

# Participação feminina em game jams: um estudo sobre igualdade de gêneros em maratonas de desenvolvimento de jogos

Cláudia Letícia Ferraz Dutra, Kiev Gama

Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco  
(CIn-UFPE) Recife, Pernambuco, Brasil

{clfd, kiev}@cin.ufpe.br

***Abstract.** This work presents a study about the female participation in game jams, delivering the results of the research carried out in the Portomídia Game Jam das Minas, a game development event focused on the female audience. The work aims to investigate gender equality in events of this nature and identify female motivations and discouragement for their participation in game jams.*

***Resumo.** Este trabalho apresenta um estudo sobre a participação feminina em game jams, entregando o resultado da pesquisa realizada na Portomídia Game Jam das Minas, evento de desenvolvimento de jogos focado no público feminino. O trabalho visa investigar a igualdade de gêneros em eventos desta natureza e identificar motivações e desestímulos femininos para a sua participação em game jams.*

## 1. Introdução

Game jams são encontros de entusiastas de jogos que trabalham juntos em pequenos grupos para gerar uma idéia e conceito de jogo até o projeto final [Zook e Riedl 2013]. Isto pode ser descrito como uma experiência criativa e social [Kaitila 2012]. O processo de design e desenvolvimento também é desafiador devido ao curto espaço de tempo envolvido e as restrições de localização, tema e ferramentas [Fowler, Khosmood e Arya 2013]. Em seu estudo sobre motivação em game jams, Reng, Schoenau-Fog e Kofoed (2013) concluíram que o principal fator motivacional dos participantes é estar junto com amigos ou conhecer novas pessoas com os mesmos interesses em desenvolvimento de jogos, demonstrando o importante papel social de eventos desta natureza.

A participação feminina nesses eventos, no entanto, apresenta-se bem aquém do seu potencial. A Global Game Jam, principal evento mundial de game jams, que acontece simultaneamente em várias cidades, na sua edição de 2018 em Recife-PE, contou com 115 inscrições, sendo apenas 18 do gênero feminino. Já na *Portomídia Game Jam das Minas*, focada no público feminino e com toda a comunicação do evento trabalhada neste contexto, também realizada em 2018 em Recife-PE, foram 199 inscrições das quais 140 foram de mulheres, provando que existe sim um público feminino interessado em desenvolvimento de jogos e disposto a participar desse tipo de evento.

Este estudo visa, pois, esclarecer sobre igualdade de gêneros em maratonas de desenvolvimento de jogos e entender a motivação feminina na sua participação em game jams. A pesquisa questiona a importância de aspectos estruturais, sociais, comunicacionais e

motivacionais para homens e mulheres participantes, estabelecendo um comparativo das percepções masculinas e femininas sobre o ambiente em game jams.

## **2. Metodologia**

A pesquisa foi dividida em duas etapas, sendo uma etapa quantitativa, em que foi aplicado um questionário contendo questões fechadas, e uma etapa qualitativa, que consistiu em anotações dos depoimentos de participantes no pós-evento.

A *Portomídia Game Jam das Minas* aconteceu de 2 a 4 de março em Recife-PE. Seu objetivo foi estimular a participação feminina em game jams, onde hoje percebe-se massiva predominância masculina. O público, portanto, foi composto essencialmente por mulheres (38 mulheres e 12 homens). Para afirmar o protagonismo feminino no evento, foram criadas algumas regras. Entre elas, a de que nenhuma equipe poderia ter maioria masculina.

O pós-evento da *Portomídia Game Jam das Minas* aconteceu no dia 8 de março. Foi um espaço para a apresentação final dos jogos criados durante a *Jam* e uma oportunidade para debater o evento, assim como conversar sobre mulheres, games, tecnologia, empoderamento, preconceito, participação feminina e outras questões de gênero em game jams.

