

Uma revisão da Literatura sobre Mulheres no desenvolvimento de Jogos Digitais

A Literature Review on Women in Digital Game Development

Poliana F. O. Pereira¹, Vânia R. Ulbricht¹, Luciana B. Frigo¹

¹ Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (PPGEGC)
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Florianópolis – SC – Brazil

po.fran@hotmail.com, vrulbricht@gmail.com, luciana.frigo@ufsc.br

Abstract. Introduction: The digital game industry has grown significantly in recent decades, consolidating itself as a relevant sector of the creative economy. However, this growth has not been accompanied by gender equality, with inequalities persisting that affect the inclusion, retention, and progression of women in digital game development. **Objective:** To analyze how the scientific literature has characterized women's participation in digital game development, considering aspects related to training, work environment, and professional trajectories. **Methodology or Steps:** The study adopted an Integrative Literature Review as the main method, combining bibliometric and thematic analysis. The search was conducted in scientific databases applying inclusion and exclusion criteria. In the end, 12 empirical studies comprised the corpus of the analysis. **Results:** The results highlight the persistence of structural inequalities, such as the underrepresentation of women in technical roles, the delegitimization of professional competence, the occurrence of discrimination and harassment, as well as the precariousness of working conditions.

Keywords: Games, Gender, wWomen, Game Industry, Inequality.

Resumo. Introdução: A indústria de jogos digitais tem crescido significativamente nas últimas décadas, consolidando-se como um setor relevante da economia criativa. No entanto, esse crescimento não tem sido acompanhado por equidade de gênero, persistindo desigualdades que afetam a inserção, permanência e progressão de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais. **Objetivo:** Analisar como a literatura científica tem caracterizado a participação de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais, considerando aspectos relacionados à formação, ambiente de trabalho e trajetórias profissionais. **Metodologia ou Etapas:** O estudo adotou a Revisão Integrativa da Literatura como método principal, combinando análise bibliométrica e análise temática. A busca foi realizada em bases científicas com aplicação de critérios de inclusão e exclusão. Ao final, 12 estudos empíricos compuseram o corpus da análise. **Resultados:** Os resultados evidenciam a persistência de desigualdades estruturais, como a sub-representação feminina em funções técnicas, a deslegitimação da competência profissional, a ocorrência de discriminação e assédio, além da precarização das condições de trabalho.

Palavras-chave: Jogos, Gênero, Mulheres, Indústria de Jogos, Desigualdade.

1. Introdução

A indústria de jogos digitais tem assumido papel central na economia criativa contemporânea, articulando inovação tecnológica, produção cultural e trabalho especializado em escala global. Nesse contexto, o desenvolvimento de jogos digitais insere-se em cadeias produtivas intensivas em tecnologia, caracterizadas por processos complexos de produção de software e pela articulação de múltiplas especialidades técnicas, como programação, computação gráfica, engenharia de software e design digital. Nas últimas décadas, esse setor consolidou-se como um segmento estratégico da economia criativa, marcado por elevado faturamento e crescente sofisticação organizacional (Accenture, 2021; Newzoo, 2022).

Apesar desse dinamismo, a indústria de jogos digitais apresenta desigualdades estruturais no que se refere à divisão do trabalho, às condições de inserção profissional e ao reconhecimento de grupos historicamente sub-representados, em especial as mulheres. No Brasil, onde o setor se expande tanto em termos de mercado consumidor quanto na diversificação de estúdios e modelos de produção, essas assimetrias tornam-se particularmente relevantes para a compreensão das relações entre gênero, trabalho e desenvolvimento de jogos digitais (Sakuda e Fortim, 2018; Fortim, 2022).

Apesar da expansão do setor e da crescente demanda por profissionais qualificados, estudos nacionais e internacionais indicam que a participação feminina no desenvolvimento de jogos digitais permanece limitada. Dados recentes da Game Developers Conference mostram que 69% das pessoas desenvolvedoras se identificam como homens, enquanto apenas 23% se identificam como mulheres (GDC, 2024). No contexto brasileiro, a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games aponta que as mulheres representam cerca de 24% da força de trabalho do setor, percentual que se reduz para aproximadamente 15% quando consideradas especificamente as atividades de desenvolvimento de jogos digitais (Cardoso *et al.*, 2023).

