

Cuidado, valor e o espaço seguro digital: a *Women Game Jam* na Argentina

*Ivana Bachmanovsky*¹
*Mariano Perelman*²

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

Resumo: Este artigo analisa a *Women Game Jam* na Argentina como um dispositivo de cuidado coletivo no âmbito do desenvolvimento de videogames. Trata-se de um evento digital e colaborativo que busca ampliar a participação de mulheres, pessoas trans e não binárias na criação de jogos. A partir de uma etnografia digital, examinam-se as tarefas afetivas, organizativas e técnicas realizadas por “organizadoras” e “madrimentoras” para garantir um “espaço seguro” digital e inclusivo. Propõe-se compreender esse cuidado como parte de uma economia afetiva, na qual o vínculo, a escuta e a acolhida possibilitam a participação e a criação. Assim, esse trabalho de cuidado, ainda que voluntário, autogestionado e não remunerado, produz valor: permite o acesso a experiências transformadoras, viabiliza gestos menores que reconfiguram as formas de habitar o coletivo e impulsiona novas trajetórias no mundo dos videogames.

Palavras-chave: cuidado; valor; espaço seguro digital; gestos menores.

¹ Antropóloga e doutoranda em Antropologia (UBA). Bolsista de doutorado do CONICET (CIS-CONICET-IDES, Argentina). Integra o Programa de Estudos sobre Juventude, Educação e Trabalho e é chefe de Trabalhos Práticos na Universidad Nacional Guillermo Brown (UNAB).

² Doutor em Ciências Antropológicas pela Universidade de Buenos Aires, pesquisador do Conselho Nacional de Pesquisas Científicas e Técnicas e professor do Departamento de Ciências Antropológicas da Universidade de Buenos Aires.

Care, value, and the digital safe space: the Women Game Jam in Argentina

Abstract: This article examines the Women Game Jam in Argentina as a device of collective care within the field of video game development. It is a digital and collaborative event that aims to increase participation of women, trans, and non-binary people in game creation. Using digital ethnography, the article explores the emotional, organizational, and technical tasks performed by “organizers” and “madrimentoras” to ensure a “safe” and inclusive space. Care is viewed here as part of an emotional economy, where bonds, attentive listening, and support foster both participation and creation. Although voluntary, self-managed, and unpaid, this care work generates value: it provides access to transformative experiences, enables small gestures that reshape ways of inhabiting the collective, and encourages new paths in the world of video games.

Keywords: care, value, digital secure work, minor gestures.

Cuidado, valor y espacio seguro digital: la Women Game Jam en Argentina

Resumen: Este artículo analiza la *Women Game Jam* en Argentina como un dispositivo de cuidado colectivo en el ámbito del desarrollo de videojuegos. Se trata de un evento digital y colaborativo que busca incrementar la participación de mujeres, personas trans y no binarias en la creación de juegos. A partir de una etnografía digital, se examinan las tareas afectivas, organizativas y técnicas realizadas por “organizadoras” y “madrimentoras” para garantizar un “espacio seguro” e inclusivo. Se propone comprender este cuidado como parte de una economía afectiva, donde el vínculo, la escucha y la contención habilitan la participación y la creación. Así, este trabajo de cuidado, aunque voluntario, autogestivo y no remunerado, produce valor: permite el acceso a experiencias transformadoras, posibilita gestos menores que reconfiguran los modos de habitar lo colectivo, e impulsa nuevas trayectorias en el mundo de los videojuegos.

Palabras clave: cuidado, valor, espacio seguro digital, gestos menores

Nas últimas décadas, o trabalho de cuidado tem sido amplamente analisado a partir dos estudos de gênero e feministas, evidenciando que o cuidado também é trabalho, indispensável para a reprodução da vida e, portanto, para a manutenção de toda atividade econômica. Com base na clássica distinção entre trabalho produtivo e reprodutivo, o cuidado tem sido definido como uma atividade historicamente feminizada, não remunerada e vinculada ao espaço doméstico, essencial para a reprodução da vida (FEDERICI, 2013; PÉREZ OROZCO, 2021; ARAUJO GUIMARÃES e HIRATA, 2020). Esse marco permitiu tornar visível como a manutenção cotidiana da vida foi garantida por mulheres, muitas vezes em condições de precariedade e sobrecarga, sem reconhecimento econômico ou simbólico (COMAS-D'ARGEMIR e FAUR, 2023; PAUTASSI, 2007). Pesquisas recentes aprofundaram as formas pelas quais essas tarefas - longe de se limitarem ao espaço doméstico- também se desenvolvem em contextos comunitários, institucionais e laborais, articulando dimensões materiais e afetivas e reproduzindo desigualdades de gênero, classe e raciais (FLORES e GUERRERO, 2014; TORRES, MAREGA e GALLARDO, 2023). Na América Latina, tem-se enfatizado a necessidade de disputar a ideia de cuidado como responsabilidade individual ou familiar, posicionando-o como uma questão política, econômica e coletiva (RODRÍGUEZ ENRÍQUEZ, 2015; BATTHYÁNY, 2015).

