

Diversidade de Gênero em Equipes de Desenvolvimento de Jogos Indie no Brasil: um Panorama a partir da Perspectiva das Pessoas Desenvolvedoras

Estela Miranda Batista¹, Thais Regina de Moura Braga Silva¹
e Gláucia Braga e Silva¹

¹Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas
Universidade Federal de Viçosa (UFV)
Florestal - MG - Brazil

{estela.batista, thais.braga, glaucia}@ufv.br

Resumo. A literatura tem evidenciado a sub-representação de mulheres cis e trans no desenvolvimento de jogos digitais no contexto brasileiro. Este estudo tem como objetivo examinar a participação de diversas identidades de gênero no cenário de desenvolvimento de jogos indie brasileiros, caracterizados por equipes com até 14 membros, a fim de avaliar se as dinâmicas observadas na indústria de jogos digitais brasileira são reproduzidas nesse nicho. Os resultados revelam uma amostra notavelmente diversificada, embora ainda com uma predominância de homens cis brancos. Além disso, destaca-se que mulheres cis ocupam a maioria dos cargos de direção e marketing na amostra. Outro achado importante é que 87,5% das respondentes relataram ter vivenciado situações e desafios relacionados à diversidade de gênero no ambiente de trabalho.

Abstract. The literature has highlighted the underrepresentation of cis and trans women in the development of digital games in the Brazilian context. This study aims to examine the participation of various gender identities in the Brazilian indie game development scenario, characterized by teams of up to 14 members, in order to assess whether the dynamics observed in the Brazilian digital game industry are reproduced in this niche. The results reveal a notably diverse sample, although there is still a predominance of white cis men. Additionally, it is noteworthy that cis women hold most of the leadership and marketing positions in the sample. Another important finding is that 87.5% of respondents reported experiencing situations and challenges related to gender diversity in the workplace.

1. Introdução

A diversidade de gênero no desenvolvimento de software tem sido um tema amplamente explorado na literatura, abordando tanto a evidência da baixa participação de mulheres cis ou trans no desenvolvimento quanto os benefícios da inclusão das mulheres [Batista et al. 2023].

A indústria de desenvolvimento de jogos digitais é uma das mais relevantes, tanto economicamente quanto na vida cotidiana. No contexto brasileiro de jogos digitais, em 2021, o Brasil destacou-se como o maior mercado da América Latina e o 10º maior do

mundo em receitas, totalizando 2.3 bilhões de dólares [Fortim 2022]. Além disso, em 2022, a Pesquisa Game Brasil (PGB)¹ revelou que 74.5% das pessoas brasileiras já jogaram ou jogam algum jogo digital, sendo que 51% dessas se identificaram como mulheres. Entretanto, apesar de ser uma área crucial e de ter uma representação equitativa em relação ao número de pessoas jogadoras, a literatura destaca a escassez de estudos sobre diversidade de gênero no desenvolvimento de jogos digitais. Na revisão da literatura de [Drummond et al. 2022], apenas 10 trabalhos sobre o tema foram encontrados. Além disso, ao observar a indústria brasileira de desenvolvimento de jogos digitais, o Censo da Indústria de Jogos Digitais de 2022 [Fortim 2022] indicou que as mulheres representam apenas 30% das pessoas desenvolvedoras, e esse número diminuiu para aproximadamente 15% ao considerar especificamente as programadoras.

Dentro dos jogos desenvolvidos, destacam-se os chamados *indie* ou independentes. Esses jogos são criados e desenvolvidos por uma única pessoa ou por pequenas equipes, podendo ou não contar com apoio financeiro de publicadores de jogos digitais. Ao analisar a indústria de desenvolvimento de jogos brasileira, nota-se que a maioria das empresas possui um número reduzido de funcionários, cerca de 14 pessoas em média [Fortim 2022]. Sendo assim, a maioria das empresas de desenvolvimento de jogos na indústria brasileira são empresas *indie*.

Buscando compreender o estado atual da diversidade de gênero em equipes de desenvolvimento de jogos *indie* brasileiras, este trabalho realiza uma análise quali-quantitativa junto a profissionais da indústria com o intuito de avaliar o cenário sob a perspectiva de pessoas desenvolvedoras. Para atingir esse objetivo, esta pesquisa é guiada pelas seguintes questões de pesquisa:

- **QP1.** Qual é a representatividade de diferentes identidades de gênero em empresas de jogos *indie* no Brasil?
- **QP2.** Como a representatividade de diferentes identidades de gênero está presente nos cargos/papéis no processo de desenvolvimento de jogos das empresas de jogos *indie* no Brasil?
- **QP3.** Como as pessoas desenvolvedoras percebem o tratamento de questões de gênero no contexto das empresas de desenvolvimento de jogos *indie* em que trabalham?