Esse cenário reflete um padrão mais amplo de sub-representação feminina nas carreiras STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics), uma vez que o desenvolvimento de jogos mobiliza competências técnicas associadas à programação, à engenharia de software, à matemática aplicada e à computação (UNESCO, 2023). Embora as mulheres correspondam a cerca de 45% dos trabalhadores formais no país, sua participação nas áreas STEM não ultrapassa 26%, evidenciando desigualdades estruturais persistentes (Fernandes, 2021).

Tais desigualdades não se explicam por diferenças de desempenho acadêmico, mas por fatores estruturais que afetam o acesso, a permanência e a progressão profissional das mulheres. Estereótipos de gênero que associam homens às áreas de exatas e mulheres às humanas são reproduzidos pela educação formal, pela mídia e pelo ambiente familiar, influenciando escolhas educacionais e trajetórias profissionais desde a infância (Follador, 2021). Como consequência, mesmo com maior acesso ao ensino superior, as mulheres permanecem em minoria nas carreiras técnicas (Oliveira-Silva e Parreira, 2022).

No campo específico do desenvolvimento de jogos digitais, essas desigualdades tendem a se intensificar. Pesquisas indicam que as barreiras enfrentadas por mulheres se

iniciam na escolha do curso superior, atravessam ambientes acadêmicos predominantemente masculinos e se aprofundam no mercado de trabalho, manifestando-se na deslegitimação da competência técnica, no isolamento em equipes e na recorrência de práticas de assédio e discriminação (Bacelar *et al.*, 2021; Giovannetti e Becker, 2023). Além disso, observa-se a concentração desses profissionais em áreas menos técnicas, a baixa presença em cargos de liderança e condições de trabalho precarizadas, frequentemente atravessadas por marcadores sociais como raça, classe e orientação sexual (Morais, 2020; Cardoso *et al.*, 2023).

Apesar do avanço recente das pesquisas sobre gênero e jogos digitais, a produção científica voltada especificamente às experiências de mulheres no desenvolvimento de jogos ainda se encontra fragmentada, com predominância de estudos de caso e recortes localizados. Essa dispersão evidencia a ausência de sistematizações abrangentes que articulem barreiras, trajetórias profissionais e fatores associados à permanência ou evasão dessas mulheres no setor (Hepler, 2017; Drummond, Salgado e Viterbo, 2022). Diante disso, este artigo tem como objetivo analisar, por meio de uma Revisão Integrativa da Literatura, como a produção acadêmica tem abordado a participação de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais, identificando padrões, lacunas e contribuições para o debate sobre equidade de gênero na indústria de jogos digitais.

2. Revisão Integrativa da Literatura

Esta pesquisa adotou a Revisão Integrativa da Literatura (RIL) como método principal, por sua adequação à sistematização do conhecimento em campos de investigação heterogêneos e ainda em consolidação. A RIL possibilita a integração de resultados provenientes de estudos empíricos e teóricos, com diferentes abordagens metodológicas, favorecendo uma compreensão ampla, crítica e estruturada da produção científica existente (Mendes, Silveira e Galvão, 2008).

Como estratégias analíticas complementares, foram empregadas a análise bibliométrica e a análise temática. A análise bibliométrica examina os estudos selecionados, permitindo identificar padrões de publicação e características do corpus analisado. A análise temática interpreta os conteúdos dos estudos, como a identificação de categorias relacionadas às experiências profissionais, às barreiras estruturais, às trajetórias e às estratégias de permanência de mulheres na indústria de jogos digitais (Araújo, 2006). O procedimento metodológico seguiu as etapas conforme o método proposto por Botelho, Cunha e Macedo (2011): 1. Identificação do tema e seleção da questão de pesquisa. 2. Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão. 3. Identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados. 4. Categorização dos estudos selecionados. 5. Análise e interpretação dos resultados. 6. Síntese do Conhecimento.

2.1 Discussão dos Resultados

Essa RIL tem como objetivo identificar padrões, tendências, convergências e lacunas nos estudos que investigam a participação de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais, com foco nos contextos de formação, inserção profissional, permanência e progressão na indústria de jogos e nas carreiras STEM.