As transformações no mundo do trabalho e nas relações sociais decorrentes delas exigem repensar as novas formas de cuidado que emergem. Tanto as novas condições do capitalismo, que gera valor a partir da destruição (TSING, 2023), quanto o que se denomina economia de plataformas (SRNICEK, 2018), deram origem a novas relações de geração de lucro, assim como a espaços e formas de cuidado diferentes das do capitalismo moderno.

Assim, novas configurações de cuidado emergem em contextos digitais, colaborativos e tecnologicamente mediados, que não se inserem diretamente no espaço doméstico ou em vínculos familiares. O setor de videogames se constituiu como uma das indústrias culturais mais dinâmicas globalmente, mas também historicamente masculinizado, no qual mulheres, pessoas trans e não binárias ainda representam uma minoria (UNRAF, 2022, 2023; GALA, KREPKE e CATA-NEO ESNAOLA, 2025). Diante desse cenário, surgiram iniciativas que buscam disputar essas lógicas, entre elas, a *Women Game Jam* (WGJ).

Focando na *Women Game Jam* na Argentina, um evento digital e colaborativo que busca gerar um “espaço seguro”, formativo e acessível para mulheres, pessoas trans e não binárias interessadas no desenvolvimento de videogames, este artigo busca avançar na compreensão dessas formas de cuidado que emergem nas novas relações laborais e afetivas. Propomos explorar, por meio de uma abordagem etnográfica e utilizando a etnografia digital, as tarefas afetivas, técnicas e organizacionais realizadas por “organizadoras” e “madrimentoras” para gerar um “espaço seguro”. Nosso argumento é que a WGJ constitui um dispositivo

de cuidado coletivo. Definimos “dispositivo de cuidado” como uma rede heterogênea de práticas, discursos, normas, tecnologias e afetos, entre outros, que produz condições para a participação e a criação coletiva. Inspirados em Foucault (1975) e sua noção de dispositivo, entendemos que o cuidado não é apenas uma disposição pessoal, mas uma prática que organiza vínculos, regula acessos e sustenta a experiência.

Propomos pensar esse trabalho como parte de uma economia afetiva, como propõe Ahmed (2004), na qual o vínculo, a escuta e a contenção não apenas sustentam a prática, mas também geram valor. Seguindo Munn (1986), esse valor, longe de ser dado por um produto final, emerge da própria ação: do fazer e sustentar em comum. Ao mesmo tempo, o cuidado possibilita outras formas de valor. No contexto da WGJ, permite outras trajetórias possíveis, ao estimular a confiança para participar de mais eventos do mundo dos videogames, criar a possibilidade de estabelecer novos vínculos e equipes de trabalho compostas principalmente por mulheres, pessoas trans e não binárias, e possibilitar uma instância horizontal de circulação e transmissão de saberes.

Esse dispositivo de cuidado gera o “espaço seguro” que se busca construir, criando as condições necessárias para produzir o que Manning (2016) denomina gestos menores: pequenos atos, geralmente sutis ou imperceptíveis, que reformulam a forma de habitar aquele mundo, promovendo uma transformação coletiva. Seguindo essa linha, o cuidado se apresenta como uma dimensão chave para pensar a economia do setor, especialmente em um campo atravessado por desigualdades de gênero na apropriação de capitais econômicos e simbólicos. Assim, este artigo busca contribuir para a noção de trabalho de cuidado, propondo que experiências como a WGJ evidenciam formas de cuidado que, embora não se inscrevam estritamente no âmbito doméstico ou em vínculos familiares, compartilham com o chamado trabalho reprodutivo seu caráter feminizado, não remunerado, intensivo e estruturalmente invisibilizado. Na WGJ, esse cuidado é exercido a partir dos lares, mas por meio de tecnologias digitais, em um espaço virtual que ultrapassa a clássica divisão entre público e privado.

