



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Dayanne Maria Coutinho Oliveira

**Diversidade em Game Jams: um estudo de caso sobre a participação
LGBTQIA+ em maratonas de desenvolvimento de jogos**

Recife
2023

Dayanne Maria Coutinho Oliveira

**Diversidade em Game Jams: um estudo de caso sobre a participação
LGBTQIA+ em maratonas de desenvolvimento de jogos**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Ciência da Computação. Área de Concentração: Multidisciplinar.

Orientador (a): Kiev Santos da Gama

Recife

2023

.Catalogação de Publicação na Fonte. UFPE - Biblioteca Central

Oliveira, Dayanne Maria Coutinho.

Diversidade em Game Jams: um estudo de caso sobre a participação LGBTQIA+ em maratonas de desenvolvimento de jogos / Dayanne Maria Coutinho Oliveira. - Recife, 2025.
76f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Informática, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação, 2023.

Orientação: Kiev Santos da Gama.

Inclui referências e apêndices.

1. Game Jam; 2. LGBTQIA+; 3. Diversidade. I. Gama, Kiev Santos da. II. Título.

UFPE-Biblioteca Central

Dayanne Maria Coutinho Oliveira

**“Diversidade em Game Jams: um estudo de caso sobre a participação
LGBTQIA+ em maratonas de desenvolvimento de jogos”**

Dissertação de Mestrado
apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Ciência da
Computação da Universidade Federal de
Pernambuco, como requisito parcial para
a obtenção do título de Mestre em Ciência
da Computação. Área de Concentração:
Engenharia de Software e Linguagens de
Programação.

Aprovado em: 1 de setembro de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Filipe Carlos de Albuquerque Calegário
Centro de Informática/UFPE

Profa. Dra. Tatyane Souza Calixto da Silva
CESAR School

Prof.Dr. Kiev Santos da Gama
Centro de Informática / UFPE

(Orientador)

Esta pesquisa é dedicada de coração à minha mãe, cujo apoio inabalável e crença em mim foram fundamentais. Este trabalho é oferecido a você com profunda gratidão e amor.

AGRADECIMENTOS

Não há palavras suficientes para expressar minha profunda gratidão à minha querida mãe e ao meu amado irmão, que ao longo desta jornada de mestrado foram minha fonte constante de apoio, incentivo e amor incondicional. Neste momento de conquista, compartilho este sucesso com vocês com profunda gratidão e carinho. Gostaria de agradecer também ao meu orientador, Kiev, por ter investido seu tempo e energia em meu crescimento e por não ter desistido de mim. Dedico essa pesquisa também ao meu companheiro, Túlio por todo o seu apoio e incentivo diários que foram um alicerce indispensável para esta jornada. Sua crença contínua em mim me impulsionou, mesmo nos momentos em que eu mesma desacreditava. Também dedico essa conquista aos meus amigos, vocês não apenas preencheram meus dias com risos e momentos memoráveis, mas também foram um apoio inestimável que me ajudou a alcançar meus objetivos acadêmicos. Gostaria de expressar minha sincera gratidão ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio financeiro concedido para a realização desta pesquisa. E por último, mas não menos importante, obrigada *skateboard* por ter me tornado essa pessoa resiliente e por ter me ensinado o significado de nunca desistir até alcançar os meus objetivos.

RESUMO

Game Jams são maratonas de desenvolvimento de jogos limitadas por tempo, geralmente com duração de 48 horas. Esses eventos reúnem pessoas não apenas para fazer jogos, mas também para conectar iniciantes, amadores e profissionais. Embora vistos como um ambiente diverso, nos *Games*, seja como cultura tecnológica ou como ocupação profissional, ainda encontra-se preconceito e discriminação contra pessoas LGBTQIA+. Este trabalho é um estudo de caso sobre diversidade em *Game Jams*, especificamente sobre a participação de pessoas LGBTQIA+. Foi investigada a participação de pessoas deste grupo, visando entender suas perspectivas e os potenciais desafios sobre qualquer preconceito ou discriminação que possam enfrentar durante as *Game Jams*. Foram empregados métodos de pesquisa quantitativos e qualitativos, por meio da distribuição de *surveys* em 3 *Game Jams* que ocorreram online e da realização de entrevistas online com 9 respondentes do forms. Após a análise dos dados coletados, são apresentadas 6 recomendações que abordam a estrutura e organização de *Game Jams*, com o objetivo de ampliar a participação de indivíduos LGBTQIA+ e promover um ambiente mais inclusivo e acolhedor para esse público. As recomendações são: Organizar *Game Jams* focados na diversidade e hubs *Global Game Jam* focados na diversidade; tornar todos os participantes cientes do código de conduta; fomentar a colaboração sobre a competição; apresentar aspectos com os quais a comunidade LGBTQIA+ possa se relacionar; e promover atividades de aprendizagem. Ao adotar tais medidas, pode-se contribuir para a criação de um ambiente que seja mais inclusivo e acolhedor aos participantes das *Game Jams*, bem como para a promoção de uma comunidade mais diversificada.

Palavras-chave: *Game Jam*, LGBTQIA+, Gênero, Diversidade, Participação.

ABSTRACT

Game Jams are time-limited game development marathons, typically lasting for 48 hours. These events bring together people not only to make games, but also to connect beginners, amateurs, and professionals. Although seen as a diverse environment, in the Games industry, whether as a technological culture or a professional occupation, we can find prejudice and discrimination against LGBTQIA+ individuals. This work is a case study on diversity in Game Jams, specifically on the participation of LGBTQIA+ individuals. We investigate the participation of LGBTQIA+ people, aiming to understand their perspectives and potential challenges regarding any prejudice or discrimination they may face during Game Jams. We combine quantitative and qualitative research methods, through surveys distributed in some Game Jams and online interviews with some survey respondents. After analyzing the collected data, we provide a set of recommendations for structure and organization, aiming to increase the participation of LGBTQIA+ participants and create a more inclusive and welcoming environment for these participants. The recommendations are: organizing Game Jams focused on diversity and Global Game Jam hubs focused on diversity; making all participants aware of the code of conduct; fostering collaboration over competition; presenting aspects with which the LGBTQIA+ community can relate; and promoting learning activities. By implementing these measures, you can help create a more inclusive and welcoming environment for Game Jam participants and help promote a diverse community.

Keywords: Game Jam, LGBTQIA+, Gender, Diversity, Participation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Quantidade de participantes da GGJ 21 divididos por Orientação Sexual.	38
Figura 2 –	Aspectos motivacionais para participar de <i>Game Jams</i> (GGJ)	39
Figura 3 –	Respostas dos homens não-LGBTQIA+ da GGJ das questões Q1 a Q10	41
Figura 4 –	Respostas das mulheres não-LGBTQIA+ da GGJ das questões Q1 a Q10	41
Figura 5 –	Respostas do grupo LGBTQIA+ da GGJ das questões Q1 a Q10	41
Figura 6 –	Quantidade de participantes da JDM 21 divididos por Orientação Sexual	43
Figura 7 –	Aspectos motivacionais para participar de <i>Game Jams</i> (JDM)	44
Figura 8 –	Respostas do grupo LGBTQIA+ da JDM das questões Q1 a Q10	46
Figura 9 –	Respostas do grupo não-LGBTQIA+ da JDM das questões Q1 a Q10	46
Figura 10 –	Quantidade de participantes da WGJ 22 divididos por Orientação Sexual.	47
Figura 11 –	Aspectos motivacionais para participar de <i>Game Jams</i> (WGJ)	49
Figura 12 –	Respostas do grupo LGBTQIA+ da WGJ das questões Q1 a Q10	51
Figura 13 –	Respostas do grupo não-LGBTQIA+ da WGJ das questões Q1 a Q10	51
Figura 14 –	Códigos utilizados na análise temática	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 –	Quantidade de jogos encontrados no <i>Itch.io</i> divididos por <i>tags</i> ligadas a diversidade.	22
Tabela 2 –	<i>Checklist</i> do estudo de caso.	29
Tabela 3 –	Unidades de análise da pesquisa.	31
Tabela 4 –	Lista de participantes das entrevistas online	53

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CIn	Centro de Informática
GDC	<i>Game Developers Conference</i>
GGJ	<i>Global Game Jam</i>
IGDA	<i>International Game Developers Association</i>
JDM	Jam das Minas
MVP	<i>Minimum Viable Product</i>
TI	Tecnologia da Informação
WGJ	<i>Women Game Jam</i>
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	APRESENTAÇÃO DO TEMA	13
1.2	OBJETIVOS DA PESQUISA	16
1.2.1	<i>Objetivo geral</i>	16
1.2.2	<i>Objetivos específicos</i>	17
1.2.3	<i>Perguntas de pesquisa</i>	17
1.3	ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	17
2	FUNDAMENTAÇÃO	19
2.1	DIVERSIDADE E INCLUSÃO	19
2.2	REVISÃO DA LITERATURA	20
2.3	REPRESENTATIVIDADE LGBTQIA+ NOS GAMES	21
2.4	LGBTQIA+ E A SUA RELAÇÃO ENTRE GAME JAMS E A INDÚSTRIA DE GAMES	23
2.5	DIVERSIDADE DE GÊNERO EM HACKATHONS E GAME JAMS	26
2.5.1	<i>Participação de mulheres em Game Jams e Hackathons</i>	26
2.5.2	<i>Participação de pessoas LGBTQIA+ em Game Jams e Hackathons</i>	27
3	MÉTODO DE PESQUISA	29
3.1	UNIDADES DE ANÁLISE	31
3.1.1	<i>Global Game Jam</i>	31
3.1.2	<i>Jam das Minas</i>	32
3.1.3	<i>Women Game Jam</i>	33
3.2	COLETA E ANÁLISE DE DADOS	33
3.2.1	<i>Survey</i>	33
3.2.2	<i>Entrevistas online</i>	35
4	RESULTADOS	37
4.1	<i>SURVEY</i>	37
4.1.1	<i>Global Game Jam</i>	37
4.1.2	<i>Jam das Minas</i>	43
4.1.3	<i>Women Game Jam</i>	47

4.2	ENTREVISTAS ONLINE	52
4.2.1	<i>Participação / Experiências em Game Jams</i>	54
4.2.2	<i>Motivação para participar / organizar Game Jams</i>	55
4.2.3	<i>Formatos de Game Jams (online x presencial)</i>	56
4.2.4	<i>Estrutura e planejamento</i>	57
4.2.5	<i>Experiências sociais das Game Jams</i>	58
4.2.6	<i>Preconceito ou discriminação contra LGBTQIA+</i>	59
5	DISCUSSÃO	61
5.1	PROMOVER GAME JAMS COM FOCO EM DIVERSIDADE	61
5.2	CONSCIENTIZAR TODOS OS PARTICIPANTES SOBRE O CÓDIGO DE CONDUTA	61
5.3	PROMOVER COLABORAÇÃO AO INVÉS DE COMPETIÇÃO	62
5.4	ESTIMULAR GRUPOS DE AMIGOS A PARTICIPAREM JUNTOS	62
5.5	APRESENTAR ASPECTOS COM OS QUAIS A COMUNIDADE LGBTQIA+ PODE SE RELACIONAR	63
5.6	PROMOVER ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM	63
6	CONCLUSÃO	65
6.1	AMEAÇAS À VALIDADE	66
6.2	TRABALHOS FUTUROS	66
	REFERÊNCIAS	68
	APÊNDICE A - ROTEIRO DAS ENTREVISTAS ONLINE COM ORGANIZADORES DAS GAME JAMS	73
	APÊNDICE B - ROTEIRO DAS ENTREVISTAS ONLINE COM PARTICIPANTES DAS GAME JAMS	74

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

O mercado de jogos está em constante evolução, com um grande público. Essa evolução se acentuou bastante como resultado do *lockdown* da COVID-19. Foi percebido um significativo aumento no número de jogadores ativos e usuários diários (Şener, Yalçın e Gulseven, 2021). Com isso, não é surpresa que esse mercado movimentasse bilhões todos os anos. O mercado global atingirá um total de \$187,7 bilhões em receita em 2023, com um crescimento de +2,6% ano a ano (Newzoo, 2023).

De acordo com a Pesquisa *Game Brasil* (2023), em média 70% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos. Dentro dessa amostra, 46% são mulheres e a pesquisa disponibilizada gratuitamente não traz dados sobre LGBTQIA+. No entanto, quando observamos as estatísticas da população LGBTQIA+ no Brasil, cerca de 2,9 milhões de pessoas acima de 18 anos se declaram lésbicas, gays ou bissexuais. Esses dados foram coletados pela primeira vez através da Pesquisa Nacional de Saúde (PNS): Orientação sexual auto identificada da população adulta (IBGE, 2022), divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Segundo o próprio IBGE, o número de pessoas LGBTQIA+ registrado na pesquisa pode estar subnotificado, principalmente porque ainda existe um grande preconceito por parte da população em se assumirem pertencentes a essa comunidade.

Sendo a diversidade um conceito abrangente que engloba pessoas de diversas classificações, como raça, identidade de gênero, orientação sexual, localização geográfica, idade, entre outros (Herring, 2009), é comum vermos eventos e políticas de diversidade em TI focadas na sua grande maioria em mulheres. Estudos indicam que, apesar das diferenças que podem causar conflitos nas equipes, a diversidade pode trazer benefícios significativos em termos de desempenho e inovação (Jehn, Northcraft e Neale, 1999; Pelled, Eisenhardt e Xin, 1999). Por esse motivo, a diversidade da força de trabalho tornou-se uma preocupação essencial na indústria atual (Hunt et al., 2018), especialmente no setor de Tecnologia da Informação (Johnson, 2017).

Os jogos, como parte das culturas de tecnologia e ocupações profissionais, enfrentam um desafio constante em atrair e reter mulheres e grupos

sub-representados (Kerr, Savage e Twomey-Lee, 2020). Mais especificamente, em relação à comunidade LGBTQIA+, diferentes perspectivas surgem em relação ao preconceito e à discriminação enfrentados tanto como consumidores de jogos (Bragança, Mota e Fantine, 2016; Salter, 2017), quanto como profissionais da indústria de jogos (Ruberg, 2019; Ruiz, 2015). Uma pesquisa com foco em diversidade realizada pelo IGDA (International *Game* Developers Association) mostra que uma grande proporção dos LGBTQIA+ disseram que diversidade era muito importante em cada contexto (87% na indústria, 77% no local de trabalho e 84% no conteúdo de jogos) em comparação com os respondentes heterossexuais (65%, 57% e 64%, respectivamente). Enquanto diferentes perspectivas surgem em relação ao preconceito e à discriminação enfrentados tanto como consumidores de jogos quanto como profissionais da indústria de jogos, a pesquisa realizada pelo IGDA revelou a importância da diversidade em vários contextos. Essas reflexões sobre a diversidade nos jogos nos conduzem a uma análise da evolução da representação LGBTQIA+ nos jogos, tanto no passado quanto no presente.

Nas décadas de 80 e 90, as indústrias japonesas incluíam personagens LGBTQIA+ em jogos de forma controversa e transfóbica (Unéus e Christenson, 2017). Porém, nos anos 2000, houve mudanças e maior representatividade LGBTQIA+ nos jogos lançados nos últimos anos. Atualmente, grandes franquias exploram a temática de forma mais inclusiva, com personagens como Ellie em *The Last of Us 2*, que se tornou a primeira protagonista feminina queer apresentada em um grande jogo de sucesso (Pinheiro, 2023). Ao realizar uma busca rápida no portal de jogos indie Itch.io¹, foram encontrados uma ampla variedade de resultados, totalizando mais de 790 mil resultados. Durante essa pesquisa, foram indicadas palavras-chave relacionadas à diversidade, como Gay (1.137), Gender (163), LGBT (3.754), LGBTQIA (1.201), Queer (1.048), Transgender (1001) e Female Protagonist (6.755). É interessante notar que, ao analisar a representação de gênero nos jogos disponíveis no portal, uma quantidade significativa de jogos apresenta protagonistas femininas em comparação às outras categorias relacionadas à diversidade de gênero. Esses números ressaltam a ênfase dada às mulheres como personagens principais nos jogos. No entanto, a hipótese desta pesquisa sugere que, apesar dessa representatividade feminina, a diversidade nos jogos muitas vezes está mais

¹ <https://itch.io/>

associada às mulheres, enquanto a representação do público LGBTQIA+ recebe uma ênfase consideravelmente menor.

Em um contexto mais amplo, é importante observar que as *Game Jams* se tornaram populares nos últimos anos, atraindo iniciantes, amadores e profissionais da indústria de jogos. Estes eventos acelerados de criação de jogos possibilitam o desenvolvimento de jogos em um período relativamente curto, explorando restrições de design, e os resultados finais são compartilhados publicamente (Kultima, 2015). As *Game Jams* também proporcionam ambientes propícios à criatividade, inovação e aprendizado, enquanto oferecem suporte ao ecossistema de desenvolvimento de jogos independentes (Fowler, Khosmood e Arya, 2013). Participar de *Game Jams* vai além de simplesmente criar jogos, também oferece oportunidades valiosas para aprimorar as habilidades sociais dos participantes (Smith e Bowers, 2016). Além disso, podem ser utilizados por empresas para potencializar o desenvolvimento de suas equipes criativas e servir como ponto de entrada para aspirantes a desenvolvimento de jogos (Kultima, 2015). Segundo o estudo de Almeida et al. (2021) que tem como objetivo investigar as motivações dos participantes de *Game Jams* em se envolverem com esses eventos, estudantes, entusiastas, pessoas desenvolvedoras de jogos independentes e profissionais participam por motivos distintos e favorecem as motivações para a participação de maneira diferente. As pessoas desenvolvedoras de jogos independentes são as mais influenciadas por motivações sociais, enquanto estudantes e entusiastas preferem a oportunidade de fortalecer habilidades técnicas mais do que outros grupos. E, por fim, profissionais de jogos participam de *Game Jams* para vivenciar o trabalho em equipe com pessoas diferentes de seus colegas regulares (Almeida et al., 2021).

