

## DIVERSIDADE E INCLUSÃO ENTRE PROFISSIONAIS DA INDÚSTRIA DOS JOGOS DIGITAIS: UMA REVISÃO INTEGRATIVA DA LITERATURA

**Fernanda Rodrigues Erthal<sup>1</sup>**

Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-6906-5932>

**Rafael Marques de Albuquerque<sup>2</sup>**

Universidade do Vale do Itajaí

Balneário Camboriú, Santa Catarina, Brasil

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5231-6953>

**RESUMO:** Na sociedade atual, a importância da representatividade e da inclusão de grupos considerados minoritários, tanto na mídia quanto na indústria, torna-se cada vez mais evidente. No mundo dos jogos, não poderia ser diferente. Muitas vezes, tende-se a focar na representação por meio da mídia; porém, é preciso estar atento também aos profissionais que atuam nesse meio. Este artigo tem como objetivo aprofundar o conhecimento sobre a diversidade e a participação de grupos considerados minoritários na indústria de jogos, analisando diversos trabalhos sobre a temática por meio de uma revisão integrativa da literatura. Foi realizada uma busca sistemática utilizando a Pesquisa Integrada da Biblioteca da Univali. Os resultados obtidos foram filtrados, e 15 trabalhos que tratam da diversidade e da inclusão entre profissionais da área de jogos foram examinados por meio da revisão integrativa. Por fim, os resultados dessa análise foram sintetizados e discutidos, destacando-se a ausência de estudos que abordem o tema das pessoas com deficiência ou neurodiversas, uma possível escassez de produções acadêmicas e/ou científicas sobre a temática, a falta de coesão nas pesquisas da área quanto às palavras-chave utilizadas e a grande variedade de assuntos que ainda podem ser explorados dentro desse campo.

**Palavras-chave:** diversidade; desenvolvedores de jogos; jogos digitais.

## DIVERSITY AND INCLUSION AMONG THE GAME INDUSTRY'S WORKFORCE: AN INTEGRATIVE LITERATURE REVIEW

**ABSTRACT:** In today's society, the importance of representativity and the inclusion of groups considered minorities, both in the media and in the industry, is becoming increasingly evident. In the world of games, it could not be any different. Often, the focus tends to be on representation through the media; however, attention must also be given to the professionals working in this field. This article aims to deepen the understanding of diversity and the participation of minority groups in the gaming industry by analyzing various studies on the subject through an integrative literature review. A systematic search was conducted using the Integrated Research of the Univali Library. The results found were filtered, and 15 studies addressing diversity and inclusion among

<sup>1</sup> Fernanda Rodrigues Erthal ([nanda.ertal5@gmail.com](mailto:nanda.ertal5@gmail.com)) é bacharel em design de games e atua como profissional na indústria de jogos.

<sup>2</sup> Rafael Marques de Albuquerque ([albuquerque@univali.br](mailto:albuquerque@univali.br)) é professor doutor na Universidade do Vale do Itajaí e pesquisa jogos digitais desde 2008.

professionals in the gaming field were examined through an integrative literature review. Finally, the results found in this analysis were synthesized and discussed, highlighting the absence of studies addressing the topic of people with disabilities or neurodiverse individuals, a possible scarcity of academic and/or scientific research on the subject, a lack of cohesion in research regarding the keywords used, and the vast range of topics that can be explored within this theme.

**Keywords:** diversity; game developers; video games.

## **DIVERSIDAD E INCLUSIÓN ENTRE LA FUERZA LABORAL DE LA INDUSTRIA DEL JUEGO: UNA REVISIÓN INTEGRATIVA DE LA LITERATURA**

**RESUMEN:** En la sociedad actual, la importancia de la representatividad y la inclusión de grupos considerados minoritarios, tanto en los medios como en la industria, se vuelve cada vez más evidente. En el mundo de los videojuegos, no podría ser diferente. A menudo, la atención tiende a centrarse en la representación a través de los medios; sin embargo, también es necesario prestar atención a los profesionales que trabajan en este sector. Este artículo tiene como objetivo profundizar el conocimiento sobre la diversidad y la participación de grupos considerados minoritarios en la industria de los videojuegos, analizando diversos estudios sobre la temática a través de una revisión integradora de la literatura. Se realizó una búsqueda sistemática utilizando la Investigación Integrada de la Biblioteca Univali. Los resultados encontrados fueron filtrados, y se examinaron 15 estudios que tratan sobre la diversidad y la inclusión entre los profesionales del área de videojuegos mediante una revisión integradora de la literatura. Finalmente, los resultados obtenidos en este análisis fueron sintetizados y discutidos, destacando la ausencia de estudios que aborden el tema de las personas con discapacidad o neurodiversas, una posible escasez de trabajos académicos y/o científicos sobre la temática, la falta de cohesión en la investigación del área respecto a las palabras clave utilizadas y la gran variedad de temas que pueden explorarse dentro de este ámbito.

**Palavras-chave:** diversidade; desenvolvedores de jogos; jogos digitais.

## **INTRODUÇÃO**

Segundo Santos Filho e Silva (2021), por ser um produto valorizado no mercado, os jogos digitais podem ser responsáveis por mudanças sociais e econômicas em todo o mundo, o que torna ainda mais evidente a importância da inclusão e da representatividade por meio dessas mídias digitais. Entretanto, para que essa inclusão ocorra de maneira adequada, é necessário que os grupos considerados minoritários estejam inseridos não apenas na mídia, mas também na indústria que a produz.

Nos últimos anos, muito se tem falado sobre diversidade e inclusão no mundo dos games: seja de gênero, racial ou relacionada à comunidade LGBTQIA+. Contudo, a diversidade ainda é um tema pouco abordado quando se trata da indústria de jogos e, menos ainda, quando o foco recai sobre os profissionais que atuam nesse mercado. Neste trabalho, a pesquisa sobre

diversidade foi dividida em quatro principais categorias: mulheres; pessoas da comunidade LGBTQIA+; diversidade étnico-racial; e pessoas com deficiência ou neurodiversas.

De acordo com a 2ª Pesquisa Nacional da Indústria de Games (Cardoso, Gusmão e Harris, 2023), coordenada pela ABragames (Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Digitais) em parceria com a ApexBrasil (Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos), 57% das empresas participantes afirmaram ter entre seus colaboradores pessoas pretas, pardas, indígenas, pessoas com deficiência, da comunidade transexual ou pertencentes a outras minorias.

Entretanto, segundo Cabral (2022), apesar de os jogos estarem se tornando cada vez mais acessíveis, eles ainda não são produzidos para todos os tipos de público, configurando um ambiente misógino e preconceituoso não apenas para os consumidores, mas também para os profissionais da área. Isso demonstra que a indústria ainda carece de um ambiente de trabalho verdadeiramente diversificado quando se trata dos profissionais envolvidos no desenvolvimento de jogos.