Ao responder a essas questões de pesquisa, busca-se levantar dados que possam delinear o perfil de pessoas desenvolvedoras de jogos *indie* no Brasil e oferecer um panorama da diversidade de gênero no ambiente de trabalho neste contexto. Adicionalmente, procura-se fornecer um conjunto de dados preliminares para as comunidades de pesquisa em desenvolvimento de jogos e engenharia de software em geral. Vale ressaltar que os resultados aqui apresentados se referem especificamente às 5 empresas participantes, as quais podem não representar exatamente as 32 contactadas ou ainda o total de empresas *indie* Brasileiras.

O restante do artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta os trabalhos relacionados; na Seção 3, é apresentada a metodologia utilizada pela pesquisa; na Seção 4, são apresentados os resultados da pesquisa; e na Seção 5, são apresentadas as conclusões obtidas.

¹<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>

2. Trabalhos Relacionados

No que diz respeito a pesquisas relacionadas à diversidade de gênero no desenvolvimento de jogos digitais no contexto brasileiro, [Castanho et al. 2018] conduziram entrevistas com 151 mulheres brasileiras, tanto jogadoras quanto desenvolvedoras de jogos digitais. Desse total, 28% indicaram participar do desenvolvimento de jogos digitais em áreas não relacionadas à programação, enquanto 16% dessas estavam envolvidas em áreas relacionadas à programação durante o desenvolvimento de jogos digitais.

Em uma perspectiva global sobre a diversidade de gênero durante o desenvolvimento de jogos digitais, [Bailey et al. 2021] analisaram os créditos finais de jogos lançados entre os anos de 1983 e 2017. Observaram que as equipes de desenvolvimento variavam entre não ter nenhuma mulher ou, no máximo, ter 23% de mulheres na equipe. Além disso, ao examinar especificamente a equipe de programação dos jogos digitais analisados, observou-se que as equipes variavam entre não ter nenhuma mulher ou, no máximo, ter apenas 6%.

No contexto específico do desenvolvimento de jogos *indie*, em uma abordagem global, [Freeman et al. 2023] realizaram entrevistas com 27 pessoas desenvolvedoras de jogos *indie*, sendo 4 delas mulheres e uma não binária. Entre as mulheres entrevistadas, 2 relataram trabalhar exclusivamente no desenvolvimento de jogos *indie*, 2 o fazem como hobby, e 2 delas têm funções de desenvolvedoras, sendo 1 artista e 1 engenheira de software. É relevante destacar que, dentre as mulheres entrevistadas, foi relatado que escolheram trabalhar com o desenvolvimento de jogos *indie* por se sentirem apoiadas, valorizadas e respeitadas, em comparação com a indústria de jogos convencional.

Considerando que os cenários brasileiro e global em relação à diversidade de gênero na indústria de jogos digitais, de maneira geral, têm apresentado semelhanças, este estudo busca compreender se o mesmo ocorre para o desenvolvimento de jogos *indie*. Isso é particularmente relevante, uma vez que, segundo [Prieto and Nesteriuk 2021], em uma revisão da literatura, os temas estudados no Brasil sobre o desenvolvimento de jogos *indie* não abordaram questões relacionadas à diversidade de gênero nas equipes de desenvolvimento.

Dentre os trabalhos abordados, dois deles exploram questões de gênero no desenvolvimento de jogos digitais, tanto em âmbito brasileiro quanto global. Entretanto, um desses estudos adota uma abordagem quantitativa, sem considerar os diversos fatores que podem influenciar esses números [Bailey et al. 2021]. Por outro lado, o estudo de [Castanho et al. 2018] não se restringe exclusivamente às mulheres desenvolvedoras, não levando em consideração os motivos que levam aos baixos índices de participação feminina. O presente trabalho se distingue ao fornecer não apenas dados quantitativos sobre a participação feminina, mas também ao apresentar relatos de pessoas desenvolvedoras que evidenciam a baixa representatividade das mulheres no cenário de desenvolvimento de jogos *indie* brasileiros. Por fim, em relação ao estudo de [Freeman et al. 2023], este trabalho se destaca tanto por endereçar o desenvolvimento de jogos *indie* no cenário brasileiro quanto por discutir especificamente questões de gênero neste contexto.

3. Metodologia

Para abordar as questões de pesquisa sobre a diversidade de gênero no desenvolvimento de jogos *indie* no Brasil, foram realizadas três etapas: inicialmente, houve o contato

com empresas para identificar aquelas dispostas a fornecer dados e respondentes para o questionário de pesquisa; na sequência, os dados foram coletados por meio de um questionário; por fim, foi conduzida a análise dos dados obtidos.

