

Mudando o jogo: uma análise sobre o impacto de uma game jam com protagonismo feminino

Tatyane S. C. da Silva¹, Cláudia L. F. Dutra², Catarina Macena³

¹Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (CESAR School), Av. Cais do Apolo, 77 –Recife, PE –Brasil.

²Centro de Informática –Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife, PE –Brasil.

³Universidade da Beira Interior - R. Marquês de Ávila e Bolama, 6201-001 Covilhã, Portugal.

tscs@cesar.school, clfd@cin.ufpe.br, kk.macena@gmail.com

Abstract. *Game Jams are events that bring people together to develop a game in a short time. However, female participation is still small in this type of event. This study presents an analysis of the impact of four editions of a game jam with female protagonists. The impacts analyzed in the study were: the large number of women registered, the construction of a safe, welcoming, and diverse place, and the hiring of women in the local gaming market.*

Keywords: *Female Protagonism, Gender, Game Jam.*

Resumo. *Game Jams são eventos que reúnem pessoas para desenvolver um jogo em um curto espaço de tempo. Contudo, a participação feminina ainda é pequena nesse tipo de evento. O presente estudo apresenta uma análise do impacto de quatro edições de uma Game Jam com protagonismo feminino. Os impactos analisados no estudo foram: o grande número de mulheres inscritas, a construção de um local seguro, acolhedor e diverso e a contratação das mulheres no mercado de jogos local.*

Palavras-chave: *Protagonismo Feminino, Gênero, Game Jam.*

1. Introdução

Game Jams são maratonas de desenvolvimento de jogos, no qual pessoas se reúnem em equipes para conceber ideias e conceitos de um *game* até o projeto final. A duração desse evento tem o mínimo de 48 horas [Silva e Almeida, 2016]. As *Game Jams* são eventos que estimulam a criatividade e inovação. Pois, possibilitam que as pessoas participantes criem projetos que poderiam ser considerados como muito arriscados ou desafiadores para se produzir em outro contexto fora da *Game Jam* [Cook, 2015].

Segundo Kultima [2015] as *Jams* se transformaram em um método de aprendizagem utilizado para ensino de jogos digitais, bem como, um evento para aspirantes começarem a desenvolver seus *games*. Diante dessas vantagens, é possível justificar o sucesso no formato destes eventos, sendo integrados na cultura e na indústria de jogos.

A Pesquisa *Game Brasil* (PGB) [2022], que traça o perfil dos consumidores de jogos digitais, mostrou que, pelo sétimo ano consecutivo, as mulheres representam a maior parte das pessoas jogadoras, representando 51% dos jogadores na PGB de 2022.

Porém, apesar de serem a maioria das pessoas jogadoras, segundo o II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais [2018], as mulheres representam apenas 20,7% dos colaboradores de todas as empresas de jogos nacionais consultadas pela pesquisa. Ou seja, é grande a diferença do percentual de mulheres consumidoras e desenvolvedoras de jogos digitais no Brasil.

Diante deste contexto, observa-se que embora as *Game Jams* sejam muito relevantes para a indústria de jogos, podendo ser utilizadas como ferramenta para entrada neste mercado, a participação feminina nesses eventos, assim como na indústria, é ainda pequena. A *Global Game Jam* (GGJ) é um evento mundial, que acontece simultaneamente em vários locais, com sua primeira edição realizada em 2009. No ano de 2018, foram 804 cidades em 108 países, mais de 42.800 participantes nas 48 horas de evento, segundo o site oficial da GGJ [Game Jam, 2018]. O estudo de Dutra [2019], a GGJ que ocorreu no ano de 2018, em Recife, teve 115 inscrições, sendo apenas 18 do gênero feminino.

Diante desta necessidade de fomentar a participação de mulheres nestes eventos, foi criada uma *Game Jam* com protagonismo feminino, chamada de *Game Jam* das Minas (JdM) em Recife. Após quatro edições, deste evento chegou-se ao questionamento deste estudo: Qual o impacto de *Game Jams* com protagonismo feminino na comunidade e mercado de jogos locais?

O presente trabalho encontra-se estruturado da seguinte forma: na seção 2 o contexto da participação feminina em *Game Jams* é discorrido. A *Game Jam* com protagonismo feminino, bem como o perfil das pessoas participantes compõem a seção 3. Os resultados são apresentados na seção 4. A seção 5 apresenta as discussões e por fim a seção 6 as considerações finais.

