

OS PROFISSIONAIS DO ÁUDIO NO SETOR DOS VIDEOJOGOS EM PORTUGAL

Dinâmicas sociais, perspectivas e desafios laborais

André Filipe Malhado

Centro de Estudos em Música (CESEM — NOVA FCSH), Lisboa, Portugal

Resumo Este estudo examina os profissionais de áudio, principalmente músicos e sonoplastas, no setor dos videojogos em Portugal. O objetivo principal é compreender as dinâmicas sociais em que estão inseridos, identificar os desafios que enfrentam e analisar as suas perspectivas sobre o papel e a valorização da sua função neste setor. Através de uma abordagem qualitativa, o estudo baseia-se em cinco entrevistas, cruzando-as com a bibliografia existente e uma pesquisa sobre a oferta formativa nacional. Os resultados apontam para desafios como a desvalorização da música e a precariedade laboral, destacando a importância do capital cultural para a mobilidade social no campo.

Palavras-chave: capital cultural, profissional do áudio para videojogos, precariedade laboral, sociabilidades.

The audio professionals in the video game sector in Portugal: social dynamics, perspectives, and labour challenges

Abstract This study examines audio professionals, primarily musicians and sound designers, in the video game industry in Portugal. The main objective is to understand the social dynamics they are part of, identify the challenges they face, and analyse their perspectives on the role and value of their work in this sector. Using a qualitative approach, the study is based on five interviews, which are cross-referenced with existing literature and research on the national educational offerings. The results highlight challenges such as the devaluation of music and labour precariousness, emphasizing the importance of cultural capital for social mobility within the field.

Keywords: cultural capital, audio professional for video games, job insecurity, sociabilities.

Les professionnels de l'audio dans le secteur des jeux vidéo au Portugal: dynamiques sociales, perspectives et défis professionnels

Resumé Cette étude examine les professionnels de l'audio, principalement les musiciens et les designer sonores, dans le secteur des jeux vidéo au Portugal. L'objectif principal est de comprendre les dynamiques sociales dans lesquelles ils s'insèrent, d'identifier les défis auxquels ils sont confrontés et d'analyser leurs perspectives sur le rôle et la valorisation de leur fonction dans ce secteur. À travers une approche qualitative, l'étude s'appuie sur cinq entretiens, croisés avec la bibliographie existante et une recherche sur l'offre de formation nationale. Les résultats révèlent des défis tels que la dévalorisation de la musique et la précarité professionnelle, en soulignant l'importance du capital culturel dans la mobilité sociale dans ce domaine.

Mots-clés: capital culturel, professionnel de l'audio pour les jeux vidéo, précarité professionnelle, sociabilités.

Los profesionales del audio en el sector de los videojuegos en Portugal: dinámicas sociales, perspectivas y desafíos laborales

Resumen Este estudio analiza a los profesionales del audio, principalmente músicos y diseñadores de sonido, en el sector de los videojuegos en Portugal. El objetivo principal es comprender las dinámicas sociales en las que están insertos, identificar los desafíos que enfrentan y analizar sus perspectivas sobre el papel y la valorización de su función en este sector. Mediante un enfoque cualitativo, el estudio se basa en cinco entrevistas, cruzándolas con la bibliografía existente y una investigación sobre la oferta formativa nacional. Los resultados señalan

desafíos como la desvalorización de la música y la precariedad laboral, destacando la importancia del capital cultural para la movilidad social en este campo.

Palabras-clave: capital cultural, profesional del audio para videojuegos, precariedad laboral, sociabilidades.

Introdução

O setor de videojogos em Portugal tem crescido nos últimos anos (Santos, Romeiro e Nunes, 2016; Romeiro, Nunes e Santos, 2020), refletindo não só o aumento na produção e consumo de jogos digitais, mas também o reconhecimento da sua importância económica e cultural. No entanto, pouco se sabe sobre as dinâmicas laborais ou os percursos dos profissionais de áudio, responsáveis pela criação e implementação da música e som.

O artigo apresenta uma compreensão inicial sobre o perfil dos profissionais de áudio para videojogos em Portugal, analisando as dinâmicas sociais em que estão envolvidos, os desafios enfrentados e as suas perspetivas. Aborda-se a ausência de reconhecimento cultural num setor dominado por programadores e *designers*, a precariedade laboral, a necessidade de polivalência e adaptação e o crescimento da inclusão do áudio nos *curricula* do ensino profissional e superior dedicado aos videojogos.

Adota-se o termo “setor” em vez de “indústria” porque o mercado português de videojogos é composto por pequenas empresas e estúdios independentes ainda em consolidação. A escolha alinha-se com os *Atlas do Setor dos Videojogos em Portugal* de 2016 e 2020, embora a literatura internacional privilegie o termo indústria para descrever o mercado global.

Metodologia

Este estudo adota um carácter exploratório, adequado para contextos pouco investigados (Swedberg, 2020: 32). A pesquisa examina o papel da música, do som e dos profissionais que os criam no setor de videojogos em Portugal, oferecendo um primeiro mapeamento do campo. À semelhança de outros estudos exploratórios, como os de Minassian e Zabban (2021) e Ozimek (2021), utilizam-se entrevistas e inquéritos como métodos principais para compreender os meios de produção destes produtos audiovisuais. Esta abordagem permite, assim, uma análise inicial que pode ser aprofundada em futuros estudos. Optou-se pela entrevista por *e-mail*, por permitir respostas ponderadas (Dahlin, 2021), apesar da brevidade de algumas delas, por comparação às entrevistas presenciais. Contudo, a abordagem facilitou o acesso a participantes familiarizados com a comunicação digital.

Foram realizadas cinco entrevistas estruturadas, por *e-mail*, em 2018, com perguntas abertas. Os participantes — Filipe, Diogo, Daniel, Emanuel e Gustavo — foram selecionados através do método de “bola de neve” e são identificados por nomes fictícios. O seu perfil reflete alguns traços identificados por Nelson Zagalo

(2013: 160-161): profissionais com conhecimentos na área das tecnologias de informação e comunicação e que trabalham em regime de *freelance*. A ausência de mullheres constitui uma limitação deste estudo.

Apesar do setor ser dinâmico, os dados de 2018 permitem uma reflexão histórica sobre as percepções dos profissionais na época e em retrospectiva. Esta abordagem alinha-se com as “histórias locais” de Fernández-Vara (2022: 41), que valoriza a especificidade dos circuitos europeus de videojogos.