A primeira parte do questionário preocupou-se com os dados demográficos e a segunda versava sobre fatores motivacionais e estruturais em game jams. Na terceira e última parte, os respondentes eram convidados a opinar sobre igualdade de tratamento no mercado de tecnologia, computação, jogos e em game jams. A última questão foi apresentada de maneira diferente para respondentes do sexo feminino e masculino. Para as mulheres, foi questionado se elas, no ambiente de game jams, já haviam sentido tratamento diferenciado pelo fato de serem mulheres. Para os homens, foi perguntado se eles já haviam presenciado ou sabido de situações em que mulheres sentiram-se desta maneira.

Os dados da pesquisa qualitativa foram coletados através da anotação das observações feitas pelos participantes da game jam no pós-evento, ambiente construído com a finalidade de ouvir as impressões de todos que participaram, especialmente em relação às questões sociais e de gênero, uma vez que foi o primeira game jam da cidade focada em mulheres desenvolvedoras.

## **3. Resultados**

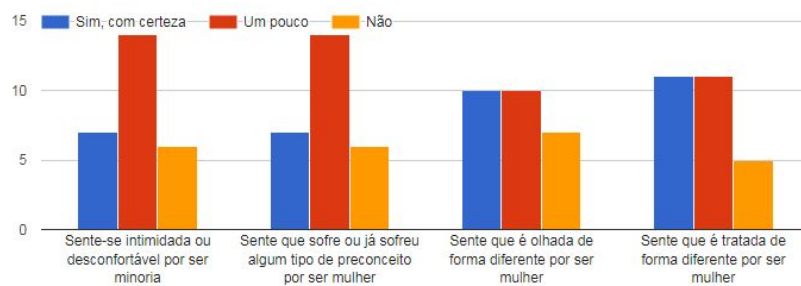
### **3.1. Resultados quantitativos**

Nossa amostragem foi de 36 respondentes do questionário, sendo 75% identificadas como do gênero feminino. 69,4% dos participantes tinham de 19 a 25 anos, 58,3% eram estudantes de graduação e 55,6% estavam pela primeira vez participando de uma game jam. A principal motivação para o interesse na participação foi o aprendizado que o evento poderia trazer.

Dos 36 respondentes, 35 acreditam que não há igualdade de tratamento entre homens e mulheres no mercado de tecnologia, computação e jogos. O único discordante é do sexo masculino. Já em relação à igualdade de gêneros em game jams, especificamente, a diferença é

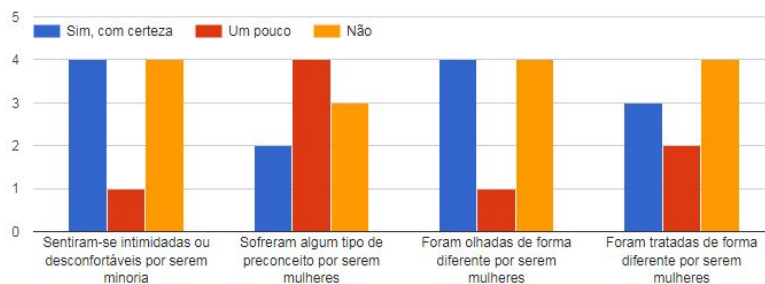
menos gritante: 22 pessoas responderam que não há igualdade, contra 14 que disseram acreditar na igualdade. Ainda, 35 dos 36 respondentes gostariam que mais mulheres participassem de game jams e 1 respondente disse que era indiferente.

**Resultados Femininos.** 44,4% das mulheres que participaram da *Game Jam das Minas* desempenharam o papel de programadoras e 37% de artistas (designers, ilustradoras etc.). Sobre se elas acreditam que mulheres são vistas e/ou tratadas de forma diferente ou são frequentemente vítimas de algum tipo de preconceito de gênero em game jams, 92,5% responderam “sim, com certeza” ou “um pouco”. Em relação a como elas se sentem em ambientes de game jams, como é possível observar no gráfico, a maioria respondeu “sim, com certeza” ou “um pouco” nas questões apontadas.



