

Minorias de gênero no desenvolvimento de jogos: O papel da Women Game Jam

Gender minorities in game development scenario: Women Game Jam as support network and inclusive space

Cael Borges¹, Camille Alves², Raissa Lima³, Mônica Moura¹

¹Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) – Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP) – Bauru – SP – Brazil

²Centro Universitário Internacional (UNINTER) – Curitiba – PR – Brazil

³Departamento de Desenho e Tecnologia - Universidade Federal do Maranhão (CCET/UFMA) – São Luís, MA – Brazil

{cael.borges,monica.moura}@unesp.br, camillealves79@gmail.com, raissa.lima@discente.ufma.br

Abstract. *This article discusses the representation and the gender diversity in the game development scenario, emphasizing the Women Game Jam importance as a support network and an inclusive space for this industry's gender minorities. The text talks about the discrepancy between consumers' profile and game developers' profile, also about the lack of gender diversity in this area. Moreover, it discusses game jams contributions as a support network for gender minorities in the game industry.*

Keywords: *Design, Gender diversity, Game development, Women Game Jam, Inclusion.*

Resumo. *Este artigo discute a representação e diversidade de gênero no desenvolvimento de jogos brasileiros, destacando a importância da Women Game Jam como uma rede de apoio e um espaço inclusivo para minorias de gênero nesta indústria. O texto aborda a discrepância entre o perfil dos consumidores e o perfil dos desenvolvedores de jogos, bem como a falta de diversidade de gênero no setor. Além disso, são discutidas as contribuições das game jams como redes de apoio a minorias de gênero e o papel específico da Women Game Jam no cenário de desenvolvimento de jogos. É enfatizada a importância de espaços e iniciativas que promovam a inclusão de minorias de gênero na indústria de jogos.*

Palavras-chave: *Design, Minorias de gênero, Desenvolvimento de jogos, Women Game Jam, Inclusão.*

1. Introdução

A indústria de games é um segmento econômico alinhado à economia criativa, à inovação e à tecnologia de ponta e consolidado em âmbito mundial [Diniz; Abrita 2021]. Essa destaca-se entre as indústrias criativas e culturais, ocupando atualmente o segundo lugar entre os negócios de entretenimento no mundo, perdendo apenas para a TV, e ultrapassando, em muito, o cinema e o editorial [Statista 2022]. Goto (2005)

descreve games¹ como a interação entre o jogador e as imagens que aparecem em uma tela, mediada por um processador e uma interface física.

Nos últimos anos, o cenário de desenvolvimento de jogos digitais tem despertado um interesse crescente em relação à participação e inclusão das minorias de gênero. Atualmente, a presença de mulheres cis e outras minorias de gênero, a exemplo de pessoas trans, é um tema relevante que impacta na presença de diversidade e representatividade. Nesse contexto, tem-se ações e projetos que incentivam a inserção e permanência de grupos minoritários, como os citados, nessa indústria.

Entre as formas de iniciativas, tem-se maratonas de criação de jogos, nomeadas de *game jams*. Por exemplo, tem-se a Manas Game Jam, voltada mulheres e pessoas não binárias nascidas nos estados da região norte [Itch.io 2024; Tokio 2024]. Nesse recorte, a Women Game Jam (WGJ) surge como um espaço significativo de acolhimento e empoderamento para essas comunidades, proporcionando oportunidades únicas de expressão, aprendizado e colaboração [Women Game Jam 2021].

Considerando o impacto dessa *game jam* na indústria em questão, este artigo visa colaborar nas discussões sobre a WGJ e sua influência no cenário de desenvolvimento, no recorte brasileiro. Para isso, estrutura-se no formato de um ensaio acadêmico com o caráter exploratório-qualitativa. Também é apresentando uma pesquisa bibliográfica, trazendo análises e síntese de pesquisas, relatos e experiências prévias. Dessa forma, identificou-se a importância dessa iniciativa inclusiva no cenário, assim como seus desafios enfrentados.

