

TERRITÓRIOS VIVOS: GAME JAMS COMO ESPAÇOS DE INVENÇÃO, CULTURA E IDENTIDADE

LIVING TERRITORIES: GAME JAMS AS SPACES OF INVENTION, CULTURE, AND IDENTITY

Caio Tulio Olimpio Pereira da Costa

Doutor em Educação Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco (Recife/Brasil), Professor REDA na Universidade do Estado da Bahia (Salvador/ Brasil) e Professor Permanente na Universidade Federal de Pernambuco (Recife/ Brasil).
E-mail: caiotuliocosta3@gmail.com

Thays Pantuza

Mestre em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Rio de Janeiro/Brasil).
Diretora Criativa e Game Producer na Zumbido Produções (Minas Gerais/Brasil).
E-mail: pantuza.thays@gmail.com

Recebido em: 5 de outubro de 2025
Aprovado em: 8 de dezembro de 2025
Sistema de Avaliação: Double Blind Review
BCIJ | v. 5 | n. 2 | p. 216-237 | jul./dez. 2025
DOI: <https://doi.org/10.25112/bcij.v5i2.4329>



RESUMO

A cultura de Game Jams no Brasil ganhou força nos últimos anos, expandindo sua presença nos eventos acadêmicos, nas comunidades independentes e no cenário profissional de jogos digitais. Esses contextos, além de fortalecer a articulação entre universidade, indústria e cultura de jogos, dão vazão para experiências e sensibilidades de representação e produção cultural no formato lúdico-midiático. Diante do explorado, o presente artigo busca registrar e refletir sobre as experiências de Jams realizadas considerando exemplificações e o jogo de cunho indígena *Paraná Rébiwa*, desenvolvido por Marina Gatto, premiado na Game Jam Plus 23/24 como Melhor Jogo de Sustentabilidade e Melhor Jogo do Norte. A proposta, também visa ampliar a visibilidade dessas práticas e contribuir para a conscientização de sua importância como espaço de formação, criação e articulação cultural. Para tanto, emprega-se análise crítico-reflexiva, considerando recortes de entrevistas conduzidas pelas pessoas autoras deste artigo com diversos agentes culturais relacionados às Game Jams, alinhando essa perspectiva qualitativa sob viés ensaístico e estruturando um Estudo de Caso do jogo Paraná Rébiwa produzido nessas circunstâncias, refletindo os constructos teóricos e considerações sobre a relevância cultural desses eventos. As reflexões conduzidas a partir do Estudo de Caso e das entrevistas demonstraram que com temas ligados à cultura brasileira e questões sociais, as Jams mobilizam uma ampla gama de criadores e ampliam o repertório dos jogos independentes. A experiência revelou a potência das Jams como dispositivos que integram teoria e prática, afeto e cognição, estética, política e, acima de tudo, cultura, o que as categoriza como territórios vivos de invenção, aprendizagem, transformação e identidade cultural.

Palavras-chave: Game jams. Cultura. Identidade cultural. Espaços de sociabilidade. Estudo de caso.

ABSTRACT

The Game Jam culture in Brazil has gained momentum in recent years, expanding its presence in academic events, independent communities, and the professional digital games scene. These contexts, in addition to strengthening the connection between university, industry, and game culture, provide space for experiences and sensibilities related to representation and cultural production in a ludic-media format. In light of this context, the present article aims to document and reflect on Jam experiences through examples and the indigenous-themed game *Paraná Rébiwa*, developed by Marina Gatto and awarded Best Sustainability Game and Best Game from the North at Game Jam Plus 23/24. The proposal also seeks to enhance the visibility of such practices and contribute to raising awareness of their importance as spaces for training, creation, and cultural articulation. A critical-reflective analysis is employed, considering excerpts from interviews conducted by the authors with various cultural agents related to Game Jams. This qualitative approach, with an essayistic lens, is aligned with a Case Study of the game *Paraná Rébiwa* developed in this context, reflecting theoretical constructs and considerations on the cultural relevance of these events. Reflections from the Case Study and interviews revealed that, by engaging with themes related to Brazilian culture and social issues, Jams mobilize a wide range of creators and broaden the repertoire of independent games. The experience showcased the power of Jams as devices that integrate theory and practice, affect and cognition, aesthetics, politics, and, above all, culture, thus categorizing them as living territories of invention, learning, transformation, and cultural identity.

Keywords: Game jams. Culture. Cultural identity. Spaces of sociability. Case study.



1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, os jogos digitais se consolidaram como um dos setores mais dinâmicos e expressivos da economia criativa, expandindo sua presença para além do campo do entretenimento e afirmando-se como dispositivos sociotécnicos capazes de articular práticas culturais, simbólicas, comunicacionais e econômicas. A título de exemplo, a Pesquisa Game Brasil 2025, enquanto 12ª edição do censo demográfico que perfilou a pessoa jogadora brasileira e seus hábitos e costumes em amostragem de 6.282 participantes 82,8% dos entrevistados detém o hábito de jogar algo. Em relação ao ano anterior, a Pesquisa constata um crescimento de 8,9 p.p. (SIOUX; GOGAMERS; BLEND; ESPM, 2025).

Ainda em dinâmicas mercadológicas, o Newzoo's Global Gamer Study 2024, enquanto relatório que identifica internacionalmente a audiência jogadora, constatou que dos mais de 73 mil consumidores entrevistados, 85% se engajam com jogos em certo nível, enquanto 80% detém o hábito de jogar (Newzoo, 2024).

Inseridos nesse contexto, eventos como as Game Jams ocupam um papel singular ao promoverem encontros criativos que mobilizam desenvolvedores, artistas, pesquisadores e comunidades diversas na construção de experiências lúdicas que mesclam estética, tecnologia e identidade. Mais do que simples competições ou maratonas de desenvolvimento, as Game Jams se configuram como espaços de sociabilidade, experimentação e invenção cultural, nos quais emergem linguagens próprias e narrativas que dialogam com questões sociais, históricas e políticas, fortalecendo redes colaborativas e formas alternativas de produção (Smith; Bowers, 2016).

A título de exemplo e contextualização introdutória, o marco amplamente reconhecido como ponto de partida para o formato contemporâneo das Game Jams ocorreu em março de 2002, na cidade de Oakland, Califórnia, com a realização do evento denominado *Oth Indie Game Jam*. Organizado por Chris Hecker, Sean Barrett, Doug Church e Jonathan Blow, o encontro reuniu desenvolvedores independentes em torno da proposta de criar jogos experimentais a partir do uso de motores gráficos. Diferentemente de competições tradicionais da indústria de jogos, essa iniciativa priorizou a experimentação e a exploração de possibilidades criativas fora dos padrões estabelecidos, incentivando abordagens inovadoras tanto no design quanto na mecânica. A experiência serviu como catalisadora para a disseminação global desse modelo de evento, consolidando as Game Jams como um formato reconhecido de produção colaborativa e de experimentação estética e tecnológica no campo dos jogos digitais (Lai *et al.*, 2021).