2. Participação Feminina em Game Jam

De acordo com um levantamento feito por Dutra [2019], que analisou sete *Game Jams* presenciais mistas (com participação de homens e mulheres) ocorridas em Recife-PE, durante os anos de 2017 e 2018, o número de inscrições de mulheres nas *Game Jams* não ultrapassa os 19%, tendo uma média de apenas 13,1%. Em números reais, o recorde desses eventos é de apenas 26 inscrições femininas. Por outro lado, já na primeira edição da *Game Jam* das Minas, em 2018, focada no público feminino, houve 140 inscrições de mulheres.

Estes números mostram que a falta de participação feminina em *Game Jams* mistas não se dá por falta de interessadas em eventos deste tipo, visto que o número de inscrições de mulheres mais que quintuplicaram quando um evento no mesmo ano e na mesma cidade foi voltado para este nicho. Neste sentido, vários estudos tentam explicar os fatores motivacionais que levam as mulheres a se inscreverem em *Game Jams* e, do outro lado, quais fatores as fazem decidir não se inscrever.

Kennedy [2018] analisou qualitativamente a participação feminina em duas *Game Jams* só para mulheres ocorridas em 2012 e 2016 no Reino Unido e percebeu um padrão nas respostas do questionário de inscrição em relação às barreiras que impediam mulheres de se inscreverem em *Game Jams* tradicionais. Em grande parte das respostas, as mulheres relataram baixa habilidade técnica e apreensão em relação à intensidade da experiência de *Jam*. O sentimento de “intimidação” apareceu frequentemente nas respostas.

No estudo realizado por Ferraz [2019], que analisou questões de gênero em oito eventos no formato de maratonas de desenvolvimento (*hackathons e Game Jams*), as duas maiores preocupações femininas para não participarem são a baixa confiança nas suas habilidades técnicas e o ambiente predominantemente masculino. Para Paganini e Gama [2020] os eventos voltados para mulheres, podem auxiliar o aumento da autoconfiança das participantes e incentivá-las a assumir os papéis de apresentação de projetos ou a liderança técnica das equipes.

A pesquisa de Paganini *et al.* [2021] faz algumas recomendações para uma maior participação feminina em maratonas de desenvolvimento: mais ênfase em colaboração e menos foco em competição; estímulo ao desenvolvimento de habilidades técnicas e *soft skills*; promoção de hábitos mais saudáveis; definição de um código de conduta inclusivo; e inclusão de mulheres na organização dos eventos.

Nesses estudos, a participação das mulheres nos eventos foi fator decisivo para uma quebra de percepção em relação às suas habilidades. Kennedy [2018] afirma que “no momento em que os “estranhos” formam uma equipe com visão compartilhada e objetivos compartilhados, uma aura de confiança toma conta da hesitação que inicialmente prevalecia”. Os depoimentos, então, refletiram esta aura: “Essa *Game Jam* me deu confiança em minhas habilidades para ir nos próximos eventos, e eu farei isso!”. O trabalho de Dutra [2019], relata que “as mulheres concordam sobre a necessidade de se produzir *Game Jams* exclusivamente femininas como ponto fundamental para estimular e fortalecer a presença delas nestes eventos”.

3. Game Jam com Protagonismo Feminino

O presente artigo apresenta uma análise das edições da *Game Jam* das Minas de 2018-2021. As duas primeiras edições (2018-2019), desse evento, ocorreram presencialmente em Recife, e na terceira edição a JdM aconteceu em paralelo na capital pernambucana e Caruaru, e a quarta edição foi *on-line*. A *Game Jam* das Minas é um evento de fortalecimento para mulheres que atuam na área de jogos e de incentivo para aquelas que querem ingressar. A organização deste evento é realizada apenas por mulheres. A participação desta *Game Jam* não é exclusiva para as mulheres, as pessoas do gênero masculino e não-binárias podem participar.

A *Game Jam* das Minas, possui um formato diferente dos eventos tradicionais. Uma semana antes do evento principal, no qual as pessoas se organizam em grupos para o desenvolvimento dos jogos, são oferecidos *workshops* e palestras de diversas áreas, como: programação, *game design*, arte, entre outras. O intuito dos *workshops* e palestras é auxiliar as pessoas participantes, dando dicas e ensinando ferramentas que vão ajudá-las no desenvolvimento de seus *games* durante o evento.