2. Materiais e métodos

Este trabalho centra-se em uma investigação de natureza exploratória, se caracterizando pela compreensão de um fenômeno ou tema de forma mais ampla [Gil 2008]. Evoca-se ainda, uma pesquisa bibliográfica apoiada em fontes documentais, como livros, artigos, relatórios, entre outros [Marconi; Lakatos 2017]. Dentro do contexto brasileiro, focou-se em analisar e sintetizar pesquisas, relatos e experiências prévias relacionadas à WGJ, juntamente sobre sua influência no cenário de desenvolvimento de jogos digitais.

A pesquisa bibliográfica usou de diversas fontes, incluindo artigos científicos, sites especializados, entrevistas e outros materiais relevantes disponíveis on-line e em bibliotecas acadêmicas, principalmente, o Google Acadêmico. Os critérios de inclusão dos materiais foram definidos com base na relevância para o tema do estudo, priorizando trabalhos que abordassem diretamente *game jams* inclusivas e a WGJ assim como suas atividades, impacto e desafios.

Os dados analisados são de predominância qualitativa, envolvendo a categorização e a interpretação dos materiais coletados. Durante o processo, identificou-se temas recorrentes, padrões e divergências nas informações obtidas, permitindo uma análise crítica da WGJ, seu formato de evento e contribuições para a diversidade e inclusão na indústria de jogos digitais.

¹ Neste trabalho, será considerado game como forma contraída de videogame, além da terminologia mais utilizada nos documentos oficiais, que é jogos digitais ou jogo eletrônico.

Importante ressaltar que este trabalho pertence a etapas iniciais de um projeto de pesquisa em andamento e financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Este é direcionado em explorar sobre game jams direcionadas para o público-alvo apresentado, composto por mulheres cis, pessoas trans (binárias e não-binárias), considerando outras minorias de gêneros - geralmente, vistas em pequenos números, quando contabilizadas.

3. Distribuição de gênero no Desenvolvimento de Games

3.1. A discrepância entre o perfil dos consumidores e o perfil dos desenvolvedores de games

Junto ao crescimento do setor de jogos digitais, ocorreu o aumento do número de consumidores. De maneira geral, acredita-se que os jogos digitais atendam todas as gerações de nível econômico e sociocultural, facilitado pela sua variedade de formatos e plataformas disponíveis. Sobre o perfil dos usuários, a Pesquisa Game Brasil (2024), traz que a maior concentração etária está entre 20 e 39 anos. Em relação a distribuição do sexo, 50,9% é feminino - sendo esse o público representando 61% dos jogadores de smartphone. Inclusive, esse suporte é o preferido dos brasileiros em geral (48,8%), seguido por consoles de videogame (21,7%).

Outro país que possui destaque nessa indústria, os Estados Unidos, as mulheres representavam 48% dos usuários em 2023, [The Entertainment Software Association 2022]. Weststar et al. (2021) realizaram um mapeamento mundial o qual mostrou que 61% dos entrevistados identificaram-se como homem, enquanto somente 30% se identificou como mulher e outros 8% identificados como gênero não-binário, gênero fluido, gênero queer ou bi-espírito. O mesmo estudo afirma que apenas 7% dos entrevistados se identificaram como transgêneros.

A distribuição de gênero varia conforme o local, países como o Brasil e a Índia possuem uma proporção maior de mulheres, enquanto países como o Japão e a Coreia do Sul possuem uma proporção maior de homens [Global Web Index 2023]. Percebe-se que, junto com o crescimento de público nos últimos anos, houve aumento da presença feminina entre os consumidores de jogos digitais em alguns países de destaque na indústria, como os citados anteriormente.

Em relação ao perfil geral dos desenvolvedores de videogames, a Game Developers Conference (GDC) indica que a maioria se identifica como homem (69%), enquanto apenas 23% como mulher e 5% como não-binários. Quanto à orientação sexual, a pesquisa mostrou que 21% se identificam como LGBTQ+ e 71% afirmaram não se identificar [GDC 2024].