Essa iniciativa, por exemplo, foi reverberada pela Global Game Jam (GGJ), que se constitui como o maior evento internacional dedicado ao desenvolvimento colaborativo de jogos digitais, realizado de forma gratuita e amplamente acessível, integrando modalidades presenciais e virtuais. Sua proposta



central consiste em estimular processos de aprendizagem, experimentação e criação coletiva, em um ambiente considerado inclusivo e seguro, reunindo anualmente milhares de participantes distribuídos por diferentes países e contextos culturais (INOVAGames, 2024).

Nesse formato específico, a Game Jam também apresenta semelhanças com os denominados *hackathons*, caracterizando-se como um encontro de curta duração no qual equipes ou indivíduos desenvolvem jogos a partir de um tema central revelado no início da atividade. Na GGJ, a dinâmica usualmente tem início na tarde de uma sexta-feira, quando os participantes assistem a uma apresentação em vídeo, elaborada por profissionais reconhecidos do setor, seguida da divulgação de um tema-surpresa. A partir desse momento, os chamados *jammers* têm até o domingo à tarde para criar e concluir seus projetos, incorporando o tema proposto nas mecânicas, narrativas e estéticas de suas produções.

A primeira edição da Global Game Jam, realizada em janeiro de 2009, resultou da colaboração entre Susan Gold, Gorm Lai, Ian Schreiber e Foaad Khosmood, inspirando-se em eventos precursores como a *Indie Game Jam*, a *Ludum Dare* e a *Nordic Game Jam*, todos ainda ativos e relevantes no ecossistema global de desenvolvimento de jogos (Lai *et al.*, 2021). Inicialmente concebida como um projeto vinculado à *International Game Developers Association* (IGDA), a GGJ passou, a partir de 2013, a ser organizada pela *Global Game Jam, Inc.*, entidade sem fins lucrativos sediada em San Luis Obispo, Califórnia (EUA). Embora mantenha uma estrutura administrativa reduzida, a realização do evento depende fortemente do trabalho voluntário de sua liderança, de organizadores locais e da dedicação dos participantes.

O tema da primeira edição foi “Enquanto tivermos um ao outro, nunca deixaremos de ter problemas”, reunindo cerca de 1.600 participantes distribuídos em 23 países, responsáveis pela criação de 307 jogos. Desde então, o evento apresentou crescimento contínuo, alcançando, em 2024, a participação de aproximadamente 35 mil pessoas em 800 locais, abrangendo 102 países, com a produção total de 9.964 jogos (INOVAGames, 2024).

No Brasil, a cultura das Game Jams ganhou força e visibilidade também nos últimos anos, impulsionada tanto por iniciativas acadêmicas quanto por comunidades independentes e pelo setor profissional de jogos e sua indústria. Entre elas podemos destacar a GameJamPlus (GJ+), a Bird Game Jam Tour, a Jam Popular Brasileira, dentre diversas outras. Essa expansão ocorre em um cenário em que os Game Studies despontam como campo interdisciplinar que busca compreender, entre outros aspectos, os modos pelos quais os jogos produzem subjetividades, instauram regimes de mediação e operam como artefatos culturais. Sob a perspectiva das Indústrias Criativas, as Game Jams constituem-se como territórios vivos onde se entrelaçam criatividade autoral, inovação tecnológica, circulação simbólica e engajamento comunitário, ao mesmo tempo em que evidenciam tensões entre processos de produção, lógicas de mercado e potencialidades emancipatórias.



A proposta deste artigo, portanto, parte do reconhecimento das Game Jams como fenômenos que extrapolam a dimensão técnica do desenvolvimento de jogos, alcançando esferas de formação cultural e afetiva. Considera-se que, ao abordar temas ligados à cultura brasileira e a questões sociais, tais eventos não apenas ampliam o repertório dos jogos independentes, mas também fortalecem o diálogo entre universidade, indústria e comunidades criativas. Nesse sentido, mobiliza-se um referencial que articula teorias dos *Game Studies* e da Comunicação, compreendendo os jogos como interfaces comunicacionais e tecnologias de cultura, capazes de provocar experiências sensíveis que podem integrar emoção e cognição, estética e política.

Com base nessa perspectiva, o presente estudo busca responder à seguinte questão: de que forma os jogos produzidos em Game Jams podem potencializar o envolvimento com uma cultura de jogar? Para tanto, adota-se uma abordagem qualitativa, de viés crítico-reflexivo, estruturada a partir de recortes de entrevistas realizadas pelas pessoas autoras com diferentes agentes culturais envolvidos em Game Jams (Alvez-Mazzotti; Gewandsznajder, 2002; Yin, 2001). O percurso metodológico é complementado por um Estudo de Caso do jogo de cunho indígena *Paraná Rébiwa*, desenvolvido por Marina Gatto e premiado na Game Jam Plus 2023/2024 como Melhor Jogo de Sustentabilidade e Melhor Jogo do Norte.

1.1 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Para além da descrição dos procedimentos de coleta, torna-se necessário explicitar o percurso analítico/metodológico adotado no tratamento das entrevistas. O contexto dessa coleta de dados, também qualitativo, se apoia em natureza interpretativa, fundamentando-se em uma análise temática de inspiração categorial. As entrevistas foram integralmente transcritas e submetidas a um processo de leitura inicial, com o objetivo de identificar recorrências, tensões e pontos de convergência entre os depoimentos. Em um segundo momento, procedeu-se à codificação aberta dos materiais, buscando destacar núcleos de sentido relacionados às experiências dos desenvolvedores com Game Jams. Nessa perspectiva, nos apoiamos na Análise de Conteúdo de Bardin (2015).

A partir desse processo, os códigos preliminares foram agrupados por afinidade temática, permitindo a construção de categorias analíticas que orientaram a discussão do material empírico. Diferentemente de uma simples justaposição de falas, o movimento metodológico consistiu em identificar convergências discursivas, deslocamentos e tensões entre os entrevistados, articulando tais elementos ao referencial teórico mobilizado no artigo.

As categorias de análise emergentes foram organizadas em cinco eixos principais:

1. Relações entre Game Jams e inserção profissional;
2. Concepções de cultura de Game Jam;



3. Impactos das Jams nas escolhas criativas e identitárias dos estúdios;
4. Potencial das Jams para circulação, publicação e visibilidade de jogos;
5. Articulações territoriais e especificidades locais das experiências analisadas.

Esses eixos não foram definidos *a priori*, mas resultaram do cruzamento entre recorrências empíricas e problematizações teóricas acerca de indústria criativa, cultura digital e territorialidades. Tal procedimento permitiu que os depoimentos fossem compreendidos não apenas como relatos individuais, mas como indícios de dinâmicas estruturais presentes no ecossistema das Game Jams.