3.1. Contato com Empresas

Inicialmente, realizou-se uma busca por empresas que se enquadrassem na definição de desenvolvedoras de jogos *indie* no Brasil. Para facilitar essa busca, foram utilizados dois sites: o primeiro deles é associado a uma competição anual, o Big Festival² (Best International Games Festival), que premia os melhores jogos independentes da América Latina. O segundo site, Indústria de Jogos³, realiza um levantamento dos jogos e empresas de desenvolvimento de jogos da indústria brasileira, sendo utilizadas para esta pesquisa, apenas as empresas presentes na categoria *indie*.

Para a seleção das empresas, considerou-se aquelas com perfis semelhantes, levando em conta o número de funcionários e a quantidade de jogos desenvolvidos. Além disso, a forma de contato das pesquisadoras com as empresas também foi ponderada, dando preferência às empresas que disponibilizavam informações de contato, como e-mail, redes sociais, como Instagram, e convites para participação em comunidades no Discord, por serem meios de fácil acesso.

No total, foram enviadas mensagens de contato para 32 empresas, utilizando as formas de contato mencionadas anteriormente. Das empresas contatadas, cinco concordaram em participar da pesquisa, comprometendo-se a fornecer dados e distribuir o questionário de levantamento do perfil das pessoas desenvolvedoras de jogos *indie* brasileiras entre seus funcionários. A Figura 1 apresenta o perfil de cada empresa participante da pesquisa.

EMPRESA	MEMBROS	JOGOS DESENVOLVIDOS	JOGOS EM DESENVOLVIMENTO
E1	12	2	1
E2	8	2	1
E3	12	4	1
E4	3	-	1
E5	9	1	1

Figura 1. Perfil de Empresas Participantes da Pesquisa

3.2. Coleta de Dados

Para a coleta dos dados, foi enviado um questionário, elaborado na plataforma Google Forms⁴, para as pessoas desenvolvedoras de jogos *indie* de empresas que concordaram em participar da pesquisa, conforme indicado nas Seção 3.1.

²<https://latam.gamescom.global/pt/big-festival/>

³<https://www.industriadejogos.com.br/>

⁴<https://docs.google.com/forms/>

O questionário foi dividido em três seções. A primeira abordou o termo de consentimento para participação na pesquisa. A segunda seção do questionário contemplou perguntas relacionadas a dados pessoais, abrangendo o gênero, idade, raça/cor, existência de filhos, vínculo empregatício com a empresa, formato de trabalho (podendo ser um hobby ou um emprego), país e estado de nascimento, país e estado de residência atual, papel(eis) desempenhado(s) durante o desenvolvimento de jogos *indie*, motivação para a escolha desse(s) papel(eis), tempo de experiência em desenvolvimento de software e tempo de experiência em desenvolvimento de jogos *indie*. A última seção, por sua vez, abordou experiências vivenciadas durante o desenvolvimento de jogos *indie*. Nessa parte, foram incluídas duas perguntas abertas, uma relacionada a desafios e/ou situações vinculadas à diversidade de gênero e outra sobre a opinião das pessoas respondentes acerca de como a empresa em que trabalham trata a diversidade de gênero nos jogos desenvolvidos.

3.3. Análise de Dados

Para a análise dos dados coletados pelo questionário, inicialmente, foi utilizado o relatório gerado pela plataforma Google Forms para informações gerais, como gênero e papéis desempenhados durante o desenvolvimento. Posteriormente, foi gerado um arquivo CSV contendo os resultados de todas as perguntas do questionário para realizar a integração de dados, como o número de mulheres cis e trans por papel desenvolvido. Para realizar esse cruzamento de informações, empregou-se o Jupyter Notebook⁵. Por fim, foram utilizados recursos presentes nas bibliotecas NLTK⁶ e Word Cloud⁷ para realizar o processamento de linguagem natural, permitindo a geração de dados como nuvens de palavras e análise dos relatos fornecidos.

4. Resultados

A pesquisa contou com a participação de 22 respondentes vinculados às empresas mencionadas na seção 3.1. Destaca-se a diversidade nas distribuições percentuais de número de respondentes em cada empresa, com E1 e E4 obtendo 33.3% de respostas, E2 com 25%, E3 com 66.7%, e E5 com 88.9%. Essa variabilidade indica uma representação abrangente de pessoas desenvolvedoras de jogos *indie* nas empresas citadas, considerando a participação de 50% do total de membros dessas organizações no questionário, levando em conta que o total de membros das empresas é de 44 pessoas.