Quanto ao cenário de desenvolvedores brasileiros, de acordo com Fortim (2022) os homens são mais presentes como sócios e colaboradores, totalizando cerca de 68,7%. Ainda é mostrado que o número de mulheres na indústria vem crescendo gradualmente. Em 2014, eram 15%; em 2018, correspondiam a 20%; e em 2022 representavam 29,8%. Quanto às pessoas não binárias, nas pesquisas passadas não foi coletado o dado sobre e, atualmente, correspondem a 1,5% [Fortim 2022].

Fica claro que, atualmente, os profissionais dessa indústria são de predominância masculina. Apesar do aumento gradual da presença de mulheres e pessoas não-binárias no mercado mundial e brasileiro de desenvolvimento de jogos digitais, elas ainda são minorias em comparação ao percentual dos homens. É importante as empresas reconhecerem esse fato, visando desenvolver estratégias para recrutamento e retenção de uma maior variedade de grupos minoritários.

Já no perfil dos consumidores, identificou-se que variáveis como gênero, faixa etárias e dispositivos utilizados para jogar afetam as preferências dos tipos de jogos, assim como o país de origem. É crucial essa compreensão do público-alvo, a fim de criar estratégias de marketing e de distribuição eficazes. Dessa forma, mostra-se a discrepância da distribuição de gêneros entre os consumidores e desenvolvedores, corroborando com a afirmativa de que o cenário atual não reflete a diversidade desses usuários.

A GDC (2024) mostrou que a maioria dos desenvolvedores de jogos está preocupada com questões de diversidade, equidade e inclusão na indústria. Segundo a pesquisa, 90% dos desenvolvedores acreditam que suas empresas obtiveram avanços quanto a essas questões, mesmo que essa porcentagem seja inferior à taxa do ano anterior de 96%. Nessa pesquisa, entre as dificuldades ao cumprimento dessa necessidade foram mencionados a falta de recursos e de treinamento e a incapacidade de contratar candidatos qualificados que atendam à diversidade em questão.

Assim, a indústria de videogames apresenta uma lacuna significativa em termos de diversidade de gênero, etnia e origem socioeconômica entre os jogadores e os desenvolvedores. Esse fato pode se referir em relação às desigualdades mais amplas da sociedade, assim como na limitação da variedade de experiências e perspectivas incorporadas na maioria dos jogos produzidos. Fator esse que afeta a diversidade entre os desenvolvedores, sendo crucial para criar jogos verdadeiramente inclusivos e que abarquem a base de usuários global e diversificada.

3.2. A (falta de) diversidade de gênero no cenário

Como produtos da indústria cultural, os jogos atuam como reflexo da sociedade. Thompson (1995) aponta que games são meios de transmissão de formas simbólicas, corroborando a justificativa que os jogos promovidos pela indústria de desenvolvimento resultam das pessoas que a integram em termos de identidade [Shaw 2014]. Rodrigues (2017) traz que videogames são artefatos produzidos e utilizados por comunidades, logo, conseguem reforçar e promover valores específicos que as constituem através dos processos de desenvolvimento realizados na sua concepção, seus sistemas de significados estão sujeitos a determinados contextos históricos, culturais, sociais e políticos.

Winner (1980), ao tratar dos aspectos políticos da tecnologia (relações de poder), contesta que tecnologias são ferramentas neutras cujo uso depende da índole de quem as apropria. Para além disso, destaca os processos anteriores à sua concepção como elementos importantes para dar significado às formas de como as pessoas irão interagir e apropriá-los, contribuindo sobre o potencial representativo desse tipo de mídia.

Como mostrado, apesar da indústria de jogos atrair vários gêneros dentro de todas as faixas etárias, o público masculino ainda é visto como seu maior consumidor. Goulart (2017) contribui alegando a existência de um “conservadorismo singular” nos jogos digitais que mantém uma linha restrita não só a respeito de seu conteúdo, mas também de sua cadeia produtiva. O autor afirma ainda que as tecnologias ciberculturais — principalmente a de jogos digitais — recoloca mulheres e LGBTQIA+’s em uma posição vulnerabilizada, afetando diretamente o produto em desenvolvimento e seu público.