A seleção dos excertos apresentados ao longo do artigo seguiu o critério de representatividade temática, buscando ilustrar padrões discursivos identificados na análise, bem como destacar pontos de tensão que contribuíssem para o aprofundamento interpretativo. Assim, as falas citadas operam como exemplificações analíticas, complementos contextuais e, por outro lado, não como substitutos da reflexão teórica.

Esse movimento metodológico apoiado em Bardin (2015) permitiu deslocar a análise de um plano predominantemente descritivo para uma abordagem interpretativa, na qual os depoimentos são mobilizados como material empírico articulado a categorias analíticas e debates consolidados na literatura sobre indústria criativa e cultura digital.

Essa análise, portanto, permite não apenas examinar o processo criativo e as escolhas estéticas e narrativas do jogo, mas também refletir sobre a relevância cultural das Game Jams como dispositivos que articulam produção colaborativa, representatividade e valorização de identidades culturais no campo dos jogos digitais (Gil, 2025).

2 SOBRE CULTURA E JOGOS: ENTRE PARTICIPAÇÃO E COLABORAÇÃO

No intuito de promover uma análise da experiência da pessoa jogadora em relação aos jogos, trabalharemos, então, algumas questões sobre como as mídias podem ser ferramentas de mediação e modulação dos afetos (Grusin, 2010; Massumi, 1995). Por terem grande potencial de intervenção e articulação na experiência, as mídias digitais são capazes de acionar possibilidades de construção de subjetividades no jogador.

Pantuza (2021, p. 27) disserta sobre como “a vida cotidiana e as relações interpessoais e afetivas são intensificadas a partir do uso das mídias, que estão cada vez mais presentes nas mais variadas instâncias da experiência humana”. Ao enfatizar a relação dos indivíduos em contato com os jogos, sejam estes digitais ou não, compreende-se que esses artefatos comunicacionais são uma plataforma que



podem potencializar aspectos cognitivos do indivíduo, bem como evidenciar o agenciamento de seus aparatos sensório-motores.

De modo complementar, Galloway (2006, p. 6) defende que “as pessoas movem suas mãos, corpos, olhos e bocas quando jogam videogames. Mas as máquinas também agem. Elas agem em resposta às ações do jogador, mas também independente delas”. Assim, são evidenciados os processos sensoriais que emergem da experiência, visto que, nesta perspectiva, “o jogador se (des)envolve em jogo na mesma medida em que o jogo se (des)envolve com o jogador” (Pantuza, 2021, p. 59-61).

Essas dinâmicas, por exemplo, dialogam com os clássicos propostos sobre Cultura da Convergência de Jenkins (2009, p. 30), no sentido de que “a expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação”. E no presente desenvolvimento, tomamos esses dois tipos de cultura [convergência e participação] como movimentos intrínsecos de uma cultura contemporânea, que bebe da fonte dos primórdios da Inteligência Coletiva de Lévy (2003) para albergar ressignificações na atualidade, visto que a emergência desse entrelaçar de culturas resulta, muitas vezes, na “reconfiguração de uma sociedade conectada, derrubando barreiras geográficas, linguísticas e temporais, dando liberdade às pessoas” (Sampaio, 2022, p. 25).

Ainda, segundo Pantuza (2021, p. 39), “na experiência dos videogames, por exemplo, pode-se considerar que a interação jogador-jogo aciona uma rede complexa de estímulos afetivos que promove bifurcações incontáveis, em termos de possibilidades de atenção e engajamento”.

Portanto, a partir de estudo sobre o atravessamento das ciências cognitivas na experiência do indivíduo enquanto organismo vivo, Pantuza (2021) pontua que a sensorialidade proporcionada pelos afetos é uma reverberação da interação evidenciada pela relação “jogador x jogo”. Portanto, entende-se que a experiência em jogo é uma co-atuação entre indivíduo, máquina, ambiente, mídias e interações sociais. Um palco ideal para a performance de experiência, com a retroalimentação entre esses elementos um disparador cognitivo de sensorialidades, percepções e visões de mundo (Costa, 2024).

Nesse sentido, o constructo proposto contribui para exemplificar o modo pelo qual os jogadores e/ou desenvolvedores têm agência significativa durante sua experiência com o jogo. Desta maneira, sugere-se que o ecossistema do setor produtivo de jogos, tanto em Game Jams quanto nas ações institucionais, públicas e/ou coletivas, promove também uma co-atuação entre os envolvidos.

Ora, se há a interação dos participantes com diversos estímulos, desde interações entre os pares, entre convidados, outros jogos e ferramentas técnicas, mídias diversas e todo um conjunto de elementos presentes no ambiente, então são experienciadas novas formas de atravessar um jogo e a si. Assim, “são também possibilidades de comportamento emergente em relação à experiência do jogo” (Pantuza, 2021, p. 60), ou seja, um agenciamento (consciente ou não) de fluxos. Entende-se, então, que há “o



acoplamento jogador-jogo, assim como a noção de mente corporificada, justamente por perceber que o jogo, mesmo com elementos ora pré-definidos, surge com o jogar” (Pantuza, 2021, p. 102).

Dessa noção estruturante, vem se a contextualização de território. O que para Sampaio (2022, p. 25) está completamente imbricado na ideia de cultura como “resultado daquilo que os participantes de uma comunidade (território físico ou virtual), interpretam o que acontece ao redor e passam a dar sentido a esses fatos.”

Experimentamos, vivemos territorialidades distintas e plurais, múltiplas, tanto política como econômica e culturalmente, num único movimento. As relações religiosas modificam-se e permanecem; alteram-se relações entre os Estados, que também têm elementos que são conservados; as relações entre os estados e as empresas, enfim, há novas territorialidades, reterritorializações, constantemente, que contêm, em si, o velho; há des-continuidade histórias e multiescalares; um movimento processual relacional, de apropriação, dominação e produção (i) material (material-imaterial) do território (Saquet, 2013, p. 158).

Nesse contexto, a experiência de imersão e engajamento do indivíduo com o jogo, as Jams, as instituições e as atividades propostas nesses cenários específicos formam toda uma rede de estímulos em que são evidenciados o agenciamento mútuo dentro desse ecossistema vivenciado. O potencial de produção cultural é ampliado a partir do encontro entre essa rede. Portanto, o que se coloca em questão é a oportunidade de potencializar sensorial, afetiva e cognitivamente a experiência humana através dos jogos, digitais ou não, nesse contexto e território.