Este evento possui a duração de 48 horas, onde o tema é apresentado às pessoas participantes no dia da *Game Jam*. Durante os dois dias do evento há mentoras voluntárias das áreas de: programação, arte e *game design*, que estão disponíveis para auxiliar e tirar dúvidas das pessoas participantes na construção dos seus jogos.

No último dia do evento ocorre a apresentação dos jogos desenvolvidos para todas as pessoas participantes e algumas pessoas do mercado de jogos local. Esta *Game Jam* não é competitiva, não há avaliação dos jogos desenvolvidos, contudo, esse momento é importante para as pessoas apresentarem seus trabalhos e compartilharem das lições

aprendidas durante o desenvolvimento dos seus *games*. A subseção a seguir apresenta o perfil das pessoas participantes da *Game Jam* deste estudo.

3.1 Perfil das Pessoas Participantes

A primeira edição da *Game Jam* das Minas ocorreu em 2018, com 199 pessoas pré-inscritas. Na segunda edição, em 2019 houve 162 pessoas pré-inscritas. No Ano de 2020, na terceira edição, se pré-inscreveram 200 pessoas e em 2021, na quarta edição, o número de pessoas pré-inscritas foi de 145. O gráfico (Figura 1) apresenta o percentual de pessoas pré-inscritas nas quatro edições, levando em consideração o gênero.

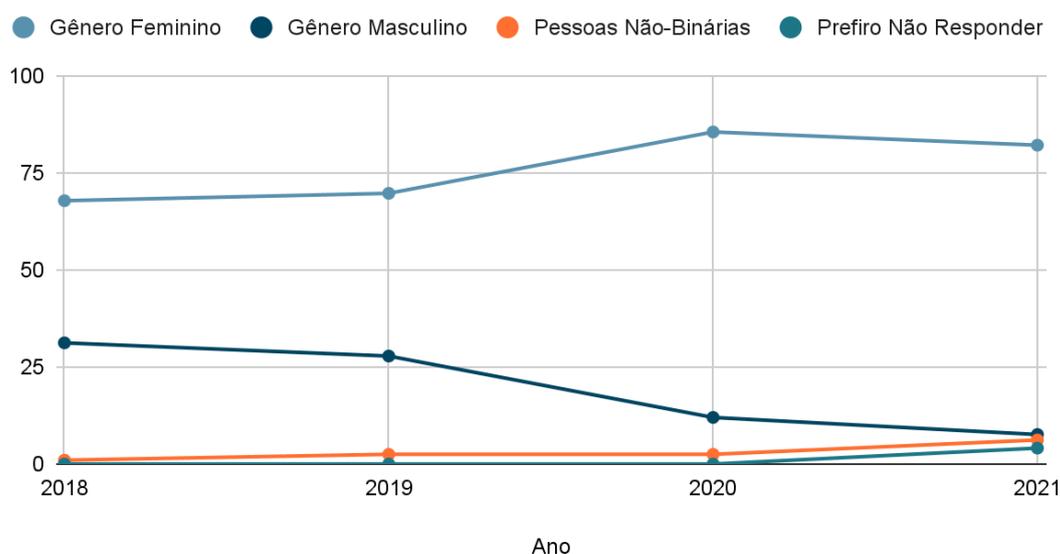


Figura 1. Gênero da Game Jam das pessoas pré-inscritas. Fonte: Autores.

As três primeiras edições da *Game Jam* das Minas, 2018-2020, foram realizadas de forma presencial e a quarta edição ocorreu remotamente. A participação de todas as edições foi mediante seleção da pré-inscrição, no qual os critérios eram: priorizar mulheres e as pessoas com pouca ou nenhuma experiência em desenvolvimento de jogos. A idade para participar foi a partir de 16 anos. Para as pessoas menores de 18 anos, foi obrigatório a apresentação do termo de autorização assinado por um dos responsáveis legais.

Na primeira edição foram selecionadas 50 pessoas, no qual 40 participantes foram do gênero feminino e 10 do gênero masculino. Em 2019, na segunda edição, foram selecionadas 47 pessoas, dentre as quais 43 eram do gênero feminino, 1 pessoa não-binária e 3 pessoas do gênero masculino.