A análise das respostas resultou na construção de um perfil abrangente das pessoas desenvolvedoras de jogos *indie*. A maioria dos respondentes identificou-se como homens cis (13 pessoas, 59.1%), enquanto 8 mulheres cis (36.4%) e 1 mulher trans (4.5%) também participaram. Quanto à etnia, a predominância foi branca, com 17 respostas (77.3%), seguida por 3 pessoas pardas (13.6%), 1 pessoa indígena (4.55%), e 1 pessoa preta (4.55%). A faixa etária variou entre 21 e 37 anos, com destaque para a faixa de 23 a 26 anos, que obteve o maior número de respostas (13, 59.1%), conforme a Figura 2(a). Quanto à experiência em desenvolvimento de jogos *indie*, houve uma ampla variação, abrangendo de 0 e 24 anos, destacando-se a faixa de 2 a 5 anos, com 15 respostas (68.2%), como ilustrado na Figura 2(b). Embora o perfil seja abrangente, ele reflete estereótipos previamente

⁵<https://jupyter.org/>

⁶<https://www.nltk.org/>

⁷https://amueller.github.io/word_cloud/

identificados em pesquisas sobre a diversidade de gênero no desenvolvimento de software [Batista et al. 2023], com uma maioria de homens cis brancos.

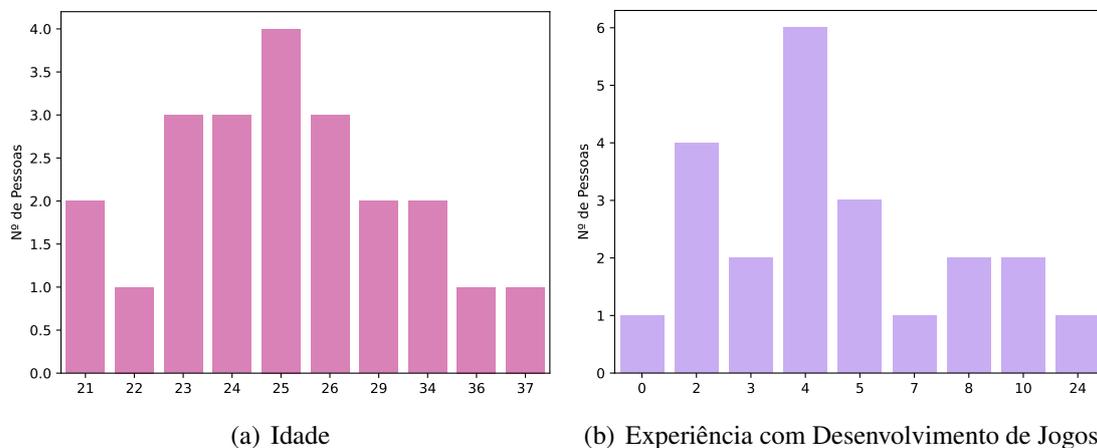


Figura 2. Características de Pessoas Desenvolvedoras

As demais informações coletadas através das respostas do questionário, juntamente com a análise cruzada das características das pessoas desenvolvedoras, serão apresentadas nas subseções subsequentes para proporcionar uma compreensão mais aprofundada dos resultados da pesquisa.

4.1. QP1. Como é a representatividade de diferentes identidades de gênero em empresas *indie* no Brasil?

Como mencionado anteriormente, destaca-se um cenário em que os homens cis predominam, representando aproximadamente 59.1% da amostra. Embora o número de mulheres cis e trans seja aparentemente superior aos dados frequentemente encontrados na literatura, é crucial ressaltar que, embora esta pesquisa tenha uma amostra representativa, a possível participação dos não respondentes poderia alterar esse panorama. Isso sugere que a representatividade feminina pode ser significativamente menor se todos os membros tivessem participado, indicando a necessidade de cautela na interpretação dos resultados. A adesão expressiva das mulheres cis e trans à pesquisa pode refletir uma disposição em expressar suas opiniões, enquanto a relativa ausência dos homens cis e trans pode sugerir uma percepção de falta de relevância do tema da pesquisa para eles.

Ao analisar outras características do perfil das pessoas desenvolvedoras de jogos *indie*, nota-se, inicialmente, a diversidade étnica apresentada na Figura 3(a). Entre as pessoas brancas, os homens cis representam a maioria, atingindo 58.8%, enquanto as mulheres cis predominam entre as pessoas pardas, com uma representação de 66.7%. Por outro lado, entre as pessoas pretas e indígenas, a amostra é composta exclusivamente por homens cis.