Por essa razão, faz-se importante a discussão desse tema, bem como a análise do que é dito por profissionais e pesquisadores a seu respeito, com a finalidade de trazer à luz e ampliar os conhecimentos sobre a temática.

O presente artigo foi elaborado por meio de uma revisão integrativa da literatura, na qual foram selecionadas pesquisas e discussões de diversos autores acerca da diversidade entre profissionais da área de jogos, observando-se quais temas são mais abordados, quais métodos ou técnicas de pesquisa foram utilizados, quais são as palavras-chave mais empregadas e quais contribuições cada trabalho oferece à ampliação da discussão sobre o tema. Com isso, pretende-se contribuir para o debate ao reunir estudos relevantes e fornecer uma visão panorâmica sobre o assunto, sintetizando os principais pontos apresentados pelos trabalhos analisados.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Segundo Ferreira, Moraes e Marchi Júnior (2021), os jogos eletrônicos são considerados uma atividade recreacional popular entre jovens e adolescentes desde a década de 1980, com o surgimento dos fliperamas e, posteriormente, com a popularização da banda larga, dos consoles e dos computadores pessoais.

Com o avanço da tecnologia na sociedade contemporânea, entretanto, é possível notar que os jogos digitais atingiram um nível muito maior de popularidade, deixando de ser apenas

um passatempo eventual para se consolidar como um espaço de lazer no cotidiano de diversos brasileiros e pessoas em todo o mundo. Os jogos digitais criam um ambiente de lazer que transcende os limites geográficos e físicos, manifestando-se na esfera virtual e não mais se restringindo apenas aos jovens e adolescentes, abrangendo uma faixa etária mais ampla (Facini, 2022).

Tendo em vista o crescente número de jogadores e de pessoas ao redor do mundo que compõem esse espaço virtual de lazer, é impossível não refletir sobre a indústria que cria e expande essa esfera na sociedade atual. E, ao se pensar na indústria de jogos, é preciso também considerar os desenvolvedores, que são os elementos essenciais desse mercado.

Como o tema da diversidade é bastante amplo e abrange diversas categorias e grupos de pessoas distintos, para a base de pesquisa deste artigo, com o objetivo de delimitar os tópicos a serem trabalhados, o tema foi dividido em quatro categorias principais: mulheres, pessoas LGBTQIA+, diversidade étnico-racial e pessoas com deficiência.

## **Mulheres**

Quando se fala em diversidade na indústria dos jogos, um dos temas mais citados é o papel que as mulheres ocupam nesse setor, seja como jogadoras, seja como profissionais no mercado de trabalho.

Segundo Newbery (2013), as mulheres enfrentam uma série de barreiras e obstáculos para ingressar e construir uma carreira no mundo dos games, representando menos de 12% dos profissionais da indústria de jogos. De acordo com a autora, esse percentual reduzido é resultado de desigualdades incorporadas tanto no trabalho quanto no ambiente laboral.

Fortim (2008) aponta que essa escassez se deve a diversos fatores, entre eles a pouca representação feminina nos games. Muitas vezes, quando há representação, ela ocorre de maneira estereotipada e pouco fiel. A autora também relaciona a presença reduzida das mulheres na indústria ao baixo interesse feminino por jogos, que, por sua vez, é uma consequência direta da falta de representatividade e do fato de que, estatisticamente, os jogos são desenvolvidos visando predominantemente o público masculino.

Entretanto, de acordo com Sampaio (2018), muita coisa mudou no cenário brasileiro dos games desde então. Pesquisas realizadas em 2017 mostraram que as mulheres já constituíam mais da metade dos jogadores de games. Contudo, quando se trata da presença feminina no desenvolvimento de jogos, apesar do crescimento no número de jogadoras, o número de desenvolvedoras ainda é pouco expressivo, correspondendo a apenas 10% dos profissionais da

área no Brasil.

Além disso, é importante considerar que, nas áreas de tecnologia em geral, as mulheres ainda são minoria. Em uma pesquisa realizada por Moso-Diez *et al.* (2021), verificou-se que as mulheres representavam apenas 11,4% dos estudantes das áreas de tecnologia e ciências exatas em instituições de ensino superior da Espanha.

### **Pessoas LGBTQIA+**

A comunidade LGBTQIA+, assim como as mulheres, também possui baixa representatividade tanto na indústria de games quanto entre os personagens dos jogos.

Segundo Costa Neto (2022), apesar do número reduzido, é possível encontrar representações de diversos grupos minoritários na mídia. Entretanto, quando o foco recai sobre a comunidade LGBTQIA+, observa-se que essa representação vem sendo feita desde os anos 1960 em programas humorísticos e novelas, porém, de maneira negativa. Em sua maioria, a representatividade ocorre em forma de chacota, com personagens estereotipados, como travestis e homens gays afeminados, cujo único papel é prover entretenimento ao público que não faz parte da comunidade, por meio de trejeitos exagerados e linguagem caricata.

No mundo dos jogos digitais, a situação não é muito diferente. A representação do público LGBTQIA+ geralmente ocorre de forma estereotipada, em que o único foco do desenvolvimento do personagem é sua orientação sexual e/ou identidade de gênero, o que, muitas vezes, leva o personagem a um fim infeliz ou até mesmo mortal (Santos, 2020).

Embora a representatividade LGBTQIA+ tenha crescido nos últimos anos no universo dos games, ela ainda é mínima e ocorre de forma bastante discreta, geralmente por meio de NPCs (*non-player characters*) ou personagens com pouco contato com os protagonistas (Costa Neto, 2022).

Pode-se supor que parte dessa ausência, ou inadequação, da representatividade se deve à baixa presença de profissionais LGBTQIA+ na indústria. Um estudo realizado pela Olhar Digital mostrou que apenas 4% dos profissionais da área de tecnologia pertencem à comunidade LGBTQIA+. De acordo com uma pesquisa do *Brazil Games Export Program* (Fortim, 2022), entre os desenvolvedores autônomos, apenas 10% se identificam como pessoas LGBTQIA+ e 1% como pessoas trans (Cabral, 2022). Em âmbito mundial, essa porcentagem também é pequena: segundo pesquisa realizada em 30 países pela Ipsos (Jackson, 2023), cerca de 9% da população adulta se identifica como parte da comunidade LGBTQIA+.

É importante destacar que esses dados baseiam-se em autodeclarações, o que indica

que os números reais podem ser ainda maiores, considerando que parte da população pode não se identificar publicamente como pertencente à comunidade. Ainda assim, a comunidade LGBTQIA+ permanece como um grupo marginalizado na sociedade, enfrentando diversas adversidades na vida cotidiana e também no ambiente profissional. Por essa razão, trata-se de um grupo considerado minoritário e relevante para a presente pesquisa.