As entrevistas procuraram compreender como os músicos constroem as suas carreiras, realizam atividades diárias e valorizam o seu trabalho, seguindo abordagens semelhantes às de Everts, Hitters e Berkers (2022). Inspirado no método historiográfico de Michel Foucault (2002: 46), os discursos dos entrevistados são tratados como práticas que constroem os objetos (videojogos) e os sujeitos (músicos e sonoplastas) de que falam, revelando relações de poder que moldam esta profissão.

Complementarmente, realizou-se um levantamento das instituições de ensino superior e profissional que, em 2018, ofereciam cursos de videojogos com unidades curriculares de áudio. Este levantamento, conduzido em colaboração com o João Araújo no âmbito da equipa de investigação CysMus, no CESEM, reflete a concentração de empresas anteriormente identificada por Santos *et al.* (2017: 5-6) em Lisboa, Porto e Coimbra.

Os dados foram submetidos a análise de conteúdo qualitativa para explorar como as narrativas dos profissionais refletem as suas práticas socioculturais (Peräkylä e Ruusuvuori, 2018). Utilizou-se também a *membership categorization analysis* (MCA) de Harvey Sacks para analisar como os entrevistados categorizam a profissão, as dinâmicas sociais e a percepção sociocultural que têm do seu trabalho. Os principais temas abordados foram: os perfis dos profissionais de áudio; as suas atividades; as dinâmicas sociais nos projetos; a especialização *versus* polivalência; associações portuguesas ligadas ao áudio; e o estatuto profissional e cultural dos músicos e sonoplastas de videojogos.

Este estudo oferece a perspetiva de vários profissionais de áudio, reconhecendo a limitação de não incluir outros agentes do setor. Para o mitigar, tem-se em consideração os resultados apresentados nos mapeamentos da Sociedade Portuguesa para a Ciência dos Videojogos (SPCV) (Santos, Romeiro e Nunes, 2016; Romeiro, Nunes e Santos, 2020). Dada a escassez de investigações sobre o áudio, esta pesquisa representa um ponto de partida para compreender as carreiras, os desafios e as dinâmicas sociais destes profissionais.

Aproximação ao objeto de estudo: o mundo artístico dos videojogos em Portugal

Os circuitos de produção e distribuição de videojogos na Europa são frequentemente considerados periféricos em relação às potências dos Estados Unidos e do Japão. Mesmo países europeus com maior impacto no setor, como o Reino Unido (Ruffino e Woodcock, 2020) e a França (Minassian e Zabban, 2021), enfrentam desafios semelhantes aos de países como Espanha (Fernández-Vara, 2022) e Polónia

(Ozimek, 2021). Portugal, um dos setores mais reduzidos, tem uma projeção e impacto limitados no contexto transnacional, mas contribui para a diversidade audiovisual da Europa (Zagalo, 2013). Compreender como o contexto português reflete e adapta essas dinâmicas globais é fundamental para analisar o desenvolvimento do setor.

Os videojogos são simultaneamente produtos económicos e práticas culturais. Por um lado, integram as indústrias criativas, que, segundo John Hartley (2005: 2-4), fazem uso da criatividade e da expressão artística como recursos para gerar valor económico e social. Por outro lado, Muriel e Crawford (2018: 18-19) definem os videojogos como sistemas de significados e valores que participam na construção de identidades e subjetividades. Estes produtos artísticos refletem e transformam as dinâmicas sociais e culturais do século XXI, incorporando tanto avanços tecnológicos como mudanças nos contextos históricos e sociais.

A produção de videojogos em Portugal iniciou-se por volta de 1980 e passou por diversas transformações tecnológicas, como a transição do MS-DOS para o CD-ROM e, mais tarde, dos dispositivos móveis à expansão das comunidades *online* (Zagalo, 2013). Apesar disso, os relatórios da SPCV destacam a persistência de lacunas no apoio institucional e nas políticas públicas (Santos, Romeiro e Nunes, 2016; Romeiro, Nunes e Santos, 2020). Esta falta de suporte tem afetado a fundação de empresas e o desenvolvimento de projetos com impacto socioeconómico.

A partir de 1998, surgiu em Portugal uma consciência coletiva sobre a necessidade de criar uma comunidade nacional de videojogos, levando ao desenvolvimento de redes de sociabilidade entre os agentes do setor (Zagalo, 2013). Com a digitalização, a colaboração fortaleceu-se ao mesmo tempo que se formaram *clusters* sustentados por relações de proximidade (Pinto, 2019). Agora, é possível identificar entre os profissionais que atuam no setor uma divisão clara: programadores e *designers* têm habitualmente contratos com estas empresas, enquanto os músicos e sonoplastas trabalham predominantemente em regime *freelance* (Zagalo, 2013: 160-161). Esta realidade não é exclusiva de Portugal e reflete tendências globais e até históricas de precariedade e instabilidade laboral.

Historicamente, as atividades musicais enfrentaram dificuldades em ser reconhecidas como trabalho, uma dinâmica que persiste até hoje em diversos setores criativos (Cloonan e Williamson, 2023: 358). Não surpreende, portanto, que no setor dos videojogos os músicos e outros profissionais do áudio estejam entre os que mais sofrem com a precariedade laboral. Estes profissionais desempenham funções cruciais, mas frequentemente atuam como *freelancers* em posições instáveis e mal regulamentadas. Apesar de serem reconhecidos como “intermediários culturais” — agentes indispensáveis para a mediação entre a visão criativa e o produto final (Browne e Schram, 2021) — enfrentam limitações significativas em relação à agência criativa, que, embora ligada à propriedade intelectual e à expressão artística, é frequentemente condicionada pelas necessidades comerciais e tecnológicas das empresas (Bulut, 2020; Siciliano, 2021). Como apontam Ruggill *et al.* (2017: 255-256), esta colaboração criativa no setor dos videojogos representa simultaneamente uma oportunidade de expressão e um risco constante de exploração laboral.

Em França, por exemplo, os profissionais de áudio enfrentam uma desvalorização estrutural das suas carreiras, recebendo remuneração e reconhecimento inferiores em comparação com programadores e *designers* (Minassian e Zabban, 2021). Já no Reino Unido, apesar de um movimento crescente em torno da organização e defesa de direitos profissionais, observa-se que os músicos são dos mais afetados por estas dinâmicas de precariedade e instabilidade (Ruffino e Woodcock, 2020: 324).