2.1.1 Identificação do tema e seleção da questão de pesquisa

Essa revisão foca na participação de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais, considerando o crescimento da indústria de jogos e a persistência de desigualdades de gênero relacionadas à formação, inserção profissional, permanência e progressão nesse campo tecnológico. A partir desse recorte, definiu-se a seguinte questão de pesquisa: como a literatura científica tem caracterizado os desafios e barreiras enfrentados por mulheres no desenvolvimento de jogos digitais?

O problema de pesquisa foi formulado a fim de compreender de que maneira as evidências científicas sobre formação, ambiente de trabalho e trajetórias profissionais de mulheres desenvolvedoras de jogos digitais revelam padrões de exclusão, desigualdade e resistência, no contexto da indústria de jogos e das carreiras STEM. Isso permitiu direcionar a busca para estudos que abordassem aspectos qualitativos relacionados às experiências profissionais e às dinâmicas de gênero no ambiente de trabalho. Com base nisso foram definidos os termos-chave relacionados a mulheres, gênero e desenvolvimento de jogos, com a string: (*woman OR women OR female OR gender*) AND (*game industry OR “game development” OR programmer OR developer*). A busca sistemática na literatura utilizou-se das bases de dados Scopus, Web of Science (WoS), IEEE Xplore e SBC OpenLib (SOL), e juntas retornaram 2.576 documentos.

2.1.2 Estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão

Nesta etapa, foram definidos os critérios de inclusão e exclusão dos estudos. Foram considerados elegíveis artigos que abordassem aos seguintes critérios de inclusão: (i) período de publicação entre 2021 e 2026, a fim de contemplar a produção científica mais recente sobre o tema (excluiu 1381 artigos). (ii) artigos científicos e capítulos de livros completos (excluiu 316 artigos). (iii) publicações em inglês ou português para abranger a circulação internacional e contexto nacional (excluiu 431 artigos) e (iv) disponibilidade de acesso aberto ou por meio dos serviços da biblioteca institucional (excluiu 176 artigos). Após essa etapa resultaram 272 artigos, sendo 191 na scopus, 43 na WoS, 4 na IEEE e 34 na SOL. Estes foram classificados de acordo com os seguintes critérios de exclusão:

1. Artigos repetidos: Remoção de artigos duplicados nas bases;
2. Leitura de título, resumo e palavras-chave para verificação de aderência ao tema;
3. Análise da introdução e conclusão para verificação de aderência ao tema;
4. Leitura integral dos textos remanescentes para verificação de aderência ao tema.

Tabela 1 - Critérios de Exclusão

Critérios	Scopus	WoS	IEEE	SOL
1	-	3	-	-
2	171	37	1	29
3	6	2	2	2
4	6	0	0	1
Restaram	8	1	1	2

A Tabela 1 apresenta a quantidade de artigos eliminados em cada critério de exclusão. Bem como a quantidade de artigos selecionados em cada base de dados, culminando na seleção final de 12 artigos, que compuseram o corpus analítico da revisão.

2.1.3 Identificação dos estudos pré-selecionados e selecionados

Nesta etapa de identificação e organização dos estudos selecionados, foram sistematizadas as publicações que atenderam aos critérios definidos nas fases anteriores, tendo como finalidade garantir a transparência do processo de seleção e a rastreabilidade dos estudos incluídos na revisão. Os artigos selecionados foram organizados a partir de informações bibliográficas como identificador, autor, título, ano de publicação e base de dados de origem, permitindo a delimitação do corpus analítico (Tabela 2).

Tabela 2: Resultados das bases de dados

ID	Autor	Título do Artigo	Ano
A1	Fousek	We can do it, can we? Women's experiences in the Czech video game industry and their coping strategies for ambivalent sexism	2026
A2	Melo	Women Game Developers and the Combat Against Gender Violence	2025
A3	Brewer	Breaking Barriers in Mobile Game Development	2024
A4	Szczepanska	Women's inclusion and neoliberal governmentality in the Swedish digital game industry	2023
A5	Giovannetti	Women make up the majority of the players, but they don't program	2023
A6	Harvey	Making the grade: feminine lack, inclusion, and coping strategies in digital games higher	2022
A7	Rouse	Troubling games: Materials, histories, and speculative future worlds for games pedagogy	2022
A8	Kivijärvi	Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities.	2022
A9	Li, X	The gendering of programmers work: taking China's IT industry as an example	2025
A10	Lima	I Never Imagined I Would Work in the Digital Game Industry	2021
A11	Batista	Mais que um Jogo: explorando a diversidade de gênero e sua influência na produção	2024
A12	Batista	Um panorama sobre diversidade de gênero na indústria de jogos indie no BR	2025