Outro aspecto relevante, associado às questões de gênero, é a análise da faixa etária das pessoas desenvolvedoras, como ilustrado na Figura 3(b). Nota-se que a faixa etária das mulheres cis e trans, variando entre 23 e 26 anos, é menor em comparação com a faixa etária dos homens cis, que abrange de 21 a 37 anos. Tal divergência na faixa etária entre os gêneros pode indicar uma menor permanência no desenvolvimento de jogos *indie* por mulheres cis e trans, em relação aos homens cis.

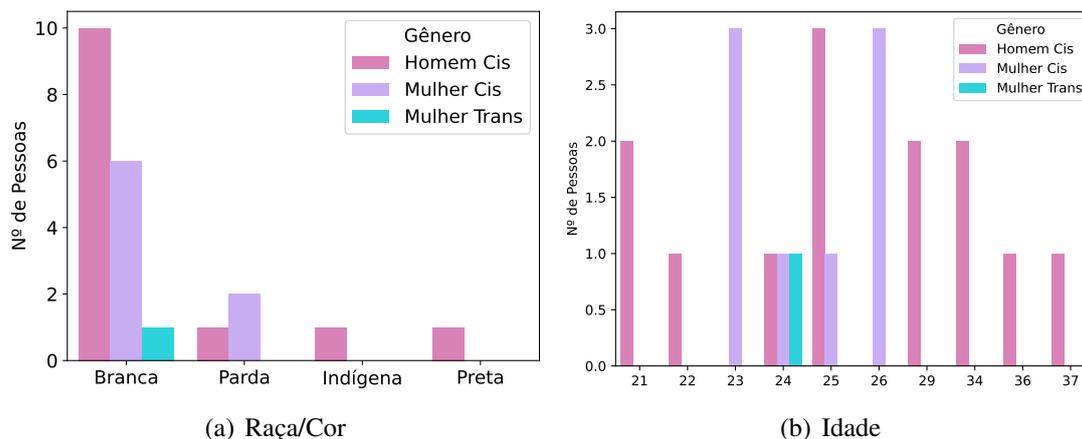


Figura 3. Características de Pessoas Desenvolvedoras por Gênero

4.2. QP2. Existe representatividade de diferentes identidades de gênero nos cargos/papéis presentes durante o desenvolvimento de jogos em empresas *indie* no Brasil?

Para abordar esta questão de pesquisa, dado o grande número de nomenclaturas associadas aos papéis exercidos durante o desenvolvimento de jogos *indie*, optou-se por agrupá-los em sete categorias distintas: Arte (envolvendo papéis relacionados à criação artística, como ilustração e animação de personagens), Direção (englobando papéis de gerenciamento de equipe, como a pessoa diretora de game design), Marketing (abrangendo atividades de divulgação da empresa ou do jogo desenvolvido), Música (englobando papéis relacionados à criação audiovisual, como efeitos sonoros e trilhas sonoras), Produção (incluindo papéis de supervisão e alinhamento da equipe), Programação (abrangendo papéis relacionados à programação e integração de código nos jogos desenvolvidos), e Testes (envolvendo papéis que realizam testes em todos os níveis de desenvolvimento, como testes de usabilidade e funcionais).

Com base nessas categorias, foi elaborado um gráfico, apresentado na Figura 4, que expressa percentualmente a distribuição dos papéis desempenhados por pessoas desenvolvedoras de acordo com seu gênero. Vale ressaltar que cada respondente pode ocupar mais de uma categoria; por exemplo, uma pessoa pode ser diretora de arte, enquadrando-se nas categorias de direção e arte, além de poder assumir mais de um papel durante o desenvolvimento. Assim, optou-se por apresentar o gráfico em uma escala percentual, proporcionando uma visão mais contextualizada.

Observa-se que as categorias de Música, Programação e Testes são exclusivamente ocupadas por homens cis. Nas categorias de Programação e Testes, essa distribuição reflete estereótipos previamente identificados em pesquisas sobre a diversidade de gênero no desenvolvimento de software [Batista et al. 2023]. Por sua vez, a categoria de Marketing é ocupada exclusivamente por mulheres cis, demonstrando uma representação significativa. Notavelmente, elas têm uma presença percentualmente mais expressiva na categoria de Direção, contrariando a tendência observada na literatura, onde as mulheres geralmente são minoria em cargos de liderança, representando apenas 30% dos líderes na América Latina [Page 2021].