Dado este contexto internacional, é essencial analisar os profissionais envolvidos na produção de áudio para videojogos, as suas condições laborais e criativas, e como as dinâmicas locais influenciam o conteúdo produzido. Os profissionais de áudio são agentes criativos que exercem funções de composição, execução, sonoplastia, edição ou implementação, por vezes especializando-se em uma ou mais áreas, ou então alternando e ajustando-se ao tamanho das equipas e dos projetos (Ruggill *et al.*, 2017; Bridgett, 2021).

Em Portugal, a investigação de João Sousa (2016) revelou que menos de 4% dos trabalhadores portugueses de videojogos atuam no áudio, indicando uma subvalorização desta área em comparação com outras. Além disso, muitos destes profissionais investem na autoformação em TIC e exercem outras tarefas dentro do campo dos videojogos, como é o caso da *demoscene* portuguesa (Flow, 2013; PS of Tpolm, s.d.). Ou seja, além de serem em número reduzido nem todos atuam exclusivamente na área do áudio. Esta combinação de competências musicais e tecnológicas vai ao encontro dos produtores de videojogos em setores independentes, onde é necessário empreendedorismo e interação constante com empresas e comunidades (Whitson, Simon e Parker, 2021).

Assim, os videojogos representam um cruzamento entre criatividade, tecnologia e economia, marcados por uma lógica de produção cultural (Peterson, 1976). À semelhança do cenário internacional, o setor em Portugal configura um “mundo artístico”, no sentido proposto por Howard Becker (2008), com redes colaborativas de indivíduos que seguem práticas padronizadas para criar obras de arte. Além disso, disputam posições no campo de produção cultural, tal como verificado por Pierre Bourdieu (1993), que dependem da acumulação e demonstração do capital em jogo: neste caso, são as competências técnico-artísticas dos profissionais.

Resultados e discussão

As habilidades dos profissionais de áudio

Os entrevistados atuam em diversas áreas da criação de áudio e adaptam-se às necessidades de cada projeto. Alternam entre as tarefas de composição, execução instrumental, sonoplastia, implementação e pós-produção musical, integrando-as no seu percurso e carreira profissional. Por exemplo, Diogo expressa um interesse em aprofundar a sua especialização na componente musical, enquanto Daniel reconhece a necessidade de ser versátil na composição para diferentes géneros musicais em videojogos. Essa versatilidade, apesar de essencial, parece limitar uma

potencial mestria em estilos ou tarefas específicas, dificultando a existência de profissionais com percursos mais especializados.

As equipas de produção normalmente procuram profissionais capazes de produzir e implementar todas as facetas do áudio de um videojogo. Essas diligências refletem a complexidade do processo de criação do áudio, que inclui a conceção de uma identidade sonora para o videojogo, a seleção de técnicas e instrumentos, e o seu posterior desenvolvimento em parceria com a equipa. Nesse sentido, a variedade de habilidades demonstradas pelos entrevistados é crucial para enfrentarem os desafios e exigências desse meio social criativo e dinâmico. Na experiência profissional do Gustavo, a componente sonora costuma ser uma preocupação secundária durante o desenvolvimento de um jogo. Portanto, as capacidades que estes profissionais revelam são, simultaneamente, vantajosas para os empregadores, porque garantem uma coesão e qualidade do videojogo, e para os trabalhadores do áudio, que assim conseguem subsistir neste mercado exigente.

De acordo com o Daniel, a composição para videojogos requer pesquisa, escrita e estruturação de conceitos musicais antes da produção efetiva. Estas fases destacam a influência significativa que as decisões destes trabalhadores podem ter no resultado da identidade musical e sonora de um projeto, sublinhando a necessidade de uma abordagem reflexiva e estratégica durante todo o processo. Como observado por Filipe, o uso crescente de *samplers* e bibliotecas de som reflete ainda uma mudança na forma como os profissionais abordam, atualmente, a criação musical em produções de menor envergadura, enfatizando a importância do domínio das ferramentas digitais para acompanhar a evolução tecnológica da indústria dos jogos digitais.

Gustavo exemplifica essa adaptação ao aliar a versatilidade proporcionada pelo uso de instrumentos virtuais e MIDI ao suporte de uma rede de contactos pessoais. Ele utiliza ferramentas digitais avançadas para compor com uma ampla variedade de instrumentos, mas também recorre à colaboração com outros músicos, evidenciando como o tamanho reduzido do mercado local favorece parcerias diretas que enriquecem o resultado:

ele ou ela tocarão tipicamente teclas para controlar muitos tipos de instrumentos em meio digital, e gravarão ainda trechos instrumentais de instrumentos acústicos que saibam tocar. À parte disso contarão de vez em quando com colaborações de amigos que saibam tocar instrumentos específicos, mas em regime de amizade, nada de contratual ou remunerado.

A colaboração e interdisciplinaridade

Nessa sinergia de relações interpessoais, a troca de ideias entre os profissionais de áudio e a restante equipa molda o produto audiovisual. Um exemplo elucidativo, é a descrição fornecida por Daniel:

Regra geral, o jogo é-me descrito e são apresentadas imagens, pequenos trechos de *gameplay* (se já houver), etc. A partir daí discuto com a equipa a direção musical e aural do jogo

de maneira a perceber o melhor possível o que pretendem antes de começar a produzir *assets*. Depois desse processo é uma questão de produzir sons e um constante *back and forward* entre mim e a equipa de maneira a todo o som do jogo ir de encontro ao pretendido.

Raramente os profissionais do áudio entrevistados trabalham em projetos onde têm um elevado poder de decisão e influência sobre o produto final. Segundo eles, o tema, a arte gráfica e o enredo costumam ser desenvolvidos antes do áudio, logo, têm uma consequência direta na paisagem sonora, pois moldam o que esta pode ou não ser. Por exemplo, Daniel destaca que num jogo com robôs nunca poderia utilizar sons da natureza, pois iria contra as expectativas.