Nesse panorama, as Game Jams brasileiras no presente artigo, como contextualizado brevemente na introdução e aqui em resgate, são consideradas encontros voltados à criação de jogos - digitais ou analógicos - realizados em um intervalo de tempo limitado, que se fundamenta em princípios de colaboração criativa e inovação coletiva, geralmente com uma temática e em viés de competição (Lai *et al.*, 2021). Estas, portanto, têm tido papel fundamental não apenas no fortalecimento técnico da indústria, mas também na criação de uma identidade nacional no desenvolvimento de jogos, incentivando a produção de títulos que refletem a diversidade cultural do país e abordam temas socialmente relevantes, muitas vezes com foco em representatividade e pautas contemporâneas. Esses eventos, ao consolidarem comunidades criativas, promovem a cultura da inovação e da colaboração entre estudantes, profissionais e entusiastas dessa interface da cultura digital (Lai *et al.*, 2021).

Esse contexto é reverberado, nos últimos anos, também por pesquisas produzidas no contexto brasileiro e latino-americano, que têm contribuído para qualificar o debate sobre Game Jams para além de sua dimensão técnica, evidenciando seus impactos formativos, territoriais e industriais. No âmbito



nacional, o estudo de Borges *et al.* (2024) sobre a Women Game Jam destaca o papel dessas iniciativas como redes de apoio e espaços de inclusão para minorias de gênero no desenvolvimento de jogos. Ao evidenciar a discrepância entre o perfil majoritário de consumidores e a baixa representatividade de mulheres e outras minorias no setor produtivo, as autoras demonstram que determinadas Jams operam como dispositivos de reconfiguração simbólica e profissional da indústria, promovendo não apenas capacitação técnica, mas também pertencimento e articulação comunitária. Tal perspectiva permite compreender as Game Jams como territórios de disputa e reinvenção das dinâmicas estruturais do campo dos jogos digitais no Brasil.

Em diálogo com essa dimensão sociocultural, Santos-Ferreira e Vasconcellos (2025), ao analisarem as edições da Green Game Jam entre 2020 e 2025, uma iniciativa internacional em parceria com o Programa das Nações Unidas para o Meio Ambiente (PNUMA), evidenciam como esses eventos também funcionam como dispositivos discursivos no interior da indústria criativa. Ao mapear tendências temáticas e estratégias narrativas vinculadas à pauta ambiental, os autores demonstram que as Jams podem atuar como catalisadoras de agendas globais, como as vinculadas à Playing for the Planet Alliance, reconfigurando práticas produtivas e imaginários no setor. Nesse sentido, as Game Jams não apenas refletem demandas sociais contemporâneas, mas contribuem ativamente para a construção de repertórios simbólicos e posicionamentos industriais, articulando mercado, responsabilidade socioambiental e inovação criativa.

No contexto latino-americano mais amplo, Alvarez (2021) analisa as Game Jams como experiências de aprendizagem no campo das artes e do design, ressaltando seu potencial como metodologias ativas que integram alfabetização digital, representação simbólica e colaboração interdisciplinar. A partir da observação participante, o autor evidencia que as Jams configuram ecossistemas formativos intensivos, nos quais processos criativos são tensionados pelo tempo, pela cooperação e pela resolução coletiva de problemas. Tal abordagem amplia a compreensão das Game Jams como espaços de aprendizagem situada, nos quais se articulam competências técnicas, sensíveis e relacionais, fundamentais para profissionais inseridos nas indústrias criativas latino-americanas.

Em conjunto, essas pesquisas permitem delinear um panorama mais situado das Game Jams também no Brasil e na América Latina, evidenciando que tais eventos operam simultaneamente como dispositivos formativos, arenas de disputa simbólica e plataformas de articulação industrial. Seja na promoção da inclusão de minorias de gênero, na incorporação de agendas ecológicas globais ou na consolidação de práticas pedagógicas inovadoras em artes e design, as Game Jams se configuram como territórios híbridos nos quais convergem cultura, mercado e formação profissional. Essa ancoragem regional reforça



a necessidade de compreendê-las não apenas como eventos episódicos de desenvolvimento acelerado de jogos, mas como fenômenos estruturantes do ecossistema criativo contemporâneo.

As Jams, portanto, funcionam como um espaço fértil para a experimentação livre, permitindo o teste de ideias inusitadas sem os riscos financeiros do desenvolvimento tradicional. Além disso, promovem o networking, gerando parcerias e até mesmo o surgimento de novos estúdios. A interseção entre educação, inovação e mercado de trabalho cria uma dinâmica que favorece o tripé ensino, pesquisa e extensão, alinhando teoria e prática de forma multidisciplinar, com os holofotes para uma cultura de jogar.

3 GAME JAMS E PRODUÇÕES CULTURAIS

Experiências como as vividas nas edições da Game Jam Plus no Brasil, por exemplo, ilustram bem as potências discutidas no tópico anterior. Esse evento específico, configura-se com uma maratona intensiva de criação de jogos, com duração de 48 horas, que oferece suporte contínuo e mentorias em tempo real às equipes participantes. O evento se destaca por sua atuação multilíngue, em português, inglês e espanhol, e por sua crescente relevância no cenário global, contando atualmente com mais de setenta sedes distribuídas em mais de quarenta países.

Diante disso, em depoimento e entrevista conduzida no próprio canal oficial da Game Jam Plus, no quadro "GameJamPlus em PÔE PRA JOGO!" e empregada como fonte no presente artigo, Ian Rochlin, fundador do evento no Brasil, comenta sobre a diversidade cultural nas mostras presenciais: "um português jogando com uma espanhola, conversando em inglês [sobre] o jogo de um time representando a Suécia, mas que na verdade foi feito por um francês e um sérvio." (Rochlin, 2024, n. p.). Já Miguel Albuquerque, Presidente Regional do Governo da Madeira, em Portugal, que esteve presente na final da edição da Game Jam Plus 2024, na Europa, ressaltou que a tecnologia era como a música: pois pode colocar quatro pessoas de diferentes continentes para tocarem a mesma partitura e eles vão se conectar, algo que sintetiza as produções de uma Game Jam (Albuquerque, 2024).

Depoimentos de desenvolvedores brasileiros também reforçam essa potência formativa e transformadora. Para este artigo, entrevistamos Kim Kaznowski (2024, n. p.), fundador e CEO da Double Dash Studios, que compartilha como o jogo de título *RacketBoy* nasceu de uma Jam e, após premiação e reconhecimento, transformou-se no que se conhece como *Sky Racket*, em 2019. O jogo, bem recebido pelos pares, segundo o autor, levou à profissionalização do estúdio e ao financiamento da Ancine. Kaznowski (2024, n. p.) comenta que "na época foi um divisor de águas para a gente, porque a gente começou de fato a viver de jogo e se profissionalizar cada vez mais".