Na terceira edição, ano de 2020, a JdM foi realizada em dois locais, em Recife com 30 pessoas participantes, dentre as quais 29 do gênero feminino, 1 pessoa não-binária e em Caruaru com 13 pessoas participantes, sendo 10 do gênero feminino e 3 do gênero masculino. Adicionalmente, na quarta edição, participaram 63 pessoas, dentre as quais 58 são do gênero feminino, 2 do gênero masculino, 1 pessoa participante preferiu não relatar seu gênero e 2 pessoas não-binárias.

Em relação à raça/etnia, o gráfico da Figura 2 apresenta os dados das pessoas participantes nas três últimas edições. Na primeira edição não foram coletados dados sobre raça/etnia.

No que diz respeito à experiência no desenvolvimento de jogos, o gráfico da Figura 3 apresenta os dados das quatro edições respectivamente. Sobre a formação das pessoas participantes, a maioria estava cursando o ensino superior, em diversas áreas como computação, *design*, jogos digitais, entre outras. O percentual de pessoas participantes, estudantes do ensino superior, em cada uma das edições é informado respectivamente: 54%, 59,58%, 76,74% e 58,74%.



Figura 2. Pessoas participantes segundo a raça/etnia. Fonte: Autores.

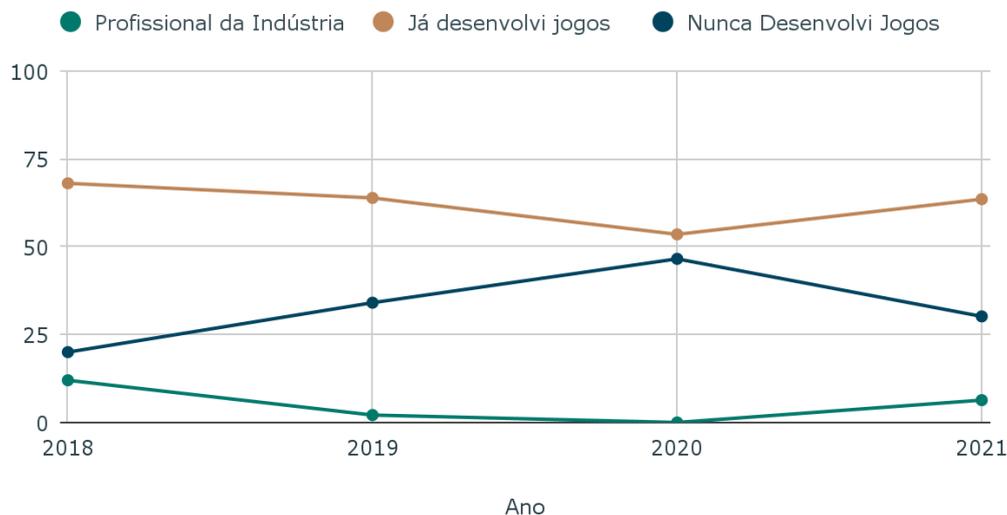


Figura 3. Experiência em desenvolvimento de jogos das pessoas participantes. Fonte: Autores.

4. Resultados

Em quatro edições da *Game Jam* das Minas foram desenvolvidos o total de 33 jogos e participaram 203 pessoas. Em relação à participação de pessoas pretas e pardas, houve um aumento de 28,9%, no ano de 2020, para 34,91% em 2021 (Figura 2). Sobre à formação, a maioria das pessoas participantes são estudantes do ensino superior.

Sobre a experiência em desenvolvimento de jogos, a maioria das pessoas participantes, desenvolveu pelo menos um jogo, podendo ser um projeto de disciplinas na faculdade ou curso técnico ou por aprendizagem informal. O percentual de pessoas participantes que nunca desenvolveram jogos, nas quatro edições, foi no mínimo de 20%.

Após a realização da *Game Jam* das Minas, foi aplicado um questionário de *feedback* para as mulheres participantes. A Figura 4 apresenta o percentual de mulheres que receberam contato profissional (entrevista e/ou proposta de trabalho) após o evento. Os dados foram coletados nos anos de 2019-2021. O número de pessoas que responderam foram: 15 em 2019, 24 em 2020 e 25 em 2021.