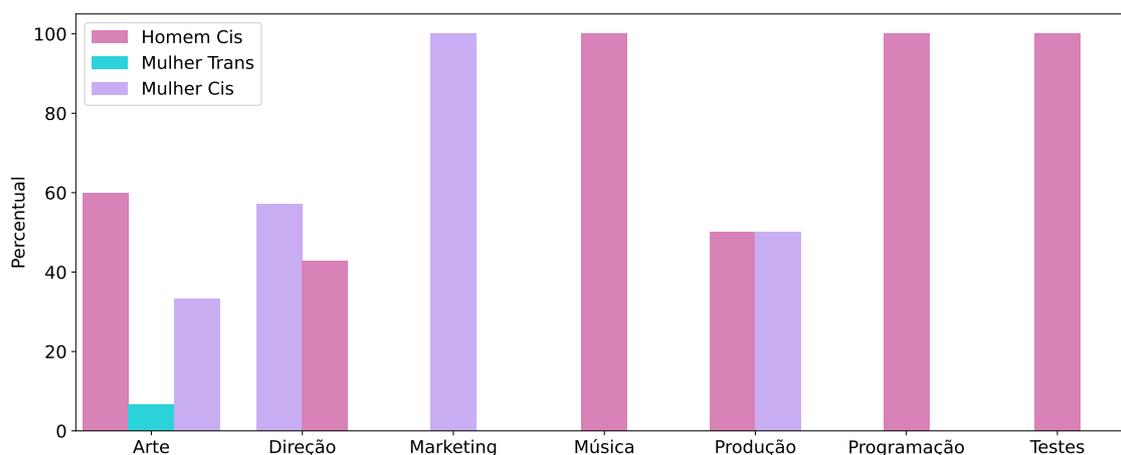


Figura 4. Categoria de Papéis no Desenvolvimento em Relação à Gênero

Além disso, há uma distribuição equitativa de 50% entre homens cis e mulheres cis na categoria de Produção, enquanto na categoria de Arte, observa-se uma predominância significativa de homens cis em comparação com mulheres cis e trans.

4.3. QP3. Como pessoas desenvolvedoras percebem o tratamento de questões de gênero no contexto das empresas de desenvolvimento de jogos *indie* em que trabalham?

Para abordar essa questão de pesquisa, foram incluídas duas perguntas abertas no questionário criado. A primeira, conforme descrito na seção 3.2, estava relacionada à experiência do respondente em situações ligadas à diversidade de gênero. A segunda, por sua vez, tratava da opinião da pessoa respondente sobre a diversidade de gênero na empresa em que atua. Visto que os relatos feitos em ambas as perguntas poderiam ser classificados de acordo com seus temas, foi realizada uma filtragem manualmente que categorizou as respostas como "Sim" ou "Não". Durante a filtragem, sempre que o relato continha afirmações, como por exemplo "Vivenciei", foi considerado Sim; e sempre que o relato foi deixado em branco, ou com alguma frase indicando uma negativa, foi considerado Não. Os resultados estão apresentados nas Figuras 5(a) e 5(b).

Ao analisar inicialmente a vivência ou presenciamento de situações relacionadas à diversidade de gênero, destaca-se que 87,5% das mulheres cis afirmaram vivenciar tais situações. Contrariamente, 92,3% dos homens cis e uma mulher trans indicaram não ter presenciado ou vivenciado tais situações. Esses resultados podem inicialmente causar estranheza ao serem comparados à percepção sobre a empresa ser diversa. Todas as mulheres cis afirmam que as empresas das quais fazem parte são diversas. No entanto, essa aparente contradição é justificada pelo fato de que, em seus relatos, elas mencionam que as situações de diversidade de gênero ocorreram em empresas anteriores ou em plataformas de redes sociais voltadas para negócios e empregos, como destacado pela respondente R05, que relatou ter sido assediada em uma rede social, dizendo que as mulheres no mercado de jogos devem provar seu valor constantemente.

Para uma compreensão mais aprofundada dos relatos enviados, foi criada uma nuvem de palavras, apresentada na Figura 6. É notável que a palavra "nunca" se destaca. Isso pode ser explicado pelo fato de 63,3% dos respondentes indicarem não ter vivenciado