Ao avaliar sua trajetória pessoal como desenvolvedor de jogos, Kaznowski (2024, n. p.) afirma que sua experiência em Game Jams foi muito promissora, é o “lugar que eu mais conheci gente, pessoas que até hoje estão na indústria”. Algo que diretamente relaciona esse espaço com uma comunidade de prática e de produção cultural. O desenvolvedor complementa ao relatar, em entrevista, que “eu sempre recomendo às pessoas participarem de games quando elas estão no começo da vida profissional dela”, pois é um ambiente que você consegue “ter contato com visões diferentes de jogos com perspectivas diferentes”, afirma Kaznowski (2024, n. p.).

De maneira complementar, Ítalo Nievinski (2024, n. p.), fundador do Trialforge Studio, comenta que as Game Jams são espaço para ajudar o desenvolvedor e jogador a ter “uma noção de pensamento, de escopo, organização de tarefas, gestão de equipe e principalmente networking”. Segundo Nievinski (2024, n. p.), em entrevista para esta produção, as Jams oferecem a oportunidade de “entender mais ou menos como é um ciclo de produção”, auxiliando na percepção de diversos desafios que são “bastante negligenciáveis” durante a criação e organização de um estúdio e de um jogo. O desenvolvedor atesta, portanto, que essas experiências são essenciais para o ciclo de produção desses contextos culturais.

Outro depoimento significativo para esta produção é o de Décio Oliveira, co-fundador do estúdio Black Hole Games. O desenvolvedor, natural do Piauí, iniciou sua carreira também em Game Jams e conta que seu primeiro projeto lançado oficialmente surgiu de uma experiência em Jam. Interessado em lendas regionais, criou o jogo *The Last NightMary*, um terror inspirado no folclore atribuído ao estado piauiense “Cabeça de Cuia”. O sucesso foi expressivo pela inovação proposta para o jogo, sendo seu trabalho repercutido nas mídias locais e inspirando outros estúdios nas regiões do Maranhão e Ceará, além de ter feito, conforme entrevista para este artigo, com que recebesse diversos convites para palestras, oficinas e entrevistas. Décio Oliveira (2024, n. p.) conta que o jogo digital foi usado como projeto de Trabalho de Conclusão de Curso para alguns membros da equipe e que o desenvolvimento foi “aos trancos e barrancos, mas com muitos aprendizados”. O artista e desenvolvedor explica que essa experiência foi importante porque “conseguiu aperfeiçoar o nível profissional [...], criar um jogo temático nordestino”. *The Last NightMary* chegou a ser publicado na Steam em maio de 2024, em 7 idiomas e vendeu em torno de 60 mil cópias até o momento da entrevista conduzida.

Portanto, desses exemplos de experiências em Game Jams, temos uma potente força-motriz de produção de cultura a partir dos jogos. Seja em contextos de indústria ou representatividade, eventos desse segmento reforçam essas tecnologias da informação e comunicação no imaginário popular.



4 ESTUDO DE CASO: GAME JAM PLUS E PARANÃ RÉBIWA

Para além do digital, mas com foco na importância político-cultural das Game Jams, atestamos que a Game Jam Plus, assim como outros eventos desse circuito cultural, também têm revelado potências culturais em jogos analógicos. O exemplo do qual o presente artigo se debruça expressivamente como Estudo de Caso (Yin, 2001) é o de Marina Gatto, indígena da etnia Mura, da aldeia Inhãa-Bé no Amazonas. Gatto foi a vencedora de Melhor Jogo da Região Norte e Melhor Jogo de Sustentabilidade na Game Jams Plus 2023/24 com seu *Paranã Rébiwa*, um jogo de tabuleiro desenvolvido de forma artesanal que aborda a conscientização ambiental a partir de uma perspectiva indígena.

Nesta edição de 2023/24, um dos temas da Game Jam Plus foi "Sem planta, Sem planeta". Por este motivo, Marina Gatto decidiu participar da Jam e trabalhar em um jogo que pudesse contar um pouco sobre sua cultura. Segundo a desenvolvedora, em entrevista para o programa "Aperte o Play" (Sistema Sagres), o jogo *Paranã Rébiwa*, em contexto analógico, é para ser jogado em qualquer lugar, "até na beira do rio" (Gatto, 2024a). Em referência, o título escolhido para o jogo significa, em seu idioma nativo, "na beira do rio" ou "beirada do rio".



Figura 1 – Sacola para carregar o jogo *Paranã Rébiwa*, de Marina Gatto



Fonte: Gatto (2024a)

Em seu depoimento, a desenvolvedora explica que o tabuleiro do jogo é fortemente inspirado em Xadrez, fazendo ainda uma conexão com *Plants vs Zombies*, da PopCap Games, de 2009 e *Age of Empires*, da Ensemble Studios, de 1997. Nesse contexto, *Paranã Rébiwa* é um jogo de estratégia, que de acordo com seu *pitch* oficial, conta com tabuleiro de 12 lados, além de 100 cartas (50 para cada time) e diversas fichas para que os jogadores, durante suas caminhadas pelo tabuleiro, possam defender, plantar e avançar até o território inimigo (Gatto, 2024b). O jogo é feito para 2-4 jogadores, divididos em 2 equipes, e os pontos de ação (quadrados desenhados em pano) são para movimentar, demarcação ou para serem

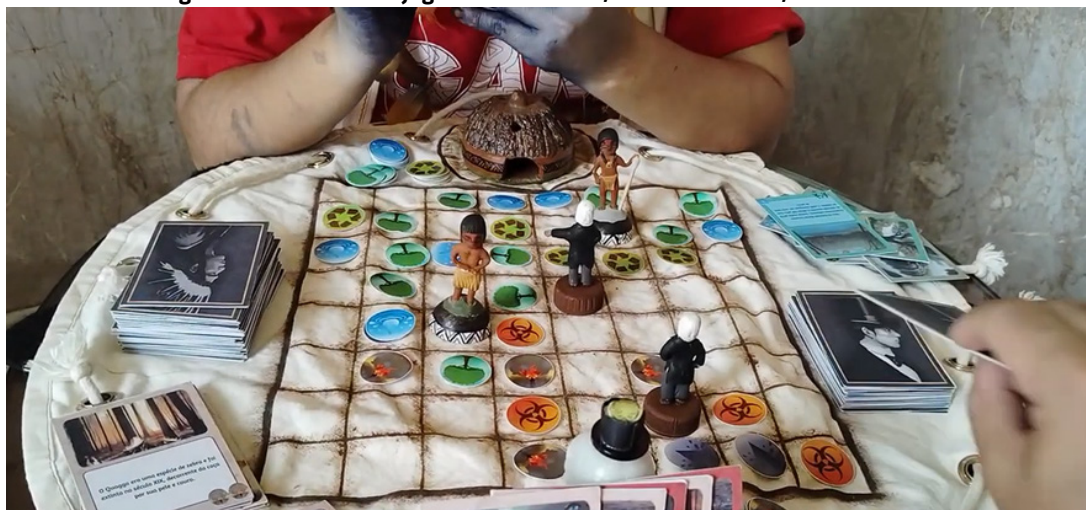


guardados. Os momentos de ataque não garantem vitória para nenhum lado. O que conta efetivamente, durante a experiência, é a estratégia criada por cada um dos lados.

