma mais aberta, ou objeto, em uma condição mais específica.

Aaron Trammell, professor assistente na University of California Irvine, em *Playing with letters and landscapes: interacting with empire in early 19th century print learning aides* explora outra dimensão da racionalidade capitalista e de sua pervasividade ao discutir um elemento histórico do processo educacional: cartas ilustradas utilizadas para auxiliar no processo de alfabetização que, por sua vez, aludem a várias formações discursivas prevalentes na sociedade: tropos nacionalistas, militaristas, geográficos, de trabalho e lazer. Em seu argumento, Trammell explora de forma radical, a partir de uma percepção dos aspectos materiais da mídia analógica, como certos significados são carregados por inscrições argumentavelmente lúdicas, se tornando essenciais no entendimento do discurso que envolve videogames e outros textos acessíveis a partir de mídias digitais.

Em *Do The Scratchware Manifesto à Game Workers Unite: manifestos e reivindicações trabalhistas em duas décadas de videogame independente*, Beatriz Blanco e Aline Job se debruçam sobre a questão do trabalho na indústria dos videogames, um dos tópicos mais recorrentemente discutidos pelo jornalismo especializado e pela comunidade nas redes sociais, a partir do resgate do manifesto pelo Scratchware. Blanco e Job retomam não só a importância desta iteração em particular, mas adentram o próprio gênero do manifesto, sublinhando sua força simbólica e colocando em perspectiva tanto a relação do The Scratchware Manifesto com questões contemporâneas sobre a produção de games de forma mais ampla quanto seu aspecto particular no contexto brasileiro.

Bruno de Paula, em *“Emergent countries play too!”: the Zeebo console as a (partial) decolonial project*, propõe um estudo do lançamento do Zeebo, console de videogame produzido e vendido no Brasil. Seu trabalho contrasta aspectos sociais, econômicos e técnicos que mediaram a relação entre o console brasileiro e o cenário internacional da indústria de games, dominado por lógicas impostas pelas condições de trabalho e de investimento vigentes no Norte Global.

Filipe Mostaro e Leonardo de Marchi, em *O encantador de serpentes: Tite e a transformação da figura de treinador de futebol sob a ideologia neoliberal*, propõem uma reflexão em torno da representação midiática do técnico de futebol Tite, em especial no perfil publicado pela revista *Você S.A.*, como processo que expõe indícios de um enquadramento discursivo da figura do treinador. Esse enquadramento reflete, segundo os autores, preceitos ideológicos e discursivos típicos do capitalismo neoliberal, que enxerga qualquer dimensão da vida sob o filtro da lógica da gestão empresarial.

Leonardo Reitano, em *Platinar jogos: um projeto enunciativo psicopolítico*, parte de uma perspectiva psicopolítica para perceber a apropriação empreendida pela racionalidade neoliberal sobre as dimensões formais dos games, construindo uma crítica a partir do conceito de *flow* e da semiótica tensiva sobre a construção de metaobjetivos junto a uma prática desta completude traduzida no ato comumente conhecido como “platinar”.

Em *Upando com meninas empoderadas: identidades mobilizadas em práticas discursivas nas streams de Samira Close*, Maria de Lourdes Rossi Remenche, Gilmar Montargil e Nívea Rohling se debruçam sobre Samira Close, drag queen e *streamer*, para discutir fluidez, *queerness* e resistência no contexto gamer, que é reconhecido como particularmente conservador e reacionário. Em seu artigo, os autores analisam as performances de Close para compreender de que forma improvisos, mediações e uma fluidez subjetiva ajudam-na a produzir sentido e subverter as noções de gênero ao transitar por vários campos demarcados da sexualidade. A atitude e o comportamento de Close, afirmam os autores, configura nas práticas discursivas do *queergaming* um importante *locus* de afirmação, representatividade e luta contra as violências, preconceitos e discursos heterohegemônicos que ainda permeiam a cultura gamer.

O dossiê encerra sua primeira parte com a contribuição de Ivan Mussa, a resenha do livro *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*, de autoria de Ergin Bulut, que se ensaja, de forma incontornável, como uma das mais relevantes discussões sobre trabalho e indústria dos games, problematizando não apenas sua dimensão mais previsível, comprometida com uma racionalidade neoliberal encenada a partir da ausência expressiva de organizações sindicais, do individualismo, das relações de poder entre os desenvolvedores e do abuso e assédio comumente noticiados pela mídia especializada, mas, principalmente, como todas essas condições se relacionam com um afeto e uma percepção do jogo que alude à discussão que dá início a este editorial – uma percepção naturalmente voltada para a criatividade, o aprendizado, o júbilo. Por trás da ilusão do sonho de trabalhar com games, Bulut “revela mecanismos de coibição da agência dos desenvolvedores, estruturas de domesticação do trabalhador e o transbordamento dos efeitos nocivos dessa dinâmica para além do ambiente de trabalho, atingindo a saúde mental dos indivíduos, além de sua vida pessoal” (p. 3), sublinha Mussa, em uma resenha que medeia de forma muito apropriada o conteúdo do livro.

Por fim, a publicação deste dossiê não seria possível sem a colaboração de duas equipes em particular: primeiro, o time editorial da Revista *Contracampo*, composto por alunos do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, que foram responsáveis pela operacionalização do processo de avaliação dos mais de 30 artigos submetidos para o dossiê; depois, os colegas que integram o modesto campo dos *game studies* no Brasil, que gentilmente cederam parte do seu tempo para estabelecerem um profícuo diálogo, atuando na condição de avaliadores, muitas vezes se debruçando sobre mais de um artigo no processo. Os esforços desses dois grupos foram essenciais para o produto final que aqui se encontra, e é absolutamente necessário agradecê-los pelo afincamento em um trabalho usualmente invisível no processo editorial e tão pouco valorizado no campo da Comunicação.