Segundo Weststar, O'Meara e Legault (2018), em uma pesquisa realizada pela *International Game Developers Association*, a indústria de jogos não oferece uma atmosfera acolhedora para diversos grupos e pessoas marginalizadas. A pesquisa, baseada em quase mil respostas, majoritariamente da América do Norte, considera diversidade em termos demográficos, como gênero, etnia e orientação sexual, entre outros fatores.

### **Diversidade étnico-racial**

É notável que, mesmo nos jogos mais modernos e imersivos, com níveis avançados de realismo, o protagonismo ainda não é inclusivo, excluindo sistematicamente mulheres e pessoas negras (Santos Filho e Silva, 2021).

Glaubke *et al.* (2001) analisaram 53 heróis de videogames, examinando os dez jogos mais vendidos em cada um dos sete sistemas de games da época (Nintendo 64, PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Color, Game Boy Advance, Dreamcast e computadores pessoais), e identificaram uma diferença sistemática na representação dos personagens. Dos heróis analisados, 87% eram brancos, 8% asiáticos ou habitantes das Ilhas do Pacífico, 4% afrodescendentes e apenas 2% latinos. Nenhum herói nativo americano foi identificado. Embora o estudo seja relativamente antigo, ele revela um panorama histórico importante, que deve ser considerado nas avaliações mais atuais.

Assim como nos jogos, no cenário da indústria de games a falta de diversidade étnico-racial também é evidente. O *Brazil Games Export Program* (Fortim, 2022) realizou uma pesquisa com 196 empresas brasileiras e, a partir desses dados, elaborou uma tabela de distribuição da diversidade entre sócios e colaboradores, totalizando 330 pessoas. Dentre essas, apenas 10 profissionais são indígenas (sendo três sócios homens e nenhuma sócia mulher) e 209 são pessoas pretas, das quais 56 são sócias (46 homens e 10 mulheres). Segundo a autora, esses números indicam que, embora a diversidade étnico-racial tenha apresentado crescimento nos últimos anos, esse avanço ainda ocorre de forma lenta e restrita:

É possível observar uma baixa presença de pessoas pretas e, principalmente, indígenas dentro das desenvolvedoras. [...] A população preta, apesar de ter aumentado sua presença, ainda luta para conquistar mais espaço nas desenvolvedoras. [...] Com esses dados, é possível perceber que a presença de pessoas pretas, mesmo que pequena, só tem números significativos no que diz respeito a pessoas do gênero masculino, enquanto mulheres e pessoas não-binárias pretas são minoria nas desenvolvedoras (Fortim, 2022, p. 64).

Segundo Kerr, Savage e Twomey-Lee (2020), apesar de existir um aumento no número de mulheres e pessoas de diferentes etnias jogando videogames, esses números não são refletidos nos profissionais que trabalham nessa indústria.

### **Pessoas com deficiência e neurodiversas**

Apesar de os jogos digitais serem artefatos amplamente utilizados no cotidiano das pessoas, seja para lazer, saúde ou educação, muitas ainda enfrentam dificuldades para acessá-los e utilizá-los, como é o caso das pessoas com deficiência. Por essa razão, diversas organizações e pesquisas discutem formas de aprimorar a acessibilidade nos jogos e promover um desenvolvimento mais inclusivo para pessoas com deficiência (Leite, 2022).

Segundo Jaques e Bisol (2020), corpos com deficiência geralmente são representados de maneira depreciativa nos jogos, sendo associados à fragilidade, às doenças e a algo que foge da “norma”. Por isso, de acordo com os autores, é necessário que sejam realizados mais estudos sobre a representação de pessoas com deficiência em jogos, a fim de compreender as diferentes manifestações do corpo não normativo nos videogames.

Além disso, os autores também destacam a importância do protagonismo de pessoas com deficiência e neurodiversas na indústria:

Não se trata, contudo, de forçar a diversidade dentro dos videogames, mas simplesmente de retratar o mundo como ele realmente é: diverso. Esse objetivo não será atingido se não for permitido o protagonismo de indivíduos que fujam à normatividade. Dificilmente uma pessoa sem deficiência poderá desenvolver uma personagem com deficiência de forma fidedigna. Desse modo, não é necessário somente escritores que construam personagens não normativas, mas pessoas com deficiência que contribuam ativamente na escrita de novas histórias (Jaques; Bisol, 2020, p. 81).

Na pesquisa realizada pelo *Brazil Games Export Program* (Fortim, 2022), a tabela de distribuição da diversidade entre sócios e colaboradores, composta por 196 empresas respondentes, totalizando 330 pessoas, revela, segundo a autora, que “a presença de pessoas neurodiversas e com deficiência é bastante escassa”. Nas empresas analisadas, foram identificadas cerca de 10 pessoas com deficiência e 37 pessoas neurodiversas.



Além disso, na mesma pesquisa, ao serem questionadas sobre políticas de inclusão, dentre as 195 empresas respondentes, 54% afirmaram não possuir políticas específicas. Entre as políticas existentes, apenas 5% se referem a pessoas com deficiência e 3% a pessoas neurodiversas (Fortim, 2022).

## **METODOLOGIA**

O presente artigo foi elaborado através de uma revisão integrativa da literatura, foram selecionadas e reunidas pesquisas e discussões de diversos autores acerca da temática da diversidade entre os profissionais de jogos.

Uma revisão integrativa é um método de revisão e análise metódico, que tem como objetivo sintetizar resultados sobre um determinado tópico ou problema. Esse método permite a inclusão de dados de literatura científica e empírica, o que proporciona uma maior compreensão da temática abordada. Para a construção de uma análise integrativa de literatura, é necessário que alguns protocolos específicos sejam seguidos em suas etapas de elaboração, sendo elas: a elaboração da pergunta norteadora; busca ou amostragem na literatura; coleta de dados; análise crítica dos estudos incluídos; discussão dos resultados e, por fim, apresentação da revisão integrativa (Souza; Silva; Carvalho, 2010).

A seguir, serão apresentadas cada uma das etapas e quais os parâmetros seguidos na elaboração de cada uma.

Primeiro, foi definida a pergunta de pesquisa. A partir das questões abordadas no capítulo anterior, definiu-se que a pergunta de pesquisa seria determinada com o objetivo de encontrar o que já estava sendo debatido a respeito da diversidade entre trabalhadores da indústria de jogos digitais. Portanto, as perguntas que essa revisão integrativa de literatura busca responder são:

- Quais métodos ou técnicas de pesquisa são utilizadas nos trabalhos que abordam cada um dos temas?
- Quais são as palavras-chave mais utilizadas pelos trabalhos analisados?
- Quais dos temas selecionados são mais abordados e quais são as principais contribuições levantadas pelos trabalhos analisados?