Marina Gatto afirma que um dos seus objetivos é alcançar o público de comunidades carentes, ribeirinhas e indígenas, pois toda a narrativa e informações dispostas nos itens do jogo são uma referência direta às lutas diárias que, assim como ela, essas pessoas vivenciam. Aqui, temos o jogo como uma interface cultural de representação e projeção-identificação, tal qual os propostos de Machado e Maturana (2021) e seus assujeitamentos, elementos primordiais de sentir-se representado por um elemento cultural como interfaces lúdicas. Portanto, o conteúdo do jogo é fundamental para ajudar as pessoas a protegerem seu ambiente, trabalhando questões como sobrevivência, poluição e sustentabilidade.

Como informado anteriormente, o jogo, que é desenvolvido de forma artesanal, possui itens e elementos confeccionados manualmente por Marina Gatto. A arte foi desenvolvida com inspiração e referência da sua aldeia, utilizando sementes, ouriço de castanhas e caroço do tucumã; as peças que representam os personagens foram divididas em dois grupos, sendo o primeiro feito em madeira, e o segundo com plástico. Segundo o vídeo do pitch disponibilizado por Marina Gatto em suas redes, o jogo é feito com produtos do Amazonas, o tabuleiro é algodão cru "e os peões são moldados manualmente com toda a sabedoria do meu povo" (Gatto, 2024b, n. p.).

Figura 2 – Tabuleiro do jogo *Paraná Rébiwa*, de Marina Gatto, visto de frente



Fonte: Gatto (2024a)



Figura 3 – Peças do tabuleiro do jogo *Paranã Rébiwa*, de Marina Gatto, visto de frente



Fonte: Gatto (2024a)

Figura 4 – Tabuleiro do jogo *Paranã Rébiwa*, de Marina Gatto, visto de cima



Fonte: Gatto (2024a)

Com um projeto ousado e original, Marina Gatto se destacou durante toda a maratona de desenvolvimento de jogos da Game Jam Plus 2023/24. Ao receber o prêmio de Melhor Jogo da Região Norte e Melhor Jogo de Sustentabilidade, a autora comenta, inclusive, que seu jogo é um jogo de tabuleiro



porque em sua aldeia não há energia, então não é possível criar um jogo digital. Ainda, em seu discurso de vitória, reitera sua posição política afirmando que “a gente só precisa de uma oportunidade” e, ao fim, agradece o evento e diz que “essa oportunidade veio para mim pela Game Jam Plus”. Por fim, diz que seu povo “tem uma batalha diariamente para que [...] seja visibilizado” e que, enquanto desenvolvedora de jogos e com a oportunidade dada pela Game Jam Plus, pôde se sentir inserida durante a experiência.

Nesse sentido, a experiência de Marina Gatto se insere na cultura da participação como parte constituinte de um território que pavimenta um ecossistema cultural em que indivíduos não apenas consomem produtos midiáticos como jogos, mas também se engajam ativamente em sua produção, circulação e ressignificação. No caso de *Paranã Rébiwa*, o ato de criar um jogo de tabuleiro artesanal com referências diretas à cultura Mura e à realidade socioambiental da Amazônia não se limita a uma prática criativa isolada: trata-se de um gesto político de inserção em um circuito global de criação, onde a produção local dialoga com audiências e agentes culturais de diferentes contextos.

Essa dinâmica amplia a compreensão de que a participação não é homogênea, mas marcada por assimetrias de acesso, visibilidade e recursos. Gatto, ao optar por um formato analógico devido à ausência de energia elétrica em sua aldeia, reinterpreta as possibilidades de uma Game Jam para além do paradigma digital, reposicionando-a como espaço acessível e adaptável às condições materiais e culturais de territórios específicos. Aqui, a participação se constrói não apenas no ato de “estar” em um evento desse porte e segmento, mas no de “fazer parte” a partir das próprias condições, narrativas e recursos, reafirmando que a inovação e a autoria podem emergir mesmo em cenários de infraestrutura alternativas.

A noção de território, conforme discutida por Sampaio (2022), é central para compreender a potência simbólica e política de *Paranã Rébiwa*. O território não é apenas o espaço geográfico ocupado por um grupo social, mas também o conjunto de significados, práticas e identidades que nele se inscrevem. Ao desenvolver um jogo que materializa elementos da vida ribeirinha, dos ciclos naturais e das estratégias de sobrevivência de sua comunidade, Marina Gatto não apenas representa um território, mas o reinscreve no campo das mídias lúdicas, deslocando-o de uma condição de invisibilidade para um espaço de circulação simbólica mais ampla. Nesse sentido, o jogo não é apenas um artefato lúdico, mas um dispositivo de territorialização, no qual regras, peças e narrativas se tornam extensões materiais e simbólicas de um lugar e de um povo. Ao ser jogado “até na beira do rio”, como afirma a desenvolvedora, o tabuleiro adquire um caráter de performance territorial, tornando-se suporte e palco para a reafirmação da identidade Mura no ato de jogar. Essa dimensão territorial, ancorada no fazer manual e na materialidade dos elementos naturais incorporados ao jogo, reitera que a criação cultural não é apenas produção de conteúdo, mas



também afirmação de pertencimento e resistência frente às lógicas homogeneizantes da indústria global de jogos.

Quando analisadas sob a perspectiva da “cultura da participação” e do “território”, as Game Jams se evidenciam também como plataformas dinâmicas da Indústria Criativa, nas quais o ato de desenvolver jogos vai muito além de um exercício técnico em tempo reduzido, assumindo o papel de catalisador de invenção, cultura e identidade. Esses eventos funcionam como arenas simbólicas e produtivas, onde diferentes agentes culturais negociam visibilidade e legitimidade em um mercado criativo global marcado por assimetrias de acesso e capital cultural.

O caso de *Paraná Rébiwa* ilustra como a inovação na Indústria Criativa não se limita a soluções estéticas ou mecânicas, mas pode se configurar como uma prática de resistência cultural e política, incorporando narrativas próprias, modos de produção enraizados no território e estratégias para a manutenção de identidades locais. Ao reconhecer e premiar um jogo que emerge da convergência entre saberes tradicionais e processos contemporâneos de produção lúdica, a Game Jam Plus reafirma o potencial dessas iniciativas como “territórios vivos” de criação, onde as dinâmicas da economia criativa se entrelaçam com a afirmação identitária e o diálogo intercultural. Nesse contexto, a autoria não é diluída na lógica globalizada da indústria, mas reforçada como marca distintiva de singularidades locais, transformando a prática lúdica em um vetor de circulação cultural capaz de, simultaneamente, preservar e reinventar as tradições de um povo, ao mesmo tempo em que se insere estrategicamente nas cadeias produtivas e simbólicas da Indústria Criativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em depoimento sobre a última edição da Game Jam Plus, inclusive, a organizadora local Isabelly Rohana destaca a importância e singularidade do tema “Sem planta, Sem planeta”, escolhido de forma majoritária pelos times amazonenses. Segundo Rohana, em depoimento durante o evento, os participantes puderam expressar suas criatividade “apresentando jogos que não apenas entretêm, mas também destacam a importância da preservação da nossa floresta” (Agência Sebrae de Notícias, 2024, n. p.).