2.1.4 Categorização dos estudos selecionados

Na sequência, procedeu-se à caracterização dos estudos selecionados, considerando aspectos relacionados ao perfil metodológico e empírico das pesquisas, tais como tipo de estudo, técnicas de coleta de dados, quantidade de amostragem, contrato de trabalho, país e idade (Faixa etária) das participantes. Essas informações subsidiaram a análise

comparativa entre os estudos e estão sistematizadas na Tabela 3, permitindo uma visão integrada das abordagens adotadas pela literatura analisada.

Tabela 3: Caracterização da amostra do estudo

ID	Estudo	Técnica	Qtd.	Tipo de Contrato	País	Idade
A1	Qualitativo	Entrevista	17	Empregada e autônoma	R.Tcheca	Adulta
A2	Qualitativo e exploratório	Entrevista	10	Empregada, autônoma e desempregada	Brasil	21-40
A3	Qualitativo e Participativo	Entrevista	20	Empregada e autônoma	EUA	Adulta
A4	Qualitativo	Entrevista	34	Empregada	Suécia	Adulta
A5	Qualitativo	Entrevista	22	Empregada	Brasil	21–36
A6	Qualitativo	Entrevista	49	Estudante e docente	R. Unido	Adulta
A7	Qualitativo e Reflexivo	Etnografia e reflexão	2	Docente de jogos	Suécia	Adulta
A8	Qualitativo	Entrevista	36	Empregada	Finlândia	22–43
A19	Qualitativo	Entrevista	50	Empregada	China	23–36
A10	Qualitativo	Entrevista	37	Estudante e Empregada	Portugal	18–48
A11	Qualitativo e exploratório	Questionários	46	Empregada	Brasil	Adulta
A12	Qualitativo e exploratório	Relatos	22	Empregada e autônoma	Brasil	21–37

Os estudos foram organizados em uma matriz de síntese, com o objetivo de reunir e padronizar os principais achados de cada publicação, contemplando informações relativas ao foco do estudo, benefícios identificados, desafios enfrentados e contribuições. A partir dessa sistematização foi possível identificar temas recorrentes, convergências analíticas e lacunas na produção científica, fornecendo a base para a análise e interpretação integradas dos resultados, desenvolvidas na etapa subsequente.

Tabela 4: Matriz de síntese

ID	Foco do estudo	Benefícios	Desafios	Contribuições
A1	Programadora de Jogos	Redes de apoio, estratégias, solidariedade	Sexismo, precarização do trabalho, exclusão	Gênero e trabalho na indústria de jogos
A2	Programadora no Brasil	Redes de apoio e resistência e mudança.	Violência de gênero, assédio, deslegitimação	Violência de gênero, enfrentamento
A3	Programadora <i>mobile</i>	Comunidades/mentoria, iniciativa, intervenção	Precarização, exclusão, baixa visibilidade	Inclusão e barreiras estruturais