Em seguida, foi feita a seleção das bases de dados a serem consultadas para coleta de material. Para trazer um número maior de resultados, foi escolhida a Pesquisa Integrada da



Biblioteca Univali, que retorna simultaneamente resultados do Acervo Univali, Portal CAPES, EBSCO, Biblioteca A, Saraiva, Vlex, Portal de Periódicos Univali, Scielo Livros, Scielo Periódicos, Diretórios de Acesso Aberto e Repositórios Internacionais de Teses e Dissertações. Utilizou-se um filtro de data de publicação para o período de doze anos (de 2012 a 2023), com o objetivo de buscar trabalhos com dados mais atualizados. A escolha dos termos de busca, bem como o idioma utilizado para tal, foi feita deliberadamente após diversos testes com termos semelhantes e outros idiomas, como português e espanhol. Com o objetivo de abranger o maior número de trabalhos possíveis que se encaixassem na premissa do presente trabalho e, assim, gerar um material substancial para a análise final, foram utilizados os seguintes termos de busca: diversity AND video game developers AND SU game industry, de forma que os resultados devessem incluir os três termos e ter o termo “game industry” como assunto. Como expansores de busca, esses termos foram buscados também no texto completo dos artigos assim como foram aplicados assuntos relevantes na exibição de resultados. Foram selecionadas apenas revistas e revistas acadêmicas, desconsiderando teses e dissertações, visto que o trabalho tem como foco apenas artigos. A busca também se limitou a resultados apenas em inglês e português.

Após a definição do protocolo de pesquisa, foi realizada a coleta de estudos na base de dados. Os resultados obtidos foram organizados e reunidos em uma planilha eletrônica, que continha as identificações de: nome do artigo; autor; ano; idioma; tipo de documento e link de redirecionamento.

Ao todo, foram encontrados 129 resultados. A partir disso, foi realizada outra seleção, a fim de afunilar os resultados para garantir a precisão dos artigos, onde foram excluídos, com base em uma análise dos títulos e resumos:

- Estudos que focavam nos personagens (na ficção), nas questões de representação e diversidade, em vez dos(as) profissionais da indústria;
- Estudos que tinham foco nos jogos digitais como indústria ao invés dos profissionais em si;
- Estudos que abordavam a temática de jogos digitais como ferramenta cultural e/ou de ensino;
- Estudos que focavam somente na diversidade entre jogadores e/ou jogadores profissionais e não desenvolvedores de jogos;
- Estudos que estavam em outro idioma que não português e inglês;

- Estudos que nada tinham a ver com as temáticas procuradas, tendo aparecido nos resultados de busca apenas por conter um ou dois dos termos buscados, mas que tratavam de outras temáticas.

Após essa segunda seleção, se totalizaram cerca de 41 estudos a serem analisados. Após isso, foi realizada uma leitura mais aprofundada de cada um dos estudos selecionados, refletindo se estavam de acordo com os critérios de busca e se correspondiam ao que estava sendo procurado a fim de responder às perguntas de pesquisa.

Foram excluídos, com base em uma análise do texto completo:

- Trabalhos que focavam somente na diversidade entre jogadores e/ou jogadores profissionais e não desenvolvedores de jogos;
- Trabalhos que focavam nos personagens (na ficção), nas questões de representação e diversidade, em vez dos(as) profissionais da indústria;
- Trabalhos que citavam profissionais, mas que tinham como foco outros aspectos de diversidade, como diversidade de tipos de jogos, diversidade geográfica, etc.

Por fim, 15 trabalhos foram considerados para a análise final, como pode ser verificado no Quadro 1.

**Quadro 1** - Amostra dos trabalhos a serem analisados

Ano	Título	Autoria
2016	The Video Game Industry's Problem With Racial Diversity; The toughest challenge in video games isn't reaching the highest level--it's finding black characters	Ong, Sandy.
2016	All play, no work: a look into Utah's thriving video game industry	Kulicke, Heidi.
2016	Masculine domination and gender subtexts: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry.	Styhre, Alexander; Remneland-Wikham, Björn; Szczepanska, Anna-Maria; Ljungberg, Jan.
2015	A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity	Chess, Shira; Shaw, Adrienne.
2012	Talent Management in the Video Game Industry: The Role	Scholz, Tobias M.

	of Cultural Diversity and Cultural Intelligence.	
2020	Diversity in the Amusement Industry: Part 1.	Williams, Kevin.
2013	Game on! Women are making strides in the videogame biz, but there are still hurdles to real diversity.	Graser, Marc.
2015	Games, gamers and culture wars.	Edwards, Kate.
2021	Black Workers Find Little Opportunity in Growing Video Game Industry.	Toulon, Karen.
2015	Tying in diversity with Twine games	Kareem, Soha.
2020	Twitch is helping to create an esports league for HBCUs	Smajstrla, Ann.
2018	Zynga Partners with the International Game Developers Association Foundation	Cheng, Erin S.
2018	Buzzword	Twist, Jo; Kingsley, Jason.
2014	Rise of the Gaymers	Soller, Kurt.
2016	Grand Stereotype Auto	Ong, Sandy.

Fonte: Autores.

Após a definição final dos artigos a serem incluídos na análise, foi feita uma leitura completa e minuciosa de cada um deles, com o objetivo de extrair quatro pontos principais para a elaboração dos resultados e para responder as perguntas de pesquisa, sendo eles:

- O método ou técnica de pesquisa utilizado em cada um dos trabalhos;
- Qual tema, dentre os selecionados para esse estudo, foi mais abordado em cada um dos trabalhos analisados;
- Quais as palavras-chave utilizadas em cada um deles;
- Qual a contribuição deixada por cada trabalho.

Com isso, os resultados obtidos foram organizados e reunidos em uma tabela, que continha as identificações de: nome do artigo, método ou técnica de pesquisa utilizada, tema mais abordado, palavras-chave utilizadas e contribuição deixada.

## RESULTADOS

Este artigo tem como objetivo levantar o que tem sido debatido a respeito da diversidade entre profissionais da indústria de jogos digitais, dentro de um recorte específico. Após a leitura e

análise completa de cada um dos trabalhos da amostra, para a sumarização dos resultados, dividiu-se esta seção em quatro critérios principais de análise: temas mais abordados, método ou técnica de pesquisa utilizada, palavras-chave empregadas e contribuições apresentadas.

### **Critério de análise 1: Temas mais abordados**

O mais comum é que os trabalhos tratem da diversidade de gênero e da participação das mulheres na indústria. Dos 15 trabalhos analisados, oito mencionam essa temática. Por exemplo, Styhre *et al.* (2018) realizam um estudo de caso sobre a participação feminina na indústria de games da Suécia, enquanto Chess e Shaw (2015) analisam as controvérsias do *Gamergate*: uma campanha misógina online de assédio e discriminação contra mulheres e a diversidade na comunidade de jogos, iniciada em 2014 e conduzida por meio da hashtag #Gamergate. A campanha envolveu o vazamento de dados pessoais, além de ameaças de estupro e de morte.