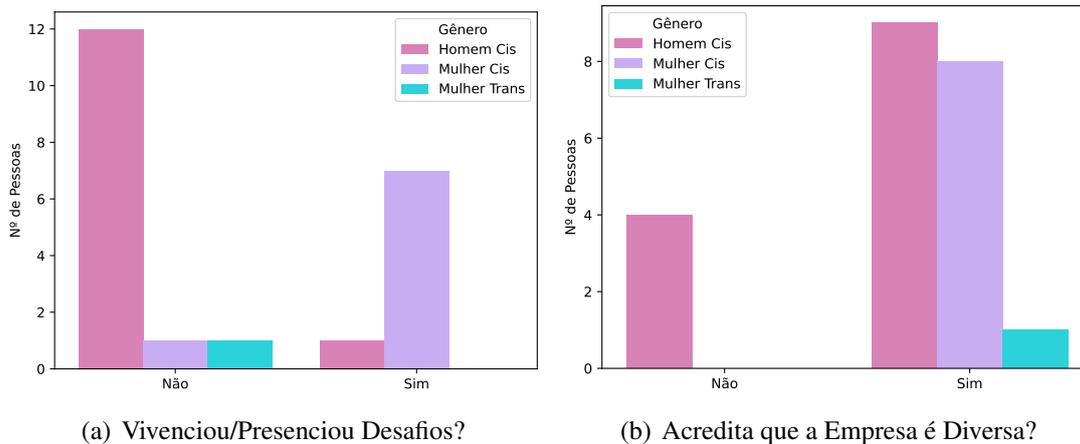


Figura 5. Questões Relacionadas a Diversidade de Gênero

ou presenciado situações relacionadas à diversidade de gênero. Entretanto, outras palavras como "ignorada", "reprovadas", "preconceito", "assedada", entre outras, embora menos proeminentes, surpreendem por sua presença. Isso sugere que, mesmo em menor número de respostas, essas experiências ainda se repetem, pois as palavras ganham destaque quando ocorrem com mais frequência nos relatos.

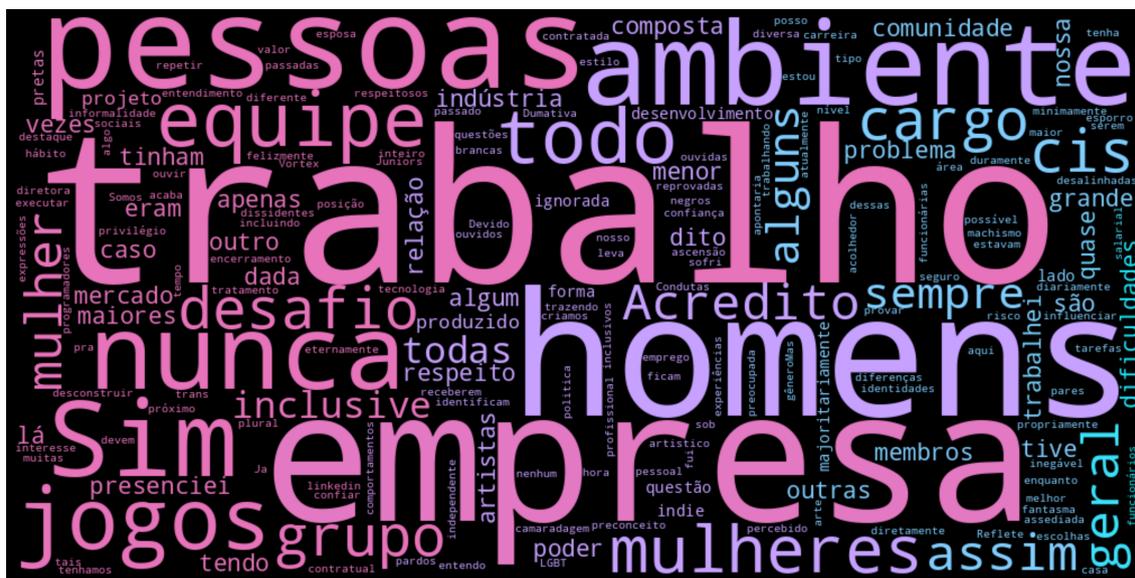


Figura 6. Nuvem de Palavras de Relatos sobre a Vivência de Situações Relacionadas à Diversidade de Gênero

Um dos relatos, da respondente R18, ilustra as questões discutidas anteriormente, evidenciando que, apesar de muitas empresas de desenvolvimento de jogos *indie* abraçarem a diversidade de gênero, outras estão distantes desta realidade. No relato, descreve-se uma situação vivenciada anteriormente pela respondente, em que a equipe possuía um núcleo de mulheres artistas que tinham seus trabalhos ignorados por supervisores e superiores (todos homens), ou seja, apesar de ser gerado um grande volume de materiais produzidos pelas mulheres, nenhum deles era efetivamente implementado. A respondente também destaca uma situação vivida por outra colega de trabalho que se

sente ignorada e rejeitada por sua equipe, majoritariamente masculina. Por meio desses dois relatos, a respondente finaliza sua resposta expondo questões importantes observadas por ela no mercado de jogos *indie*. Segundo ela, enquanto alguns estúdios *indies* têm a preocupação com questões de gênero, de respeito e igualdade com todas as pessoas, outros já não têm essa percepção. Por fim, em sua visão, quanto mais dinheiro está envolvido nos grupos de desenvolvimento, mais aumenta-se a chance da equipe ser composta majoritariamente por homens.