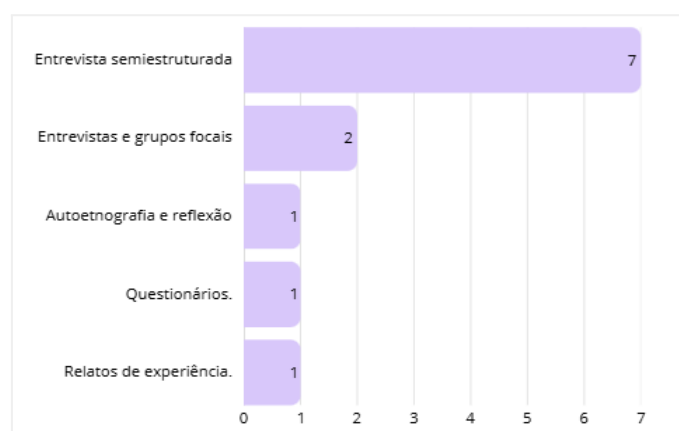
A4	Programadora de jogos	Discursos institucionais de igualdade	Meritocracia, neutralidade de gênero e segregação	Discursos de desigualdades
A5	Programadora de jogos	Permanência e qualificação técnica	Falta de credibilidade, estereótipos, evasão	Barreiras na programação
A6	Formação em jogos	Estratégias de permanência, resiliência	Falta de mulheres, exclusão simbólica	Desigualdades na formação em jogos
A7	Programadora de jogos	Reestruturação na formação em jogos	Trabalho invisível, sobrecarga feminina	Transformação da formação em jogos
A8	Programadora de jogos	Ressignificação da indústria, legitimidade	Exclusão simbólica, exigência de performance	Gênero no desenvolvimento
A9	programadora	Estratégias de agência, adaptação, resiliência	Deslegitimação, trabalho/família	Generalização do trabalho, estratégias
A10	Formação em jogos	Adaptação, trajetórias, resiliência profissional	Estigmas, entrada acidental na indústria	Formação de mulheres no desenvol. de jogos
A11	Produção de jogos	Colaboração de equipes, ampliação de perspectivas	Sub-representação em funções técnicas	Gênero e organização do trabalho em jogos
A12	Programadora Idie no Brasil	Estratégias de permanência, valorização	Discriminação, segregação de papéis, invisibilidade	Experiências de mulheres

2.1.5 Análise e interpretação dos resultados

Na etapa realizou-se a articulação entre a caracterização do corpus (Tabela 2), as informações descritivas (Tabela 3) e a matriz de síntese (Tabela 4), permitindo uma interpretação integrada dos resultados. A etapa possibilitou compreender como a literatura científica recente tem caracterizado os desafios, barreiras, trajetórias profissionais e condições de permanência de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais, e os principais enfoques teóricos e metodológicos adotados.

Do ponto de vista temporal, os 12 estudos analisados, publicados entre 2021 e 2026, evidenciam que a investigação sobre mulheres no desenvolvimento de jogos digitais constitui um campo recente e em consolidação. Observa-se maior concentração de publicações a partir de 2022, com destaque para 2025, indicando crescimento do interesse científico pelo tema e reforçando sua relevância no debate contemporâneo sobre gênero e carreiras tecnológicas.

No que se refere à caracterização metodológica, observa-se a predominância absoluta da abordagem qualitativa, adotada em todos os estudos analisados, ainda que combinada, em alguns casos, com delineamentos exploratórios, participativos ou reflexivos. Essa predominância indica que a produção científica tem priorizado a compreensão aprofundada de trajetórias, experiências e dinâmicas socioprofissionais, em detrimento de mensurações quantitativas. No que concerne às técnicas de coleta de dados, os dados (Gráfico 1) revelam o interesse da literatura em acessar narrativas individuais e percepções situadas das profissionais.

Gráfico 1: Resultados das técnicas de coleta de dados

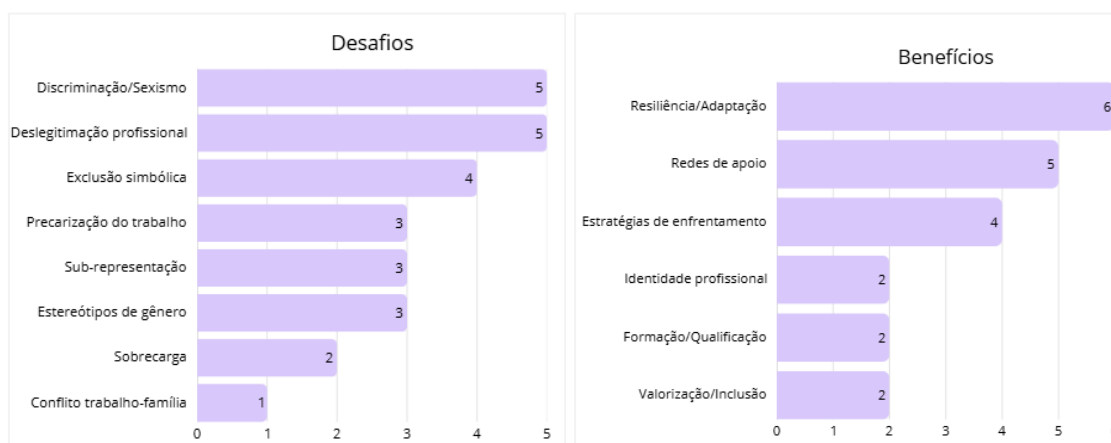
A soma de participantes entrevistados nos estudos analisados totaliza 345 pessoas. Observa-se que a maior parte das pesquisas foi conduzida exclusivamente com mulheres (A1, A2, A5, A6, A7, A8), enquanto um número menor adotou amostras mistas (A3, A4, A9, A11, A12), permitindo comparar as experiências femininas em contextos de trabalho predominantemente masculinos. Nos estudos com amostras mistas, a participação feminina aparece de forma minoritária ou apenas próxima da paridade (A4 e A9), sendo ainda mais reduzida no setor indie brasileiro, no qual a presença de mulheres raramente ultrapassa 40% e chega a cerca de 25% no estudo A11. Esses resultados indicam um padrão persistente de sub-representação feminina, especialmente em funções técnicas e posições de maior prestígio.