Considerando a importância da diversidade, é fundamental analisar seu impacto no contexto das *Game Jams*, no entanto, as pesquisas sobre diversidade e inclusão, sob a perspectiva LGBTQIA+ em *Game Jams* ainda são escassas e então foi constatado que esse é um tema pouco explorado. Diante dessa lacuna na literatura, este estudo de caso investigou a participação de pessoas LGBTQIA+ nas *Game Jams*, buscando compreender suas perspectivas e os possíveis desafios relacionados ao desconforto, preconceito ou discriminação que possam enfrentar nesses eventos. O foco do estudo foi o Brasil, onde dados foram coletados por meio de *surveys* aplicados aos participantes da *Global Game Jam 2021* (GGJ), Women

Game Jam 2022 (WGJ) e *Jam* das Minas 2021 (JDM). Também foram realizadas entrevistas online, onde 9 participantes LGBTQIA+ que responderam o *survey* nas *Game Jams* foram entrevistados por videochamadas.

1.2 OBJETIVOS DA PESQUISA

O objetivo desta pesquisa é contribuir para a diversidade de gênero nas *Game Jams* e propor algumas estratégias para lidar com os desafios que LGBTQIA+ podem encontrar nas *Game Jams*, visando tornar o ambiente mais atrativo e acolhedor.

A escolha do estudo de caso de *Game Jams* para a realização desta pesquisa se deu por ser uma área de interesse da autora, que é membro da comunidade LGBTQIA+ e que é participante ativa de *Game Jams*, onde ingressou na indústria de *games* através do *networking* das *Game Jams*. Durante essas participações em jams, foi percebido por ela que o público era majoritariamente masculino. As únicas jams que traziam um público mais diversificado eram as jams focadas em diversidade e que na sua grande maioria das vezes esse foco era em mulheres. Esse tema de estudo também foi escolhido por representar um cenário de colaboração e criação em equipe, que pode ser influenciado pelas dinâmicas sociais e culturais. Além disso, *Game Jams* têm se tornado cada vez mais populares como um espaço inclusivo e diversificado para a comunidade de pessoas desenvolvedoras de jogos, oferecendo uma oportunidade única de explorar e promover a diversidade no mundo dos jogos.

A escolha da pesquisa ter acontecido através do CIn (Centro de Informática) foi motivada pelo compromisso da instituição com a promoção da diversidade e inclusão. Através deste estudo, busca-se entender como a participação LGBTQIA+ em *Game Jams* pode influenciar o desenvolvimento de jogos e a própria comunidade que desenvolve jogos, bem como identificar possíveis barreiras e oportunidades que possam surgir ao longo do processo.

1.2.1 Objetivo geral

O objetivo geral deste trabalho é descrever e explorar a participação da comunidade LGBTQIA+ em *Game Jams*. As hipóteses consideradas foram as seguintes: (i) a comunidade LGBTQIA+ está sub-representada na atividade de desenvolvimento de jogos; (ii) essa comunidade enfrenta desafios para se manter presente e relevante

nas *Game Jam*; (iii) Diversidade em jogos na sua maioria das vezes é ligado a mulheres. Portanto, por meio deste estudo, espera-se que seja possível ampliar o entendimento sobre as motivações, expectativas e desafios enfrentados pelos membros da comunidade LGBTQIA+ ao participarem de *Game Jams*, bem como evidenciar a importância de promover espaços inclusivos e representativos. Espera-se que esta pesquisa possa contribuir para a promoção de *Game Jams* mais diversificadas e inclusivas.

1.2.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste trabalho são:

- (1) Investigar os aspectos motivacionais que levam a comunidade LGBTQIA+ a participar de *Game Jams*.
- (2) Analisar o impacto das *Game Jams* voltadas para minorias.
- (3) Propor estratégias para promover a participação da comunidade LGBTQIA+ em *Game Jams*.

1.2.3 Perguntas de pesquisa

Para concluir o nosso objetivo, este trabalho visa responder essas perguntas ou questões de pesquisa (QP):

(QP1) Quais são os desafios vividos pela comunidade LGBTQIA+ em *Game Jams*?

(QP2) Como criar um ambiente de *Game Jam* mais inclusivo e diversificado?

1.3 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

A dissertação está organizada em seis capítulos. No primeiro capítulo, a pesquisa é introduzida, apresentando o contexto em que o trabalho está inserido e delineando os objetivos da investigação. Nele também é justificada a relevância do estudo, destacando a importância da inclusão e diversidade na indústria de *games*.

No segundo capítulo, é apresentada a fundamentação que sustenta esta pesquisa. É descrita a metodologia que foi utilizada para a construção dessa base teórica.

No terceiro capítulo, é apresentada a metodologia da pesquisa, explicando como conduzimos o estudo para alcançar nossos objetivos. Também são

apresentadas *Game Jams* utilizadas como unidades de análise e os métodos utilizados para coletar dados, incluindo a realização de *surveys* e entrevistas online.

O quarto capítulo é dedicado à apresentação dos resultados obtidos em cada etapa da pesquisa, ou seja, os resultados da análise dos *surveys* e das entrevistas online individuais. Além disso, também são discutidas as limitações deste estudo.

No capítulo cinco, é apresentada uma discussão aprofundada dos dados obtidos, com o intuito de oferecer alguns *insights* para os organizadores de *Game Jams* que desejam criar um ambiente mais inclusivo e atrativo para a comunidade LGBTQIA+.

No sexto capítulo, a dissertação é concluída com uma síntese dos principais resultados da pesquisa. Além disso, são discutidas as potenciais ameaças à validade do estudo e são identificadas áreas de pesquisa futuras que poderiam complementar este trabalho.

Com essa estrutura, busca-se apresentar de forma coesa e abrangente os resultados desta investigação sobre a participação LGBTQIA+ na indústria de *games* e fornecer insights relevantes para promover a diversidade e inclusão nas *Game Jams*.

2 FUNDAMENTAÇÃO

2.1 DIVERSIDADE E INCLUSÃO

Nessa parte, busca-se esclarecer alguns termos ligados ao tema de pesquisa. De acordo com Souza (2020), Diversidade se refere a características humanas que distinguem indivíduos, e a diversidade cultural estaria contida nesse conceito, tratando de um sistema social de pessoas agrupadas por conceitos culturais distintos. E Inclusão é, idealmente, uma organização inclusiva, todas as pessoas são tratadas de maneira justa, com oportunidades iguais, e estão representadas em todas as funções e níveis corporativos.

Orientação Sexual refere-se à capacidade de cada pessoa de ter uma atração emocional, afetiva ou sexual por indivíduos de um gênero diferente, do mesmo gênero ou de mais de um gênero, bem como de ter relacionamentos íntimos e sexuais com essas pessoas. Hoje existem basicamente cinco orientações sexuais: entre o mesmo sexo/gênero (homossexualidade), entre sexos/gêneros opostos (heterossexualidade) ou até mesmo entre ambos os sexos/gêneros (bissexualidade), sem atração sexual (assexual) e os que podem sentir atração por pessoas, independentemente do gênero ou do sexo biológico (pansexual).

O último é adotado por pessoas que não se identificam exclusivamente com o gênero masculino nem com o gênero feminino, podendo se identificar com ambos (androginia) ou com nenhum deles (agênero).

De acordo com Prado (2020), identidade de gênero refere-se a como alguém se percebe, e não está associada à orientação sexual. Transexual (ou apenas trans) são pessoas que se afastam do gênero que lhes foi atribuído no nascimento. São chamados de cisgênero (ou apenas cis) quando a identidade de gênero está alinhada com o gênero atribuído no nascimento. Com isso, uma pessoa transexual também pode ser heterossexual, pois identidade de gênero é diferente de orientação sexual (Prado, 2020). Uma pessoa transgênero pode ser também binária ou não binária. Pessoas trans não binárias são pessoas cuja identidade não é exclusivamente masculina ou feminina. Não binário pode ser usado como identidade, mas é mais um termo guarda-chuva que serve para agrupar identidades como gênero fluido (ou seja, a identidade da pessoa flui entre outras identidades) e agênero (ou seja, a ausência de gênero).

2.2. REVISÃO DA LITERATURA

Foi feita uma revisão exploratória da literatura em busca de trabalhos ligados à participação da comunidade LGBTQIA+ na indústria de jogos eletrônicos, em eventos limitados por tempo e então, em *Game Jams*. A metodologia da fundamentação teórica do estudo de Dutra (2019) foi utilizada como base para essa pesquisa. Esse processo da busca foi realizado em três partes:

(1) Definição de palavras-chaves: Foram levantados estudos através da busca automática realizada em cinco fonte de dados de trabalhos acadêmicos: IEEE Xplore, ACM Digital Library, Science Direct e através do Google Scholar, utilizando os termos: “*Game Jam*”, “*gender*”, “*lgbt*”, “*lgbtqia+*”, “*hackathon*”, “*woman*”, “*participation*”, “*motivation*”, “*diversity*” and “*representativeness*”.

(2) Seleção de trabalhos encontrados: Inicialmente, a filtragem ocorreu com base nos títulos dos trabalhos, verificando se estavam alinhados com o escopo desta pesquisa. Em seguida, a análise se estendeu ao *abstract*, excluindo aqueles que desviaram do foco proposto. Dessa maneira, como os estudos que abordavam a participação LGBTQIA+ especificamente em *Game Jams* eram escassos, estudos que falavam sobre Diversidade em *Game Jams* bem como a diversidade tanto em *Game Jams* quanto na indústria de jogos também foram considerados para serem avaliados na próxima fase da pesquisa.

(3) Leitura dos materiais de referências: Depois que os trabalhos foram selecionados, foi realizada a leitura dos mesmos para utilizá-los nesta pesquisa. Também foram utilizadas técnicas de *snowballing*, considerando algumas referências encontradas nesses trabalhos selecionados.

Os trabalhos selecionados foram categorizados de acordo com os temas abordados em cada subseção deste capítulo. Nesse sentido, o capítulo está estruturado em 5 subseções: “Diversão e Inclusão”, “Revisão da Literatura”, “Representatividade LGBTQIA+ nos *Games*”; “LGBTQIA+ e a sua relação entre *Game Jams* e a Indústria de *Games*”; e “Diversidade de Gênero em *Hackathons* e *Game Jams*”, onde foi dividido em duas subtemas: Participação de mulheres em *Game Jams* e *Hackathons* e Participação de pessoas LGBTQIA+ em *Game Jams* e *Hackathons*.

2.3 REPRESENTATIVIDADE LGBTQIA+ NOS GAMES

Personagens transgêneros ainda são minoria nos *videogames* e todos variam muito em seu retrato do transgnerismo (Ribeiro et al., 2020). Analisando a presença textual de personagens e temas LGBTQ em *videogames*, foi possível perceber que eles raramente são os protagonistas das narrativas apresentadas e, no que diz respeito a personagens transexuais, frequentemente são vítimas de preconceito. Nas décadas de 80 e 90, as indústrias japonesas incluíram personagens LGBTQIA+ em alguns jogos, mas não por motivos corretos. A representação de personagens transgêneros, por exemplo, era cercada por controvérsia e transfobia (Unéus e Christenson, 2017; Shaw e Friesem, 2016). Poison, de Final Fight (1989), foi inicialmente criada como uma mulher cisgênero e ganhou uma nova identidade de gênero quando foi anunciada como "Newhal", um termo japonês para mulher transexual. De acordo com Akira Yasuda, o criador de Poison, explicou que essa mudança de gênero foi necessária porque bater em mulheres era considerado rude naquela época e ele estava tentando evitar que o jogo não criasse problemas com a lei com órgãos feministas (Gomez, 2014). Birdo, de Super Mario Bros (1988), é outro exemplo. O personagem foi descrito no manual do jogo como "ele pensa que é uma menina e cospe ovos pela boca. Ele prefere ser chamado de birdetta" (Shaw e Friesem, 2016). Além disso, no jogo chamado Captain Rainbow, lançado apenas no Japão, o jogador precisa libertar Birdo após ela ter sido presa por ter usado o banheiro errado (Shaw e Friesem, 2016). Em 1994, o terceiro jogo da franquia Street of Rage foi lançado com o chefe Ash, um homem com roupas de couro coloridas e botas altas que lutava com seus assistentes Go Go Boys. Ele estava presente na versão original japonesa, mas foi removido da versão em inglês para proteger a inocência dos jogadores (Shaw e Friesem, 2016). Em 1999, The Sims foi o primeiro jogo a oferecer a possibilidade de formar um casal homossexual. Um dos programadores do jogo falou (em livre tradução) que "no jogo The Sims era normal e seguro ser uma pessoa gay. Foi a primeira vez que pudemos jogar um jogo e estar livres para nos ver representados dentro dele" (Parkin, 2014). Enquanto nesse mesmo ano, a Nintendo lançou um jogo chamado Tomodachi Life, que era parecido com The Sims mas relacionamentos do mesmo sexo eram proibidos (Parkin, 2014).

Nos primeiros anos da década de 2000, grandes nomes da indústria de jogos começaram a fazer mudanças em relação à comunidade LGBTQIA+. GTA IV (2008) teve seu primeiro personagem gay, Anthony Price, também conhecido como Gay Tony. Atualmente, muitas das principais desenvolvedoras de *games* têm demonstrado a preocupação em trazer mais diversidade em seus projetos. Grandes franquias estão explorando a temática como Dorian, de Dragon Age: Inquisition (2014), como um homem gay de cor; Ellie, de The Last of Us 2 (2020); e o jogo Tell me why (2020), o primeiro jogo com um personagem principal transexual não customizável. Dentro dos poucos estudos brasileiros focados em jogos e LGBTQIA+, um artigo aborda a criação de um jogo que visa representar múltiplas identificações de gênero, bem como promover a acessibilidade linguística com o uso da Linguagem Neutra e do Pajubá (Ribeiro et al., 2020).

Em uma busca no portal de *games* indies Itch.io, foram encontrados 789,234 resultados² de jogos no geral. Foram encontradas palavras-chaves ligadas à diversidade nesse portal: Gay, Gender, LGBT, LGBTQIA, Queer, Transgender e Female Protagonist. Os resultados descritos na Tabela 1 mostram que 3754 jogos tem a tag LGBT, 1201 tem a tag LGBTQIA, 1137 com a tag Gay, 1048 com a tag Queer, 1001 com a tag Transgender, e 163 tem a tag Gender. Vale ressaltar que alguns jogos utilizam mais de uma tag. Em comparação, com os 6755 jogos com a tag Female Protagonist. O que nos leva ao ponto de partida da pesquisa: Diversidade em jogos pode muitas vezes estar ligado apenas a mulheres.

Tabela 1: Quantidade de jogos encontrados no Itch.io divididos por *tags* ligadas a diversidade.

Todos os jogos da plataforma	790,667
LGBT	3,754
LGBTQIA	1,201
Gay	1,137
Queer	1,048

² Pesquisa feita dia 17 de julho de 2023.

Transgender	1,001
Gender	163
Female Protagonist	6,755

Fonte: A Autora (2023).

Ao considerar que os *videogames* são uma expressão cultural, é fundamental compreender sua importância no processo de moldar os valores da sociedade. Quando a maioria dos jogos produzidos reforça visões hegemônicas e apresenta narrativas centradas em personagens estereotipados, esse meio acaba se tornando uma plataforma que perpetua as mesmas normas sociais estabelecidas. No entanto, ao utilizar os *videogames* para retratar as realidades das experiências queer, é possível contribuir de forma significativa para uma maior aceitação das identidades LGBTQ na sociedade (Bragança, Mota e Fantine, 2016).

2.4 LGBTQIA+ E A SUA RELAÇÃO ENTRE *GAME JAMS* E A INDÚSTRIA DE *GAMES*

O Brasil, dada sua vasta pluralidade, sempre abrigou uma ampla diversidade de grupos étnicos e sociais. Entretanto, é inegável a persistência de desigualdades significativas quando se fala sobre tecnologia. O setor de TI é reconhecido por seu crescimento acelerado, sendo fundamental para o desenvolvimento econômico e social. No entanto, questões relacionadas à diversidade e inclusão têm sido alvo de crescente preocupação, destacando a necessidade de se abordar as desigualdades ainda existentes no setor.

A indústria de jogos é dominada pelas visões de homens heterossexuais e cisgêneros, e as pessoas LGBTQ+ representam uma pequena minoria das pessoas que desenvolvem jogos (Bragança, Mota e Fantine, 2016). De acordo com uma pesquisa publicada pela *Game Developers Conference* (2023), houve poucas mudanças de 2021 para 2022, com o número de mulheres na indústria (20%) diminuindo um ponto percentual e o número de homens (73%) permanecendo o mesmo. Houve um leve aumento no número de respondentes que se identificaram como não-binários (4%). É importante reconhecer que a falta de inclusão LGBTQIA+ está presente na área de tecnologia e este é um dos setores que mais precisa de

diversidade em sua força de trabalho (Hunt et al., 2018; Johnson, 2017). Há uma necessidade em uma maior diversidade na indústria de jogos, porque a maioria das pessoas que desenvolvem jogos ainda são homens heterossexuais, e suas perspectivas são frequentemente refletidas nos jogos que eles criam. Como resultado, as pessoas LGBTQIA+ podem se sentir excluídas da indústria de jogos e não se verem representadas nos jogos que jogam.

Para criar jogos mais inclusivos, é importante ter uma equipe mais diversa de pessoas desenvolvedoras de jogos. Isso significa incluir mais pessoas LGBTQIA+ na indústria de jogos e também criar um ambiente onde todas as pessoas se sintam bem-vindas e respeitadas. Além disso, as pessoas LGBTQIA+ ainda sofrem impedimentos diretos para entrar na indústria de tecnologia por causa do preconceito e da discriminação, embora grandes empresas falem sobre a importância da inclusão, a cultura dentro das empresas não pode ser mudada sem trabalhar com os funcionários e suas percepções sobre a comunidade LGBTQIA+ (Johnson, 2017). O sentimento de não pertencimento dessa comunidade que está sub-representada no setor também é uma barreira precoce que não só contribui para o medo de ingressar neste campo de trabalho como também deixa as pessoas incomodadas e mais dispostas a desistir de sua graduação e carreiras em cursos relacionados a computação (Stout e Wright, 2016).