O gráfico (Figura 4) apresenta um aumento significativo na porcentagem de pessoas que receberam um contato profissional a partir da terceira edição (2020). Neste ano, um banco de talentos foi criado, com a permissão das mulheres participantes, para que elas pudessem ser indicadas a vagas do mercado de jogos local.

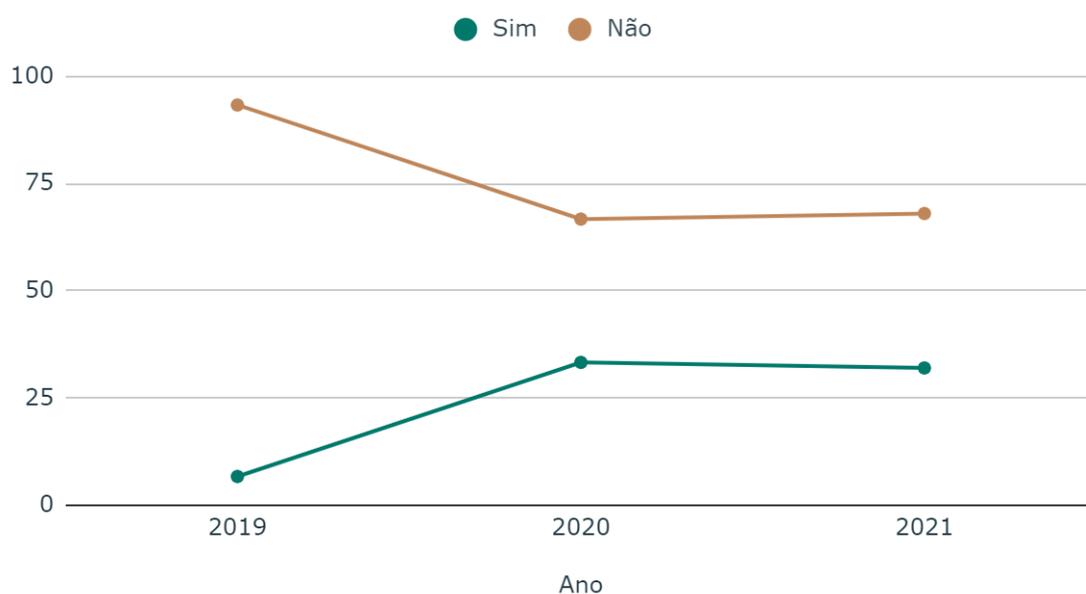


Figura 4. Contato profissional após Game Jam. Fonte: Autores.

O questionário de satisfação incluiu uma pergunta sobre a contribuição da JdM no desenvolvimento profissional das pessoas participantes. A seguir são apresentadas algumas respostas da pesquisa realizada em 2019-2021, o nome das mulheres foi substituído por Participante e ao lado o ano da edição da *Game Jam*:

- Participante 1 - 2019: “*Sim. Essa produção coletiva em um espaço seguro me permitiu aprender coisas, pois me senti confortável para discutir, perguntas e essas trocas são fundamentais para o desenvolvimento profissional*”.
- Participante 2 - 2019: “*Sim, pois me deu uma melhor noção de como o desenvolvimento de jogos é, e as diversas áreas envolvidas, o que me deu ainda mais vontade de conhecer essas outras áreas e me aprofundar também nelas (como design e música). Também ajudou no quesito de aprender a trabalhar em equipe e trabalhar com pessoas que eu não conhecia previamente*”.
- Participante 3 - 2020: “*Sim! Testar minhas habilidades, compartilhar experiências e conhecer diversos profissionais do mercado de jogos. Já tinha*

participado de outras jams, mas após essa jam tive mais certeza do que eu realmente gostaria pra minha vida profissional, principalmente sendo mulher. Rolou aquele sentimento de forma indireta do 'não estar sozinha' e de confiar mais no potencial que eu tinha”.

- Participante 4 - 2021: “Sim!! Foi minha primeira experiência com game jams e pretendo participar de várias outras agora que participei dessa e percebi que foi super divertido, que eu consigo sim fazer um jogo funcional em tão pouco tempo”.