Boa leitura!

## Referências

- BROWN, Wendy. **In the Ruins of Neoliberalism**. The Rise of Antidemocratic Politics in the West. New York: Columbia University Press, 2019.
- BRUNO, Fernanda et al. **Tecnopolíticas da Vigilância**. Perspectivas da Margem. São Paulo: Boitempo Editorial, 2018.
- BULUT, Ergin. **A Precarious Game**: the illusion of dream jobs in the video game industry. Ithaca: Cornell University Press, 2020.
- CHAGAS, Viktor. **A cultura dos memes**: aspectos sociológicos e dimensões políticas de um fenômeno do mundo digital. Salvador: EdUFBA, 2020.
- COULDRY, Nick; MEIJAS, Ulises A. **The Costs of Connection**. How Data is Colonizing Human Life and Appropriating it for Capitalism. Stanford: Stanford University Press, 2019.
- CONSALVO, Mia. Crunched by Passion. Women Game Developers and Workplace Challenges. *In*: KAFAI, Yasmin B.; HEETER, Carrie; DENNER, Jill; SUN, Jennifer Y. (Eds.). **Beyond Barbie and Mortal Kombat**: New Perspectives on Gender and Gaming. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. p. 177-192.
- CRARY, Jonathan. **24/7**: Capitalismo Tardio e os fins do sono. São Paulo: Ubu, 2016.
- DJICK, José van; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society**. Public Values in a Connective World. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- FISHER, Mark. **Capitalist Realism**. Is there no Alternative? Winchester: Zero books, 2009.
- FUCHS, Christian. Everyday Life and Everyday Communication in Coronavirus Capitalism. *Communicating COVID-19*. **TripleC**, v. 18, n. 1, p. 375-398, 2020.
- HAN, Byung-Chul. **Psychopolitics**. Neoliberalism and New Technologies of Power. London: Verso, 2017.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001 [1938].
- KLEIN, Naomi. **The Shock Doctrine**. The Rise of Disaster Capitalism. New York: Metropolitan Books, 2007.
- LEGAULT, Marie-Josée.; OUELLET, Kathleen. So into it they forget what time it is? Video game designers and unpaid overtime. *In*: JEMIELNIAK, Dariusz; MARKS, Abigail (Eds.). **Managing dynamic technology-oriented business**: High-tech organizations and workplaces. Hershey: IGI Global, 2012. p. 82-102.
- MAFFESOLI, Michel. **A parte do diabo**: resumo da subversão pós-moderna. Rio de Janeiro: Record, 2004.
- MASSANARI, Adrienne L. **Participatory Culture, Community and Play**. Learning from Reddit. New York: Peter Lang, 2015.
- NOBLE, Safiya Umoja. **Algorithms of Oppression**. How Search Engines Reinforce Racism. New York: New York University Press, 2018.
- RECUERO, Raquel; SOARES, Felipe. The Disinformation Discourse about COVID-19's cure on Twitter: A case study. **E-Compós**, preprint, 2020.
- ŠVELCH, Jan. Playing with and against microtransactions: the discourses of microtransactions acceptance and rejection in mainstream video games. *In*: HART, Casey B. (Ed.). **The Evolution and Social Impact of Video Game Economics**. Lanham: Lexington Books, 2017. p. 101-120.
- TOKUMITSU, Miya. **Do what you love, And other lies about success and happiness**. New York: Regan Arts, 2015.

TRAMMELL, Aaron. Torture, play, and the black experience. **G|a|m|e: The Italian Journal of Game Studies**, s.v., n. 9, p. 33-49, 2020.

WEEKS, Kathi. Down with Love: Feminist Critique and the New Ideologies of Work. **Women's Studies Quarterly**, v. 45, n. 3-4, p. 37-58, 2017.

ZUBOFF, Shoshana. **The Age of Surveillance Capitalism**. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Public Affairs, 2019.



## **EQUIPE EDITORIAL**

### **Editoras-chefes**

Ariane Holzbach (UFF)  
Camilla Quesada Tavares (UFMA)

### **Editores-executivos**

Paula Fernandes (coordenadora)  
Caio Melo  
Daniel Rios  
Daniela Araújo  
Gabriel Ferreirinho  
Lucineide Magalhães  
Matheus Bibiano  
Renata Menezes Constant  
Rodrigo Reis

### **Triagem**

Mayara Araújo (coordenadora)  
Lieli Loures

### **Revisão**

Ana Luiza de Figueiredo Souza (coordenadora)  
Ana Paula Oliveira  
Beatriz Medeiros  
Edylene Severiano  
Guilherme Popolin  
Kárin Klém  
Larissa Carvalho  
Letícia Sabbatini  
Pedro Alves  
Rodrigo Quinan  
Wilian de Abreu

### **Tradução / Versão**

Leonam Dalla Vecchia (coordenador)  
Deborah Santos  
Gisele Delatorre  
Inês da Silva Alves  
Jessika Medeiros  
Manoela Mayrink

### **Projeto gráfico / Diagramação**

Alan Fragoso (coordenador)  
Thayane Guimarães (coordenadora)  
Alékis de Carvalho Moreira

### **Planejamento estratégico**

Angélica Fonseca (coordenadora)  
Daniela Mazur  
Adonay Guerra

### **Comunicação**

Luiza Costa (coordenadora)  
Lucas Bragança