De acordo com a pesquisa de satisfação do desenvolvedor de 2019 do IGDA (Weststar, Kwan e Kumar, 2019), que coletou 1116 respostas, os entrevistados foram identificados como homens (71%), mulheres (24%), identificados como não-binários (3%) e preferiram se autodescrever outras denominações (2%), e em uma outra pergunta alguns entrevistados se identificaram como transgêneros (4%). Em relação à orientação sexual, 79% dos entrevistados se identificaram como heterossexuais, 4% como homossexuais, 12% como bissexuais e 5% selecionaram a opção “outro”. Esses números mostram que a comunidade LGBTQIA+ é uma porcentagem não desprezível, dando a eles a sensação de que são uma exceção nesses ambientes, pois a maioria desses espaços carece de suporte de pares LGBTQIA+. Além disso, esse grupo ainda enfrenta discriminação e preconceito entre a maioria dos homens heterossexuais cisgênero³ nesta indústria. Houve uma onda recente de assédio online direcionado a designers de jogos, críticos e acadêmicos femininos e

³ Cisgênero (ou simplesmente cis) é o adjetivo para alguém cuja identidade de gênero é igual ao gênero atribuído ao nascer. É o oposto de transgênero [19].

LGBTQIA+ (Kerr, Savage e Twomey-Lee, 2020). A homofobia está enraizada na indústria de jogos tradicionais e muitos funcionários LGBTQIA+ se sentem desconfortáveis com seus empregos porque precisam lidar diretamente com colegas homofóbicos (Ruiz, 2015). A versão fortemente heterossexual da masculinidade está presente nessas empresas e é reforçada pela cultura e desinteresse em criar espaços realmente seguros, priorizando uma relação de "fraternidade" entre os funcionários. Alguns deles ficam constrangidos em expor sua sexualidade com suas equipes, ao mesmo tempo em que sentem que não podem pedir respeito porque estão sendo incluídos nesses espaços e não podem reclamar da cultura da empresa. Quando pensam que algo extrapolou os limites da discriminação conveniente, muitas vezes se deparam com a falta de apoio dos Recursos Humanos.

Mesmo quando o conteúdo dos jogos está mudando e querendo ser mais inclusivo, os funcionários LGBTQIA+ que fazem parte da indústria de jogos indie continuam sofrendo com as condições precárias porque não têm o mesmo apoio que os cisgêneros heterossexuais têm e também dependem diretamente de vendas para continuar seu trabalho (Ruberg, 2019).

Game Jams também são uma oportunidade para os participantes trabalharem juntos para atingir um objetivo comum, o que pode ajudar a desenvolver habilidades como comunicação, colaboração e resolução de problemas e além dos benefícios sociais, elas também podem ser benéficas para o desenvolvimento de habilidades técnicas. Os participantes de *Game Jams* aprendem sobre uma variedade de tópicos, incluindo programação, design e arte. Isso pode ajudá-los a desenvolver um conjunto de habilidades mais completo e a se tornar mais bem-sucedidos em suas carreiras (Smith e Bowers, 2016). Segundo a pesquisa de Kultima (2015), as *Game Jams* se tornaram um método de aprendizagem para o desenvolvimento de jogos digitais, além de servirem como eventos propícios para aspirantes iniciarem o desenvolvimento de seus próprios *games*. Isso têm contribuído significativamente para o sucesso do formato desses eventos, que agora estão plenamente integrados à cultura e à indústria de jogos. *Game Jams* também podem ser importantes identificando novos talentos, promovendo a inovação e criando uma comunidade de pessoas desenvolvedoras de jogos. Diante deste contexto, observa-se que as *Game Jams* podem ser muito relevantes para a indústria de jogos, podendo ser utilizadas como ferramenta para entrada neste mercado.

Portanto, a busca por soluções que fortaleçam a ligação entre *Game Jams* e a inclusão LGBTQIA+ é crucial para assegurar um ecossistema de jogos verdadeiramente abrangente.

2.5 DIVERSIDADE DE GÊNERO EM *HACKATHONS* E *GAME JAMS*

Hackathons e *Game Jams* são ambientes de criação intensiva de projetos relacionados à tecnologia e ao desenvolvimento, e muitas vezes revelam lacunas notáveis em termos de representatividade de gênero e diversidade sexual. Nos tópicos a seguir, são exploradas questões ligadas à participação de mulheres e de pessoas LGBTQIA+ nesses dois tipos de eventos.

2.5.1 *Participação de mulheres em Game Jams e Hackathons*

Segundo a pesquisa realizada por Dutra (2019), que analisou sete *Game Jams* presenciais mistas que aconteceram em Recife-PE entre os anos 2017 e 2018, constatou-se que o número de inscrições de mulheres não ultrapassou 19%, apresentando uma média de apenas 13,1%. O maior registro de inscrições femininas em um desses eventos mistos foi de apenas 26 participantes. Por outro lado, contrastando esses dados, a primeira edição da *Game Jam* das Minas⁴, realizada em 2018 e focada especificamente no público feminino, atraiu um total de 140 inscrições de mulheres. Além disso, de acordo com os resultados da pesquisa, as mulheres enfatizam a necessidade de realizar *Game Jams* exclusivamente destinadas ao público feminino, considerando-as como um elemento essencial para encorajar e fortalecer sua participação nessas atividades. Esses resultados destacam a relevância de iniciativas direcionadas a promover a participação feminina no cenário de desenvolvimento de jogos e evidenciam a importância de buscar maior equidade de gênero nesse campo.

Paganini et al. (2021) oferece recomendações com o intuito de promover uma maior participação feminina em *Hackathons* (maratonas de desenvolvimento de software). Essas recomendações incluem uma ênfase maior na colaboração e uma redução do foco na competição, bem como o estímulo ao desenvolvimento de habilidades técnicas e *soft skills*. Além disso, também foi sugerido a promoção de

⁴ A *Game Jam* das Minas é uma maratona de desenvolvimento de jogos feita por e para mulheres que acontece em Recife.

hábitos mais saudáveis entre os participantes, a definição de um código de conduta inclusivo e a inclusão de mulheres na organização desses eventos.

Assim como no âmbito de jogos, é mais fácil encontrar *Game Jams* focadas em diversidade relacionadas a mulheres do que à comunidade LGBTQIA+. Nessa perspectiva, o próximo tópico aborda a participação em *Game Jams* e *Hackathons* do público alvo desta pesquisa.

2.5.2 Participação de pessoas LGBTQIA+ em *Game Jams* e *Hackathons*

Assim como na indústria, a falta de diversidade ainda é comum em eventos limitados por tempo. *Hackathons* e *Game Jams* são exemplos de eventos limitados por tempo que são criados principalmente como um "ambiente nerd" que rejeita implicitamente mulheres e minorias sub-representadas como a comunidade LGBTQIA+. Uma das soluções para essa problemática “cultura *hacker*” é criar eventos focados na diversidade com um código de conduta claro. Quando os eventos não oferecem segurança e inclusão para grupos sub-representados, eles negam a essas pessoas oportunidades de emprego, desenvolvimento de habilidades e *networking*, que são os principais benefícios oferecidos na participação, para comunidades que já sofrem condições que os fazem evitar ambientes tecnológicos (Warner e Guo, 2017).

Alguns eventos estão tentando mudar o problema da baixa diversidade e cultura não acolhedora, como o *Stitch Fest*, um *Hackathon* de desenvolvimento de *hardware* com foco nos aspectos sociais para trazer inclusão ao ambiente, onde os participantes usaram o LilyPad Arduino para projetar tecnologias vestíveis. Eles forneceram todos os equipamentos e alguns aspectos sociais foram considerados na sua criação, como ambientes colaborativos (Richard et al., 2015). *Game Jams* como a *GAMERella*, que é uma *Game Jam* que oferece uma série de *workshops* voltada para mulheres e pessoas de grupos sub representados que nunca tiveram a chance de fazer um jogo antes (Technoculture, Art and Games, 2023), pretendem mudar a maneira as pessoas participam de *Game Jams*, bem como a maneira como as pessoas pensam sobre jogos. A *GAMERella* é liderada pelo Centro de Pesquisa Tecnocultura, Arte e Jogos (TAG) da *Concordia University* e foi criado em 2013. *Rainbow Game Jam* é um evento que visa criar “um espaço seguro e inclusivo para desenvolvedores e aliados LGBTQIA+, e para celebrar e exaltar criadores diversos e

interseccionais e explorar temas e histórias LGBTQIA+ por meio de uma *Game Jam* anual" (*Rainbow Game Jam*, 2021). *Pride Game Jam* é "uma *Game Jam* anual de três dias que celebra as pessoas LGBTQIA+, criando um espaço seguro para a expressão de gênero, experiência sexual e romântica por meio da arte, música e *videogames*". O evento tem como objetivo educar sobre as experiências LGBTQIA+ e ajudar as pessoas desenvolvedoras de jogos iniciantes a aprender as principais habilidades em trabalho em equipe, design e familiarizar-se com softwares relevantes (*Finnish Game Jam*, 2021). Embora tais eventos oferecem grandes oportunidades para encontrar novas perspectivas, as perspectivas de pesquisa focadas nessa comunidade ou, de forma mais ampla, a aplicação de lentes de diversidade e inclusão para *Game Jams* ainda são limitadas (Kerr, Savage e Twomey-Lee, 2020). Se limitarmos a área de pesquisa para o Brasil, foco desta pesquisa, até o ano que esta pesquisa foi defendida (2023), eram escassas as pesquisas acadêmicas sobre a participação LGBTQIA+ nas *Game Jams*.

3 MÉTODO DE PESQUISA

A partir das questões de pesquisa abaixo, foi feito um estudo de caso para entender a perspectiva e as motivações dos participantes LGBTQIA+ em algumas *Game Jams*, considerando que a pretensão é “gerar explicações preliminares sobre como e por que um fenômeno opera da forma como funciona” (Johnson e Christensen, 2019).

(QP1) Quais são os desafios vividos pela comunidade LGBTQIA+ em *Game Jams*?

(QP2) Como criar um ambiente de *Game Jam* mais inclusivo e diversificado?

De acordo com Runeson et al. (2012), estudo de caso é definido como um método empírico que visa investigar fenômenos contemporâneos dentro de seu contexto usando várias fontes de evidência.

“Case study in software engineering is an empirical inquiry that draws on multiple sources of evidence to investigate one instance (or a small number of instances) of a contemporary software engineering phenomenon within its real-life context, especially when the boundary between phenomenon and context cannot be clearly specified.”

Conforme o *checklist* de Runeson e Höst (2009), é possível evidenciar que esta pesquisa se enquadra como estudo de caso, cuja metodologia aplicada a esta pesquisa está detalhada ao longo deste capítulo. O resumo do *checklist* em livre tradução é apresentado na tabela 2.

Tabela 2: *Checklist* do estudo de caso.

Qual é o caso e suas unidades de análise?	Participação LGBTQIA+ em <i>Game Jams</i>
Existem objetivos claros, perguntas de pesquisa preliminares, hipóteses (se houver) definidas antecipadamente?	Sim, está descrito no capítulo 1.
A base teórica - relação com a literatura existente ou outros casos - está definida?	Sim, está descrito no capítulo 2.
As intenções dos autores com a pesquisa são claras?	Sim, fazer um estudo exploratório sobre o tema.

O caso está adequadamente definido (tamanho, domínio, processo, sujeitos...)?	Sim, eventos com o público alvo do estudo dentro do domínio aplicado. O público alvo é pessoas LGBTQIA+ interessados ou dentro da área de jogos. E as unidades de análise são <i>Game Jams</i> que aconteceram no Brasil.
Existe uma relação de causa e efeito em estudo? Se sim, é possível distinguir a causa de outros fatores usando o design proposto?	Não se aplica.
O projeto envolve dados de várias fontes (triangulação de dados), usando vários métodos (triangulação de métodos)?	Sim, está descrito neste capítulo. Foram utilizados <i>Surveys</i> , Entrevistas e Triangulação de resultados, combinando métodos quantitativos e qualitativos.
Existe uma justificativa para a seleção de sujeitos, papéis, artefatos, pontos de vista, etc.?	É um estudo sobre a participação e representatividade em <i>Game Jams</i> /indústria de jogos com um recorte sob a perspectiva LGBTQIA+.
O caso especificado é relevante para abordar validamente as questões de pesquisa (validade de construção)?	Sim. Foram utilizados instrumentos para coletar dados quantitativos e qualitativos para explorar a participação LGBTQIA+ em <i>Game Jams</i> e responder às perguntas de pesquisa.
A integridade de indivíduos/organizações é levada em consideração?	Sim.

Fonte: A Autora (2023).

Para esse estudo, foram analisadas *Game Jams* como estudo de caso e as unidades de análise foram 3 *Game Jams*, sendo duas delas focadas em grupos historicamente sub-representados em tecnologia (Jam das Minas 2021, *Women Game Jam* 2022) e uma para o voltada para o público misto (*Global Game Jam* 2021). Essa pesquisa tem o objetivo de entender melhor a participação e motivações que fazem a comunidade LGBTQIA+ frequentar de *Game Jams*.

Como instrumento para a pesquisa, foram utilizados *surveys* direcionados aos participantes das *Game Jams* e Entrevistas Individuais Semi-Estruturadas (online). Foi pedido aos participantes que se identificaram como LGBTQIA+ para deixarem seu contato para uma entrevista online. O roteiro dessa entrevista é possível ser

conferido nos Apêndices A e B. Para a análise dos dados, foi aplicada uma abordagem de método misto, onde foi empregado um design de triangulação: dados qualitativos e quantitativos são analisados separadamente e os resultados são convergidos na interpretação dos resultados (Creswell e Clark, 2017). Com dados qualitativos foi feita uma análise de conteúdo para extrair citações relevantes e com os dados quantitativos foram extraídos os percentuais de cada resposta com o intuito de investigar possíveis tendências.

3.1 UNIDADES DE ANÁLISE

Este estudo de caso tem como objetivo investigar a participação LGBTQIA+ em *Game Jams*. As unidades de análise para este estudo de caso são: *Global Game Jam*, *Jam das Minas* e *Women Game Jam*. As entrevistas com os participantes fornecem insights sobre as experiências, desafios e motivações em participar de uma *Game Jam*.

Tabela 3: Unidades de análise da pesquisa.

Unidade de Análise	Data do Evento	Participantes do Estudo
<i>Global Game Jam</i> 2021 - polos do Brasil	29 - 31/01/2021	77 respondentes - 26 LGBTQIA+
<i>Jam das Minas</i> 2021	12 - 14/03/2021	21 respondentes - 16 LGBTQIA+
<i>Women Game Jam</i> 2022 - polo Brasil.	21 - 23/08/2022	20 respondentes - 15 LGBTQIA+

Fonte: A Autora (2023).

3.1.1 *Global Game Jam*

A *Global Game Jam* (GGJ) foi criada em 2009 e é considerada a maior *Game Jam* do mundo. Acontece simultaneamente em vários lugares do mundo, geralmente em um ambiente físico. Os *jammers* -- designação dada aos participantes desses eventos -- que podem participar como desenvolvedor solo ou em equipes têm a missão de fazer um jogo em 48h. Ao final do *Jam*, os jogos devem ser carregados no site do evento para que qualquer pessoa no mundo possa ver e jogar. O número de participantes em cada site varia (de alguns a centenas), tendo os sites por vezes

um número muito reduzido de participantes, como aconteceu num dos hubs a que o *Survey* foi enviado, onde tinha apenas uma equipe.

Segundo o site da GGJ, em 2021, por conta da pandemia do COVID-19, a *Game Jam* aconteceu em 585 hubs mas como um evento online, utilizando a ferramenta *Discord* como principal canal de comunicação entre os participantes mundiais e para divulgação. Na edição daquele ano, foram desenvolvidos 6383 jogos (*Inc. Global Game Jam*, 2021). A pesquisa e as entrevistas aos participantes foram limitadas a participantes do nosso país, o Brasil, que conta com pólos participantes do GGJ desde sua primeira edição em 2009. Foram contactados apenas organizadores dos polos brasileiros para serem mais coerentes com o contexto cultural do objeto de estudo dessa pesquisa, embora o Brasil tenha tido 43 polos cadastrados em 2021 (5,8% do total).

3.1.2 Jam das Minas

A *Game Jam* das Minas é uma maratona de desenvolvimento de jogos feita por e para mulheres que acontece em Recife. A Jam das Minas é uma ótima oportunidade para mulheres de todas as idades participarem de uma maratona de desenvolvimento de jogos e compartilharem suas ideias com outras mulheres. É também uma oportunidade para aprender sobre desenvolvimento de jogos e conhecer outras desenvolvedoras. Em 2020, houve a última jam que aconteceu presencialmente em Recife antes da pandemia do COVID-19. Por causa disso, em 2021, a sua 4ª edição tomou vida através do *Discord* e *Itch.io* com um modelo totalmente remoto. As participantes têm 48 horas para desenvolver um jogo com o tema escolhido pela organização do evento e tem como objetivos contribuir para a construção do senso de pertencimento das mulheres à comunidade *gamedev*, promover o *networking* entre as mulheres da área, mostrar o trabalho delas ao mercado e fortalecer a cena local. Em 2021, as oficinas e palestras que aconteciam antes da jam tomaram um caráter maior e com isso surgiu a Minas *GameDev Week*, uma semana com programação exclusiva para participantes da Jam das Minas e também algumas atrações abertas para o grande público.

Em 2021 o evento teve um total de 61 participantes, resultando em 10 jogos. O processo de publicação dos jogos é bem parecido com o da *Global Game Jam*, mudando apenas o site de publicação, que nesse caso é o *Itch.io*. Neste mesmo

ano, a *Game Jam* foi contemplada com os Selos ABRAGAMES de Apoio e Incentivo à Diversidade nas categorias Gênero, LGBTQIA+ e Racial.

3.1.3 *Women Game Jam*

A *Women Game Jam* é uma maratona de desenvolvimento de jogos criada pela organização internacional *Women in Games*, que acontece anualmente em mais de 100 países. O evento é gratuito e tem como objetivo promover a igualdade de gênero na indústria de jogos. O evento tem como foco mulheres cis, transexual e pessoas não-binárias e é um evento não competitivo, criando um ambiente mais confortável e encorajador para a aprendizagem, criação de portfólio, troca de experiências entre novatas e veteranas da indústria e o mais importante, o fortalecimento da comunidade feminina de desenvolvimento de jogos local (*Women Game Jam*, 2023). A jam é organizada por um grupo composto majoritariamente de mulheres, unidas por um sonho de mudar o cenário da indústria de jogos. O evento acontece em vários locais do mundo ao mesmo tempo, mas o objeto de estudo deste trabalho foi apenas o polo do Brasil.