O questionário de *feedback*, apresentou uma pergunta com o objetivo de investigar se a *Game Jam* das Minas, auxiliou de alguma forma a participante conseguir um emprego. A seguir são apresentadas algumas respostas:

- Participante 5 - 2019: “Não tenho certeza, mas acredito que pode ter tido algum tipo de influência sim. Jam com certeza é um projeto ‘vitrine’ para novos talentos, estávamos sendo observadas o tempo todo”.
- Participante 6 - 2020: “Consegui meu primeiro contrato como PJ (Pessoa Jurídica) após a Jam, criando arte para jogo de tabuleiro. Além de trabalhos com character design e ilustração”.
- Participante 7 - 2020: “Eu consegui um estágio em uma empresa, que trabalha com C#. Onde exercitei o conhecimento na linguagem na Game Jam”.
- Participante 8 - 2021: “Não consegui trabalho por enquanto, mas tô participando do processo seletivo de estágio de QA tester para uma empresa, que vocês mesmas enviaram o e-mail”.
- Participante 9 - 2021: “Recebi duas chamadas de entrevista de emprego, uma por uma empresa de jogos, através de uma vaga de emprego que me candidatei, e outra por uma empresa de animação através de uma recomendação”.

A Figura 5 apresenta o gráfico, com as principais áreas de atuação, das mulheres que participaram desta *Game Jam* e que estão empregadas nas empresas locais, ao total são 24 mulheres.

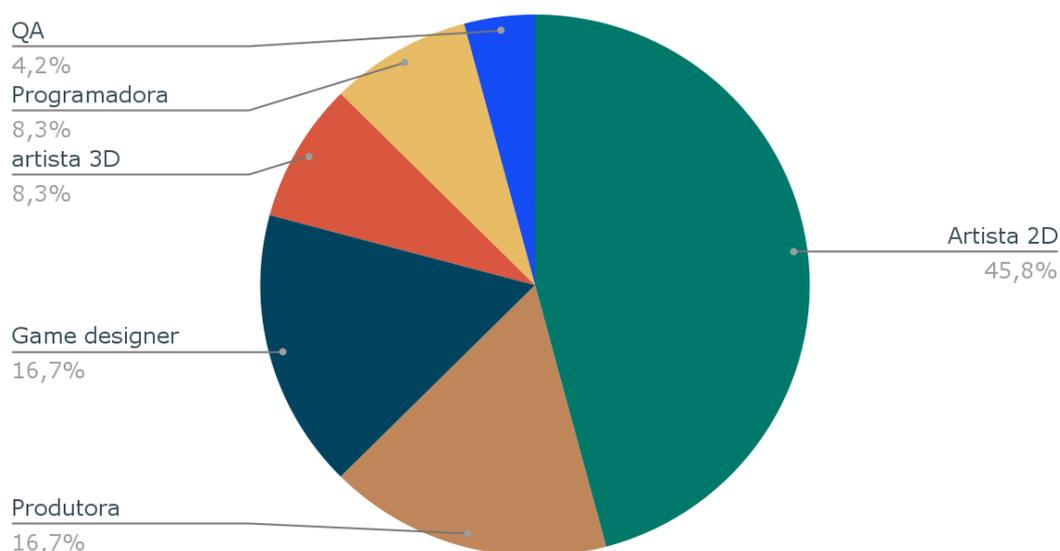


Figura 5. Áreas de atuação nas Empresas Locais - Dados de Março de 2021. Fonte: Autores.

5. Discussão

A *Game Jam* das Minas apresentou impacto em alguns aspectos. O primeiro aspecto é sobre o grande número de pré-inscrições de mulheres, nas quatro edições. Este número expressivo de pré-inscritas (Figura 1), apresenta indícios de que as mulheres se interessam em participar de *Game Jams* e conseqüentemente possuem o desejo de conhecer o mercado de jogos e/ou atuar como profissionais. Uma vez que, estes eventos, dão a oportunidade de conhecer profissionais da área e fazer *networking*, pois muitas empresas patrocinam e/ou apoiam *Game Jams*.

O segundo ponto de destaque do impacto desta *Game Jam*, tem relação com a construção de um local seguro e acolhedor para que as participantes possam desenvolver habilidades técnicas e sociocomportamentais. 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 as *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.