No que se refere às condições de trabalho, a literatura aponta que, embora existam contextos de emprego formal, as trajetórias profissionais são frequentemente marcadas por precarização, contratos flexíveis e limitada proteção institucional. Esse cenário sugere que a instabilidade laboral impacta de maneira particular as trajetórias femininas no desenvolvimento de jogos digitais. Além disso, observa-se elevada incidência de vínculos de trabalho instáveis, sobretudo entre mulheres que atuam como autônomas (A1, A3, A11, A12) ou que ainda se encontram em formação acadêmica.

A matriz de síntese evidencia que os estudos selecionados concentram-se predominantemente na análise da participação de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais. De modo geral, a literatura caracteriza esse campo como estruturalmente orientado ao sexo masculino, no qual as barreiras enfrentadas pelas mulheres se manifestam desde a formação acadêmica até a progressão profissional.

Entre os principais desafios identificados, destacam-se a segregação ocupacional, o sexismo ambivalente e a deslegitimação da competência técnica (A1, A2, A5, A8, A9, A12), frequentemente agravados por culturas organizacionais marcadas por jornadas extensas e por métricas de desempenho intensivas (A1, A3, A9). No âmbito da formação, observa-se a reprodução de discursos que associam o domínio técnico à masculinidade, contribuindo para a evasão feminina e para a manutenção das desigualdades no mercado de trabalho (A6, A7, A10). Esses achados são corroborados pela recorrência dos principais termos identificados nos estudos analisados (Gráfico 2).

Gráfico 2: Principais Desafios enfrentados e benefícios encontrados



Apesar dessas barreiras, a literatura também evidencia estratégias de permanência e resistência desenvolvidas pelas mulheres como benefícios. Resiliência, redes informais de apoio, práticas de mentoria e estratégias de enfrentamento aparecem de forma recorrente como mecanismos de enfrentamento em ambientes hostis (A1, A2, A3, A6, A12). Outros estudos destacam processos de ressignificação da identidade profissional e construção de legitimidade técnica como formas de agência em contextos masculinizados (A8, A9). No setor indie, ambientes mais colaborativos e menos hierarquizados são apontados como espaços que, embora não isentos de desigualdades, podem favorecer estratégias alternativas de permanência (A11, A12).

2.1.6 Síntese do Conhecimento

A última etapa proposta por Botelho, Cunha e Macedo (2011) integrou os principais achados dos estudos analisados, permitindo responder de forma articulada à questão de pesquisa que orientou esta revisão. A literatura científica examinada converge ao caracterizar o desenvolvimento de jogos digitais como um campo marcado por desigualdades de gênero estruturais, que atravessam a formação, a inserção profissional, as condições de trabalho e as possibilidades de progressão das mulheres.

Os estudos revelam que a sub-representação feminina em funções técnicas, a deslegitimação da competência profissional e a precarização dos vínculos de trabalho não são fenômenos isolados, mas resultados de processos organizacionais, culturais e discursivos que naturalizam hierarquias de gênero sob a lógica da meritocracia. Embora estratégias individuais e coletivas de resistência como redes de apoio, mentoria e ressignificação identitária sejam amplamente documentadas, a literatura indica que tais estratégias operam de forma reativa e limitada, diante da ausência de transformações institucionais mais amplas.