O segundo tema mais comum entre os trabalhos analisados é a diversidade étnico-racial, citada em sete deles. Por exemplo, Ong (2016a; 2016b) aponta as dificuldades enfrentadas por pessoas negras ao ingressar na indústria dos jogos, enquanto Williams (2020) relata diversos casos de profissionais negros que contribuíram para o setor, mas foram apagados da história da indústria.

Em seguida, aparece o tema da comunidade LGBTQIA+, presente em apenas dois dos 15 trabalhos analisados. Soller (2014) discute como a representatividade afeta o senso de pertencimento de profissionais LGBTQIA+ na indústria, bem como os problemas enfrentados por eles.

A temática menos abordada foi a das pessoas com deficiência, não sendo citada em nenhum dos 15 trabalhos analisados.

Um caso especial é o de Scholz (2012), que não aborda nenhum grupo específico, mas discute os aspectos positivos da pluralidade e da diversidade cultural em equipes da indústria de jogos.

### **Critério de análise 2: Método ou técnica de pesquisa mais utilizada**

O método mais comum foi o uso de entrevistas. Dos 15 trabalhos, oito utilizaram essa técnica. Por exemplo, Graser (2013) entrevistou oito mulheres que desempenham papéis de destaque, e ainda incomuns em uma indústria majoritariamente masculina, como fundadoras,

diretoras e CEOs (*Chief Executive Officers*), enquanto Toulon (2021) realizou entrevistas focadas na diversidade étnico-racial presente na indústria.

O segundo método mais frequente é o estudo de caso, seguido da análise ou pesquisa documental. Dos 15 trabalhos analisados, três são estudos de caso e outros três empregam análise documental. Por exemplo, Edwards (2015) realiza um estudo de caso sobre o *Gamergate*, enquanto Ong (2016b) conduz uma pesquisa documental com vários jogos, a fim de analisar o protagonismo negro em cada um deles.

Outro método identificado, utilizado apenas em um dos 15 trabalhos, é o questionário. Scholz (2012) aplica esse instrumento para avaliar a importância da diversidade cultural dentro da indústria de jogos.

Casos especiais são os de Cheng (2018) e Smajstrla (2020), que, assim como outros quatro trabalhos, não utilizam metodologias científicas formais, tratando-se de ensaios ou textos jornalísticos de opinião. Ainda assim, foram incluídos na amostra final por constarem nos resultados do banco de dados e atenderem aos critérios temáticos estabelecidos.

### **Critério de análise 3: Palavras-chave mais utilizadas**

Ao todo, foram identificadas 65 palavras-chave nos 15 trabalhos analisados. Vale lembrar que as palavras usadas na busca foram *diversity*, *video game developers* e *game industry*, o que certamente influenciou a seleção das palavras-chave encontradas na amostra.

Dessas 65, a mais utilizada foi “*video game industry*”, aparecendo 11 vezes. Por exemplo, Kulicke (2016) utiliza essa palavra-chave em seu estudo sobre a presença de mulheres na indústria de jogos, enquanto Scholz (2012) a emprega em seu artigo sobre diversidade cultural.

Em seguida, vem o termo “*video games*”, que aparece sete vezes, como no artigo de Kareem (2015), que apresenta uma plataforma para criação de jogos.

Depois, aparecem os termos “*African Americans*”, “*Feminism*”, “*General interest*”, “*Video game development*”, “*Video gamers*” e “*Women*”, citados duas vezes cada. Ong (2016a) utiliza o termo *African Americans* em seu artigo sobre a ausência de pessoas negras na indústria, enquanto Graser (2013) emprega *Women* em seu estudo sobre o aumento de mulheres em cargos de liderança.

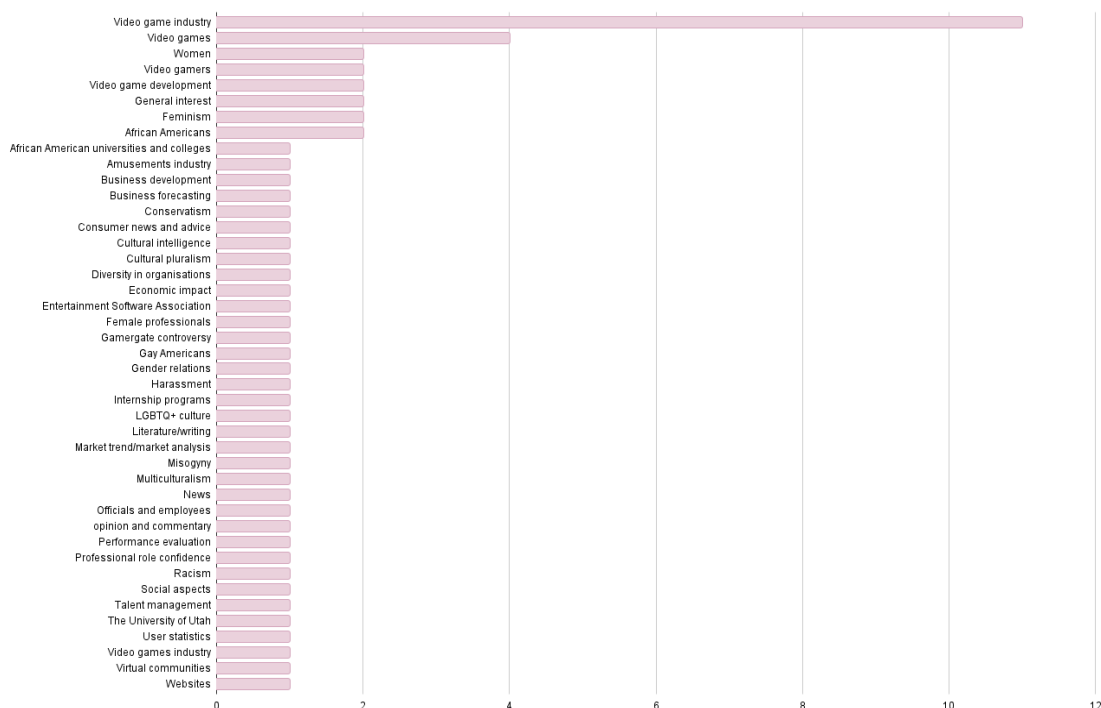
Os demais termos, citados apenas uma vez, são muito específicos e não entraram no agrupamento anterior.

Um caso especial é o de Cheng (2018), que não apresenta nenhuma palavra-chave em

seu trabalho.

Todas as palavras-chave foram agrupadas em um gráfico para melhor compreensão, como pode ser verificado abaixo na Imagem 1.