Na colaboração com profissionais sem conhecimento técnico em áudio, compositores como Gustavo dependem da comunicação de sentimentos e opiniões subjetivas para orientar o seu trabalho. Esse diálogo é desafiador, pois exige que traduzam conceitos técnicos em termos acessíveis, enquanto os outros profissionais também precisam de interpretar as linguagens técnico-artísticas do áudio. Como observa Micheltmore (2021), esta dinâmica é crucial para garantir que a visão criativa do videogame seja concretizada, com todas as contribuições devidamente integradas. Não surpreende, portanto, que os entrevistados desta pesquisa, como Diogo e Daniel, considerem que o seu impacto é mais significativo quando participam na conceptualização do projeto desde o início. Essa troca de conhecimentos é fundamental no processo criativo de videogames em Portugal, marcado por uma organização informal e de nicho.

A comunicação e colaboração entre profissionais são elementos fundamentais para a definição de um mundo artístico, como destacado por Howard Becker (2008: 87-88). Becker observa que a mobilização de recursos humanos pode ser afetada pela ausência de um discurso técnico que seja conhecido por diferentes profissionais no mesmo meio artístico. Por exemplo, no cinema, os compositores têm dificuldade em comunicar com alguns realizadores, pois estes últimos muitas vezes carecem de uma literacia técnica que lhes permita discutir determinados aspetos musicais. Essa lacuna na comunicação técnica, como observa Becker, pode tornar-se um obstáculo significativo, especialmente porque, ao contrário dos atores, os músicos são frequentemente considerados substituíveis. Se o trabalho artístico não estiver alinhado com as expectativas do realizador, os músicos correm o risco de serem facilmente substituídos, especialmente dado o seu estatuto precário e a natureza *freelance* do seu trabalho. Tal realidade verifica-se no setor dos videogames em Portugal.

Desafios à profissionalização e ao reconhecimento

Um fator que afeta as dinâmicas sociais de controlo criativo e a tomada de decisão é a ausência de um estatuto profissional em Portugal. Daniel acredita que deveria existir:

Penso que seria uma boa ajuda para muitos de nós ter um estatuto com algumas benesses, uma vez que nem sequer existe estatuto para, por exemplo, *sound designer* (sonoplasta em português) ou compositor para audiovisuais. Se não estou em erro, apenas existe estatuto para músico enquanto *performer*.

Daniel chama a atenção para a ausência de regulamentação específica no enquadramento legal português para as profissões de sonoplastia e composição musical direcionadas ao audiovisual, incluindo os videojogos. Embora o Decreto-Lei n.º 105/2021, que estabelece o Estatuto dos Profissionais da Área da Cultura, contemple categorias como compositor, arranjador, músico e instrumentista, os profissionais do áudio percebem que as especificidades da produção de som e música para videojogos não estão claramente abordadas.

A ausência de um estatuto profissional específico para sonoplastas e compositores de videojogos levanta preocupações significativas entre os entrevistados quanto à proteção e aos direitos destes trabalhadores. Emanuel, por exemplo, aponta que uma estrutura regulatória poderia oferecer benefícios concretos, como uma tabela de preços fixa e o controlo sobre as horas de trabalho, promovendo maior segurança e transparência no setor. Na opinião de Daniel, uma regulamentação específica para sonoplastas e compositores de videojogos ajudaria na gestão de direitos autorais e de pagamentos à Segurança Social. Por outro lado, Filipe questiona a viabilidade de tal medida, sugerindo que a escassez de profissionais qualificados no mercado nacional pode justificar a falta de reconhecimento legal.

Essa diversidade de perceções revela um debate relevante dentro da comunidade de profissionais de áudio para videojogos. Ao mesmo tempo, evidencia a necessidade de investigar de que forma um enquadramento legal mais abrangente poderia contribuir para a consolidação e proteção das suas carreiras. Considerando que o setor é caracterizado por especificidades técnicas e criativas, uma análise mais aprofundada, potencialmente em colaboração com especialistas em direito do entretenimento, pode ajudar a esclarecer os desafios legais e estruturais enfrentados por estes trabalhadores.

Embora o número de criadores de videojogos em Portugal tenha aumentado até 2013, dados apresentados por Romeiro, Nunes e Santos (2020) indicam uma estabilização em 2019, sugerindo uma possível estagnação do setor. No entanto, esta conclusão deve ser analisada com cautela, dado o crescimento das ofertas formativas na área nos últimos anos, o que aponta para um número crescente de profissionais qualificados a entrar no mercado. Esta aparente contradição pode refletir um desfaseamento entre a formação e a absorção de novos talentos pela indústria, destacando a necessidade de compreender melhor a dinâmica entre a oferta de formação e a capacidade de o setor integrar novos trabalhadores.

Apesar disso, entre os entrevistados, a criação de sindicatos ou associações específicas para o setor não surge como uma prioridade. Gustavo explica porquê:

Antes de mais precisamos de mais empresas, mais profissionais na área, mais investimento, mais *output*, mais tudo. Depois logo surgirão problemas comuns a todos que poderão então ser discutidos e *addressed* em formato associativo ou societário ou sindical ou como se venha a preferir.

Apesar das perceções dos entrevistados sobre a informalidade e o pequeno tamanho do setor de videojogos em Portugal, é possível explorar, de forma hipotética e crítica, os benefícios que uma organização sindical dedicada poderia trazer para os

profissionais de áudio neste mercado. Iniciativas internacionais como a Game Workers Union UK oferecem um modelo interessante para reflexão. Esta organização sindical democrática destaca-se por representar uma ampla gama de trabalhadores, desde programadores até artistas visuais e sonoros, defendendo os seus direitos e promovendo melhores condições de trabalho.

Um ponto central da Game Workers Union UK é a definição inclusiva de trabalhador, abrangendo profissionais técnicos e criativos que não detêm poder de decisão sobre contratações ou demissões. Em Portugal, onde o setor de videojogos é caracterizado por pequenas empresas, transitórias por natureza, e uma rede de trabalho altamente flexível, uma estrutura semelhante poderia atuar como um pilar de estabilidade para os profissionais. No entanto, entre os entrevistados, a criação de sindicatos específicos para sonoplastas e compositores não emerge como prioridade, refletindo a visão de que o mercado local é demasiado pequeno para suportar tal organização.

Ainda assim, é importante questionar essa percepção à luz de experiências internacionais. Como demonstram Ruffino e Woodcock (2020), um sindicato dedicado pode oferecer um espaço seguro para que trabalhadores discutam os seus desafios, proponham soluções conjuntas e se protejam de eventuais represálias, especialmente em mercados frágeis. Este tipo de suporte pode ser crucial num setor onde as relações de trabalho são marcadas pela intermitência e pela informalidade.