Dessa forma, tem-se um ciclo de produções para o mesmo perfil, contribuindo para segregação e legitimação da violência e opressão de outros grupos, assim como reforça hierarquias sociais vigentes através do conteúdo e discursos geridos na comunidade. Em contraponto, Rodrigues (2017) declara que os jogos também podem servir como um instrumento para a desconstrução desses mesmos aspectos quando fogem do padrão, a partir da contestação e contra-discursos dos grupos não visibilizados.

Dutra (2019) reforça afirmando que a diversificação da força de trabalho inclui perspectivas diversas no processo de Design, podendo mudar essa hegemonia e homogeneidade, necessitando uma mudança de cenário, caso a indústria queira manter seu mercado satisfeito e atrair novos potenciais jogadores. Para Goulart (2017), é fundamental investigar como essas identidades podem constituir resistências e arranjos alternativos em uma cultura voltada para o consumo, repetição de experiências e constituições de identidade.

Alerta-se para discursos que responsabilizam esses grupos marginalizados por sua própria representação, retirando a responsabilidade da indústria de transformar suas visões de mundo e questionar normatizações e reiteraões de gênero, sexualidade, etnias, entre outras. A academia e a indústria de jogos devem tratar a diversidade como um objetivo de todas/os não como apenas o “domínio daqueles que são marginalizados” [Shaw 2014, p.5].

Assim, abordar a falta de representatividade é essencial para uma melhoria de perspectiva, garantindo jogos com maior diversidade, inclusão e inovação, até mesmo nas comunidades consumidoras. Isso afetará diretamente na forma em que são representadas, possuindo seus estereótipos reforçados e reafirmados, capazes de prejudicar o público e suas experiências. É necessário estratégias com abordagens inclusivas, que tensionam a homogeneidade participativa no cenário de desenvolvimento — global e brasileiro — a fim de expandir o compartilhamento destes olhares e vivências sociais marginalizadas.

4. Contribuição das *game jams* no cenário de desenvolvimento

Kultima (2015) define *game jams* como um evento de criação acelerada de um jogo, criado em um período de tempo curto, explorando determinadas restrições de design e em que os resultados são compartilhados publicamente. O cerne de tais eventos é a junção de capacitação, produção e divertimento, podendo passar por uma categorização feita por outros atributos como tipo de restrições, contexto social, regras, público-alvo, organizações de hospedagem e objetivos dos eventos [Kultima 2015].

Kennedy (2018) e Kerr et. al. (2020) acrescentam que a pluralidade das *game jams* não é apenas na questão de tempo, ferramentas usadas ou configuração, podendo trazer tipos de cultura diferentes, compreendendo uma forte conexão com o mercado de jogos e os valores da indústria que penetram nas jams. Kultima (2015) complementa que, as recompensas aos participantes podem se apresentar na forma de prêmios, networking, gratificação social, novas habilidades, compreensão ampliada do ofício, ou simplesmente na forma de um item de portfólio — o próprio jogo.

É possível afirmar que *game jams* são responsáveis pelo desenvolvimento de um ambiente colaborativo e acolhedor. Elas oferecem ao seu público a possibilidade de desenvolver suas habilidades e formar redes de contatos. As interações e limitações impostas por estes eventos moldam, de forma geral, como os desenvolvedores lidam com seus projetos e com as outras áreas do desenvolvimento. Assim, fornecem uma significativa oportunidade de networking para quem busca ingressar na educação formal e na indústria, além do suporte social e formação de comunidade para freelancers e trabalhadores.

4.1. *Game jams* como redes de apoio a minorias de gênero

Conforme discorrido, embora a diversidade seja uma questão fundamental em muitos setores, a indústria de videogames enfrenta desafios específicos. Apesar de eventos de criação de jogos digitais serem promovidos como “abertos a todos”, a estrutura e a organização, geralmente, ignoram as barreiras financeiras, sociais e estruturais que as pessoas enfrentam ao tentar participar de eventos informais de aprendizagem [Kerr et al. 2020].