**Figura 1 - Lista de palavras-chave**



Fonte: Autora (2023).

#### **Critério de análise 4: Contribuição deixada por cada trabalho**

Para a análise das contribuições de cada autor, optou-se por analisar os trabalhos individualmente, ao invés de agrupá-los para uma análise geral, visto que as contribuições são mais particulares e distintas do que os demais temas analisados.

Ong (2016a; 2016b) e Smajstrla (2020) apontam a baixa representatividade e presença da população negra nos videogames, destacando que um dos motivos para isso é a baixa presença de desenvolvedores negros na indústria, consequência da falta de oportunidades, barreiras financeiras e pouco treinamento. Segundo dados da *International Game Developers Association*, apesar de 83% dos adolescentes negros serem gamers, essa proporção não se reflete na indústria de jogos, que é predominantemente branca, com cerca de 68% dos desenvolvedores sendo brancos ou de origem europeia. A contribuição de ambos é dar visibilidade e informar o leitor sobre a importância do tema.

Williams (2020) destaca o apagamento de profissionais negros na indústria do

entretenimento, exemplificando diversas personalidades que tiveram papel importante no desenvolvimento do setor, mas que acabam sendo esquecidas ao longo da história. Sua contribuição consiste no compilado desses casos históricos.

Toulon (2021), em uma abordagem mais jornalística, evidencia como empresas lideradas por pessoas negras enfrentam mais dificuldades para ingressar na indústria e buscar investidores. Destaca também a importância da representatividade para que a população jovem se sinta inspirada a entrar no mundo dos games. Além disso, aponta que, nos EUA, apenas 2% dos cargos na indústria de games são ocupados por pessoas negras, em comparação com 13% da população do país. A contribuição da autora é principalmente dar visibilidade e informar sobre a relevância do tema.

Kareem (2015) analisa como grupos considerados minoritários, como a comunidade LGBTQIA+, lidam com a falta de representatividade. A autora aponta que, para muitos, o caminho é criticar ativamente a indústria; para outros, como ela própria, é criar jogos menores que representem suas experiências e sentimentos. Ela apresenta a plataforma Twine para jogos de texto interativos, gratuita e com criadores muito diversos, utilizada tanto para contar histórias pessoais quanto para conscientizar sobre problemas de representatividade. A contribuição da autora é dar visibilidade ao tema e informar sobre uma ferramenta de produção de jogos acessível a desenvolvedores de grupos minoritários.

Soller (2014) destaca como a falta de representatividade afeta o senso de pertencimento de profissionais LGBTQIA+ na indústria de jogos, além das dificuldades enfrentadas por esses profissionais e pelo público consumidor em busca de maior representação em games. A contribuição do autor consiste nos depoimentos colhidos nas entrevistas, que demonstram a importância da representatividade e do senso de pertencimento.

Styhre *et al.* (2018) evidenciam como a indústria de games está cada vez mais aberta à inclusão de mulheres, tanto como profissionais quanto como público-alvo. Entretanto, mulheres que ingressam na indústria ainda enfrentam diversos obstáculos, muitas vezes precisando se distanciar de suas identidades de gênero para se adequarem às crenças de um setor majoritariamente masculino. Os autores apontam que é comum que mulheres se envolvam mais em trabalhos sociais e externos do que no desenvolvimento técnico, já que a feminilidade é considerada mais adequada para funções administrativas ou de organização, dificultando a participação em áreas técnicas. A contribuição dos autores consiste nos depoimentos obtidos por entrevistas com profissionais da indústria sueca, evidenciando que mulheres ainda têm pouco espaço na indústria, especialmente como desenvolvedoras.

Graser (2013) e Twist e Kingsley (2018) apontam que a indústria de jogos e o governo



podem fazer mais pela inclusão das mulheres além da simples adição de personagens femininas nos jogos, como, por exemplo, igualar salários, visto que mulheres recebem cerca de 27% a menos que homens na mesma função. Também destacam que incentivos governamentais poderiam atrair talentos mais diversos para a indústria. A contribuição desses autores são os depoimentos das entrevistas realizadas, concluindo que ainda há muito a ser feito para que a igualdade de gênero se concretize na indústria de jogos.

Kulicke (2016) e Cheng (2018) apresentam iniciativas governamentais e corporativas para constituir equipes mais diversas, com maior presença de grupos minoritários, especialmente mulheres. A contribuição de ambos é dar visibilidade ao tema e informar sobre ações governamentais relevantes.

Chess e Shaw (2015), por meio da análise da controvérsia do *Gamergate*, demonstram como o estudo e a produção de jogos mais “feministas” podem abrir portas para uma indústria mais diversa, mas também expõem mulheres a ataques e assédio.

Edwards (2015) aborda o conceito de “proteção cultural” observado no episódio do *Gamergate*, ou seja, o senso de proteção que gamers têm em relação à cultura dos jogos que consomem, impedindo que grupos diferentes façam parte dessa cultura. A autora também discute como o episódio, apesar de negativo, trouxe benefícios ao destacar problemas de representatividade e cita exemplos de empresas como Intel e Apple que se comprometeram publicamente a aumentar a diversidade em suas indústrias. A contribuição da autora é a análise do acontecimento e de suas consequências.

Scholz (2012) evidencia os efeitos positivos de equipes culturalmente diversas tanto para empresas quanto para funcionários. Destaca também a escassez de pesquisas voltadas para recursos humanos na indústria de jogos. A contribuição do autor é o estudo do impacto da diversidade na performance de equipes.

## **DISCUSSÃO**

Para melhor organização textual, a discussão foi dividida em quatro tópicos, também presentes na seção de resultados.

### **Temas mais abordados**

Considerando os resultados obtidos, destaca-se o fato de nenhum dos trabalhos da amostra abordar a temática de pessoas com deficiência. Levando em conta os termos utilizados

no sistema de busca, é possível que trabalhos sobre essa temática tenham sido ignorados, apesar da finalidade generalista dos termos. Outra possibilidade é a escassez de pesquisas que tratem do tema. Segundo Fortim (2022), a presença de profissionais neurodiversos e com deficiência é limitada na indústria brasileira. Além disso, poucas empresas possuem políticas de inclusão e, quando existem, menos de 10% são destinadas a pessoas com deficiência e neurodiversas.

Traçando um paralelo com a presença de mulheres na indústria, o aumento da participação feminina como profissionais é frequentemente atribuído à grande porcentagem de mulheres que jogam, como aponta Graser (2013). Considerando que pessoas com deficiência e neurodiversas têm pouca representação nos jogos e que muitos títulos não são acessíveis para esse público (Jaques e Bisol, 2020), é de se esperar que esse grupo não esteja muito engajado como público/jogadores e, conseqüentemente, como profissionais, o que explica a baixa presença de trabalhos sobre o tema. Entretanto, para muitas pessoas neurodiversas, os jogos funcionam também como válvula de escape, o que leva à reflexão de que barreiras para adentrar o mundo dos jogos não se aplicam igualmente a todos os tipos de deficiência.