Assim como a *Jam das Minas*, por causa da pandemia, a jam começou a acontecer de forma remota, tomando vida através de um servidor do *Discord*. Essa jam também organiza algumas programações pré-evento, contando com várias palestras e *workshops* desenvolvidos especialmente para as participantes. Em 2022, a jam contou com a participação de quase 200 pessoas de todo o país.

3.2 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

3.2.1 *Survey*

A pesquisa foi escrita em português do Brasil e dividida em 2 seções. A primeira com questões demográficas (idade, identidade de gênero, orientação sexual, raça, graduação, ocupação, identificação LGBTQIA+) e participação anterior em *Game Jams*. A segunda parte foi dividida em 2 caminhos possíveis, dependendo da resposta à pergunta “você se considera uma pessoa LGBTQIA+”, onde as respostas dos dois grupos foram analisadas e comparadas mais adiante, nos possibilitando entender se as problemáticas vividas pela comunidade LGBTQIA+ em *Game Jams* é percebida por participantes de fora da comunidade LGBTQIA. Esta segunda seção foi pensada para que os entrevistados pudessem relatar a sua

experiência na *Game Jam* que eles estavam participando e, se fosse o caso, outras experiências anteriores de *Game Jam*. Houve perguntas sobre papéis em *Game Jams*, motivação para participar, preferências sobre o estilo do jam e sentimentos sobre a(s) experiência(s).

As questões listadas abaixo foram feitas usando um formato de resposta em escala Likert, que varia de discordo totalmente (1) a concordo totalmente (5).

Q1 - Prefiro uma *Game Jam* com premiação para os melhores projetos;

Q2 - Um ambiente competitivo me motiva mais;

Q3 - Sinto-me mais confiante em um ambiente colaborativo, onde não há competição;

Q4 - Minha insegurança sobre meu desempenho me desencoraja a ir a *Game Jams*;

Q5 - O medo de sofrer preconceito relacionado à minha identidade de gênero ou orientação sexual me desencoraja a ir a *Game Jams*;

Q6 - Em *Game Jams*, as equipes tratam todos os membros igualmente, independentemente de identidade de gênero;

Q7 - Minhas opiniões são levadas em consideração pela minha equipe;

Q8 - Sinto-me à vontade para mostrar meu portfólio;

Q9 - Devido ao formato remoto, os *Game Jams* online oferecem um ambiente com menos preconceito contra pessoas LGBTQIA+;

Q10 - Eu senti que essa *Game Jam* (GGJ'21) foi um espaço seguro para mim como pessoa LGBTQIA+.

No caso dos participantes não LGBTQIA+, o formulário apresentava Q10 com uma pequena alteração: “Achei que essa *Game Jam* (GGJ'21) era um espaço seguro para pessoas LGBTQIA+”. Havia também uma pergunta sobre experiências relacionadas a preconceito ou atitudes LGBTQfóbicas, e uma pergunta subsequente para os participantes compartilharem mais detalhes caso tenham testemunhado ou vivenciado tais situações. Um campo opcional foi deixado dentro do *survey* para participantes LGBTQIA+ que quisessem se voluntariar para a próxima parte da pesquisa, as entrevistas online onde foram coletados dados qualitativos.

Uma análise quantitativa foi conduzida utilizando estatística descritiva para examinar os dados coletados. Isso envolveu a tabulação e a interpretação dos resultados em termos numéricos e estatísticos. Para permitir uma organização coerente e facilitar a compreensão dos padrões emergentes, todas as respostas dos participantes foram cuidadosamente exportadas para uma planilha eletrônica. Essa planilha serviu como um espaço no qual as respostas puderam ser criteriosamente divididas e categorizadas, especialmente com o intuito de distinguir entre os participantes que se declararam como parte da comunidade LGBTQIA+ e aqueles que não se identificaram dessa forma.

3.2.2 Entrevistas online

Neste estudo, foram utilizadas entrevistas semiestruturadas como método de coleta de dados. Buscou-se estabelecer um ambiente seguro e para que os participantes pudessem se sentir acolhidos, uma vez que o entrevistador também era uma pessoa LGBTQIA+. Essa abordagem foi adotada para encorajar os participantes a se sentirem mais à vontade e abertos para compartilhar suas experiências relacionadas à participação em *Game Jams*, com foco na *Global Game Jam 2021*.

As entrevistas foram conduzidas por meio do *Google Meet*, proporcionando um ambiente virtual para interação entre o entrevistador e o entrevistado. Antes de iniciar as entrevistas, foi informado que os dados pessoais permanecerão anônimos e então foi pedido o consentimento dos participantes para gravar as conversas, garantindo a integridade dos dados coletados.

A entrevista semiestruturada foi dividida em duas partes distintas. Inicialmente, informações demográficas dos participantes incluindo questões relacionadas à identidade de gênero, idade, localização, ocupação e histórico de participação em *Game Jams* anteriores. Esses dados demográficos forneceram um contexto relevante para a compreensão das perspectivas individuais. Na segunda parte da entrevista, as motivações e experiências dos participantes em relação à participação em *Game Jams*. As questões abordaram aspectos motivacionais, desafios enfrentados e a importância da participação em eventos desse tipo. Todas as respostas foram registradas para uma análise posterior.

Após a conclusão das entrevistas, foi feita a transcrição completa das gravações. Em seguida, os dados foram submetidos a uma análise temática por três

pesquisadores. Esse processo envolveu a identificação de padrões, temas emergentes e *insights* relevantes presentes nas respostas dos participantes. As transcrições foram comparadas e discutidas entre os pesquisadores para garantir a validade e a confiabilidade dos resultados obtidos através de uma análise temática. Para referência adicional, as versões das entrevistas utilizadas para os participantes e organizadores entrevistados podem ser encontradas nos Apêndices A e B deste trabalho.

4 RESULTADOS

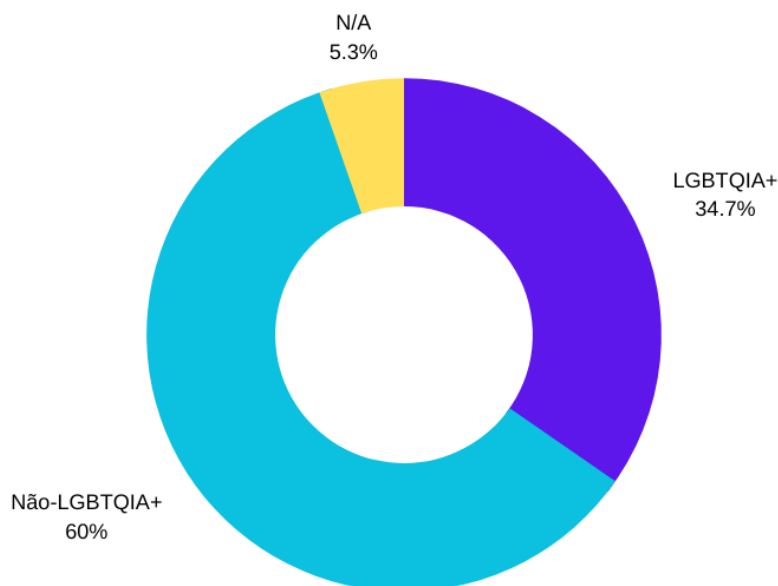
4.1 SURVEY

4.1.1 *Global Game Jam*

No segundo dia do *Global Game Jam* 2021, o *survey* foi enviado para os participantes de alguns polos brasileiros. O foco foi apenas nos polos brasileiros do GGJ cadastrados no site oficial do evento e no servidor oficial do *Discord* do GGJ'21. Os organizadores do hub foram contactados via e-mail ou mensagem no *Discord* e, se a permissão fosse concedida, o *link* para a pesquisa era compartilhado no servidor do *Discord* do *hub*.

Foram coletadas 75 respostas de participantes em 12 polos localizados em 9 cidades. Em relação à orientação sexual, 26 (34,7%) pessoas se identificaram como LGBTQIA+, 45 (60%) como não LGBTQIA+ e 4 (5,3%) não quiseram responder (rotuladas aqui nesse trabalho como não-LGBTQIA+), como demonstrado na Figura 1. Dentro do grupo LGBTQIA+, 14 (53,8%) se identificaram como feminino e 10 (38,4%) como masculino, 1 como cis (3,8%) e 1 (3,8%) não respondeu. Entre os respondentes não LGBTQIA+, 9 (18,3%) se identificaram como feminino e 37 (75,5%) como masculino, 1 como cis (2%), 1 (2%) como hetero e 1 (2%) como binário clássico (outro exemplo de resposta incompleta sobre identidade de gênero).

Figura 1 - Quantidade de participantes da GGJ 21 divididos por Orientação Sexual.



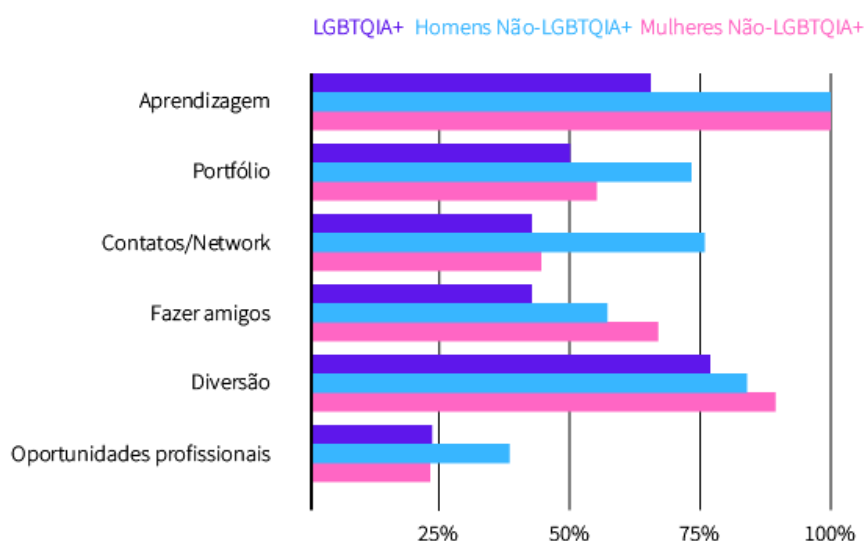
Fonte: A Autora (2023).

Em termos de **idade**, 23 dos nossos respondentes (30,6%) tinham entre 26 e 30 anos, enquanto apenas 6 (7,9%) tinham 36 ou mais anos. A distribuição etária dos demais participantes foi: 1 menor de 18 anos (1,3%), 18 participantes entre 18-21 anos (24%), 18 participantes entre 21 e 25 anos (24%), 9 participantes entre 31 e 35 anos (12%). Em relação à distribuição de **raça**, 65% dos participantes se declararam brancos, 17,3% pretos, 10,6% pardos, 2,6% amarelos/asiáticos; 1,3% entre amarelo e indígena} e 2,6% não responderam. Finalmente, em termos de **nível de educação**, 29 participantes (38,6%) tinham licenciatura incompleta. Os demais participantes foram classificados da seguinte forma: 26 com bacharelado (34,6%); 13 com pós-graduação (17,3%); 4 com pós-graduação incompleta (5,3%); 2 com curso técnico (2,6%); 1 com ensino médio completo (1,3%) e 1 ainda cursando o ensino médio (1,3%). Quando perguntados sobre **participação em outras Game Jams**, 68% já tinham participado de *Game Jams* anteriores e 32% disseram que foi a primeira *Game Jam* deles.

Para analisar as próximas questões, os respondentes foram divididos em três grupos: participantes LGBTQIA+, participantes mulheres não-LGBTQIA+; e participantes homens não-LGBTQIA+. Quando questionados sobre a **motivação para participar de Game Jams**, os participantes não LGBTQIA+ indicaram aprendizagem como sua principal prioridade, seguido de diversão. Para os

participantes LGBTQIA+, o cenário é um pouco diferente: diversão como o principal motivo para aderir a estes eventos, seguido de aprendizagem e desenvolvimento de um portfólio. Também foram identificados aspectos motivacionais: *networking*, fazer amigos e encontrar oportunidades profissionais. A Figura 2 apresenta esses aspectos de acordo com o grupo de participantes, juntamente com a taxa de citação.

Figura 2 - Aspectos motivacionais para participar de *Game Jams* (GGJ).



Fonte: A Autora (2023).

As figuras 3, 4 e 5 ilustram as respostas para as questões Q1 a Q10, para os três grupos diferentes, ou seja, cis homens heterossexuais, cis mulheres heterossexuais e LGBTQIA+. Em relação aos participantes **preferência por *Game Jams* que premiem (Q1)**, foi observado que homens cis concordaram com esta afirmação (42,3%); as mulheres cis foram neutras (44,4%) e as LGBTQIA+ foram muito equilibradas entre as opções. A maioria dos homens cis discordou da afirmação de que **um ambiente competitivo é um fator motivador (Q2)**. O mesmo foi identificado nas respostas dos grupos mulheres cis e LGBTQIA+. Em termos de **sentir-se confiante numa jam sem competição (Q3)**, quase 60% dos homens cis confirmaram este sentimento. Essa taxa foi ainda maior entre mulheres cis (75%) e LGBTQIA+ (80%).

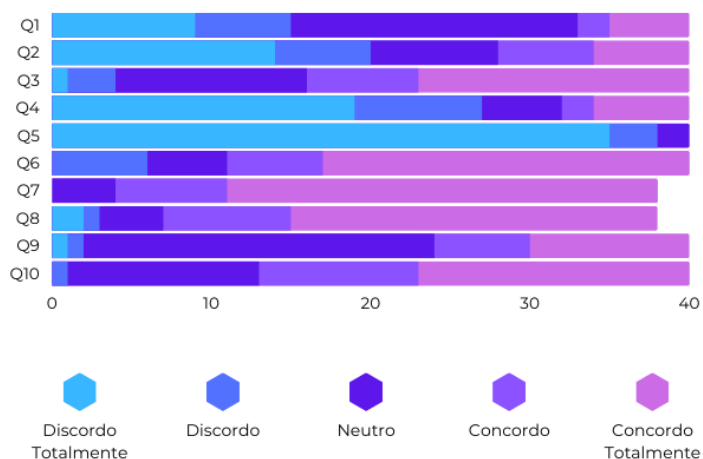
A quarta questão (Q4) foi sobre **sentir-se desencorajado a participar de *Game Jams* devido à insegurança quanto ao próprio desempenho**. Apenas 20% dos homens cis se sentiram inseguros sobre seu desempenho. No entanto, cerca de metade das participantes mulheres cis e LGBTQIA+ confirmaram essa afirmação, o

que pode desencorajá-las a aderir a tais eventos. A quinta questão (Q5) focou no **medo de sofrer algum preconceito relacionado à identidade de gênero ou orientação sexual**, que pode desestimular a participação em *Game Jams*. Enquanto quase 90% dos homens cis discordavam totalmente dessa afirmação, apenas 33% dos mulheres cis tinham essa percepção. Surpreendentemente, apenas 15% dos participantes LGBTQIA+ concordaram que um possível preconceito poderia impedi-los de participar de uma *Game Jam*.

A sexta questão (Q6) analisou se **todos os integrantes das equipes tinham tratamento igualitário**. Mais de 70% das respostas de homens cis concordaram total ou parcialmente com essa afirmação, enquanto essa percepção foi identificada em metade das respostas de mulheres cis e LGBTQIA+. A sétima questão (Q7) envolvia a **sensação de ter opiniões consideradas pela equipe**. Em geral, todos os três grupos concordaram amplamente com esta afirmação, 90% dos homens cis e mulheres cis e 80% dos LGBTQIA+. Quando questionados sobre **sentir-se à vontade para mostrar seu portfólio durante uma Game Jam (Q8)**, a maioria dos participantes apresentou respostas positivas. Mais de 75% dos homens cis concordaram com tal afirmação, seguidos por 66,6% dos mulheres cis e 65,4% do grupo LGBTQIA+.

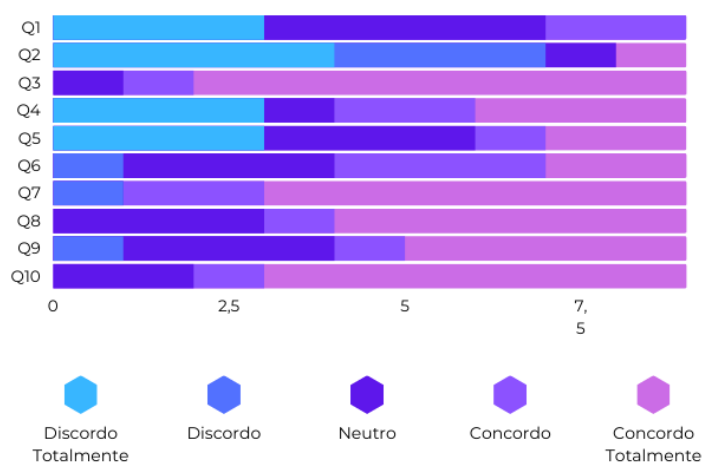
As questões finais focaram em LGBTQIA+. Os participantes foram questionados sobre as **Game Jams online serem um ambiente com menos preconceito em relação às pessoas LGBTQIA+** (em comparação com os *Game Jams* presenciais) (Q9). 55% das mulheres cis concordaram com a afirmação, enquanto esse percentual foi reduzido para 40% no grupo homens cis. Dentre os participantes LGBTQIA+, 45,3% concordaram total ou parcialmente. Por fim, a última questão foi se **Game Jams online atuam como um espaço seguro para pessoas LGBTQIA+ (Q10)**. Como resultado, 67,5% dos homens cis concordaram total ou parcialmente com esta afirmação. Esse percentual foi maior entre as mulheres cis: 77,8% perceberam que esse formato de *Game Jams* poderia ser mais seguro. Finalmente, 70% do grupo LGBTQIA+ concordou totalmente com esta questão.