O analista do Sebrae Amazonas, Denys Cruz, foi uma personalidade presente na última edição dessa Jam. No intuito de apoiar os participantes, firmou o compromisso de atuar no setor de games ao longo do ano. Segundo Cruz, seu projeto inclui a capacitação profissional na criação dos estúdios, além de “mentorias exclusivas para os participantes do projeto, visando fortalecer o ecossistema de desenvolvimento de jogos na região” (Agência Sebrae de Notícias, 2024, n. p.).



Nessa conjuntura, trazendo os holofotes para o Marco Legal dos Jogos, entrevistamos também Lia Fuziy (2024), presidente da IGDA São Paulo, coordenadora do GameDev-Toolkit e professora na Faculdade Méliès. Para Fuziy (2024, n. p.), “se não fosse por ação e pela vigília das organizações, a gente teria muito o que perder”. De todo modo, em nosso presente artigo, não há intento de representar a indústria e essas organizações como as “salvadoras da pátria” ou últimas fronteiras de validação de produção cultural, mas sim destacar que por meio destas e por suas iniciativas, há a possibilidade contra-hegemônica de representatividade e fomento de cultura.

Também em depoimento, Raphael Sanguinete, fundador do Coletivo Rebuliço, disserta sobre o papel das autoridades públicas em relação ao desenvolvimento do mercado de jogos no Brasil. Sanguinete reconhece a importância do Marco Legal e enfatiza o papel das políticas públicas internas ao afirmar que o país precisa de ações continuadas e que não sejam completamente dependentes das relações internacionais. Segundo o desenvolvedor, se o Brasil “quer ser um mercado de jogos e que consiga lutar internacionalmente - e isso traria diversos benefícios econômicos, sociais e financeiros [...], ele precisa de política pública sequencial” (Sanguinete, 2024, n. p.).

Ainda, Sanguinete foi também organizador da NaÁra Game Jam, com o tema “Cultura Brasileira”. Retomando algumas de suas palavras durante a entrevista para as pessoas autora do artigo, afirma que:

Eu acho que a galera nunca tinha sido confrontada com essa ideia de criar sobre cultura, história brasileira e por isso foi a minha motivação de fazer a NaÁra Game Jam [...]. Eu acho que saíram projetos autênticos dali, entendeu? Porque a pessoa, na verdade, talvez já tenha essas vivências, essas vontades e autenticidade para criar algo sobre cultura brasileira, história brasileira etc. Só que ela na verdade não faz porque não tem representatividade dos jogos que estão feitos [...]. À medida que a gente aumenta a quantidade de criadores, a gente tira da cabeça desses criadores o complexo [...] imposto pela sociedade de consumo mundial de que só os Estados Unidos e Europa importam. (Sanguinete, 2024, n. p.)

É interessante observar o impacto de promover Jams com temáticas diversas, inclusivas e com ênfase na cultura brasileira. A ausência de projetos publicados e comercializados com valorização da cultura nacional não é por falta de vivência, afinal, o desenvolvedor brasileiro está constantemente se relacionando com o ambiente a sua volta; mas, não como regra e, sim, de modo geral, não há um incentivo direto e/ou referência de um projeto bem sucedido internacionalmente que tivesse essa dedicação.

Contudo, diante dessa reflexão, condução via entrevistas e considerando o Estudo de Caso do jogo de Marina Gatto, o intuito não é trabalhar com limitação ou exclusividade de tema, mas sim, demonstrar a ampla possibilidade de produção nesse mercado e como, a partir dos encontros nas Jams, novas interações



e intenções podem surgir. É essa pluralidade que movimenta o setor e sua cultura circundante, seja com um jogo sobre o Japão, Estados Unidos ou Europa, seja sobre uma lenda nordestina materializada em um jogo de horror. É essa rede de estímulos e co-atuação que pode reforçar a construção e potencializar a experiência cultural humana.

Trazendo parte da reflexão feita por Raphael Sanguinete, podemos conectar o discurso à prática:

Vamos supor uma pessoa que trabalha, de fato, a pessoa precisa daquele sustento para pagar um aluguel e comer. Cara, se não tiver política pública, o cara não vai virar um desenvolvedor de jogos nunca. Não existe o cara chegar desse trabalho e ficar de 21h às 00h trabalhando num projeto pessoal de jogo e depois acordar o outro dia às 6h da manhã pra ir pro trabalho. Precisa de política pública, porque se você não tem política pública, você esconde talentos. [...] Pode ter um moleque na favela da Maré, um gênio, Hideo Kojima brasileiro. Ele está lá querendo fazer jogo. [...] Se ele tiver as oportunidades certas ali [...], encontrar um lugar que dê um guia para ele [...], o moleque vai fazer um jogo f*** que vai trazer benefícios incríveis para a sociedade brasileira e para a economia brasileira. (Sanguinete, 2024, n. p.).

Ainda nesse recorte, vale referenciar também o depoimento de Lia Fuziy, ao contextualizar o desenvolvimento de jogos no Brasil, reconhecendo a importância da participação em debates públicos e atenção às atualizações regionais do cenário produtivo de jogos a partir dos interessados no setor, estejam eles em qualquer instância. Fuziy comenta que “se não tiver participação, as políticas não acontecem para o mercado. Se não tiver adesão aos editais, esses editais, essa verba, deixa de existir para a área de jogos” (Fuziy, 2024, n. p.). É essencial trabalhar de forma prática e conceitual na manutenção desses instrumentos políticos dedicados ao avanço do setor e da cultura de jogar.

Fuziy é também organizadora, mentora e idealizadora de diversas ações de inclusão. Enquanto *jammer*, já vivenciou experiências muito pouco convidativas para mulheres. Portanto, decidiu promover eventos com maior sensibilidade, atenção e cuidado com públicos geralmente marginalizados e/ou ignorados, explicando que, após um tempo de agenciamento dessas atividades, percebeu que “não é só sobre ter mulheres dentro da área de jogos, que era a minha primeira batalha, é sobre ter diversidade na área de jogos e sair de um padrão de só homem hétero cis branco dentro das Game Jams. (Fuziy, 2024, n. p.).