Outro ponto relevante é que os termos de busca, como *diversity*, podem ser, no imaginário dos pesquisadores, mais associados a outros temas, sendo pouco utilizados para se referir a pessoas com deficiência e/ou neurodiversas.

No que diz respeito à diversidade étnico-racial na indústria, observa-se que, assim como as mulheres, pessoas negras e de outros grupos étnicos historicamente excluídos sempre fizeram parte da indústria dos games. Apesar de, como aponta Williams (2020), essa participação ter sido apagada da história, ainda é possível citar diversos nomes que contribuíram para o setor. Contudo, mesmo com esse histórico de participação, a presença desses grupos na indústria ainda é considerada exceção, visto que pessoas negras enfrentam dificuldades para ingressar no setor. Além disso, muitas vezes lidam com imagens estereotipadas reproduzidas em diversos jogos, o que pode desencorajar carreiras nessa área.

A comunidade LGBTQIA+ enfrenta dificuldades semelhantes. Como aponta Costa Neto (2022), esse grupo é pouco representado nos jogos e, quando representado, muitas vezes é de forma estereotipada ou jocosa. Esse fato pode influenciar a participação desses profissionais na indústria, visto que a falta de representatividade pode desencorajar a entrada de pessoas LGBTQIA+ no mercado de games, já que, segundo Soller (2014), a representatividade influencia o senso de pertencimento desses profissionais.

## **Método ou técnica de pesquisa mais utilizada**

Os resultados indicam que grande parte dos trabalhos analisados utiliza entrevistas ou estudos de caso. A predominância de entrevistas pode ser explicada pelo fato de que, ao tratar da diversidade, a coleta de depoimentos diretos de pessoas pertencentes a grupos minoritários torna-se mais autêntica.

O estudo de caso foi utilizado em três trabalhos da amostra, todos abordando a diversidade de gênero, sendo que dois deles focam no *Gamergate*, sugerindo o impacto desse episódio na discussão sobre diversidade dentro e fora da academia. A análise documental também aparece em três trabalhos, geralmente examinando jogos para corroborar argumentos sobre profissionais, em vez de analisar diretamente conteúdos relacionados a eles. Isso pode ser explicado pela escassez de pesquisas focadas nos profissionais, em vez dos personagens ou jogos, dificuldade também encontrada na elaboração deste estudo.

Além disso, parte dos trabalhos se enquadra na categoria de ensaios ou trabalhos jornalísticos de opinião, sem metodologia científica formal, mas que contribuem para a discussão sobre diversidade na indústria. A presença desses trabalhos pode indicar a escassez de pesquisas acadêmicas sobre o tema, levando o banco de dados a retornar textos jornalísticos.

## **Palavras-chave mais utilizadas**

Os resultados mostram grande variedade de palavras-chave entre os 15 trabalhos da amostra. Poucas se repetem, sendo que a repetição se concentra em *Video game industry* e *Video Games*, termos amplos que pouco dizem sobre diversidade.

Essa dispersão sugere falta de coesão na pesquisa da área. Por se tratar de um tema relativamente novo, é possível que exista dificuldade em padronizar a terminologia usada em trabalhos sobre diversidade de profissionais. Outra possibilidade é que os trabalhos foquem em termos muito específicos do tema abordado, em vez de utilizar termos mais gerais sobre diversidade.

## **Contribuição deixada por cada trabalho**

Observa-se que poucos trabalhos apresentaram contribuições suficientemente semelhantes para serem agrupados. Por isso, a análise foi feita individualmente, com apenas seis trabalhos agrupados.

Isso evidencia a variedade de nuances existentes dentro de um mesmo tema. Por exemplo, diversos trabalhos abordam a participação das mulheres na indústria de jogos, mas poucos foram agrupados quanto ao tipo de contribuição, mostrando que, apesar do mesmo tema, existem diferentes pontos de discussão. Um exemplo são Chess e Shaw (2015) e Edwards (2015), que analisam o *Gamergate*, mas levantam aspectos distintos sobre o episódio, trazendo novos tópicos à discussão.

Essa diversidade de contribuições e assuntos específicos evidencia oportunidades para pesquisadores interessados em desenvolver trabalhos sobre o tema, demonstrando que, mesmo sendo um assunto bastante discutido, ainda há perguntas a serem respondidas e contribuições a serem feitas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, foi analisada a diversidade na indústria de jogos, tendo como foco os profissionais da área. Para essa análise, a temática da diversidade foi dividida em quatro tópicos principais: Mulheres; Pessoas LGBTQIA+; Diversidade étnico-racial; e Pessoas com deficiência e neurodiversas.

Ao examinar cada um desses tópicos, torna-se clara a importância de discutir a temática, bem como evidencia-se a escassez de um ambiente de trabalho diversificado enfrentada pela indústria de jogos.

Acredita-se que um fator limitante deste trabalho seja o número de artigos analisados, considerando o limite do próprio artigo, o tempo de produção e a quantidade de trabalhos que se adequaram à análise. Além disso, existe a possível escassez de trabalhos científicos e/ou acadêmicos sobre a temática, apontada na subseção **Método ou técnica de pesquisa mais utilizada**, o que reduz o escopo de artigos adequados para a amostra.

Adicionalmente, o presente estudo selecionou trabalhos que abordam a diversidade em quatro eixos específicos (gênero, etnia etc.), utilizando o termo guarda-chuva “diversidade” e não palavras específicas. Isso pode ter deixado de fora trabalhos que se encaixariam no protocolo de seleção, mas que contêm termos mais específicos do que os utilizados na pesquisa. Também existe a possibilidade, já mencionada na subseção **Temas mais abordados**, de que algumas categorias simplesmente não usem os termos buscados para se autoidentificarem, o que poderia resultar na exclusão de artigos pertinentes. No entanto, essa limitação também gera oportunidades para pesquisas futuras, que poderiam focar em apenas uma das categorias abordadas, utilizando termos mais específicos para aprofundar os conhecimentos sobre a

temática, ou trabalhar com os quatro eixos específicos, mas empregando diferentes termos de busca.

Outra possibilidade para complementar este estudo seria a análise de um maior número de artigos, assim como uma nova investigação que aborde outras temáticas relacionadas à diversidade na indústria de jogos e/ou aspectos complementares do tema. Um estudo similar poderia se concentrar nas especificidades do contexto brasileiro, já que o presente trabalho analisou principalmente publicações em contexto internacional. Embora a indústria de jogos digitais seja bastante internacionalizada, seria relevante compreender como o contexto nacional se relaciona com outras realidades.