Este relato, aliado à constatação de outros relatos que abordam a questão de mulheres cis vivenciarem situações relacionadas à diversidade de gênero em empresas anteriores à sua situação atual, oferece indicativos importantes sobre as disparidades no desenvolvimento de jogos *indie*.

5. Conclusões

Este estudo apresentou uma pesquisa qualiquantitativa do panorama da diversidade de gênero em equipes de desenvolvimento de jogos *indie* no Brasil, sob a perspectiva das pessoas desenvolvedoras. Os resultados fornecem informações para compreender o atual cenário brasileiro nesse contexto, abordando o perfil das pessoas desenvolvedoras, a distribuição de cargos por gênero e os relatos de vivência, assim como o entendimento sobre a presença de diversidade de gênero nessas equipes.

Para a primeira questão de pesquisa, observou-se uma amostra abrangente e diversificada, ainda que mantendo estereótipos identificados anteriormente na indústria de jogos digitais, com maioria composta por homens cis (59,1%), brancos (77,3%), com idades entre 21 e 37 anos.

Quanto à segunda questão de pesquisa, entre as categorias de cargos e papéis exercidos durante o desenvolvimento de jogos *indie*, as mulheres cis têm exclusividade em Marketing, enquanto os homens cis têm exclusividade em Música, Programação e Testes. Além disso, as mulheres cis têm maior representação em cargos de Direção (60%) e uma distribuição equitativa em cargos de Produção (50%).

Finalmente, em resposta à terceira questão de pesquisa, embora a literatura sugira que mulheres cis e trans preferem trabalhar no desenvolvimento de jogos *indie* por se sentirem apoiadas e valorizadas, a realidade brasileira indica que há muito a ser feito. Verificou-se que, 87,5% das mulheres cis respondentes indicaram vivenciar desafios em relação à diversidade de gênero em seus ambientes de trabalho ou em redes sociais de negócios e empregos.

Como sugestão para trabalhos futuros, propõe-se uma análise do impacto de equipes mais diversas no produto final desenvolvido, ou seja, nos jogos digitais, e em sua produtividade. Essa análise pode abranger diferentes perspectivas, considerando, por exemplo, o número de personagens por gênero nos jogos digitais e como são recebidos pelo público, avaliando isso por meio de avaliações online ou pela dimensão de suas comunidades. Além disso, ao explorar a produtividade das equipes, pode-se levar em conta o tempo de desenvolvimento e os atrasos associados. Por fim, sobre os relatos de experiência, sugere-se uma análise mais detalhada dos textos, a fim de se categorizar as situações vivenciadas, e entender quais delas ocorrem entre mulheres cis e trans desenvolvedoras de jogos *indie*.

Agradecimentos

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG). Ao programa MinasCoders⁸, pelo fomento a pesquisas sobre temáticas de gênero em Computação.

Referências

- Bailey, E. N., Miyata, K., and Yoshida, T. (2021). Gender composition of teams and studios in video game development. *Games and Culture*, 16(1):42–64.
- Batista, E. M., Silva, G. B. e., and Silva, T. R. d. M. B. e. (2023). Gender Diversity on GitHub Issue Tracking: What’s the Difference? *Journal on Interactive Systems*, 14(1):128–137.
- Castanho, C. D., Wang, A., and Santana, I. (2018). Mulheres e jogos eletrônicos: muitas jogadoras, poucas programadoras! In *Anais do XII Women in Information Technology*, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Drummond, B., Salgado, L., and Viterbo, J. (2022). What are the challenges faced by women in the games industry? In *Anais do XVI Women in Information Technology*, pages 167–178, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.
- Fortim, I. (2022). Pesquisa da Indústria Brasileira de Games 2022. <https://censojogosdigitais.com.br/pesquisa-da-industria-brasileira-de-games-2022/>. [Online; Acesso em 01 de Novembro de 2023].
- Freeman, G., Li, L., Mcneese, N., and Schulenberg, K. (2023). Understanding and mitigating challenges for non-profit driven indie game development to innovate game production. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI ’23, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery.
- Page, M. (2021). Women in Tech. O que as organizações estão fazendo para quebrar as barreiras? https://www.michaelpage.com.br/sites/michaelpage.com.br/files/202104/_Women_in_Tech_2021.pdf. [Online; Acesso em 24 de Fevereiro de 2023].
- Prieto, D. and Nesteriuk, S. (2021). Indie games br: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no brasil. In *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 745–754, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC.

⁸<https://minascoders.caf.ufv.br/>