Alerta-se sobre a generalização de *game jams* como metodologias que promovem o aprendizado sem considerar seus aspectos de infraestrutura, limitações e vieses. Rodrigues (2021) traz que a depender da sua abordagem, elas podem servir de ferramentas de manutenção do status ou hierarquias de poder vigentes no mercado e comunidades, a depender de fatores como: quem organiza, parceiros que promovem, seu público-alvo e como se dão as dinâmicas em seu interior.

Kerr et. al (2020) também questionam sobre *game jams* serem um caminho importante para a indústria, fornecendo uma oportunidade de aprendizado complementar para aqueles em educação formal ou emprego, porém atraírem, majoritariamente, jovens do sexo masculino, funcionando como uma oportunidade de aprendizado e suporte para um segmento restrito da população.

É crucial a organização ter noção das estruturas de gênero existentes na cultura da indústria inserida, a fim de evitar a exclusão aos indivíduos pertencentes aos grupos de gênero em minoria — mulheres cis e pessoas transgeneras, conforme dados anteriores. Há outros fatores que contribuem para o desencorajamento da participação de grupos sub-representados como problemas de acessibilidade, custos associados à participação, e a falta de suporte estrutural, o que limita a variedade de experiências e perspectivas incorporadas nos jogos produzidos.

Focando no acolhimento desses públicos, surgem as denominadas *game jams* com recorte de gênero. Silva et al. (2022) analisaram quatro edições da Game Jam das

Minas — voltada para o público feminino e transgênero — na cidade de Recife, em Pernambuco. As autoras trouxeram que a construção de um local seguro e acolhedor é considerado um diferencial para o desenvolvimento de habilidades técnicas e sociocomportamentais, e complementam:

Uma vez que, este evento apresentou uma maior diversidade dos grupos em termos de gênero, raça/etnia, formação e experiência em desenvolvimento de jogos, em relação às Game Jams tradicionais. Visto que, em geral, os eventos tradicionais, não apresentam um espaço diverso, pois seus participantes são em sua maioria pessoas do gênero masculino, criando um espaço, no qual as mulheres não se sentem parte ou como se estivessem em um “lugar errado”, por não verem participação feminina no evento e/ou na organização [Silva et al. 2022].

Nesse contexto, entende-se que *game jams* focadas em minorias contribuem na catalização de pessoas para a formação de uma comunidade. Além disso, incentivam a expressão criativa e a inovação ao incorporar diversas perspectivas e experiências. Assim, trazem melhoria das habilidades técnicas dos participantes assim como o fortalecimento de laços sociais e apoio mútuo, elementos fundamentais para a resiliência e o sucesso longínquo no setor. Isso é evidenciado no aumento da confiança e da visibilidade das pessoas participantes, que se sentiram mais habilitadas para compartilhar suas ideias e assumir riscos em um ambiente que valoriza e apoia suas contribuições únicas.

Kennedy (2018) analisou duas *game jams* exclusivas para o público feminino, examinando as possibilidades e limitações desse formato como componente de intervenção feminista na indústria criativa. Encontrou-se nas respostas, em maioria, relatos de baixa habilidade técnica e apreensão em relação à intensidade da experiência. Mostra-se uma nítida mudança nas suas percepções de suas próprias habilidades e contribuições durante o evento [Dutra 2019; Kennedy 2018].

Dutra (2019) aponta que esses eventos foram recebidos positivamente pela sua inclusão e pela diversidade em termos de etnia, classe, formação, experiência de vida, ambições e idade, ressaltando também como o ambiente progrediu na percepção de acolhimento e segurança. Ferraz (2019) também analisou sobre questões de gênero em oito eventos no formato de maratonas de desenvolvimento — hackathons e *game jams* — em que as duas maiores preocupações femininas para não participarem são a baixa confiança em suas habilidades técnicas e o ambiente predominantemente masculino.