A *jammer* conta que na edição da Game Jam Plus 23/24, criou uma sede com título de Sede Diversa. Embora tenha tido uma certa resistência de algumas pessoas que a questionavam sobre o público e a demanda para o projeto, a sede ficou entre as dez melhores sedes do mundo inteiro. A premiação de Melhor Jogo da Região Sudeste, inclusive, foi um projeto desenvolvido na Sede Diversa.



Para concluir e conectar a fala da Lia Fuziy com as propostas futuras para as Game Jams e para o setor produtivo de jogos no país poder fomentar mais a cultura de jogar e produzir jogos de forma equitativa, podemos reforçar a necessidade de reconhecer os jogos, da ideia ao desenvolvimento, da produção à publicação e distribuição, como instrumento cultural, tecnológico e de grande potencial de impacto para a experiência humana.

Raquel Gomes (2024, n. p.), gestora do Sebrae, afirma que não acredita que a consolidação dessas mudanças de paradigmas aconteçam de forma rápida. Porém, de todo modo, “o Marco Legal foi uma aprovação da regularização do setor e uma proposição de canais específicos para os desenvolvedores de jogos digitais”.

Logo, diante de todo o exposto, integrar teoria e prática, afeto e cognição, estética, política e, acima de tudo, cultura, faz com que as Game Jams se tornem cada vez mais territórios vivos de invenção, aprendizagem, transformação e identidade cultural.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA Sebrae de notícias. **GameJamPlus movimentada desenvolvedores em Manaus**. 2024. Disponível em: <<https://am.agenciasebrae.com.br/inovacao-e-tecnologia/gamejamplus-movimentada-desenvolvedores-em-manaus/>>. Acesso em: 6 ago. 2025.

ALBUQUERQUE, M. **EPO4: Os jogos campeões regionais | GameJamPlus em PÕE PRA JOGO!** YouTube, 21 set. 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xnk-OJknm6w>>. Acesso em: 18 set. 2025.

ALVAREZ, J. Q. Game Jams como experiencia de aprendizaje para artes y diseño. **Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación – Ensayos**, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, n. 98, p. 121-130, out., 2021.

ALVEZ-MAZZOTTI, A.; GEWANDSZNAJDER, F. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2015.

BORGES, C.; ALVES, C.; LIMA, R.; MOURA, M. Minorias de gênero no desenvolvimento de jogos: O papel da Women Game Jam. Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 23, 2024, Manaus-AM. In: **Anais do [...]**, Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2024, p. 767-778.



COSTA, C. T. O. P. **Press Start**: imersão, vivência e experiência em games em contextos de aprendizagem. 2024. 279 f. Tese (Doutorado em Educação Matemática e Tecnológica) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, Pernambuco, 2024.

FUZIY, L. **Entrevista concedida a Caio Tulio O. P. da Costa e Thays Pantuza**. WhatsApp. Arquivo de áudio, 2024.

GALLOWAY, A. R. **Gaming**: essays on algorithmic culture. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GATTO, M. Sistema Sagres. **Aperte o Play**: entrevista Marina Gatto. YouTube, 11 abr. 2024a. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zL-6fFkiaGc>>. Acesso em: 5 ago. 2025.

GATTO, M. **Paraná Rêbiwa 2024**. YouTube, 15 jan. 2024b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RVCT7g8hWtc>>. Acesso em: 5 ago. 2025.

GIL, A. C. **Pesquisa qualitativa básica**. São Paulo: Vozes, 2025.

GOMES, R. **Entrevista concedida a Caio Tulio O. P. da Costa e Thays Pantuza**. WhatsApp. Arquivo de áudio, 2024.

GRUSIN, R. **Premediation**: affect and mediality after 9/11. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

INOVAGAMES. **Histórico da Global Game Jam**: conheça as raízes da maior game jam internacional. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2024. Disponível em: <<https://www2.ufjf.br/inovagames/2024/01/05/historico-da-global-game-jam-conheca-as-raizes-da-maior-game-jam-internacional/>>. Acesso em: 13 set. 2025.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KAZNOWSKI, K. **Entrevista concedida a Caio Tulio O. P. da Costa e Thays Pantuza**. WhatsApp. Arquivo de áudio, 2024.

LAI, G.; KULTIMA, A.; KHOSMOOD, F.; PIRKER, J.; FOWLER, A.; VECCHI, I.; LATHAM, W.; LEYMARIA, F. Two decades of game jams. 6th Annual International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (ICGJ), online, 2021. In: **Proceedings of the [...]**, online, 2021, p. 1-11. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3472688.3472689>>. Acesso em: 9 ago. 2025.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MASSUMI, B. The autonomy of affect. **Cultural Critique**, n. 31, p. 83-109, 1995.



MATURANA, H. R.; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento**. São Paulo: Palas Athena, 2001.

NEWZOO. **How consumers engage with games today**. 2024. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-gamer-study-free-report2024>>. Acesso em: 13 ago. 2025.

NIEVINSKI, I. **Entrevista concedida a Caio Tulio O. P. da Costa e Thays Pantuza**. WhatsApp. Arquivo de áudio, 2024.

OLIVEIRA, D. **Entrevista concedida a Caio Tulio O. P. da Costa e Thays Pantuza**. WhatsApp. Arquivo de áudio, 2024.

PANTUZA, T. **Videogames e ansiedade**: um estudo sobre sensorialidades, mediação e modulação dos afetos na experiência sensível no jogo Hue. 2021. 214 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

ROCHLIN, I. **EP04**: Os jogos campeões regionais | GameJamPlus em PÕE PRA JOGO! YouTube, 21 set. 2024. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xnk-OJknm6w>>. Acesso em: 18 set. 2025.

SAMPAIO, V. F. **Cultura participativa**: o consumo de Star Wars a partir do olhar de mulheres tocantineses. 2022. 106 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura e Território) – Universidade Federal do Norte do Tocantins, Araguaína, Tocantins, 2022.

SANGUINETE, R. **Entrevista concedida a Caio Tulio O. P. da Costa e Thays Pantuza**. WhatsApp. Arquivo de áudio, 2024.

SANTOS-FERREIRA, D. I.; VASCONCELLOS, M. S. Jogando pelo Planeta: A Construção do Discurso Ecológico na Green Game Jam (2020–2025 Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 24, 2025, Salvador-BA. In: **Anais do [...]**, Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2025, p. 960-969.

SAQUET, M. A. **Abordagens e concepções de território**. 3. ed. São Paulo: Outras Expressões, 2013.

SIOUX; GOGAMERS; BLEND; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2025**. São Paulo: 2025.

SMITH, P.; BOWERS, C. Improving social skills through game jam participation. 1st International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (GJH&GC '16), online, 2016. In: **Proceedings of the [...]**, online, 2016. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2897167.2897172#core-cited-by>>. Acesso em: 13 ago. 2025.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2001.