Figura 3 - Respostas dos homens não-LGBTQIA+ da GGJ das questões Q1 a Q10.



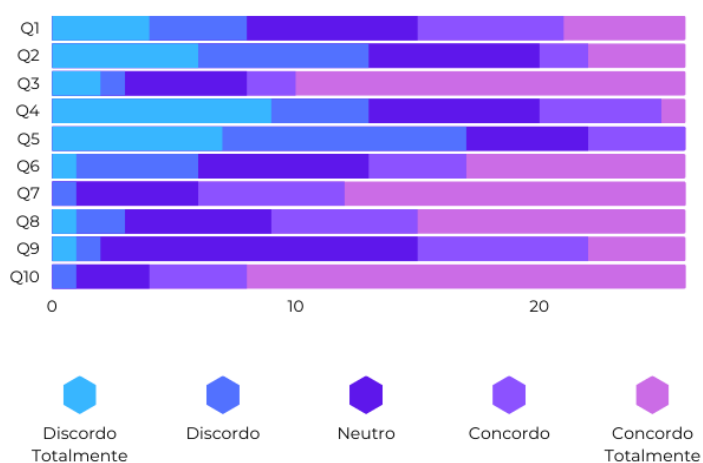
Fonte: A Autora (2023).

Figura 4 - Respostas das mulheres não-LGBTQIA+ da GGJ das questões Q1 a Q10.



Fonte: A Autora (2023).

Figura 5 - Respostas do grupo LGBTQIA+ da GGJ das questões Q1 a Q10.



Fonte: A Autora (2023).

Ao mapear as evidências sobre **participantes ouvindo ou sofrendo algum preconceito LGBTQIA+ durante *Game Jams***, foram relatadas três situações: (i) um homem cis viu outro homem cis fazendo careta e debochando de uma pessoa LGBTQIA+; (ii) uma mulher cis citou que uma mulher transexual que ouviu comentários transfóbicos sobre sua voz e (iii) uma pessoa LGBTQIA+ ouviu piadas desagradáveis sobre a sexualidade de sua amiga e sobre o uso de pronomes.

Por fim, pedimos **sugestões para tornar as *Game Jams* um lugar melhor para o público LGBTQIA+**. Parte das respostas girava em torno de criar eventos voltados para essa comunidade, o que poderia envolver “selecionar temas inclusivos” para a *Game Jam*, como destacou um participante. Até o nome da jam pode ser alterado: “ter diversidade no nome do evento cria um espaço mais seguro”. A diversidade deve ser vista na organização da própria *Game Jam*. Conforme observado por um participante da pesquisa, “(é importante) aumentar a diversidade na equipe de *Game Jams*; a inclusão de mentores de diferentes gêneros e orientação (sexual) pode ajudar a trazer um sentimento de pertencimento”. Com isso, “seremos mais fortes se tivermos mais visibilidade e espaço”, destacou outro participante da pesquisa. Além disso, “uma equipe de organização forte” pode ser “um aliado da comunidade LGBTQIA+”. Foi percebido que essas estratégias podem empoderar a comunidade LGBTQIA+ ao revelar pessoas talentosas na equipe e dentro das equipes.

Esta questão também revelou que as regras são necessárias. Os participantes destacaram que a organização deve “repreender a discriminação contra esse público”. Mais uma sugestão específica proposta de que as *Game Jams* devem “evitar a participação de heteronormativo⁵ homens”. Além disso, foi observado que a informação é fundamental: “(precisamos ter) instruções de como as pessoas podem lidar com as diferenças”, sugeriu um participante. A estrutura do evento, antes física, também poderia promover um ambiente mais seguro: “incluindo placas de alerta com regras para incentivar a inclusão da comunidade LGBTQIA+”.

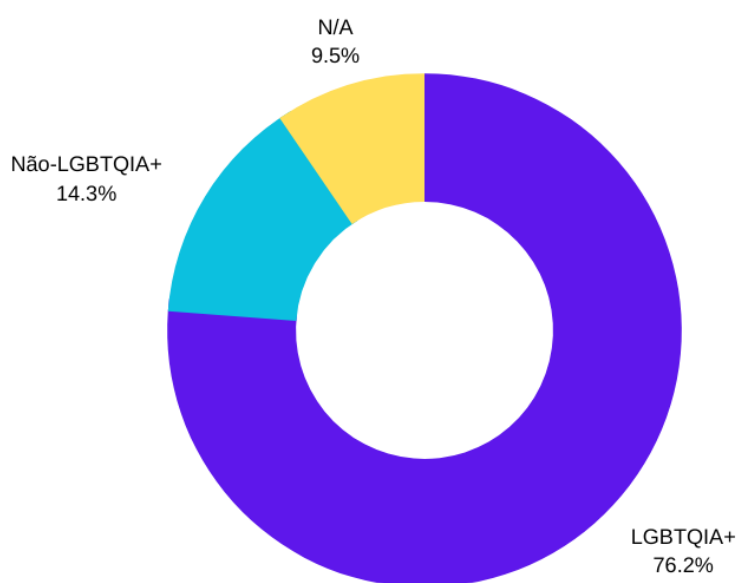
⁵ Heteronormatividade são as expectativas sociais sobre sexualidade e expressão de gênero que definem apenas experiências específicas de homens e mulheres cis heterossexuais como totalmente aceitáveis (Herz e Johansson, 2015).

4.1.2 Jam das Minas

Seguimos o mesmo protocolo da pesquisa da *Global Game Jam*, os organizadores da *Jam* eram contactados via e-mail ou mensagem no *Discord* e, se a permissão fosse concedida, o *link* para o *survey* era compartilhado no canal do *Discord* da *Jam*. O *survey* foi enviado no segundo dia da *Jam* das Minas.

Foram coletadas 21 respostas de participantes. Em relação à orientação sexual, 16 (76,2%) participantes se identificaram como LGBTQIA+, 3 (14,3%) como não-LGBTQIA+ e 2 (9,5%) não quiseram responder (neste trabalho foram rotuladas como não-LGBTQIA+). Dentro do grupo LGBTQIA+, 13 se identificaram como mulher cis, 2 como mulher transexual e 1 como gênero fluído. Entre os respondentes não LGBTQIA+, todas se identificaram como mulher cis.

Figura 6 - Quantidade de participantes da JDM 21 divididos por Orientação Sexual.



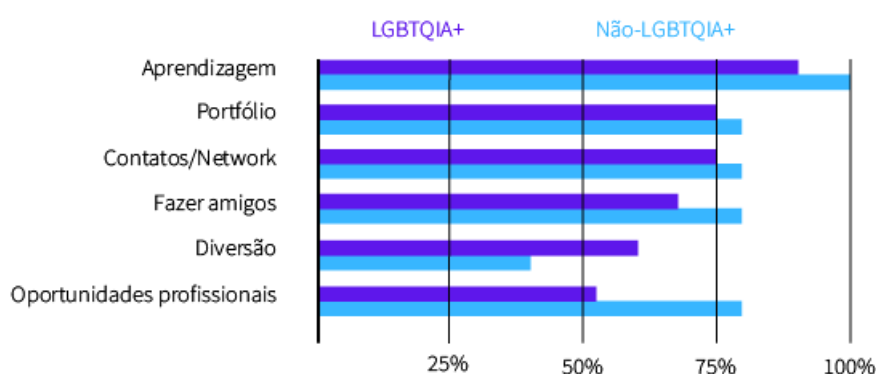
Fonte: A Autora (2023).

Em termos de **idade**, 6 participantes tinham entre 18 e 21 anos, 5 tinham entre 21 e 25 anos, 5 tinham entre 26 e 30 anos, 3 tinham entre 31 e 35 anos e 2 tinham entre 36 e 40 anos. Em relação à distribuição de **raça**, 16 participantes se declararam brancas, 3 pardas, 2 pretas. Finalmente, em termos de **nível de educação**, 13 participantes tinham nível superior incompleto, 2 tinham nível superior completo, 3 com pós-graduação incompleta, 2 com pós-graduação completa, 1 com curso técnico. Sobre **participação em outras Game Jams**, 11 não tinham

participado de *Game Jams* anteriormente, 4 disseram que foi já tinham participado de outra(s) *Game Jam(s)* presencial(is), 3 disseram que foi já tinham participado de outra(s) *Game Jam(s)* online(s) e 3 disseram que foi já tinham participado de outra(s) *Game Jam(s)* online(s) e/ou presencial(is).

Para analisar as próximas questões, as respostas foram divididas em dois grupos: participantes LGBTQIA+ (16) e participantes não-LGBTQIA+ (5). Quando questionados sobre a **motivação para participar de *Game Jams***, tanto os participantes LGBTQIA+, quanto os não LGBTQIA+ indicaram aprendizagem como sua principal prioridade, seguida por desenvolvimento de portfólio e contato/*networking*. Também foram medidos os aspectos motivacionais: fazer amigos e encontrar oportunidades profissionais e diversão. A Figura 7 apresenta esses aspectos de acordo com o grupo de participantes, juntamente com a taxa de citação.

Figura 7 - Aspectos motivacionais para participar de *Game Jams* (JDM).



Fonte: A Autora (2023).

As figuras 8 e 9 ilustram as respostas para as questões Q1 a Q10, mantêm-se a divisão dos participantes nos dois grupos (LGBTQIA+ e não-LGBTQIA+). Em relação aos participantes **preferência por *Game Jams* que tem premiação (Q1)**, 8 (50%) dos participantes LGBTQIA+ discordaram totalmente, enquanto 7 (43,8%) se disseram neutras. Considerando os participantes não-LGBTQIA+, 3 (60%) participantes se mantiveram neutros e 2 (40%) discordaram desta afirmação. Grande parte dos participantes LGBTQIA+ (43,8%) discordou totalmente da afirmação de que um **ambiente competitivo é um fator motivador (Q2)**. Já nas respostas do grupo de participantes não-LGBTQIA+, a maioria (60%) disse ser

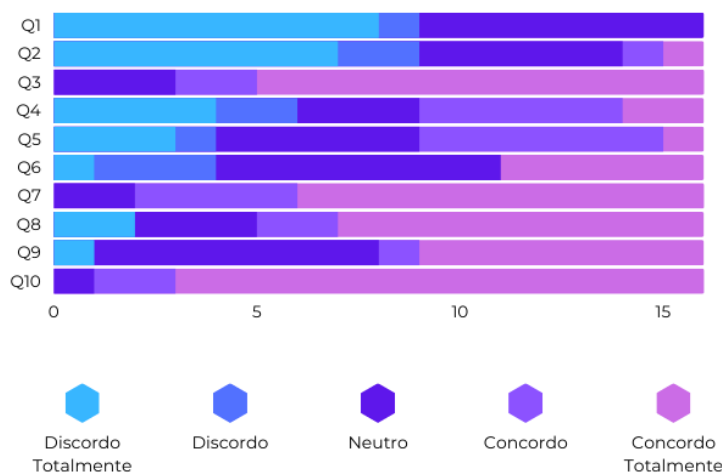
neutra a essa afirmação. Em termos de **sentir-se confiante numa jam sem competição (Q3)**, 71,3% dos participantes LGBTQIA+ discordaram dessa afirmação e essa porcentagem foi ainda menor (60%) no grupo não-LGBTQIA+.

A quarta questão (Q4) foi sobre **sentir-se desencorajado a participar de Game Jams devido à insegurança quanto ao próprio desempenho**, 43,8% dos participantes LGBTQIA+ se sentem inseguros sobre seu desempenho, enquanto 27,5% dos participantes discordam com essa afirmação, no grupo dos participantes não-LGBTQIA+, 40% se manteve neutra e 40% concordou com a afirmação. A quinta questão (Q5) enfocou o **medo de sofrer algum preconceito relacionado à identidade de gênero ou orientação sexual, que pode desestimular a participação em Game Jams**. 43,8% dos participantes LGBTQIA+ concordam com a afirmação e 31,3% se disseram neutros, enquanto 100% do grupo não-LGBTQIA+ discorda dessa afirmação.

A sexta questão (Q6) analisava se **todos os integrantes das equipes tinham tratamento igualitário**. Mais de 43,8% das respostas de participantes LGBTQIA+ se mantiveram neutras, enquanto 5 concordaram com essa afirmação. 60% de respostas de participantes não-LGBTQIA+ concordam e 40% se disseram neutros. A sétima questão (Q7) envolvia a **sensação de ter opiniões consideradas pela equipe**. Em geral, todos os os dois grupos concordaram amplamente com esta afirmação (87,5% dos LGBTQIA+ e 100% dos não-LGBTQIA+. Quando questionados sobre **sentir-se à vontade para mostrar seu portfólio durante uma Game Jam (Q8)**, a maioria dos participantes apresentou respostas positivas. Mais de 68,8% dos homens e 80% do grupo não-LGBTQIA+.

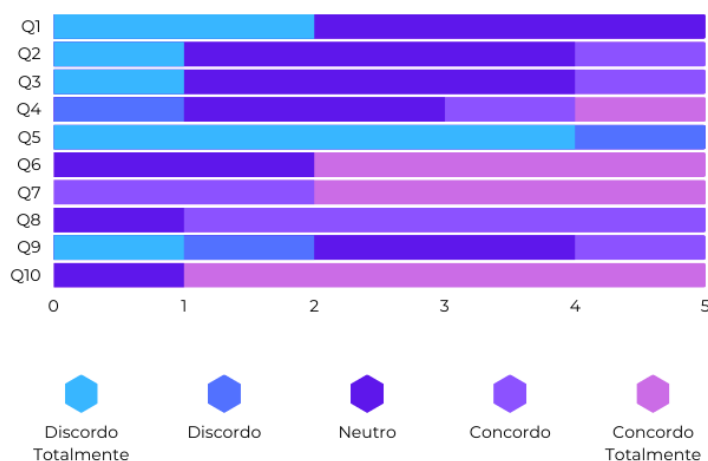
Assim como no *survey* rodado na *Global Game Jam*, as questões finais focaram em LGBTQIA+. Os participantes foram questionados sobre os **Game Jams online serem um ambiente com menos preconceito em relação às pessoas LGBTQIA+** (em comparação com os *Game Jams* presenciais) (Q9). Metade dos participantes LGBTQIA+ concordaram com a afirmação e apenas 1 participante discordou. Dentre os participantes não-LGBTQIA+, 2 deles discordaram total ou parcialmente e apenas 1 concordou parcialmente. Por fim, foi avaliado se **Game Jam online atuam como um espaço seguro para pessoas LGBTQIA+** (Q10). Como resultado, 93,8% dos participantes LGBTQIA+ concordaram totalmente ou parcialmente com esta afirmação e, finalmente, 80% do grupo não-LGBTQIA+ também concordou com esta afirmação.

Figura 8 - Gráfico das respostas do grupo LGBTQIA+ da JDM das questões Q1 a Q10.



Fonte: A Autora (2023).

Figura 9 - Gráfico das respostas do grupo não-LGBTQIA+ das questões Q1 a Q10.



Fonte: A Autora (2023).

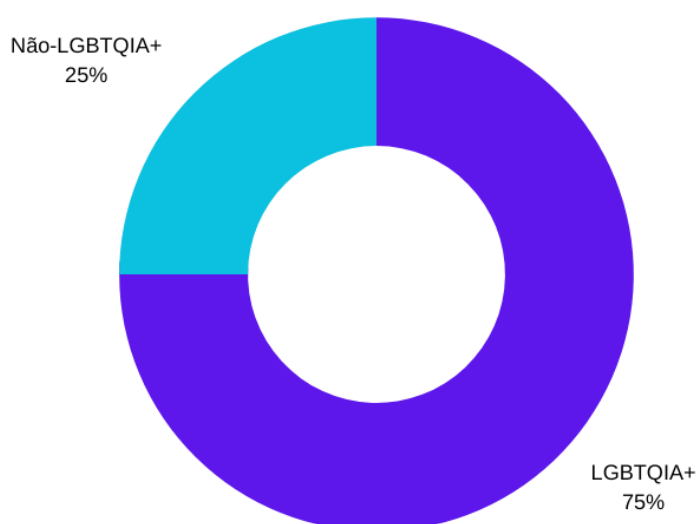
Também foram mapeadas evidências sobre **participantes ouviram ou sofreram algum preconceito LGBTQIA+ durante Game Jams**. Foram relatadas três situações pelo grupo LGBTQIA+: (i) Trocarem o gênero de pessoas transexuais e *Mansplaining*; (ii) *Mansplaining* e *Misgender* de pessoa transexual; e por último um caso com preconceito com uma mulher, (iii) Uma menina estava participando de um grupo composto por homens e eles simplesmente ignoraram tudo que ela dizia/fazia, mesmo que um mentor homem chegasse e falasse que ela estava certa. E todos os participantes não-LGBTQIA+ disseram não ter ouvido/sofrido nenhum preconceito.

Por fim, pedimos sugestões para tornar as **Game Jams** um lugar melhor para o público LGBTQIA+. Algumas das respostas giravam em torno de ter mais pessoas diversas/minorias na organização. Um participante destacou que é importante “ter mentores LGBTQIA+ compondo a equipe e que caso ocorra alguma situação de preconceito, ela seja repreendida na hora sem arroudeios”. Também foram citados “temas inclusivos, que promovam reflexão e, consequentemente, que estimulem a criação de jogos nesse sentido”, “Mostrar sempre a inclusão deste público tanto no foco do evento quanto na equipe de produção do mesmo. Além de priorizar as inscrições deste público na seleção” e “Balanceando melhor os participantes das GJs. [...] para que todas as pessoas possam participar”.

4.1.3 Women Game Jam

A última *Game Jam* que o *survey* foi submetido também seguiu o mesmo processo: As organizadoras da *Game Jam* foram contactadas através de email e/ou mensagem no *Discord* e, se a permissão fosse concedida, o *survey* era compartilhado com os participantes no *Discord* do evento. O *survey* foi enviado a partir do segundo dia da *Women Game Jam*.

Figura 10 - Quantidade de participantes da WGJ 22 divididos por Orientação Sexual.



Fonte: A Autora (2023).