A síntese também evidencia lacunas relevantes na produção científica, especialmente no que se refere à análise de intervenções estruturais de longo prazo, políticas organizacionais voltadas à equidade de gênero e iniciativas institucionais capazes de transformar efetivamente o desenvolvimento de jogos enquanto campo das carreiras STEM. Observa-se ainda a necessidade de ampliar abordagens interseccionais e de diversificar os contextos geográficos investigados.

Nesse sentido, a literatura aponta como agenda futura a realização de pesquisas que articulem de forma integrada formação técnica, organização do trabalho e políticas institucionais, bem como estudos longitudinais que acompanhem trajetórias profissionais de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais. Tais investigações são fundamentais para avançar no diagnóstico das desigualdades para a construção de caminhos estruturais de equidade no setor.

3. Considerações Finais

A RIL teve como objetivo analisar como a literatura científica tem caracterizado os desafios, barreiras e condições de permanência de mulheres no desenvolvimento de jogos digitais. A partir da análise integrada de estudos, foi possível responder à questão de pesquisa ao evidenciar que a participação feminina nesse campo é sistematicamente condicionada por desigualdades de gênero estruturais, que limitam o acesso a funções técnicas, o reconhecimento profissional e as possibilidades de progressão na indústria.

Os resultados indicam que tais desigualdades não podem ser atribuídas a fatores individuais, mas decorrem da articulação entre processos formativos excludentes, organização masculinizada do trabalho e discursos que naturalizam hierarquias sob a lógica meritocrática. Nesse sentido, o desenvolvimento de jogos digitais, embora associado à inovação tecnológica e à criatividade, reproduz dinâmicas históricas das carreiras STEM, ao mesmo tempo em que exige das mulheres estratégias contínuas de adaptação e resistência.

Como principal contribuição, esta revisão sistematiza evidências empíricas dispersas e oferece uma visão integrada sobre como formação, ambiente de trabalho e trajetórias profissionais se articulam na produção dessas desigualdades. Ao fazê-lo, o estudo amplia o debate acadêmico sobre gênero e jogos digitais e fornece subsídios analíticos relevantes para reflexões críticas sobre políticas educacionais, organizacionais e institucionais no setor.

Entre as limitações do estudo, destacam-se a concentração de pesquisas em determinados contextos geográficos e a predominância de abordagens qualitativas, o que, embora enriqueça a compreensão das experiências, aponta para a necessidade de maior diversidade metodológica. Como agenda de trabalhos futuros, ressalta-se a importância de pesquisas que investiguem intervenções estruturais, políticas organizacionais de equidade e iniciativas institucionais voltadas à transformação do desenvolvimento de jogos digitais enquanto campo profissional.

Conclui-se que enfrentar as desigualdades identificadas exige ir além de estratégias individuais de permanência, demandando transformações estruturais na formação, na organização do trabalho e nas políticas institucionais. Assim, esta revisão reafirma a relevância de pesquisas comprometidas não apenas com a descrição das desigualdades, mas com a produção de conhecimento orientado à mudança e à promoção da justiça de gênero no desenvolvimento de jogos digitais.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Uso de Inteligência Artificial

Este trabalho utilizou a ferramenta ChatGPT (OpenAI) como apoio à revisão textual e organização da escrita acadêmica, sob supervisão das autoras. A ferramenta não foi utilizada para geração de dados, análises, resultados ou conclusões, sendo todo o conteúdo científico de responsabilidade integral das autoras.