Paganini e Gama (2020) reforçam que esses modelos de eventos podem auxiliar o aumento da autoconfiança e dar incentivo para o público assumir os papéis de apresentação de projetos ou a liderança técnica das equipes. Kerr et al. (2020) afirmam que um passo importante para a mudança no cenário é desenvolver políticas para lidar com as barreiras estruturais e culturais à participação.

Bastos (2023) analisou sobre *game jams* com recorte de gênero, também identificando sua natureza colaborativa e de apoio ao desenvolvimento de habilidades,

código de conduta inclusivo e envolvimento do público na organização dos eventos. O debate entra em consenso com as recomendações para maior participação feminina nas maratonas de desenvolvimento de Paganini et al. (2021), contribuindo com o alcance e impacto no contexto inserido.

Por meio desse ensaio, evidencia-se a realidade e os problemas que levaram à criação da Women Game Jam, e se pretende colaborar para o pensar, repensar e remodelar os ambientes de desenvolvimento de jogos, como as *game jams*, para promover a inclusão e diversidade. As investigações indicam que, embora as *game jams* tradicionais, em geral, reproduzam dinâmicas excludentes, eventos com foco específico em gênero têm demonstrado ser espaços de empoderamento significativos para mulheres e indivíduos transgêneros. Assim, vê-se a necessidade de uma abordagem mais consciente e estruturada que reconheça e se adapte às particularidades dos potenciais participantes, considerando as desigualdades estruturais enraizadas.

5. Women Game Jam no cenário de desenvolvimento

Em 2018, a Women Game Jam surgiu na Alemanha, fruto de parcerias estabelecidas com o Brasil por intermédio do Instituto Goethe. O objetivo principal do evento é promover a participação de minorias de gênero no mercado de desenvolvimento de jogos, abrangendo mulheres cisgênero e transgênero, bem como pessoas trans não-binárias [Rodrigues 2021; Bastos 2023].

Seu princípio é incentivar a participação desse público, criando um ambiente propício para a aprendizagem, criação de portfólio, troca de experiências e fortalecimento da comunidade local. Adicionalmente, o evento promove palestras, workshops e outras atividades voltadas à indústria de jogos com o intuito de fomentar a diversidade e inclusão das minorias de gênero [Women Game Jam 2023].

Desde sua concepção, a WGJ já realizou oito edições, com a mais recente ocorrendo em 2023. Atualmente, o evento atua em 15 países, resultando na criação de mais de 150 jogos. Com o advento da pandemia de COVID-19, a WGJ adaptou-se ao formato majoritariamente remoto, uma mudança que aumentou seu alcance global e que permanece até os dias atuais [Women Game Jam 2024].

A estrutura do evento é organizada de maneira localizada, com células locais independentes, mas alinhadas sob premissas que valorizam o protagonismo dos grupos subalternizados e relacionamentos com parceiros com práticas coerentes com os ideais do evento — empresas que não possuem históricos racistas, misóginos, entre outros [Rodrigues 2021; Bastos 2023].

A análise crítica sobre o evento por Rodrigues (2021), evidenciou as limitações de acesso e alcance impostas pelo formato remoto. Assim, embora facilite o contato de alguns grupos, pode dificultar o de outros que dependem do acesso a equipamentos e estrutura favorável no local, por exemplo. Esse fato é essencial para não considerar o evento sob um olhar determinista, ignorando as lacunas e contradições presentes.

Destaca-se que, desde sua criação, o evento enfrentou resistências, como assédios e ataques misóginos, principalmente por parte de homens. Os ataques refletem a subjetividade do jogador hegemônico. Contudo, com a expansão, tais ataques

perderam força, dado que seu impacto é mitigado com o fortalecimento das redes de grupos marginalizados [Rodrigues 2021].