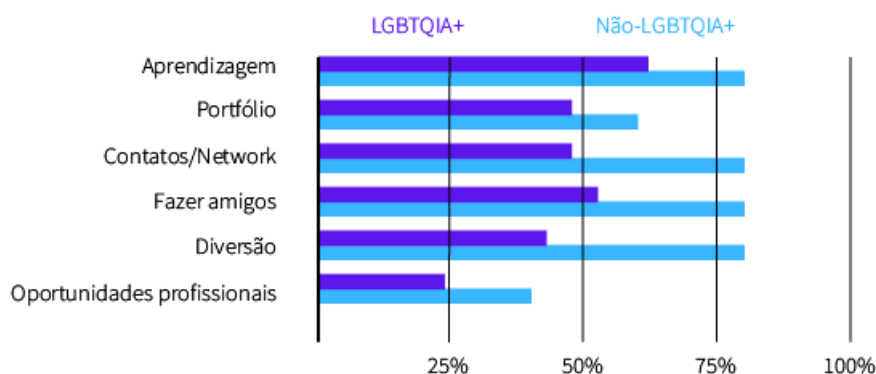
Foram coletadas 20 respostas de participantes de todo o Brasil, onde 15 (75%) se identificaram como LGBTQIA+ e 5 (25%) como não-LGBTQIA+. Dentro do

grupo LGBTQIA+, 10 participantes se declararam como mulher cis, 3 como gênero não-binário, 1 como homem transexual e 1 como apenas “mulher”. Fora do grupo LGBTQIA+, todos as participantes se declararam mulher cis. Em relação à **orientação sexual**, dentro do grupo LGBTQIA+, 10 participantes se declararam bissexual, 2 como pansexual, 1 como heterossexual, 1 como asexual e 1 como homossexual.

Em termos de **idade**, 3 dos participantes tinham entre 18 e 21 anos, 7 tinham entre 21 e 25 anos, 7 tinham entre 26 e 30 anos, 2 tinham entre 31 e 35 anos e 1 tinha entre 36 e 40 anos. Em relação à distribuição de **raça**, 15 (75%) participantes se declararam brancos, 2 pardos, 1 pretos, 1 latino e 1 não soube responder. Em termos de **nível de educação**, 9 participantes tinham superior incompleto, 8 com superior completo, 1 com pós-graduação incompleta e 2 com pós-graduação completa. E finalmente, sobre a **participação em outras Game Jams**, 4 respondentes não tinham participado de *Game Jams* anteriormente, 1 disse que foi já tinha participado de outra(s) *Game Jam(s)* presencial(is), 9 disseram que foi já tinham participado de outra(s) *Game Jam(s)* online(s) e 6 disseram que foi já tinham participado de outra(s) *Game Jam(s)* online(s) e/ou presencial(is).

Para analisar as próximas questões, as respostas foram divididas em dois grupos: participantes LGBTQIA+ (15) e participantes não-LGBTQIA+ (5). Quando questionados sobre a **motivação para participar de Game Jams, tanto os participantes LGBTQIA+**, quanto os não LGBTQIA+ indicaram aprendizagem como sua principal prioridade, seguida por fazer amigos no grupo LGBTQIA+ e contato/networking, fazer amigos e diversão no grupo não-LGBTQIA+. Também foram medidos os aspectos motivacionais: desenvolvimento de portfólio e encontrar oportunidades profissionais. A Figura 11 apresenta esses aspectos de acordo com o grupo de participantes, juntamente com a taxa de citação.

Figura 11 - Aspectos motivacionais para participar de *Game Jams* (WGJ).



Fonte: A Autora (2023).

As figuras 12 e 13 ilustram as respostas para as questões Q1 a Q10. E na análise dos dados desse *Game Jam*, foi mantida a divisão em dois grupos LGBTQIA+ e não-LGBTQIA+. Em relação aos participantes **preferência por *Game Jams* que tem premiação (Q1)**, 4 dos participantes LGBTQIA+ discordaram, 4 participantes concordaram e 7 se disseram neutras. Enquanto no grupo não-LGBTQIA+ foi observado que 2 dos participantes se mantiveram neutros, 2 concordaram com esta afirmação e apenas 1 participante discordou. Na segunda questão (**Q2**), foi perguntado se um **ambiente competitivo é um fator motivador para participar de uma *Game Jam***, 7 pessoas do grupo LGBTQIA+ discordaram da afirmação, 5 pessoas se disseram neutras e 8 pessoas concordaram ou concordaram totalmente. Já nas respostas do grupo de participantes não-LGBTQIA+, 2 pessoas disseram ser neutras a questão, 1 pessoa concordou totalmente e 2 pessoas discordaram. Em termos de **sentir-se confiante numa *Jam* sem competição (Q3)**, 11 participantes do grupo LGBTQIA+ concordaram totalmente e não houveram respostas discordando. No grupo não-LGBTQIA+, 2 pessoas concordaram totalmente e apenas 1 discordou, o restante se manteve neutro.

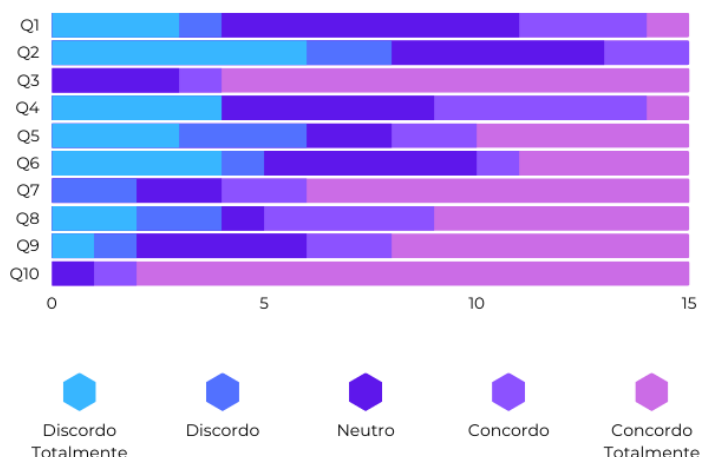
A quarta questão (**Q4**) foi sobre **sentir-se desencorajado a participar de *Game Jams* devido à insegurança quanto ao próprio desempenho**, 6 participantes LGBTQIA+ se sentem inseguros com o seu desempenho, enquanto 4 participantes discordam da afirmação e 5 permanecem neutros. No grupo dos participantes não-LGBTQIA+, 4 pessoas discordaram ou discordaram totalmente da afirmação, enquanto apenas 1 pessoa ficou neutra. A quinta questão (**Q5**) enfocou o

medo de sofrer algum preconceito relacionado à identidade de gênero ou orientação sexual, que pode desestimular a participação em *Game Jams*. 7 pessoas concordaram com essa afirmação, 6 discordaram e apenas 2 participantes se mantiveram neutros, enquanto 3 participantes do grupo não-LGBTQIA+ discordaram dessa afirmação e 2 concordaram.

A sexta questão (Q6) analisava se **todos os integrantes das equipes tinham tratamento igualitário**. 5 pessoas concordaram com essa afirmação, 5 discordaram e 5 participantes se mantiveram neutros. 3 participantes não-LGBTQIA+ concordam e 2 se disseram neutros. A sétima questão (Q7) envolvia a **sensação de ter opiniões consideradas pela equipe**. Em geral, todos os os dois grupos concordaram amplamente com esta afirmação, 10 participantes do grupo LGBTQIA+ e 4 participantes do grupo não-LGBTQIA+. Quando questionados sobre **sentir-se à vontade para mostrar seu portfólio durante uma Game Jam (Q8)**, a maioria dos participantes apresentou respostas positivas. Onde 10 pessoas do grupo LGBTQIA+ concordaram e 100% do grupo não-LGBTQIA+ concordou totalmente com a afirmação.

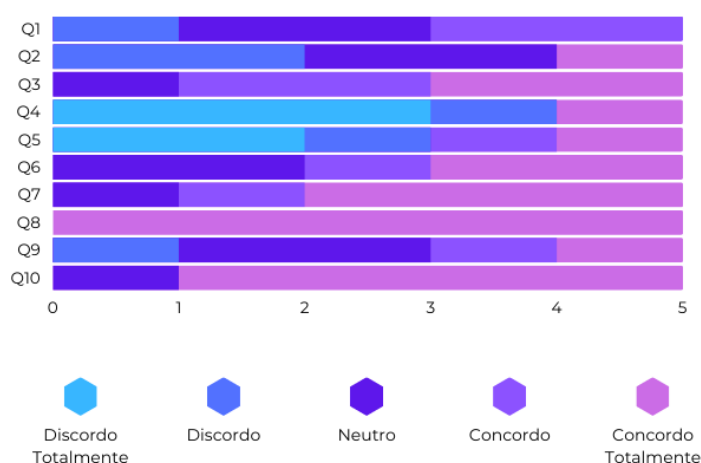
Assim como nos *surveys* que foram compartilhados na *Global Game Jam* e na Jam das Minas, as questões finais focaram em LGBTQIA+. Os participantes foram questionados sobre as **Game Jams online serem um ambiente com menos preconceito** (comparadas à *Game Jams* presenciais) em relação às pessoas LGBTQIA+ (Q9). 9 participantes LGBTQIA+ concordaram com a afirmação e apenas 2 participantes discordam. Dentre os participantes não-LGBTQIA+, 2 deles concordaram total ou parcialmente, 2 se mantiveram neutros e apenas 1 discordou parcialmente. Por fim, foi avaliado se **Game Jams online atuam como um espaço seguro para pessoas LGBTQIA+ (Q10)**. Como resultado, 14 participantes LGBTQIA+ concordaram totalmente ou parcialmente com esta afirmação e, finalmente, 4 pessoas (80%) do grupo não-LGBTQIA+ também concordaram com esta afirmação.

Figura 12 - Gráfico das respostas do grupo LGBTQIA+ das questões Q1 a Q10.



Fonte: A Autora (2023).

Figura 13 - Gráfico das respostas do grupo não-LGBTQIA+ das questões Q1 a Q10.



Fonte: A Autora (2023).

Também foram mapeadas as evidências sobre **participantes ouvirem ou sofreram algum preconceito LGBTQIA+** durante *Game Jams*. Foram relatadas duas situações pelo grupo LGBTQIA+: (i) Escutou um relato de outro participante de uma *Game Jam* dizendo ter sido hostilizado; (ii) [Uma *Game Jam* em 2020] Foi um ambiente majoritariamente homem hétero cis branco em que vez ou outra era possível observar piadas em relação a sexualidade, principalmente a possibilidade de um colega ser gay.

Por fim, foram pedidas **sugestões para tornar as *Game Jams* um lugar melhor para o público LGBTQIA+**. Algumas das respostas giravam em torno de ter mais pessoas diversas/minorias na organização. Um respondente destacou que é importante “ter mentores LGBTQIA+ compondo a equipe e que caso ocorra alguma

situação de preconceito, ela seja repreendida na hora sem ardeios” (r1). Os comentários mais relevantes citados foram: “Sempre ouvir *feedbacks* dessas minorias, só elas sabem o que as deixam desconfortáveis. Oferecer apoio para elas, oferecer espaços de conforto para elas, deixar saber que elas estão sendo ouvidas” (r2), “Mais eventos focados em minorias com maior divulgação que abracem a diferença dos projetos idealizados. Eu adoraria ver eventos específicos para pessoas no espectro do autismo, por exemplo, para observar a diferença dos jogos produzidos, considerando que a *Women Game Jam* já foi uma experiência completamente diferente em relação aos jogos criados (foco muito maior em narrativa do que *gameplay*, por exemplo)” (r3), “Adotar políticas e práticas feministas, educar os grupos dominantes sobre seus privilégios e ter um cuidadoso código de conduta - que seja efetivamente seguido. Dispor de pessoas para atendimento psicológico de participantes que possam auxiliar em qualquer caso de desconforto e possam fazer a mediação sobre questões passíveis de surgir. Estritamente acho necessário que seja um ambiente colaborativo e não competitivo” (r4) e “Eu ainda acho que poucas pessoas travestis participam. Não falo das pessoas transexuais geralmente brancas. Falo das travestis pretas! Que são as mais vulneráveis e não são muito acolhidas em espaços de tecnologias por conta da barreira da educação formal que essa área muitas vezes pede um alto grau de educação tradicional que as afasta!” (r5).

4.2 ENTREVISTAS ONLINE

Foram entrevistados um total de 9 participantes LGBTQIA+ de estados diferentes do Brasil, e o perfil desses entrevistados está detalhado na Tabela 4. 7 das entrevistas vieram da GGJ 21 e 2 vieram da *Jam* das Minas. Quanto à identidade de gênero, 6 participantes se identificaram como mulheres e 3 como homens. A faixa etária dos entrevistados foi entre 20 e 41 anos. Seus perfis eram uma mistura de alunos de graduação e profissionais do mercado de *Games*.

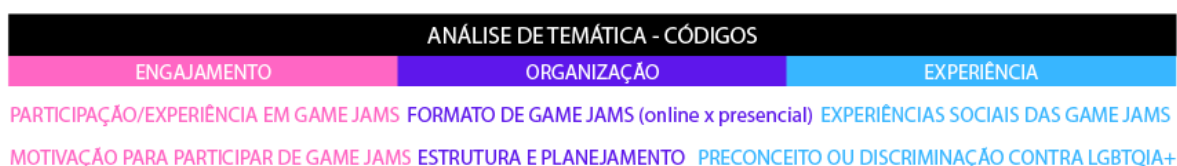
Tabela 4 - Lista de participantes das entrevistas online.

Participante	Gênero	Orientação Sexual	Idade	Ocupação	Papel na Jam	Duração (minutos)
P1	M	Assexual	20	Estudante	Artista	17
P2	M	Bissexual	26	<i>Developer Freelancer</i>	<i>Developer</i>	18
P3	H	Homossexual	28	<i>Developer Profissional</i>	Organizador	28
P4	H	Bissexual	20	Estudante	<i>Developer</i>	22
P5	M	Homossexual	28	Artista Profissional	Artista	23
P6	M	Bissexual	28	Músico Profissional	<i>Sound Designer / Organizer</i>	14
P7	H	Pansexual	27	Artista <i>Freelancer</i>	Artista	28
P8	M (Trans)	Bissexual	41	Artista <i>Freelancer</i>	Mentor de arte/ Organizador	30
P9	M	Homossexual	34	<i>Game Producer</i>	Organizador	36

Fonte: A Autora (2023).

Na análise temática, foram originados seis temas diferentes. Eles são agrupados em três categorias diferentes (engajamento, organização, experiência) conforme ilustrado na Figura 14.

Figura 14 - Códigos utilizados na análise temática.



Fonte: A Autora (2023).

4.2.1 Participação / Experiências em Game Jams

Quase todos os entrevistados já haviam participado de *Game Jams* anteriormente, apenas um deles não. No entanto, essa pessoa participou de outros eventos limitados por tempo, como *Hackathons* e *Startup Weekend*. Também foi perguntado sobre a participação deles em *Game Jams* com foco na diversidade (LGBTQIA+, Mulheres, Pessoas de cor,...). Dois deles já participaram de *Game Jams* com foco em diversidade, 4 deles não participaram antes, mas ouviram falar sobre esse tipo de evento e um três foram organizadores e/ou mentores de *Game Jams* focada em diversidade. Foi perguntado aos que estavam participando de uma *Game Jam* pela primeira vez se achavam relevante este tipo de *Game Jam* focada em minoria e se eles achariam interessante participar no futuro. Todos os entrevistados disseram que esses eventos são muito relevantes e os motivos de não terem participado antes foram: 1) não tiveram chance antes ou 2) não se sentem confortáveis em ir sozinhos, então só participaram de *Game Jams* regulares porque amigos também participaram. Uma das mulheres ainda destacou que apesar de ter participado de uma *Game Jam* focada em mulheres, ela não se encaixou e saiu da jam: "[...]A primeira vez que fui em uma jam, mas não participei até o fim. Foi uma *Game Jam* presencial, focada em mulheres [...] eu não me encaixava. Eu não conhecia ninguém." (P5). Foi perguntado qual era a relevância desses eventos focados em minorias aos que participaram como organizadores, P8 falou: "eu vejo que para algumas pessoas, principalmente para quem, por uma razão ou outra já sofreu preconceito, ou a própria pessoa às vezes está muito tímida ou tem medo de sofrer preconceito, ou é uma pessoa muito nova, ou está em início de transição, isso faz muita diferença. E eu vejo também que para as mulheres especificamente, eu não falo só das mulheres transexuais, falo das mulheres cis também, eu já conversei muito com meninas que falaram que assim, que em *Game Jam* geral, muitas vezes não era ouvida ou era ignorada e que preferia participar em *Game Jams* que fossem mais focadas no público feminino ou público LGBT". Ainda sobre a importância de jams focadas em minorias, P9 falou: "Elas são extremamente importantes como porta de entrada, elas são imprescindíveis para as pessoas começarem a frequentar aqueles ambientes, para as pessoas também se sentirem parte daquele ambiente e da indústria de jogos." e complementou dizendo "O que eu acho que a gente precisa, eu digo a gente como organizadora desse tipo de evento, o que eu acho

que a gente precisa é começar a pensar em estratégias para esse tipo de Jams não precisar mais existir. A gente vai estar sempre fazendo uma *Jam* separada, porque uma *Jam* com vários perfis de participante não se sentem à vontade, ou em algum momento a gente vai pegar essa galera aqui que participa de *Jam* das Minas, *Jam* da Diversidade, qualquer outra que esteja focada num público não tradicional e a gente vai dizer, ok galera, vamos lá estrategicamente ocupar esses espaços porque esses espaços também são nossos.”.