**Figura 1: Sentimento feminino em ambientes de game jam**

**Resultados Masculinos.** 44,4% dos homens estavam trabalhando como game designers e 22,2% como programadores na *Game Jam das Minas*. 88,8% deles acreditam que mulheres são vistas e/ou tratadas de forma diferente ou são frequentemente vítimas de algum tipo de preconceito de gênero em game jams. Quando questionados se no ambiente de game jams eles já presenciaram ou souberam de situações em que as mulheres sentiram-se intimidadas, sofreram preconceito ou foram olhadas e tratadas de forma diferente, o percentual de respostas “não” foi bem acima das respostas femininas à mesma pergunta.



**Figura 2: Experiências masculinas em relação às mulheres em ambientes de game jam**

### 3.2. Resultados qualitativos

Todas as meninas que deram seus depoimentos concordaram que uma game jam focada no público feminino foi fundamental para estimular a participação de mulheres em eventos desta natureza. Algumas meninas disseram que sempre tiveram vontade de participar de jams em geral,

mas que ficavam intimidadas pela massiva presença de homens e por insegurança de serem tratadas de forma desigual. Muitas duvidavam de suas capacidades técnicas de desenvolvimento de games - a famosa síndrome do impostor<sup>1</sup> - e por isso, apesar do desejo de participar, acabavam por deixar as oportunidades passarem. A maioria relatou que este evento foi uma porta de entrada, em que elas viram seus potenciais e se sentiram mais seguras e empoderadas para participar das próximas jams “normais”, sem foco nas mulheres.

Os presentes concordaram que o nível dos games criados foi alto, com formatos e estilos complexos normalmente não explorados em game jams - como o *visual novel*<sup>2</sup>. Os participantes mais experientes relataram que esta foi a melhor game jam que eles já participaram, e que a *Jam das Minas* “elevou o nível” padrão das game jams do Recife.

Uma das meninas presentes relatou a história de duas amigas que foram selecionadas para participar da Global Game Jam. Elas chegaram no evento e, uma vez lá, sentiram-se tão intimidadas e deixadas de lado, sem voz, que desistiram de participar e foram embora. Esta menina relatou que a *Game Jam das Minas*, ao contrário, foi um ambiente bastante acolhedor, em que ela sentiu-se segura e ouvida.

#### **4. Considerações finais**

Este trabalho apresentou o resultado da pesquisa realizada na *Game Jam das Minas*, que coletou dados quantitativos e qualitativos com o objetivo de investigar as motivações e desestímulos femininos na participação em game jams. Percebe-se que as mulheres acreditam que, no geral, game jams comuns têm um ambiente pouco acolhedor para elas, fazendo com que o sentimento de insegurança as afaste desses eventos. Elas também sentem o peso do preconceito e dos estereótipos de que mulheres são menos capazes em trabalhos na área de STEM [Hill, Corbett e St. Rose 2010] e sentem tratamento diferenciado em relação aos homens.

#### **5. Referências**

- A. Zook and M. O. Riedl. “Game conceptualization and development processes in the global game jam.” In Workshop Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games, 2013.
- C. Kaitila. “The Game Jam Survival Guide.” Packt Publishing Ltd, 2012.
- A. Fowler, F. Khosmood, and A. Arya. “The evolution and significance of the global game jam.” In Proc. of the Foundations of Digital Games Conference, 2013.
- L. Reng; H. Schoenau-Fog; L.B. Kofoed. “The Motivational Power of Game Communities - Engaged through Game Jamming.” 2013. Aalborg University, Copenhagen, 2013.

---

<sup>1</sup>Crença de que o sucesso obtido deve-se sempre ao acaso, sorte ou enganação e não ao mérito próprio.

<sup>2</sup> Jogos focados no enredo, nos quais o jogador acompanha uma história por meio de textos, músicas e imagens e deve decidir que caminho o protagonista seguirá. São como filmes ou livros interativos.

C. Hill; C. Corbett e St. Rose. "Why So Few?: Women in Science, Technology, Engineering, and Mathematics" AAUW. Washington, DC. 2010.