Assim, a WGJ é capaz de deslocar práticas de desenvolvimento, antes centradas em uma perspectiva universal, ao considerar as diferenças de gênero, sexualidade, etnia, território, classe social e capital cultural como fatores determinantes na forma como as pessoas se engajam e aprendem sobre a criação de jogos. WGJ contribuiu direta e indiretamente com o mercado de consumo de games, uma vez que esses grupos reunidos em jams específicas produzem games destinados a grupos minoritários também, que até facilita e tira a responsabilidade de as empresas contratarem pesquisas de mercado, grupos focais, etc.

Dessa forma, esse evento se estabelece como um importante espaço de acolhimento e empoderamento para certos grupos historicamente sub-representados na indústria, algo recorrente encontrado nos relatos e evidências apresentados.

6. Considerações Finais

Através da presente pesquisa, discutiu-se como a diversidade de gênero na equipe desenvolvedora afeta o viés transmitido no game, tornando esse um fator social e empresarial, afetando na riqueza dos produtos e nas experiências transmitidas. Abordar as barreiras existentes e implementar estratégias eficazes para promover a inclusão pode resultar em mudanças significativas para a indústria de videogames.

Eventos direcionados para minorias de gênero, como a Women Game Jam, são fundamentais para quebrar barreiras. Evidencia-se seu papel na promoção da diversidade e inclusão no cenário de desenvolvimento de jogos, mundial e brasileiro. Sua relevância reside na transformação da experiência individual dos participantes, assim como na capacidade de reconfigurar a própria indústria.

É crucial desenvolver espaços e jogos verdadeiramente inclusivos, considerando sua base de usuários global e diversificada. Ressalta-se que esse modelo de *game jams* on-line possui limitações. Logo, é essencial ter políticas focadas na atração e retenção de talentos de grupos sub-representados para permitir a participação de um espectro mais amplo desses indivíduos. Junto disso, ações de conscientização sobre diversidade e inclusão dentro das empresas essenciais.

O presente ensaio reconhece essas práticas para o incentivo de inserção dessas minorias dentro da indústria, perante seu cenário desigual na distribuição de gênero entre desenvolvedores. É esclarecido como *game jams*, a exemplo da WGJ, servem de rede de apoio, sendo capazes de influenciar os próprios produtos gerados nesse meio. Dessa forma, sendo uma ação relevante na mudança de cenário, a favor do aumento da diversidade de gênero.

Nesse contexto, considerando as contribuições aqui expostas, a posterior pretende-se realizar trabalhos acadêmicos direcionados nos fenômenos que influenciam esse público, assim como no levantamento de dados específicos sobre a atuação da WGJ no ecossistema brasileiro. Dessa forma, adentrando sobre os fatores que compõem esse recorte, a fim de contribuir nessa discussão.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior — Brasil (CAPES) — Código de Financiamento 001. Agradecimentos à CAPES pelo fomento à pesquisa, que possibilitou o desenvolvimento deste estudo.

Referências

- Bastos, A. C. (2023), “Design de Serviços como aliado na organização de game jams inclusivas: Estudo de multicaso da Women e We Game Jam”, Monografia (Graduação em Design) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís.
- Cardoso, M. V., Gusmão, C. e Harris, J. J. (Org) (2023), “Pesquisa da indústria brasileira de games 2023”, ABRAGAMES, São Paulo.
- Diniz, R. G. e Abrita, M. B. (2021), “A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes”, *Formação (Online)*, v. 28, n. 53, p. 719-748.
- Dutra, C. L. F. (2019), “Participação feminina em game jams: um estudo de caso sobre questões de gênero em maratonas de desenvolvimento de jogos”, Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco.
- Ferraz, C. e Gama, K. (2019), “A case study about gender issues in a game jam”, *Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2019*, p. 1-8.
- Fortim, I. (Org) (2022), “Pesquisa da indústria brasileira de games 2022”. ABRAGAMES, São Paulo.
- Game Developers Conference (2024), “GDC 2024 State of the Game Industry Report”. GDC, São Francisco, <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2024>, Abril de 2024.
- Gil, A. C (2008), “Como elaborar projetos de pesquisa”, Atlas, São Paulo, 4th edition.
- Goto, M. R. (2005), “Evoluindo a diversão”, EGM Brasil, São Paulo, ed. 35, p. 46-55.
- Goulart, L. A. (2017), “Jogos vivos para pessoas vivas: composições queer contra políticas públicas nas culturas de jogo digital”, Tese de Doutorado em Psicologia – Programa de Pós-graduação em Psicologia Social e Institucional, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- Global Web Index (2023), “GWI Gaming: Q1 2023 Report”, Londres, <https://www.globalwebindex.com/reports/gwi-gaming-q1-2023-report>. Maio de 2024.
- Itch.io. (2024), “Manas Game Jam”, <https://itch.io/jam/manas-game-jam>, Acesso em julho de 2024.
- Kennedy, H. W. (2018), “Game jam as feminist methodology: The affective labors of intervention in the ludic economy”, *Games and Culture*, v. 13, n. 7, p. 708-727.