Atualmente, iniciativas como a Associação de Empresas Produtoras de Videojogos (AEPDV) concentram-se nos interesses das empresas, enquanto comunidades como o Game Audio PT, apesar de promissoras, ainda não possuem a estrutura necessária para representar formalmente os profissionais. A expansão de grupos como este poderia servir como um ponto de partida para uma organização mais ampla, que não apenas unisse sonoplastas e compositores, mas também colaborasse com outros coletivos criativos, como artistas gráficos e escritores.

Embora a criação de um sindicato dedicado possa parecer distante da realidade portuguesa, essa hipótese permite refletir sobre as lacunas identificadas no mercado. Mais do que uma estrutura formal, o que os dados sugerem é a necessidade de espaços de diálogo e apoio mútuo que fortaleçam as condições de trabalho e contribuam para o desenvolvimento sustentável do setor de videojogos em Portugal.

Neste contexto, torna-se evidente o impacto que uma indústria reduzida tem sobre os seus trabalhadores. O relatório apresentado pela SPCV aponta para a dificuldade de manter profissionais qualificados no país devido à reduzida dimensão económica dos projetos, destacando a importância de apoiar a inserção dos produtores locais em cadeias de valor globais (Romeiro, Nunes e Santos, 2020). Essa limitação é agravada pela escassez de recursos e restrições orçamentais, uma realidade reconhecida pelos entrevistados. Para Gustavo, o trabalho musical para videojogos é “grandemente subvalorizado em Portugal”, enquanto Daniel observa que muitos pequenos estúdios independentes simplesmente não têm condições de investir em estúdios de gravação ou sessões com músicos profissionais.

Esses desafios revelam não apenas a dificuldade de reter mão de obra qualificada, mas também como a música e o som são frequentemente relegados para segundo plano no processo de valorização dos projetos. Apesar disso, os entrevistados

relatam estratégias de adaptação que visam atender às necessidades do mercado e aumentar a valorização do seu trabalho.

As alternativas e estratégias de adaptação

Os entrevistados, como Filipe, apontam a sonoplastia como a profissão central no âmbito do áudio para videogames. Esta posição de destaque deve-se tanto ao maior valor, neste contexto, atribuído à sonoplastia, quanto à sua capacidade de assumir a liderança em projetos com orçamento suficiente para constituir uma equipa dedicada ao áudio. Emanuel, um dos entrevistados, destaca que essa responsabilidade reflete a complexidade técnica e criativa da sonoplastia, que exige competências multidisciplinares e domínio de dimensões técnicas e artísticas. Conforme identificou Karen Collins (2008: 87), no panorama internacional o diretor de som coordena a equipa de áudio; na ausência desse cargo, o sonoplasta tende a assumir essa função.

A sonoplastia emerge como uma porta de entrada crucial para muitos profissionais do áudio que desejam atuar, mais tarde, na área da composição musical, mas encontram barreiras significativas para exercer essa atividade de forma direta. Além disso, esta hierarquia dos profissionais reflete, em parte, uma desvalorização histórica da atividade musical. Como apontam Cloonan e Williamson (2023: 359), a música tem sido historicamente uma das áreas artísticas mais árduas para se trabalhar, caracterizada por grande instabilidade financeira e poucas oportunidades estáveis de emprego. Esse contexto faz com que muitos procurem alternativas para se destacarem. A aquisição de competências em áreas complementares, como o *game design*, torna-se uma estratégia possível, permitindo não só ampliar o poder de decisão sobre a experiência final dos videogames, mas também aumentar a atratividade para os empregadores.

A flexibilidade não é apenas uma característica do setor de videogames, mas reflete uma tendência mais ampla nos mercados de trabalho contemporâneos. Segundo Anna M. Ozimek (2021: 259), valores associados ao empreendedorismo e à transferência de responsabilidade do empregador para o empregado têm impulsionado padrões de trabalho flexíveis, que exigem dos profissionais na indústria internacional dos videogames uma maior versatilidade e capacidade de adaptação. No caso dos profissionais do áudio, isso traduz-se na diversificação de habilidades, até mesmo fora do domínio estrito do áudio, como forma de lidar com a diminuição das estruturas tradicionais de segurança económica, como contratos de trabalho estáveis.

Portanto, a adaptação às dinâmicas específicas do mercado de trabalho no setor de videogames em Portugal não só reflete desafios históricos enfrentados pelos profissionais da música, como responde a transformações contemporâneas que exigem carreiras cada vez mais flexíveis e interdisciplinares.

A polivalência tem sido identificada como uma das consequências do desenvolvimento dos jogos digitais, exigindo, por exemplo, uma divisão do trabalho entre indivíduos que acumulam múltiplos papéis (Whitson, Simon e Parker, 2021: 608). Nesse contexto, os artistas movimentam-se estrategicamente no campo, ajustando-se às

posições que conseguem ocupar e às oportunidades que percebem no mercado. De forma similar ao que Everts, Hitters e Berkers (2022: 112) observaram na indústria musical dos Países Baixos, os músicos, sonoplastas e outros profissionais do áudio para videojogos em Portugal organizam o seu trabalho em resposta às condições específicas do setor nacional. Essas condições locais moldam tanto as decisões estratégicas sobre onde investir na carreira quanto a forma como os profissionais valorizam e estruturam o seu trabalho, mostrando uma conexão clara entre as dinâmicas do mercado e as trajetórias individuais.

O Gustavo explica que existem fortes flutuações no mercado entre a oferta e a procura, além de uma ausência de estúdios de videojogos AAA que permitam a formação de equipas dedicadas ao áudio. Contudo, identificaram-se dinâmicas sociais que persistem entre os profissionais de áudio e as equipas com as quais colaboram. Em Portugal, os entrevistados mencionam duas razões fundamentais que contribuem para a construção de laços duradouros. Uma é a competência, pois, como observado por Gustavo, quem contrata geralmente procura a qualidade do som e, se a primeira colaboração for bem-sucedida, as relações tendem a prolongar-se. O Filipe menciona ainda a sociabilidade, especialmente em estúdios de menor envergadura (que são a maioria), onde o nível de intimidade e confiança da equipa impede, naturalmente, a substituição de membros.