4.2.2 Motivação para participar / organizar de Game Jams

Diferentes motivos para participar apareceram como fatores motivadores que os levaram à primeira participação em *Game Jams*. Aprender é uma motivação típica: "Pra mim é aprender. Claro que em todos esses eventos você aprende alguma coisa, mas eu sempre tento fazer algo que não fiz." (P4). Um participante apresentou uma combinação de aprendizado e a intenção de trabalhar na indústria de jogos: "Tenho muito interesse em trabalhar na área. [...] A melhor faculdade é a prática. É onde você aplica todos os conceitos, todo o aprendizado que você tem." (P7). Também houve menções a desafio e *networking*, como essa fala que engloba ambas as motivações: "A motivação é mais sobre me desafiar. Gosto desse tipo de ambiente, me motiva. Terei pessoas comigo para me ajudar, vou conhecer gente." (P3). Uma entrevistada fala que o maior motivo que a fez participar foi experiência, *networking* e produção de portfólio: "E o que me levou a participar foi pegar experiência, como eu comentei, eu mudei de área e me senti meio ultrapassada pelas que eu via entrando na área e estudando jogos, sendo bem mais novas do que eu. Meio que eu cheguei tarde e ficava “boiando”, sem saber de muita coisa. Então, eu via na *Game Jam* uma oportunidade de aprender, de contar portfólio e de conhecer pessoas da área." (P9). P8 também falou: "[...] é muito legal poder participar, poder produzir alguma coisa em 48 horas, tá fazendo aí quando muito um *MVP*, ou às vezes nem chega nisso, chega só uma ideia, mas assim você vê às vezes, é mais do que eu fiz nos últimos 3 meses. Porque você estava naquela pressão.”

Sobre a organização de *Game Jams*, P9 falou: “O que acontecia é que sempre tinha poucas meninas e não havia uma retenção delas. Havia 3 ou 4 no máximo se fosse em uma *Jam* grande. Na *Jams* seguintes, estava apenas eu, ou mais uma mulher. As mulheres realmente não apareciam. Eu comecei a frequentar

as *Game Jams* tentando formar equipe só de mulheres, e nunca conseguia. Até que em determinado momento, de 2017 para 2018, eu resolvi fazer uma *Jam* voltada para as mulheres. [...] Tivemos muitas inscrições, e muitas inscrições de homens, inclusive. Mas no final das contas, faltou vaga para quem queria participar. ”.

4.2.3 Formatos de *Game Jams* (online x presencial)

Existem basicamente dois tipos de formato de *Game Jams*: as presenciais, que ocorrem em um lugar físico e todo mundo fica no mesmo ambiente, e as online, podem ocorrer de diversas maneiras. Por causa da pandemia, o foco desta pesquisa foram as *Game Jams* que acontecem em servidores como o *Discord*. Segundo os entrevistados, as *Game Jams* presenciais parecem ser mais desgastantes devido à profunda imersão no evento, onde os participantes ficam muito tempo com suas equipes e essa experiência resulta em laços mais fortes entre os membros da equipe quando comparado às *Game Jams* online. No entanto, a participação presencial pode ser intimidante para pessoas tímidas, conforme mencionado por um entrevistado: "Não sei se participaria de uma *Game Jam* presencial se não fosse em um ambiente conhecido." (P1). Há também o caso de pessoas que não gostam de sair, como comentou outro entrevistado, "Não gosto muito de sair, então fiquei chocado quando descobri que as pessoas saem para fazer jogos." (P2). Uma das entrevistadas também falou que "todo mundo que tem um equipamento em casa, mínimo isso, pode ser até o celular. Eu tenho uma amiga que é compositora [...] e ela estava sem computador no ano passado, ela estava compondo todas as músicas pelo celular." (P8).

Por outro lado, *Game Jams* presenciais podem ser melhores para *networking*, "[...] estando no local, você pode conversar com o palestrante. Você pode conversar mais e trocar mais ideias." (P4) e o alcance da comunicação pode ser mais amplo: "Se você precisa se comunicar com todos, só pode entrar na sala e deixar o recado" (P6). As *Game Jams* online tendem a ser menos cansativas e mais confortáveis devido à baixa imersão, pois, via de regra, os participantes ficam distantes uns dos outros, mas a comunicação pode se tornar difícil devido à dependência de ferramentas da Internet para fazer tudo. Especialmente durante a pandemia do COVID-19, as pessoas estão cansadas de ficar em casa e não se motivam o máximo possível, como disse um entrevistado: "Notamos que alguns dos rostos conhecidos não estavam na edição deste ano e eles falaram que estão cansados do

online." (P3). Mas há alguns benefícios nas *Game Jams* online também, como pessoas de vários lugares podem participar de uma mesma *jam*, conforme destacado por alguns dos entrevistados: "[...] a gente quebra a barreira geográfica. Então, não precisa ser fisicamente no nosso espaço [...] (existem) pessoas que não conseguem se deslocar até o local, por falta de recursos ou mesmo de viabilidade (lugares distantes)." (P3), "eu participei de uma *jam* canadense para mina, [...] que tinha o pessoal do Canadá e Brasil assim, meio que uma junta e foi maravilhoso a gente tinha gente de todo canto." (P8) e "Fizemos uma *Game Jam* onde tivemos algumas vagas para meninas que estavam espalhadas pelo Brasil, isso ajuda a gente a criar essa rede, principalmente você pensando em uma *Jam* que é voltada e que tem um cerne muito feminista e voltada pra criação desses laços e dessas redes de meninas que se conheçam, se apoiem e comecem a se sentir parte dessa área, o que faz com que se abram portas tanto para elas quanto para a gente." e ela também citou: "acaba sendo muitas vezes mais barata tanto para produzir como para participar, porque às vezes tem uma participante que possui baixa renda ou que não está em um momento financeiro muito legal, assim essa pessoa não precisa se preocupar com transporte e alimentação." (P9) .

4.2.4 Estrutura e Planejamento

Um dos aspectos discutidos em torno desse tema foi o código de conduta, que é um manual de regras de comportamento que todo participante da *Game Jam* deve ler antes do evento. Está presente provavelmente em todos os *Game Jams* presenciais, mas é um pouco esquecido nos *Game Jams* online. Uma entrevistada, que só participava de *Game Jams* online, disse que nunca viu um código de conduta em *Game Jams*: "Acredito que não foi mostrado para nós. Acho que é porque a gente se baseia no bom senso." (P2). Outro entrevistado respondeu que "Tínhamos regras que incluíam não ter nenhum tipo de discriminação, mas não demos declaração. Fizemos em um servidor *Discord* e depois colocamos as regras lá e não houve problema com ninguém." (P6).

A dinâmica de formação de times é mais fácil de ser realizada em *Game Jams* presenciais, como disse o entrevistado: "No (formato) presencial, conseguimos criar times dinâmicos; a multidão pode se dar bem rapidamente." (P3). Outro entrevistado disse: "Em algumas *Game Jams* online, foi bem naquele canal do *Discord* 'preciso de um time' e alguém me adotou. A organização apenas disse 'se

conheçam e forme seus times lá." (P1). Um dos entrevistados também foi organizador de uma *Game Jam* com foco na diversidade e nos deu algumas reflexões sobre sua experiência: "Este ano começamos a nos organizar cedo, e mesmo com o cenário de pandemia, tivemos 152 inscrições. Parece que nossa sede tem ecoado por todo o país e várias pessoas quiseram participar, então isso nos motivou a continuar o trabalho." (P3). Mas não é só colocar diversidade em nome do imprevisto, também é importante se preocupar com um ambiente confortável para que as pessoas possam ficar, como acrescenta: "Nossa primeira dificuldade foi a questão da comunicação. Como comunicar com todas as pessoas? Como fazer com que todos se sintam acolhidos e seguros? Este espaço proporciona entretenimento, diversão, aprendizagem e *networking* para todos? Então este foi o primeiro desafio e neste caso não tínhamos todas as vozes na organização".

4.2.5 Experiências sociais das *Game Jams*

Todos os participantes destacaram que participar de *Game Jams* é de fato uma experiência positiva, apesar do prazo reduzido e do alto número de atividades a serem realizadas durante os eventos. Em particular, eles perceberam um forte espírito de colaboração, sem nenhum sinal de competição negativa entre as equipes, como comentou um entrevistado: "participar da (*Global*) *Game Jam* é sempre uma experiência maravilhosa, apesar do cansaço. (Após a primeira participação) percebi que era um ambiente legal e colaborativo; não era uma coisa competitiva." (P3). As equipes podem ser formadas antes ou na própria *Game Jam*. Uma situação comum é ter um grupo formado por alunos próximos da graduação: "Participei com minha equipe de amigos. Então, o grupo (já) estava formado." (P1). Outro entrevistado reforçou o benefício de trabalhar com amigos: "Acho mais difícil trabalhar com pessoas que não conheço bem; Gosto de trabalhar com grupos pequenos e familiares." (P5). Na ausência dessa proximidade, os participantes podem não se sentir à vontade para negociar atividades a serem executadas ou reclamar de atividades mal distribuídas. O trecho da entrevista a seguir descreve esse sentimento: "Eu mesmo fiz o jogo. Foi uma experiência ruim porque o que eu queria era trabalhar em um grupo com gente nova; ninguém ajudou em nada." (P2). Os entrevistados explicaram que trabalhar com amigos e/ou em pequenos grupos são meios de serem ouvidos, pois se conhecem melhor e se sentem à vontade uns com os outros. As personalidades também podem desempenhar um papel

importante, quando os participantes falantes podem naturalmente opinar mais, embora os tímidos ou introspectivos sejam respeitados e tenham sua vez, conforme explica um entrevistado. A interação com pessoas novas e estrangeiras pode mudar essa dinâmica. Uma entrevistada relatou uma experiência negativa trabalhando com dois participantes do sexo masculino no exterior durante uma *Game Jam*: “Um desses caras era um desenvolvedor de jogos. Ele era aquela pessoa que faz tudo sozinho; ele não era muito aberto à opinião geral. Conforme fui falando mais, acabamos tendo um pouco de luta. Eu acho que foi devido às diferenças culturais do país. Então, depois eu simplesmente saí do time”. (P1).

4.2.6 Preconceito ou discriminação contra LGBTQIA+

Embora alguns dos entrevistados identificados como LGBTQIA+ tenham presenciado preconceito ou discriminação contra outros participantes durante *Game Jams* ou eventos similares, nenhum deles vivenciou tais situações em relação a si mesmo. Vários entrevistados enfatizaram que a comunidade de *Game Jams* tem a mente aberta, apoia a diversidade, reduz a discriminação e cria um ambiente acolhedor. “Acho que esse público já lida com outros tipos de diversidade. Por exemplo, recebemos muitos *otakus*⁶. É uma comunidade já acostumada com diferentes culturas.” (P3). No entanto, este e outros entrevistados relataram ter testemunhado situações de homofobia, transfobia e sexismo, argumentando que *Game Jams* nem sempre são um lugar para se sentir confortável. Uma entrevistada citou um caso de preconceito contra participantes *queer*: “Um homem do grupo era gay e outro homem vivia fazendo piada sobre gays.” (P2). Segundo outro entrevistado, um participante do sexo masculino discutiu com uma participante do sexo feminino, alegando que ela não estava tão preparada tecnicamente quanto ele. Psicólogos disponíveis nos grupos (como participantes) e *staff* do evento deram apoio a esta equipe: “(eles) conseguiram resolver o problema de uma forma muito tranquila; mudamos (essa pessoa) para outro grupo.” (P3). Outro caso envolveu agressão verbal, que ia contra o código de conduta do evento, o entrevistado complementou com: “(esta) é a nossa lei; banimos esta pessoa; era muito desconfortável; nos preocupamos com o bem-estar do grupo, principalmente com as duas meninas vítimas. O grupo ficou muito satisfeito com a nossa conduta.”. Ele

⁶ Emprestado do japonês, *otaku* refere-se a uma pessoa que é obcecada por *mangá*, *anime* e outras formas de cultura popular japonesa ou do Leste Asiático.

afirma que adotar uma postura orgulhosa e corajosa, em sua opinião, evita casos de homofobia: “Cheguei lá com minha bandeira do arco-íris nas costas (...) eles (pessoas não LGBTQIA+) estão mudando porque estamos fazendo muito barulho” (P3). Outra entrevistada também comentou: “não chegou a acontecer exatamente [discriminação] comigo, mas eu já vi em algumas *Game Jams*, algumas reuniões ou pós-eventos, às vezes alguém troca o gênero de alguém. Mas é aquela coisa que é mais uma desinformação, algo que acontece mesmo em eventos inclusivos.” (P8).

5 DISCUSSÃO

Com base nas duas fontes de dados e como discussão visando alcançar alguma convergência, foram destacadas algumas recomendações para organizadores de *Game Jam* que queiram focar em um ambiente mais atrativo e inclusivo para LGBTQIA+.

5.1 PROMOVER GAME JAMS COM FOCO EM DIVERSIDADE

Essa é a recomendação geral que tem algumas ressalvas: organizar *Game Jams* com foco na diversidade pode ser uma boa estratégia para criar um sentimento de pertencimento para os participantes LGBTQIA+. Argumentos nessa direção foram destacados na pesquisa, como um participante que citou que o nome “diversidade” no polo *Global Game Jam* ao qual ele se juntou, o que o fez se sentir em um espaço seguro.

No entanto, apenas colocar um rótulo de diversidade em uma *Game Jam* não é suficiente. Uma mulher que não se encaixava em uma *Game Jam* focada em mulheres e um caso de transfobia em outra *Game Jam* focada em mulheres nos mostrou que algo mais é necessário. Tais aspectos apontados nas entrevistas sugerem a necessidade de uma boa comunicação com todos os participantes para garantir (i) o sentimento de pertencimento e (ii) a criação de um espaço seguro.

5.2 CONSCIENTIZAR TODOS OS PARTICIPANTES SOBRE O CÓDIGO DE CONDUTA

Um aspecto importante a ser considerado é a criação de um ambiente seguro e acolhedor durante as atividades pré-*Game Jam* e ao longo do próprio evento. Falar mais sobre diversidade e orientações sobre como as pessoas podem lidar com as diferenças pode ser um diferencial para a experiência dos participantes. Isso pode ser alcançado por meio da implementação de códigos de conduta que estabeleçam diretrizes claras sobre comportamentos aceitáveis, além de promover uma cultura de respeito e empatia entre todos os participantes. Fazer um código de conduta explicando tais aspectos e tornando-o visível para todos os participantes desde o início pode ajudar. Isso é especialmente importante em eventos online, onde um código de conduta pode passar despercebido.

5.3 PROMOVER COLABORAÇÃO AO INVÉS DE COMPETIÇÃO

A natureza do GGJ é naturalmente colaborativa, mas existem outras *Game Jams* com aspecto competitivo premiando os melhores jogos, como algumas das jams listadas em sites como *itch.io* e *indiegamejams*⁷. Em relação a esse foco na competição, segundo a pesquisa, as mulheres e LGBTQIA+ preferiram um ambiente mais colaborativo, ao contrário dos homens que gostaram dos aspectos da competição em uma *Game Jam*. Como parte da experiência social que é uma *Game Jam*, as entrevistas reforçam a importância do espírito de colaboração nesses eventos.

5.4 ESTIMULAR GRUPOS DE AMIGOS A PARTICIPAREM JUNTOS

Muitos respondentes e entrevistados mencionaram a alegria e a facilidade de participar de *Game Jams* com os amigos, como ilustra este trecho da entrevista: "Meu amigo disse que "vai ter uma *Global (Game Jam)*, mas a gente tem esse projeto aqui que a gente tem que entregar e ainda não fizemos nada. Vamos fazer uma maratona de projeto!" (P3). Embora o *networking* seja possível, pessoas tímidas ou introvertidas podem sofrer para se encaixar. Mesmo em um evento voltado para mulheres, uma entrevistada abandonou a participação em uma *Game Jam* porque não se sentia confortável em trabalhar com uma equipe que ela não conhecia ninguém antes. De outra forma, esta entrevistada afirmou que se sentia mais segura em uma *Game Jam* comum com um grupo de amigos: "Eu, particularmente, gosto de trabalhar com pequenos grupos e familiares. Na *Global Game Jam*, eu já estava com uma equipe." (P5). Por um lado, isso pode trazer uma discussão sobre alguém que vem para a *Game Jam* com um grupo pré-formado e pode perder o *networking* com outras pessoas, pois essa pessoa pode focar suas interações em seus amigos. Por outro lado, há um benefício maior: os amigos podem desempenhar um grande papel ao encorajar as pessoas que percebem os *Game Jams* como um ambiente intimidador ou desconhecido. No entanto, esta recomendação não deve ser encarada como uma regra; caso contrário, acabaria excluindo pessoas que não têm amigos que frequentam *Game Jams*.

⁷ <http://www.indiegamejams.com/>

5.5 APRESENTAR ASPECTOS COM OS QUAIS A COMUNIDADE LGBTQIA+ PODE SE RELACIONAR

Uma forma de atrair o público LGBTQIA+ para as *Game Jams* é introduzir nesses eventos alguns aspectos que os membros da comunidade possam se identificar. Algumas das respostas sugeriram a relevância de temas ligados à diversidade (por exemplo, equidade de gênero e justiça social) em *Game Jams*. Outra ideia enfatizada pelos entrevistados foi dar mais visibilidade aos organizadores e mentores LGBTQIA+ (por exemplo, roupas, crachás) para que os participantes que também fazem parte daquela comunidade possam ter um sentimento de pertencimento. Além disso, a parceria com organizações LGBTQIA+ e grupos de apoio pode aumentar a visibilidade do evento e demonstrar o compromisso com a inclusão e a representatividade.

5.6 PROMOVER ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM

Além de ser uma das principais motivações para participar de *Game Jams*, o aprendizado desempenha um papel fundamental no desenvolvimento pessoal e profissional dos membros da comunidade LGBTQIA+. As *Game Jams* oferecem um ambiente colaborativo e desafiador, permitindo que os participantes aprimorem suas habilidades técnicas e criativas, bem como ganhem experiência prática na criação de jogos. Essa busca pelo aprendizado pode ser vista como uma forma de empoderamento, onde os *jammers* LGBTQIA+ veem a oportunidade de adquirir novos conhecimentos e crescer em suas carreiras no setor de desenvolvimento de jogos.

Os participantes LGBTQIA+ classificaram o aprendizado como uma das principais motivações para participar de *Game Jams*, logo a promoção de atividades pré-*Game Jam* focadas no aprendizado específico para a comunidade LGBTQIA+ pode ser uma estratégia eficaz para atrair mais participantes e garantir a representatividade desse grupo nos eventos. Essas atividades podem incluir *workshops* que abordam tópicos relevantes, como a criação de personagens e histórias inclusivas, mecânicas de jogo que abordem questões de diversidade e representação, ou até mesmo sessões de mentoria com profissionais LGBTQIA+ bem-sucedidos na indústria de jogos como mostrado nas pesquisas de ARYA et al. (2013) e Fowler et al. (2013).