Em relação ao desenvolvimento das *hard skills* temos os conhecimentos em programação, *game design*, arte entre outros, aplicados na produção dos jogos. A diferença entre a *Game Jam* com protagonismo feminino e as tradicionais é que as mulheres não se sentem inseguras em relação às suas habilidades técnicas. Como visto na fala da Participante 3 - 2020: “...rolou aquele sentimento de forma indireta do ‘não estar sozinha’ e de confiar mais no potencial que eu tinha”.

Sobre o desenvolvimento das habilidades sociocomportamentais podemos destacar a colaboração e trabalho em equipe. Segundo as participantes, a *Game Jam* das Minas auxiliou nas habilidades de trabalho em equipe, com pessoas que não conheciam previamente e na colaboração, destacando a construção coletiva, relevante para o desenvolvimento profissional.

O terceiro ponto, em relação ao impacto da *Game Jam* das Minas, é a empregabilidade. Pois, com a autorização das participantes, foi criado um banco de talentos, com o objetivo de ter um repositório de currículos de mulheres, do cenário local, de diversas áreas de atuação na indústria de jogos, para indicações de vagas.

Em relação a diversidade de raça/etnia do evento, uma questão a ser observada é o pequeno percentual de participação de mulheres pretas e pardas na JdM em relação às mulheres brancas. No ano de 2021, a organização entrou em contato com as comunidades de tecnologia de mulheres pretas e pardas, para divulgar o evento e pedir apoio para que pudessem aumentar a participação desse público nesta *Game Jam* com protagonismo feminino. Houve um aumento do percentual de participantes no ano de 2021, contudo ainda é pequeno em relação às mulheres brancas.

6. Considerações Finais

O presente artigo analisou o impacto da *Game Jam* da Minas nas quatro edições. Esse evento tem o intuito de fomentar a participação feminina de pessoas iniciantes, que possuem o desejo de ingressar na indústria de jogos e de consolidar uma comunidade de

mulheres que atuam neste mercado. Com esse intuito, a organização da JdM é composta exclusivamente por mulheres.

Para a análise das quatro edições da *Game Jam* das Minas, o estudo respondeu a seguinte pergunta: Qual o impacto de *Game Jams* com protagonismo feminino na comunidade e mercado de jogos locais? Diante dos resultados foi observado que os principais impactos foram: o grande número de inscritas, construção de um local seguro, acolhedor e diverso e empregabilidade das mulheres que participaram do evento.

Como trabalhos futuros são previstas estratégias mais efetivas para aumentar o número de mulheres participantes pardas e pretas através de ações com comunidades que têm o recorte de gênero e racial nas áreas tecnologia e *design*, bem como, fazer parcerias com instituições que atuam nas periferias.

Referências

- II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Ministério da Cultura. 2018. Disponível em: <https://censojogosdigitais.com.br/sobre/>. Acesso em: Junho de 2022
- Cook, M. et al. Hackademics: A Case for Game Jams At Academic Conferences, Workshop on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events (Co-located with FDG--2015 (FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES 2015), California, June 22 - June 25, 2015.
- Dutra, C. L. F. Participação feminina em game jams: um estudo de caso sobre questões de gênero em maratonas de desenvolvimento de jogos. 2019. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.
- Ferraz, C; Gama, K. A case study about gender issues in a game jam. In: Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2019. 2019. p. 1-8.
- Global Game Jam, 2022. Disponível em: <https://globalgamejam.org/status>. Acesso em junho de 2022.
- Kennedy, H. W. Game jam as feminist methodology: The affective labors of intervention in the ludic economy. Games and Culture, SAGE Publications Sage CA: Los Angeles, CA, p. 1555412018764992, 2018.
- Kultima, A. Defining game jam. In: FDG. [S.l.: s.n.], 2015.
- Paganini, L.; Gama, K. Engaging women's participation in hackathons: A qualitative study with participants of a female-focused hackathon. In: International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2020. 2020. p. 8-15.
- Paganini, L., Ferraz, C., Gama, K., & Alves, C. (2021, October). Promoting Game Jams and Hackathons as more Women-Inclusive Environments for Informal Learning. In 2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) (pp. 1-9). IEEE.
- Pesquisa Game Brasil. Pesquisa Game Brasil. 2022. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt>. Acesso em junho de 2022.
- Silva R.M.; Almeida, G. B. S. Game Jam como metodologia ativa de ensino no desenvolvimento de jogos digitais. SBGames, 2016