Para os entrevistados, a proximidade entre profissionais do setor tem sido fortalecida devido a dois espaços essenciais para a sua atividade no ecossistema nacional. O primeiro é o Global Game Jam, um evento europeu fundado em 2008, com uma primeira edição em Portugal em 2009. Nele, os participantes formam equipas com o objetivo de criar um videojogo do zero. Filipe compartilha a sua experiência:

Compositores e desenhadores de som são mais raros, especialmente nas [edições] de Portugal (na Global Game Jam 2018, no local onde estive, havia apenas um compositor para umas 40 pessoas / sete equipas, por exemplo), por isso temos muita liberdade em escolher o(s) projeto(s) que mais gostamos. A dinâmica com a equipa varia também, tendo trabalhado com equipas que pedem x minutos de música de x género para eles colocarem no jogo (compositor como criador de *assets*), e com equipas que me deixaram ter voz no desenvolvimento das mecânicas gerais do jogo, havendo uma comunicação muito mais bidirecional, para que possa eu próprio colocar a música (e sons) no jogo da forma que quero (compositor como criador e implementador).

Além de participarem ativamente no Global Game Jam, os profissionais de áudio encontram apoio no grupo de Facebook Game Audio PT, dedicado à discussão sobre sonoplastia, música e implementação de áudio (Game Audio PT, 2024). Este espaço *online* tem facilitado a partilha de artigos relevantes e permitido aos membros destacar o seu trabalho, como observado por Diogo. Emanuel, enfatiza ainda que a plataforma digital oferece uma oportunidade única para resolver questões técnicas e promover a aprendizagem informal entre colegas de profissão. Dessa forma, tanto o Global Game Jam quanto o grupo Game Audio PT desempenham papéis cruciais no fortalecimento de uma comunidade de profissionais de áudio, proporcionando

oportunidades de educação contínua e colaboração no contexto do mercado de videojogos em Portugal.

Transformações educacionais no mundo artístico do áudio para videojogos em Portugal

Ao examinarmos uma pequena amostra de instituições de ensino superior e os seus *curricula* em Portugal, verificamos cinco aspetos que ajudam a explicar o atual panorama da indústria dos videojogos neste país: (1) a ênfase na sonoplastia em detrimento da música; (2) a diversidade de ofertas de formação; (3) a concentração em grandes centros urbanos; (4) a integração dos videojogos na área mais ampla da multimédia; e (5) o aumento da formação específica para videojogos. É importante ressaltar que esta análise se baseia numa amostra limitada que não pretende ser representativa da totalidade da oferta educativa existente, servindo apenas como ponto de partida para explorarmos a problemática em questão.

Conforme mencionado anteriormente, no setor de videojogos em Portugal, a sonoplastia é reconhecida como a função principal e a mais valorizada no âmbito do áudio, enquanto os compositores e intérpretes geralmente ocupam posições secundárias. Esta hierarquia é corroborada pela lista de instituições de ensino superior que oferecem programas de formação em videojogos ao longo do país. Observa-se, de facto, que a sonoplastia, o som ou o áudio de forma mais ampla estão presentes em quase todos os *curricula*. Quanto à música, que tem as suas especificidades técnico-artísticas, é abordada apenas numa minoria de cursos.

Ao analisar essa lista, percebemos também uma concentração significativa de programas de formação em cidades como Porto e Lisboa. Verifica-se, portanto, um paralelo entre a distribuição de empresas de videojogos em grandes centros urbanos (Santos *et al.*, 2017) e a localização das ofertas formativas, indicando uma correlação entre o desenvolvimento do setor e o investimento institucional nessas áreas. Esta tendência de centralização das oportunidades educacionais pode apresentar desafios para os profissionais que residem em regiões mais afastadas, reforçando a importância da mobilidade geográfica, e da internet, para aceder a essas oportunidades. No entanto, a centralização pode ser vista como um catalisador para a formação de redes de sociabilidade mais sólidas. Como muitos profissionais de áudio destacaram, se as relações interpessoais e de proximidade física durante os projetos iniciais forem positivas, isso pode estabelecer bases para parcerias duradouras em projetos futuros.

Embora não haja uma oferta formativa diretamente focada na música e no som para videojogos, muitos cursos mais amplos de áreas como comunicação, programação ou *design* começam a incluir unidades curriculares dedicadas ao som e, em alguns casos, à música. Alguns cursos adotam até uma abordagem multimédia, refletindo a natureza interdisciplinar do desenvolvimento de jogos digitais e a necessidade de os profissionais de áudio (mas também noutras funções) possuírem habilidades complementares em outras áreas. Essa tendência está alinhada com estudos anteriores que evidenciam a crescente interação entre empresas, profissionais da indústria de videojogos e instituições de ensino superior, tanto na área

Quadro 1 Identificação de uma amostra de instituições de ensino de jogos digitais e multimédia, com unidades curriculares enquadradas no áudio

Instituição e grau	Área da UC	Cidade
Instituto Politécnico de Bragança, licenciatura: Design de Jogos Digitais	Áudio	Bragança
Universidade Lusófona, licenciatura: Videojogos e Aplicações Multimédia	Sonoplastia e Áudio	Porto
Universidade do Porto, mestrado: Multimédia	Sonoplastia e Música	Porto
Universidade do Porto, curso de especialização: Design de Interação, Web e Jogos	Som e Áudio	Porto
Instituto Politécnico da Maia, curso técnico superior profissional: Produção Multimédia e Jogos Digitais	Áudio	Maia
Escola Superior de Tecnologia, mestrado: Engenharia em Desenvolvimento de Jogos Digitais	Som e Música	Barcelos
Universidade de Coimbra, mestrado: Design e Multimédia	Sonoplastia	Coimbra
Politécnico de Leiria, licenciatura: Jogos Digitais e Multimédia	Sonoplastia	Leiria
Universidade de Lisboa, licenciatura: Arte Multimédia	Sonoplastia	Lisboa
Universidade Lusófona, licenciatura: Videojogos	Sonoplastia	Lisboa
Escola Superior de Comunicação Social, licenciatura: Audiovisual e Multimédia	Áudio	Lisboa
Universidade de Lisboa, mestrado: Design de Comunicação	Sonoplastia e Música	Lisboa
Universidade Lusíada, pós-graduação: Aplicações Móveis Multimédia	Música e Som	Lisboa
Escola de Tecnologias, Inovação e Criação do Algarve, curso livre: Videojogos	Sonoplastia	Faro

da pesquisa quanto no desenvolvimento de novas técnicas e tecnologias (Romeiro, Nunes e Santos, 2020: 59). A inclusão destas unidades curriculares reflete uma mudança de paradigma que pode transformar a forma como esta geração de profissionais do setor interagem com o áudio nos videojogos.