References

- Accenture. Gaming: The next superplatform. Dublin: Accenture, 2021.
- Araújo, C. A. Bibliometria: evolução histórica e questões atuais. Em *Questão*, v. 12, n.1, p. 11–32, 2006.
- Bacelar, A. S., *et al.* Gênero e construcionismo social: Os desafios das mulheres na tecnologia da informação. *Revista de Administração IMED*, 11(1), 1-23. 2021.
- Batista, E. M.; *et al.* Mais que um Jogo: Explorando a Diversidade de Gênero e sua Influência na Produção de Jogos Indie no Brasil. In: *Proceedings of SBGames 2024*. Porto Alegre: SBC, 2024.
- Batista, E. M.; *et al.* Um Panorama sobre Diversidade de Gênero na Indústria de Jogos Indie no Brasil. In: *Proceedings of SBGames 2025*. Porto Alegre: SBC, 2025.
- Botelho, L. L. R.; Cunha, C. C. A.; Macedo, M. O método da revisão integrativa nos estudos organizacionais. *Gestão & Sociedade*, Belo Horizonte, v. 5, n. 11, p. 121–136, 2011.
- Brewer, J.; Romine, M. Breaking Barriers in Mobile Game Development. *Games and Culture*, 2024.
- Cardoso, A.; *et al.* Mulheres na indústria de jogos digitais: desafios e oportunidades no contexto brasileiro. *Revista Brasileira de Computação Aplicada*, v. 15, n. 2, p. 45–60, 2023.
- Drummond, B. M.; Salgado, L. C. C.; Viterbo, J. What are the challenges faced by women in the games industry? In: *Anais do Women in Information Technology (WIT)*. Porto Alegre: SBC, 2022.
- Fernandes, D. Mulheres nas carreiras STEM no Brasil: desafios e perspectivas. *Cadernos de Pesquisa*, v. 51, n. 180, p. 1–18, 2021.
- Follador, K. Gênero, trabalho e tecnologia: socialização e desigualdades nas carreiras técnicas. *Revista Estudos Feministas*, v. 29, n. 3, 2021.
- Fortim, I. Mulheres e jogos digitais: trajetórias, mercado e desigualdades. São Paulo: Editora SENAC, 2022.
- Fousek, K. T. We can do it, can we? Women's experiences in the Czech video game

- industry and their coping strategies for ambivalent sexism. *Gender, Work & Organization*, 2026.
- GDC – Game Developers Conference. State of the game industry 2024. San Francisco: GDC, 2024.
- Giovannetti, V.; Becker, J. L. Women make up the majority of the players, but they don't program. *Information Systems Journal*, v. 33, n. 4, 2023.
- Harvey, A. Making the grade: Feminine lack, inclusion, and coping strategies in digital games higher education. *Games and Culture*, v. 17, n. 6, 2022.
- Hepler, J. Toward a feminist game studies. *Game Studies*, v. 17, n. 2, 2017.
- Kivijärvi, M.; Katila, S. Becoming a gamer: performative construction of gendered gamer identities. *Organization Studies*, v. 43, n. 3, p. 415–435, 2022.
- Li, X. The gendering of programmers' work: taking China's IT industry as an example. *Gender, Work & Organization*, 2025.
- Lima, L.; *et al.* I Never Imagined I Would Work in the Digital Game Industry. In: *Proceedings of the IEEE Conference on Games*. Piscataway: IEEE, 2021.
- Melo, R. C. D. S., Alvarenga, E. C., & Fortim, I. Mulheres Desenvolvedoras de Jogos Digitais e o Combate à Violência de Gênero. *Psicologia & Sociedade*, 37. 2025.
- Mendes, K. D. S.; Silveira, R. C. C. P.; Galvão, C. M. Revisão integrativa: método de pesquisa para a incorporação de evidências na saúde e na enfermagem. *Texto & Contexto – Enfermagem*, v. 17, n. 4, p. 758–764, 2008.
- Morais, R. Precarização do trabalho e desigualdades de gênero nas indústrias criativas. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 35, n. 104, 2020.
- Newzoo. Global games market report 2022. Amsterdam: Newzoo, 2022.
- Oliveira-Silva, L.; Parreira, F. Mulheres em STEM: desafios de acesso, permanência e progressão profissional. *Educação & Sociedade*, v. 43, e249873, 2022.
- Rouse, R., & Holloway-Attaway, L. Troubling games: Materials, histories, and speculative future worlds for games pedagogy. *Convergence*, 28(2), 539-560. 2022.
- Sakuda, L. O., & Fortim, I. II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. São Paulo: Ministério da Cultura, 2018.
- Szczepanska, A. M. Women's inclusion and neoliberal governmentality in the Swedish digital game industry. *Organization*, v. 30, n. 5, 2023.
- Unesco. *Cracking the code: girls' and women's education in STEM*. Paris: UNESCO Publishing, 2023.