- Kerr, A., Savage, J. D. e Twomey-lee, V. (2020), “Decoding and recoding game making events for diversity, Inclusion and innovation”, Universidade de Maynooth, Maynooth.
- Kultima, A. (2015), “Defining Game Jam”, 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), Pacific Grove, CA, EUA, ISBN 978-0-9913982-4-9.
- Marconi, M. A. e Lakatos, E. M. (2017), “Técnicas de pesquisa”, Atlas, São Paulo, 8th edition.
- Newzoo (2022), “Gamer Consumer Research: 2022”, Newzoo, <https://newzoo.com/insights/articles/gamer-consumer-research-2022/>, Março de 2024.
- Paganini, L. e Gama, K. (2020), “Engaging women’s participation in hackathons: A qualitative study with participants of a female-focused hackathon”, International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2020, p. 8-15
- Paganini, L., Ferraz, C., Gama, K. e Alves, C (2021), “Promoting Game Jams and Hackathons as more Women-Inclusive Environments for Informal Learning”, IEEE, Frontiers In Education Conference (FIE), Proceedings, p. 1-9.
- Pesquisa Game Brasil (2024), “Perfil do consumidor de jogos digitais no Brasil: edição gratuita 2024”, <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>, Abril de 2024.
- Rodrigues, L. (2017), “Questões de Gênero em Jogos Digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização”. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.
- Rodrigues, L. (2021), “Jogos de entrelaçar fios: diálogos com as epistemologias feministas da ciência e da tecnologia na aprendizagem voltada ao desenvolvimento de jogos”, Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.
- Shaw, A. (2014), “Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture”. University of Minnesota Press, <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1287nqh>, Março de 2024.
- Silva, T., Dutra, C. e Macena, C. (2022), “Mudando o jogo: uma análise sobre o impacto de uma game jam com protagonismo feminino”. Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Porto Alegre: SBC, p. 371-379, doi:10.5753/sbgames_estendido.2022.225281.
- State of Game Industry (2024), “2024 State of Game Industry”, Game Developer, GDC, <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2024>. Abril de 2024.
- Statista [S. l.] (2022), Statista, <https://www.statista.com/>, Março de 2024.

- The Entertainment Software Association (2021), “Essential facts about the video game industry”,
<https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>, Março de 2024.
- Thompson, J. B. (1995), “Ideologia e cultura moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa”, Petrópolis, Vozes, 2th edition.
- Tokio, Kao (2024) “Manas Game Jam: Online Para Mulheres Não Binárias Do Norte Do País”, Quebrando o controle,
<https://quebrandocontrole.com.br/site/manas-game-jam-online-para-mulheres-nao-binaries-do-norte-do-pais/>, Acesso em julho de 2024.
- Weststar, J., Kumar, S., Coppins, T., Kwan, E. e Lineef, E. (2021), Developer Satisfaction Survey, International Game Developers Association.
- Winner, L. (1980), “Do Artifacts Have Politics?”, *Daedalus*, v. 109, n. 1, p. 121–136.
- Women Game Jam (2021), “FAQ”, <https://www.womengamejam.org/faq/>, Fevereiro de 2024.