Ao oferecer aos programadores, *designers* e outros profissionais uma base de conhecimento sobre áudio, esses cursos ampliam a sua sensibilidade para a dimensão sonora e fornecem ferramentas para uma comunicação mais eficaz com sonoplastas, compositores e outros músicos. Essa convergência de habilidades tem o potencial de fortalecer a colaboração interdisciplinar, enriquecendo o processo criativo e resultando em produções mais elaboradas e experiências mais imersivas para os jogadores.

Notas finais

Com base nos dados analisados, delineia-se um perfil para os profissionais de áudio no setor de videojogos em Portugal. Esses trabalhadores, geralmente *freelancers*, desempenham funções intercambiáveis, como composição musical, sonoplastia e

implementação, demonstrando uma polivalência que combina competências técnicas e criativas. Apesar do caráter exploratório do estudo e do número limitado de entrevistas, os dados obtidos oferecem pistas valiosas sobre a organização do trabalho e as dinâmicas laborais, sociais e econômicas enfrentadas pelos profissionais de áudio, destacando tendências e desafios que ecoam em outros contextos internacionais.

Ao situar este perfil no estado da arte, observa-se que a ausência de estatutos formais, de proteção estatal e de contratos laborais reflete uma realidade mais ampla do mercado global de videogames, caracterizado pela precariedade do trabalho criativo (Cloonan e Williamson, 2023; Everts, Hitters e Berkers, 2022; Bulut, 2020). No contexto português, essa precariedade manifesta-se através da necessidade de acumular funções ou complementar competências em áreas como programação ou *design*, que são culturalmente mais valorizadas e permitem aos trabalhadores adquirir maior capital cultural dentro do campo dos videogames.

Segundo Pierre Bourdieu (1993), o campo cultural é estruturado pela disputa de diferentes formas de capital, sendo o capital cultural central para os trabalhadores criativos. No caso da sonoplastia, as competências técnicas e estéticas associadas a esta prática tornam-se elementos cruciais para obter um certo estatuto e poder. Essa lógica é reforçada pela hierarquia que valoriza a sonoplastia em detrimento da música, historicamente desvalorizada (Minassian e Zabban, 2021; Ruffino e Woodcock, 2020).

Embora a agenda criativa em Portugal tenha fomentado um debate público otimista sobre o potencial dos videogames (Quintela e Ferreira, 2018: 101-102), esse debate ainda não reconheceu devidamente o contributo de todos os trabalhadores envolvidos, perpetuando desigualdades no campo. Assim, músicos no mercado português sentem a necessidade de adotar estratégias adaptativas, como fortalecer competências no *design* de videogames, para acumular capital cultural e, consequentemente, aumentar sua mobilidade e poder dentro do campo.

Embora os profissionais de áudio para videogames em Portugal enfrentem desafios significativos, a introdução de cursos com unidades curriculares dedicadas à sonoplastia e à música reflete um crescente reconhecimento da importância do áudio. Essa sensibilização, que começa a alcançar programadores e *designers*, pode fomentar uma maior integração e valorização das dimensões sonoras nos processos criativos. Além disso, iniciativas como o Game Audio PT têm-se mostrado fundamentais, criando redes de apoio e promovendo a troca de conhecimentos técnicos entre pares, o que contribui para uma maior profissionalização. Essas ações, ao fortalecerem a comunidade e oferecerem um espaço de formação contínua, têm o potencial de aumentar a visibilidade e o reconhecimento do trabalho realizado pelos profissionais de áudio.

Para enfrentar as dificuldades do setor, é necessária regulamentação específica, valorização da música e investimento em educação especializada. A criação de políticas públicas que reconheçam a importância do áudio e da música dentro do processo criativo dos videogames pode ser um passo fundamental para garantir uma maior estabilidade laboral e promover a equidade no mercado. O investimento em programas de formação direcionados ao desenvolvimento de competências

técnicas e criativas específicas para o áudio no contexto dos videojogos permitiria que os profissionais se preparassem de forma mais robusta para os desafios do mercado. Além disso, promover a colaboração interdisciplinar pode resultar em um ambiente de trabalho mais coeso e eficiente, no qual as dimensões sonoras e musicais são devidamente valorizadas, contribuindo para a elevação da qualidade do produto. A implementação dessas ações pode não só reduzir a precariedade laboral, mas também fortalecer a relevância e a sustentabilidade dos profissionais de áudio no campo dos videojogos.

A dependência de financiamento pelos criadores e a falta de retorno económico para muitos projetos em Portugal (Santos *et al.*, 2017; Zagalo, 2013) acentuam a fragilidade do setor e reforçam discursos de empreendedorismo que permeiam vários campos tecnológicos (Ozimek, 2021). Essas condições perpetuam a precariedade e exigem dos profissionais uma versatilidade que ultrapassa o domínio específico do áudio, ampliando a necessidade de estratégias adaptativas.

Ao explorar as dinâmicas locais do setor de videojogos em Portugal e relacioná-las com realidades internacionais, este estudo contribui para a compreensão mais ampla do campo. A identificação das interseções complexas entre condições socioculturais, económicas e tecnológicas revela a necessidade de uma reflexão aprofundada sobre as trajetórias dos profissionais de áudio. Apesar das limitações inerentes a uma pesquisa exploratória, esta investigação estabelece bases para estudos futuros que poderão aprofundar o debate sobre a profissionalização, a valorização cultural e o reconhecimento social destes trabalhadores, conectando a realidade portuguesa com as tendências europeias e globais da indústria dos videojogos.

Referências bibliográficas

- Becker, Howard (2008), *Artworlds*, Berkeley, CA, University of California Press.
- Bourdieu, Pierre (1993), "The field of cultural production, or: the economic world reversed", em *The Field of Cultural Production. Essays on Art and Literature*, Nova Iorque, Columbia University Press, pp. 29-73.
- Bridgett, Rob (2021), *Leading with Sound. Proactive Sound Practices in Video Game Development*, Nova Iorque, Routledge.
- Browne, Pierson, e Brian R. Schram (2021), "Intermediating the everyday: indie game development and the labour of co-working spaces", em Olli Sotamaa e Jan Švelch, *Game Production Studies*, Amesterdão, Amsterdam University, pp. 83-100.
- Bulut, Ergin (2020), *A Precarious Game. The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*, Ithaca e Londres, ILR Press.
- Cloonan, Martin, e John Williamson (2023), "Musicians as workers and the gig economy", *Popular Music and Society*, 46 (4), pp. 354-370.
- Collins, Karen (2008), *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge e Londres, The MIT Press.
- Dahlin, Emma (2021), "Email interviews: a guide to research design and implementation", *International Journal of Qualitative Methods*, 20, pp. 1-10.