Ao oferecer oportunidades de aprendizado voltadas para a comunidade LGBTQIA+, as *Game Jams* podem se tornar um espaço onde os participantes se sentem valorizados e encorajados a compartilhar suas perspectivas únicas. Essa diversidade de experiências e ideias pode enriquecer a criatividade e a inovação dos projetos desenvolvidos durante o evento, contribuindo para a criação de jogos mais inclusivos e representativos.

6 CONCLUSÃO

Foi realizado um estudo exploratório com participantes de *Game Jams* que ocorrem online devido à pandemia de COVID-19. Uma abordagem de pesquisa mista foi utilizada, combinando uma respostas de *survey* de participantes LGBTQIA+ e não LGBTQIA+ que participaram das *Game Jams* e em seguida, entrevistas com respondentes LGBTQIA+ da pesquisa que concordaram em ser contatados. O foco deste estudo foi entender suas perspectivas e os possíveis desafios relacionados a preconceito ou discriminação enfrentados pela comunidade LGBTQIA+ em *Game Jams*.

Com base na análise das respostas do *survey* e das entrevistas, foram identificados alguns pontos-chave para promover a inclusão e o acolhimento de participantes LGBTQIA+ em *Game Jams*, na forma de recomendações: Promover *Game Jams* com foco na diversidade; Conscientizar todos os participantes sobre o código de conduta; Incentivar a colaboração em vez de competição; Abordar temas relevantes para a comunidade LGBTQIA+ pode se relacionar; e Promover atividades de aprendizagem.

As sugestões acima têm como objetivo promover um ambiente mais inclusivo e acolhedoras para pessoas LGBTQIA+ nas *Game Jams*, com o intuito de reduzir o preconceito e discriminação enfrentados por essa comunidade. Contudo, em um futuro próximo, espera-se que essas *Game Jams* com foco em diversidade sejam apenas o ponto de partida, e que grupos sub-representados se tornem cada vez mais presentes em *Game Jams* convencionais.

Em conclusão, participar de *Game Jams* vai além de simplesmente criar jogos; também oferece oportunidades valiosas para aprimorar as habilidades sociais dos participantes. Ao trabalhar com os outros, comunicar-se efetivamente e enfrentar desafios que exigem rapidez, os participantes podem crescer tanto profissionalmente quanto pessoalmente, tornando-se indivíduos mais completos na comunidade de desenvolvimento de jogos e além dela.

6.1 AMEAÇAS À VALIDADE

Uma possível ameaça à validade interna reside no fato de não considerarmos pessoas LGBTQIA+ que queriam participar de uma *Game Jam*, mas optaram por não fazê-lo por medo de não se sentirem bem-vindos ou por experiências negativas em outros eventos. Além disso, o *survey* foi divulgado ao público no último dia das *Game Jams*, o que pode ter prejudicado a qualidade das respostas, já que os participantes provavelmente estariam cansados e sobrecarregados com as etapas finais de seus projetos.

Essa pesquisa durante a *Global Game Jam 2021*, a *Jam das Minas 2021* e a *Women Game Jam*, onde duas delas (GGJ e WGJ) contaram com participantes do mundo todo. No entanto, o foco desta pesquisa foi o Brasil, o que pode prejudicar a validade externa, pois nossos resultados podem não ser generalizados devido à identidade cultural e todas as características e comportamentos envolvidos. Além disso, a amostra foi pequena devido a pandemia do COVID-19. Entende-se que em *Game Jams* presencialmente é mais fácil de coletar informações pois as pessoas estão mais imersas no evento.

6.2 TRABALHOS FUTUROS

Como trabalhos futuros, pretende-se participar da organização de *Game Jams* onde seja possível aplicar essas recomendações, tanto *Game Jams* com foco na diversidade quanto *Game Jams* mistas. Essa iniciativa pode nos permitir a obter a percepção dos participantes desses eventos em comparação com os de outras *Game Jams*. Além disso, planeja-se considerar fatores transculturais nessa análise, contextualizando o estudo à cultura *Game Jam* de diferentes países.

Outro ponto crucial que merece ser abordado com mais profundidade em futuras investigações é a ligação entre as *Game Jams* e o mercado de jogos. Conforme destacado por alguns entrevistados cujas percepções foram congruentes com as conclusões extraídas da revisão bibliográfica, as *Game Jams* têm o potencial de se tornarem uma porta de entrada para aspirantes a profissionais da indústria de jogos. No entanto, ao examinarmos a participação e representação dentro das *Game Jams* tradicionais, torna-se evidente que há uma lacuna significativa em relação à inclusão e visibilidade da comunidade LGBTQIA+. A presença limitada da

comunidade LGBTQIA+ nas *Game Jams* tradicionais aponta para a necessidade premente de uma maior conscientização e ação em prol da inclusão.

Conforme já levantando por Dutra (2019), a pesquisa nos mostrou que homens cisgênero heterossexuais não se preocupam em sofrer preconceito de gênero que possa desestimular sua participação em *Game Jams*, enquanto uma pequena proporção de mulheres e LGBTQIA+ têm essa preocupação como um impedimento, o que também não é surpresa visto que esses entrevistados já participaram de *Game Jams*. Os resultados aqui estão todos sujeitos à viés e futuramente se pretende investigar tais perspectivas com pessoas LGBTQIA+ interessadas em desenvolvimento de jogos que nunca participaram de *Game Jams* antes.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, L.; SOUZA, C.; PERIN, M.; FIGUEIRA FILHO, F.; BATISTA, A.; SILVA JR, F. (2021). Taking the Challenge: An Exploratory Study on What Motivates Jammers to Participate in Game Jams. In Sixth Annual International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events, p. 37-46.
- ARYA, A.; CHASTINE, J.; PRESTON, J.; FOWLER, A. (2013). An international study on learning and process choices in the global Game Jam. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL) 3, 4 , p. 27–46.
- BRAGANÇA, L.; MOTA, R; FANTINE, E. (2016) Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation. Proceedings of SBGames, p.937–946.
- CRESWEKK, J.; CLARK, V. (2017). Designing and conducting mixed methods research. Sage publications.
- SOUZA, N; GAMA, K. (2020) Diversity and Inclusion: Culture and perception in information technology companies. IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologias del Aprendizaje, v. 15, n. 4, p. 352-361.
- DUTRA, C. (2019). Participação feminina em *game jams*: um estudo de caso sobre questões de gênero em maratonas de desenvolvimento de jogos (Tese de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco).
- FINNISH GAME JAM. (2021). Pride Game Jam. Disponível em: <<https://www.finnishgamejam.com/>>. Acesso em: 08 jul. 2023.
- FOWLER, A.; KHOSMOOD, F.; ARYA, A. (2013) The evolution and significance of the Global Game Jam. In Proc. of the Foundations of Digital Games Conference.
- FOWLER, A.; KHOSMOOD, F.; ARYA, A.; LAI, G. (2013) The global game jam for teaching and learning. In Proceedings of the 4th Annual Conference on Computing and Information Technology Research and Education New Zealand. sn, p. 28–34.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE. (2023) The State of the Game Industry 2022. Disponível em: <<https://reg.gdconf.com/LP=3493>>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

GOMEZ, D. (2014). Poison, a personagem mais polêmica da série Street Fighter. Disponível em: <<https://www.gameblast.com.br/2014/09/perfil-poison-street-fighter.html>>. Acesso em: 8 de julho de 2023.

HERZ, M.; JOHANSSON, T. (2015). The normativity of the concept of heteronormativity. *Journal of Homosexuality* 62, n. 8, p. 1009–1020.

HUNT, V.; PRINCE, S.; DIXON-FYLE, S.; YEE, L. (2018). Delivering through diversity. *Mckinsey & Company*, v. 231, p. 1-39.

HERRING, C. (2009). Does diversity pay?: Race, gender, and the business case for diversity. *American sociological review* v. 74, n. 2, p. 208–224.

IBGE. (2022). Pesquisa nacional de saúde : 2019 : orientação sexual autoidentificada da população. Coordenação de Pesquisas por Amostra de Domicílios. Rio de Janeiro, p. 24.

INC. GLOBAL GAME JAM. (2021). Global Game Jam. <https://globalgamejam.org/>. Acesso em: 08 jul. 2023.

JAROSZEWSKI, S.; LOTTRIDGE, D.; HAIMSON, O.; QUEHL, K. (2018). "Genderfluid" or "Attack Helicopter" Responsible HCI Research Practice with Non-binary Gender Variation in Online Communities. In *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 1–15.

JEHN, K.; NORTHCRAFT, G.; NEALE, M. (1999). Why differences make a difference: A field study of diversity, conflict and performance in workgroups. *Administrative science quarterly*, v. 44, n. 4, p. 741–763.

JOHNSON, R.; CHRISTENSEN, L. (2019). Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches. Sage publications.

JOHNSON, S. (2017). What 11 CEOs Have Learned About Championing Diversity. Harvard Business Review.

KAPITAN, A. (2017). The radical copyeditor's style guide for writing about transgender people. Radical Copyeditor, v. 21.

KERR, A.; SAVAGE, J.; TWOMEY-LEE, V. (2020). Decoding and Recoding Game Making Events for Diversity, Inclusion and Innovation. Project Report. Maynooth University.

KULTIMA, A. (2015). Defining Game Jam. In FDG.

NEWZOO. (2023). Newzoo's games market revenue estimates and forecasts by region and segment for 2023. Disponível em:
<https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023>.
 Acesso em: 11 de agosto de 2023.

PAGANINI, L.; FERRAZ, C.; GAMA, K.; ALVES, C. (2021). Promoting game jams and hackathons as more women-inclusive environments for informal learning. In 2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE), p. 1-9. IEEE.

PARKIN, S. (2014). The kiss that changed video games. The New Yorker. Disponível em:
<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/the-kiss-that-changed-video-games>. Acesso em: 8 de julho de 2023.

PELLED, L.; EISENHARDT, K.; XIN, K. (1999). Exploring the black box: An analysis of work group diversity, conflict and performance. Administrative science quarterly, v. 44, n. 1, p. 1–28.

PESQUISA GAME BRASIL. (2023). Pesquisa *Game* Brasil. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

PINHEIRO, A. (2023). Representatividade LGBTQIA+ Em The Last Of Us. Disponível em: <https://metagalaxia.com.br/games/representatividade-lgbtqia-em-the-last-of-us/>. Acesso em: 11 de agosto de 2023.

PRADO, R., MENDES, W., GAMA, K., & PINTO, G. (2020). How trans-inclusive are hackathons?. *IEEE Software*, n. 38, v. 2, p. 26-31.

RAINBOW GAME JAM. (2021). Rainbow Game Jam. Disponível em: <https://rainbowjam.games/>. Acesso em: 08 jul. 2023.

RIBEIRO, B.; AMARAL, R.; OLIVEIRA, L.; RAMOS, L.; GAMA, K. (2020). Odaras: (re)construção por meio de narrativas acolhedoras. *Anais XIX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento digital - SBGames*, SBC, Brasil, Recife.

RICHARD, G.; KAFAL, Y.; ADLEBERG, B.; TELHAN, O. (2015). StitchFest: Diversifying a College Hackathon to broaden participation and perceptions in computing. In *Proceedings of the 46th ACM technical symposium on computer science education*, p. 114–119.

RUBERG, B. (2019). The Precarious Labor of Queer Indie Game-making: Who Benefits from Making Video Games “Better”? *Television & New Media*, v. 20, n. 8, p. 778–788

RUIZ, A. (2015). Gay in the Game Industry. Available at SSRN 3330812

RUNESON, P.; HOST, M.; RAINER, A.; & REGNELL, B. (2012). Case study research in software engineering: Guidelines and examples. John Wiley & Sons.

RUNESON, P.; HÖST, M. (2009). Guidelines for conducting and reporting case study research in software engineering. *Empirical Software Engineering*, v. 14, p. 131-164.

SALTER, A. (2017). Code before content? Programmer culture in games and electronic literature. *Hyperrhiz: New Media Cultures*, n. 17.

SHAW, A.; FRIESEM, E. (2016). Where is the queerness in games?: Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication*, v. 10, p. 13.

SMITH, P.; BOWERS, C. (2016). Improving social skills through game jam participation. In *Proceedings of the international conference on game jams, hackathons, and game creation events*, p. 8-14.

STOUT, J.; WRIGHT, H. (2016). Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Students' Sense of Belonging in Computing: An Intersectional Approach. *Computing in Science & Engineering*, v.18, n. 3, p. 24–30.

ŞENER, D.; YALÇIN, T.; GULSEVEN, O. (2021). The impact of covid-19 on the video game industry. Available at SSRN 3766147.

TECHNOCULTURE, ART AND GAMES. (2023). Gamerella Game Jam. Disponível em: <<https://tag.hexagram.ca/gamerella/>>. Acesso em: 08 jul. 2023.

UNÉUS, D.; CHRISTENSON, E. (2017). Transgender in games: A comparative study of transgender characters in games.

WARNER, J.; GUO, P. (2017). Hack. edu: Examining how college hackathons are perceived by student attendees and non-attendees. In *Proceedings of the 2017 ACM Conference on International Computing Education Research*, p. 254-262.

WESTSTAR, J.; KWAN, E.; KUMAR, S. (2019). Developer satisfaction survey 2014. Summary report.

WOMEN GAME JAM. (2023). Women Game Jam. Disponível em: <<https://womengamejam.org/pt/brasil/>>. Acesso em: 08 de julho de 2023.

APÊNDICE A - ROTEIRO DAS ENTREVISTAS ONLINE COM ORGANIZADORES DAS GAME JAMS

Obrigada [nome do entrevistado], por participar da nossa entrevista, da nossa pesquisa sobre Diversidade em Game Jams. A gente tá buscando entender as relações da comunidade LGBTQIA+ e a participação dessa comunidade nas Game Jams. Esse estudo está sendo realizado por mim, Dayanne Coutinho e pelo professor Kiev Gama, do Centro de Informática da UFPE. Todos os seus dados pessoais ficarão anônimos, só quem vai ter acesso é quem faz parte do nosso grupo de pesquisa. Mas a gente vai usar seus insights posteriormente publicados em um artigo e na minha dissertação. E eu queria pedir a tua autorização pra gravar essa entrevista.

P1: Você pode me falar um pouco sobre a sua experiência como organizadora de uma *Game Jam*?

P2: O que te motiva a participar de *Game Jams*? Assim, o que te motivou e levou até a primeira *Game Jam*, por exemplo.

P3: E sobre essa diferença entre online e presencial? Como foi que você sentiu essa diferença na organização de ambos os formatos?

P4: Você já participou de eventos focados em minorias?

P5: E como acontece a organização da equipe na edição online? Muita gente chega com a equipe pronta e nem precisa de vocês?

P6: Tu acha que *Game Jams* são bons espaços para expor portfólios? Você já se deparou com alguma que tinha um espaço pra "expor minha arte", por exemplo?

P7: E tu acha que as *Game Jams* são receptivas a comunidade LGBT?

P8: Entre uma *Hackathon* e uma *Game Jam*, qual delas você acha que é mais receptível?

P9: E assim, só se tu se sentir confortável também em responder, tá?... Você já sofreu ou presenciou algum preconceito relacionado a gênero/identidade?

P10: Você contratou alguém que conheceu em uma *Game Jam*? (ou você conheceu possíveis parceiros de trabalho em alguma *Game Jam*?)

APÊNDICE B - ROTEIRO DAS ENTREVISTAS ONLINE COM PARTICIPANTES DAS GAME JAMS

Obrigada [nome do entrevistado], por participar da nossa entrevista, da nossa pesquisa sobre Diversidade em Game Jams. A gente tá buscando entender as relações da comunidade LGBTQIA+ e a participação dessa comunidade nas Game Jams. Esse estudo está sendo realizado por mim, Dayanne Coutinho e pelo professor Kiev Gama, do Centro de Informática da UFPE. Todos os seus dados pessoais ficarão anônimos, só quem vai ter acesso é quem faz parte do nosso grupo de pesquisa. Mas a gente vai usar seus insights posteriormente publicados em um artigo e na minha dissertação. E eu queria pedir a tua autorização pra gravar essa entrevista.

P1: Você já participou de outra *Game Jams*?

Se sim,

P1.2: Como foi sua experiência?

P1.3: O que motiva e desmotiva você a participar de *Game Jams*?

P1.4: Essa(s) *Game Jam*(s) anterior(es) foi (foram apenas) online?

Se não,

P1.4.1: Quais foram as diferenças percebidas entre os dois formatos (presencial e virtual).

Se sim,

P1.4.1: O que teve de diferente nessa edição?

Se não,

P1.2: O que motivou você a participar?

P2: Como foi a sua experiência na *Global Game Jam*? O que você gostou e o que não gostou?

P3: Foi apresentado um código de conduta na GGJ21? Se sim, você se sentiu mais seguro?

P4: Como aconteceu a organização das equipes?

P5: Você tem preferência em trabalhar com pessoas LGBTQIA+?

P6: Como funciona a interação da equipe na GGJ21?

P7: Tinha pessoas LGBTQIA+ além dos participantes? O quanto isso te motiva?

P8: Quais são as vantagens e desvantagens em participar de uma jam online? (Se a pessoa for breve, pedir exemplos.)

P9: Você se sente escutado nos grupos que você participa? (Se a resposta for não, descreva uma situação em que não foi ouvido(a)).

P10: Você já presenciou ou sofreu algum tipo de preconceito relacionado à sexualidade ou identidade de gênero? Poderia me contar mais sobre? (Você se sente confortável?) (Diferenciar se foi do grupo, de outros participantes ou da organização).

P11: Você acha que as *Game Jams* são bons espaços para expor portfólios? Você se sentiria confortável em divulgar os seus trabalhos?

P12: Já participou de Jam focada em um público específico?

Se sim,

P12.1: Quais são os prós e contras de um evento que tem foco em um grupo específico (ex. mulheres, LGBTQIA+ etc.)?

Se não,

P12.1: Porque não? / O que você acha sobre esse tipo de jam?