



EDITORIAL

Caros leitores,

A edição 2026/1 da Brazilian Creative Industries Journal reúne nove artigos que, partindo de campos distintos como moda, jogos digitais, jornalismo, design, turismo e museologia, convergem em uma mesma pergunta: como práticas culturais se convertem em valor econômico e simbólico, e o que se transforma nesse percurso.

O trabalho que abre a edição é o de Zaikowski Apaulaza e Hoffman, que reconstrói, por meio de um Atlas Mnemosyne inspirado em Aby Warburg, as filiações entre o Visual Kei japonês e as estéticas do glam rock, do punk e do gótico. O figurino de palco aparece ali como arquivo: uma superfície em que as subculturas anteriores permanecem legíveis. Ferreira e colegas acompanham o movimento inverso, da subcultura ao mercado, mostrando como a narrativa de banco de dados permite que visual novels sustentem franquias multimídia com baixo investimento e alto alcance, dentro e fora do circuito otaku.

Os três textos a seguir consideram os jogos digitais como um espaço social. Figueiredo Silva e coautores analisam as transmissões de EA Sports FC na Twitch, nas quais os vínculos entre os espectadores atualizam, em ambiente digital, a relação histórica entre o futebol e a sociabilidade brasileira. Rezende Gouvêa e Heinrich apresentam o kit de diretrizes Distint@s!, elaborado a partir de questionários aplicados a jogadoras e de entrevistas com designers, para o desenvolvimento de personagens femininas não objetificadas. Medeiros e Mussa examinam a cobertura jornalística especializada do caso “MIT” nos e-sports e identificam, no registro da condenação moral, dispositivos discursivos que deslocam a culpa para a vítima. Lidos em sequência, os três artigos traçam um percurso que vai da convivência às estruturas de exclusão que a atravessam.

A edição volta-se, então, às economias digitais. O guia proposto por Maser e Pase propõe compreender a formação de mercados nos metaversos a partir das dinâmicas já consolidadas nos jogos, nas quais a precificação de skins e ativos se apoia na percepção de valor e na produção de escassez. A revisão sistemática conduzida por Dantas e Curth mapeia o uso de aprendizagem de máquina na moda e organiza a literatura em redes temáticas que vão dos procedimentos metodológicos às aplicações mercadológicas, evidenciando uma indústria criativa crescentemente mediada por dados e sistemas algorítmicos.

Os dois estudos que encerram a edição estão ancorados no território. O artigo de Cordeiro e coautores examina a vocação artística da Ilha da Gigóia, na Barra da Tijuca, e propõe um tour cultural em que a autenticidade, os saberes cotidianos e a narrativa comunitária atuam como ativos centrais. Por fim, Julia de



Carvalho Resende analisa criticamente o design de exposições no Brasil a partir do Museu de Arte do Rio e do Museu do Amanhã, discutindo como a museografia imersiva, ao ampliar o acesso e a interatividade, também se presta ao branding cultural e à lógica do edutainment.

Agradecemos às autoras e autores pela confiança e às pareceristas e pareceristas pelo trabalho cuidadoso que sustenta a qualidade da revista.

Boa leitura,

Prof.^a Dr.^a Vanessa Amalia Dalpizol Valiati
Editora-chefe da BCIJ