- Everts, Rick, Erik Hitters, e Pauwke Berkers (2022), "The working life of musicians: mapping the work activities and values of early-career pop musicians in the Dutch music industry", *Creative Industries Journal*, 15 (1), pp. 97-117.
- Fernández-Vara, Clara (2022), "National games: Spanish games of the 1980s", em Victor Navarro-Remesal e Oliver Perez-Latorre, *Perspectives on the European Videogame*, Amesterdão, Amsterdam University Press, pp. 39-58.
- Flow, Ivan (2013), *PUSHSTART #30: Videojogos Portugueses*, disponível em: <https://archive.org/details/pushstart-30>, (última consulta em julho de 2025).
- Foucault, Michel (2002), *The Archaeology of Knowledge*, Nova Iorque e Londres, Routledge.
- Hartley, John (2005), "Creative industries", em John Hartley (org.), *Creative Industries*, Malden, Blackwell Publishing, pp. 1-40.
- Michelmores, Guy (2021), "Building relationships: the process of creating game music", em Melanie Fritsch e Tim Summers, *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 64-73.
- Minassian, Hovig Ter, e Vinciane Zabban (2021), "Should I stay or should I go? The circulations and biographies of French game workers in a 'Global Games' Era", em Olli Sotamaa e Jan Švelch, *Game Production Studies*, Amesterdão, Amsterdam University, pp. 65-82.
- Muriel, Daniel, e Gary Crawford (2018), *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Nova Iorque e Londres, Routledge.
- Ozimek, Anna M. (2021), "Construction and negotiation of entrepreneurial subjectivities in the Polish video game industry", em Olli Sotamaa e Jan Švelch, *Game Production Studies*, Amesterdão, Amsterdam University, pp. 257-274.
- Peräkylä, Anssi, e Johanna Ruusuvuori (2018), "Analyzing talk and text", em Norman K. Denzin e Yvonna S. Lincoln, *The SAGE Handbook of Qualitative Research*, Los Angeles, Sage, pp. 1154-1191.
- Peterson, Richard A. (1976), "The production of culture: a prolegomenon", *American Behavioral Scientist*, 19 (6), pp. 669-684.
- Pinto, Camila Sofia Nogueira (2019), *Identidade Profissional. O Caso dos Produtores de Videojogos em Portugal*, Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, dissertação de mestrado em Sociologia.
- Quintela, Pedro, e Claudino Ferreira (2018), "Indústrias culturais e criativas em Portugal: um balanço crítico de uma nova 'agenda' para as políticas públicas no início deste milénio", *Revista Todas as Artes*, 1 (1), pp. 88-110.
- Romeiro, Patrícia, Flávio Nunes, e Pedro A. Santos (2020), *Atlas do Setor dos Videojogos em Portugal (#2)*, Aveiro, Sociedade Portuguesa para a Ciência dos Videojogos (SPCV).
- Ruffino, Paolo, e Jamie Woodcock (2020), "Game workers and the empire: unionisation in the UK video game industry", *Games and Culture*, 16 (3), pp. 317-328.
- Ruggill, Judd Ethan, Ken S. McAllister, Randy Nichols, e Ryan Kaufman (2017), "Audio", em Judd Ethan Ruggill, Ken S. McAllister e Ryan Kaufman (orgs.), *Inside the Video Game Industry. Game Developers Talk About the Business of Play*, Nova Iorque e Londres, Routledge, pp. 255-291.
- Santos, Pedro A., Patrícia Romeiro, e Flávio Nunes (2016), *Atlas do Setor dos Videojogos em Portugal (#1)*, Aveiro, Sociedade Portuguesa para a Ciência dos Videojogos (SPCV).

- Santos, Pedro A., Patrícia Romeiro, Flávio Nunes, Paul Hollins, e Ruben Riestra (2017), "A survey of the video game industry in Portugal", *Revista de Ciências da Computação*, número especial *Videojogos*, pp. 1-24.
- Siciliano, Michael L. (2021), *Creative Control. The Ambivalence of Work in the Culture Industries*, Columbia, Columbia University Press.
- Sousa, João (2016). *Os Videojogos Indie como Forma de Expressão Autoral. Criatividade, Estilo e Significado*, Lisboa, Universidade Católica Portuguesa, tese de doutoramento em Ciência e Tecnologia das Artes, especialidade em Arte Interativa.
- Swedberg, Richard (2020), "Exploratory research", em Colin Elman, John Gerring e James Mahoney, *The Production of Knowledge. Enhancing Progress in Social Science*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 17-41.
- Whitson, Jennifer R., Bart Simon, e Felan Parker (2021), "The missing producer: rethinking indie cultural production in terms of entrepreneurship, relational labour, and sustainability", *European Journal of Cultural Studies*, 24 (2), pp. 606-627.
- Zagalo, Nelson (2013), *Videojogos em Portugal — História, Tecnologia e Arte*, Lisboa, FCA.

Sites

- Diário da República (2021), "Decreto-Lei n.º 105/2021, de 29 de novembro", Presidência do Conselho de Ministros:
<https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/decreto-lei/105-2021-175043505>.
- Game Audio PT (2024), "Game Audio PT", Facebook, última consulta a 13 maio de 2024:
<https://www.facebook.com/groups/gameaudiopt>
- PS of Tpolm (s.d.), "The Portuguese Demoscene history. Zine: behind the scene."
<http://zine.bitfellas.org/article.php?zine=14&id=7>

André Filipe Malhado. Doutor em Ciências Musicais, membro integrado no Centro de Estudos em Música (CESEM) / IN2PAST, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (NOVA-FCSH), Lisboa, Portugal.

E-mail: andremalhado@fcs.unl.pt

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1691-868X>

Contribuições para o artigo: concetualização; investigação; metodologia; recursos; validação; visualização; redação do original; revisão e edição.

Receção: 15/05/2024 Aprovação: 13/01/2025