## REFERÊNCIAS

CABRAL, Luiza Reolon. **Design, representatividade e jogos digitais**: a diversidade dos profissionais de desenvolvimento de jogos. 2022. 63 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) — Universidade de Brasília. Brasília, 2022.

CARDOSO, Marcos V.; GUSMÃO, Cláudio; HARRIS, Jonathan J. (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2023**. ABRAGAMES: São Paulo, 2023.

CHENG, Erin S. **Zynga Partners With the International Game Developers Association Foundation to Champion Women in Games Ambassador and Scholars Programs**. Business Wire (English), [s. l.], 2018.

CHESS, Shira.; SHAW, Adrienne. A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, [s. l.], v. 59, n. 1, p. 208–220, 2015.

COSTA NETO, Henrique. **A Questão da Representatividade LGBTQ+ em Jogos Digitais**. 2022. 46 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação - Produção em Comunicação e Cultura - FACOM) — Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2022.

EDWARDS, Kate. Games, gamers and culture wars. **MultiLingual**, [s. l.], v. 26, n. 4, p. 22–25, 2015.

FACINI, Karine R. **Do real ao virtual**: a influência dos jogos eletrônicos para uma possível ressignificação dos espaços de lazer. 2022. 67 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

FERREIRA, Jéssica B.; MORAES, Letícia C. L.; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. Do lazer à performance: uma revisão sócio-histórica sobre o desenvolvimento dos jogos eletrônicos. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, p. 603–623, 2021.

FORTIM, Ivelise (Org). **Pesquisa da indústria brasileira de games 2022**. ABRAGAMES: São Paulo, 2022.

FORTIM, Ivelise. Mulheres e games: uma revisão do tema. **Proceedings of SBGames'08: Game & Culture Track**. Belo Horizonte, 2008.

GLAUBKE, Christina R.; MILLER, Patti; MCCRAE A.; Parker; ESPEJO, Eileen. **Fair Play?: violence, gender and race in video games**. Children Now, Oakland, CA, 2001.

GRASER, Marc. Game on! Women are making strides in the videogame biz, but there are still hurdles to real diversity. **Variety**, [s. l.], v. 321, n. 13, 2013.

JACKSON, Chris; **Pride month 2023: 9% of adults identify as LGBT+**. Ipsos, 2023.

JAQUES, Rafael Ramires; BISOL, Cláudia Alquati. Representações do corpo com deficiência em videogames. **Antares: letras e humanidades**, v. 12, n. 28, p. 69-84, 23 dez. 2020.

KAREEM, Soha. **Tying in diversity with Twine games**. Broken Pencil, 2015. p. 12.

KERR, Aphra; SAVAGE, Joshua D.; TWOMEY-LEE, Vicky. **Decoding and recoding game making events for diversity, inclusion and innovation**, [s. l.], 2020.

KULICKE, Heidi. All play, no work: a look into Utah's thriving video game industry. **Utah Business**, [s. l.], v. 30, n. 2, 2016.

LEITE, Patrícia da Silva. **Mecânicas de jogos digitais a partir da racionalidade inclusiva em relação às pessoas com deficiência**. 2022. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2022.

MOSO-DIEZ, Mónica. *et al.* A quantitative analysis of the underrepresentation of women in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) programs within vocational education and training in Spain. **Proceedings of the European Conference on Educational Research (ECER)**, Geneva, 2021. p. 177–185.

NEWBERY, Marsha. **Gender and the Games Industry: the experiences of female game workers**. 2013. Dissertação de mestrado - Simon Fraser University, Burnaby, 2013.

ONG, S. Grand Stereotype Auto. **Newsweek Global**, [s. l.], v. 167, n. 15, p. 52–53, 2016a.

ONG, Sandy. The Video Game Industry's Problem With Racial Diversity; The toughest challenge in video games isn't reaching the highest level--it's finding black characters. **Newsweek**, [s. l.], v. 167, n. 15, 2016b.

SAMPAIO, Lilian. **A importância da participação das mulheres na indústria de desenvolvimento de jogos digitais**. Orientadora: Amanda Murtinho. 2018. 10 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Pós-graduação em Jogos Digitais) Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas - FMU, Brasil.

SANTOS FILHO, E. F. dos; SILVA, B. R. da. Invisibilidade do protagonismo negro feminino e o design de games: mercado, desenvolvimento e produção. **Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN)**, [S. l.], v. 13, n. 38, p. 119–138, 2021.

SANTOS, Matheus C. **Estereótipos de Gênero e Diversidade Sexual nos Jogos Eletrônicos: identidades, preconceitos e discriminação**. 2020. 91 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação - Curso de Psicologia) Centro Universitário de Brasília – UniCEUB. Brasília, 2020.

SCHOLZ, Tobias M. Talent management in the video game industry: the role of cultural diversity and cultural intelligence. **Thunderbird International Business Review**, [s. l.], v. 54, n. 6, p. 845–858, 2012.

SMAJSTRLA, Ann. **Twitch is helping to create an esports league for HBCUs**. Engadget HD (Blogs on Demand), [s. l.], 2020.

SOLLER, K. Rise of the Gaymers. **Bloomberg Businessweek**, [s. l.], n. 4368, p. 59–61, 2014.

SOUZA, Marcela Tavares de; SILVA, Michelly Dias da; CARVALHO, Rachel de. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein (São Paulo)**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 102-106, mar. 2010.

STYHRE, Alexander. *et al.* Masculine domination and gender subtexts: The role of female professionals in the renewal of the Swedish video game industry. **Culture & Organization**, [s. l.], v. 24, n. 3, p. 244–261, 2018.

TOULON, Karen. **Black Workers Find Little Opportunity in Growing Video Game Industry**. Bloomberg.com, [s. l.], 2021.

TWIST, Jo; KINGSLEY, Jason; BUZZWORD. **Director**, [s. l.], v. 71, n. 4, p. 19, 2018.

WESTSTAR, Johanna; O'MEARA, Victoria; LEGAULT, Marie-Josée. **Developer Satisfaction Survey 2017** - Summary Report. International Game Developers Association, [s. l.], 2018.

WILLIAMS, Kevin. Diversity in the Amusement Industry: Part 1. **Tourist Attractions & Parks**, [s. l.], v. 50, n. 3, p. 23–24, 2020.



## NOTAS DOS AUTORES

### **Declaração de conflito de interesses**

O presente estudo não possui conflitos de interesses.

### **Contribuições dos autores**

A autora F. E. foi responsável pela conceituação, análise formal, investigação e desenvolvimento do trabalho, escrevendo o manuscrito original; O autor R. M. de A. colaborou com a conceituação, supervisão e com a revisão e edição do manuscrito.

**Submissão:** 04/02/2025

**Aceite:** 14/11/2025