Se o trabalho reprodutivo tem sido historicamente compreendido como essencial para a sustentabilidade da vida, propomos que o cuidado que estrutura a WGJ é fundamental para a sustentabilidade de algumas formas de (ganhar a) vida (FERNÁNDEZ ALVÁREZ e PERELMAN, 2020) no mundo dos videogames.

Na perspectiva dos modos de ganhar a vida, essas práticas ultrapassam a noção clássica de trabalho e de produção econômica. Seguindo Narotzky e Besnier (2014), ganhar a vida implica um conjunto amplo de atividades -físicas, sociais, afetivas e intelectuais- que tornam possível sustentar a existência e projetar o futuro. Na WGJ, organizar, acompanhar, ensinar, compartilhar e sustentar entre pares faz parte de uma economia que nem sempre é reconhecida como tal, mas que é fundamental para as trajetórias de quem participa. Embora não se traduzam necessariamente em rendimentos imediatos, essas experiências geram aprendizados técnicos, vínculos profissionais e senso de pertencimento, elementos que contribuem para a sustentabilidade de certas formas de vida de mulheres, pessoas trans e não binárias dentro do mundo dos videogames.

Etnografando a *Women Game Jam*: “madrimentoras” e “organizadoras” construindo comunidade e um “espaço seguro” digital entre “jammers”

A *Women Game Jam* (WGJ) é um evento anual e global de desenvolvimento colaborativo de videogames, direcionado a mulheres, pessoas trans e não binárias, que busca aumentar sua participação em um setor historicamente masculinizado. Seu formato é intensivo: em poucos dias, as pessoas participantes -denominadas “jammers”- desenham e produzem um videogame a partir de um tema revelado na abertura. Na linguagem própria do evento, “jammear” não significa apenas programar ou desenhar, mas envolver-se em uma experiência de criação coletiva em que se valorizam múltiplas contribuições: escrever diálogos, compor músicas, fazer ilustrações, testar mecânicas, entre outras. Também são reconhecidos aspectos que vão além do técnico, como palavras de encorajamento e contenção, que ajudam a sustentar o clima do evento. Um exemplo se encontra no canal do Discord chamado “mascotas”, onde circulam fotos de animais e das/dos “jammers” trabalhando ao lado deles. Essas trocas, embora não vinculadas diretamente à produção do videogame, constituem o que analisaremos mais adiante como “gestos menores”, fundamentais para a construção do espaço seguro que se busca gerar.

Na Argentina, a WGJ ocorre desde 2018, organizada pela *Women in Games Argentina* (WIGAR), uma “comunidade” dedicada a reduzir as lacunas de gênero na indústria de videogames. “Comunidade” aqui não se refere apenas a um grupo de pertencimento, mas a um espaço de apoio mútuo e circulação de saberes, sustentado por laços afetivos e por uma identidade compartilhada como mulheres, pessoas trans e não binárias em um campo atravessado por históricas desigualdades de gênero. Desde 2020, o evento é totalmente digital, o que ampliou a participação geográfica ao permitir a conexão de pessoas de todo o país. Conforme explicado na última WGJ, as organizadoras decidiram manter esse formato para que a *jam* continue verdadeiramente federal.

Nesse contexto, a categoria nativa de “espaço seguro” adquire sentidos muito específicos. Para a WIGAR, trata-se de um ambiente no qual se minimiza a possibilidade de violência simbólica, assédio ou discriminação; onde a entrada não depende do nível de conhecimento; e onde a participação é gratuita, possibilitando a inclusão independentemente da situação econômica. Experimentação e erro são aceitos como parte do processo. Manter esse espaço implica um trabalho constante de mediação, moderação e acompanhamento, a cargo de figuras também nomeadas pela comunidade: as “organizadoras”, responsáveis pela coordenação geral, e as “madrimentoras”, encarregadas de acompanhar as/os “jammers” durante o evento, oferecendo tanto apoio técnico quanto contenção emocional.

Na literatura, os espaços seguros são definidos de modo geral como ambientes -digitais ou físicos- onde comunidades marginalizadas podem se expressar livremente, sem preconceitos ou assédio externo (RUIZ-BRAVO e ROSHAN, 2022). Transferidos para contextos digitais, esses espaços não devem ser pensados como neutros ou espontâneos, mas como construções ativas que requerem uma infraestrutura sustentada de coordenação e moderação (CLARK-PARSONS, 2018; RUIZ-BRAVO, 2024; RUIZ-BRAVO e SELANDER, 2024). Em vez de funcionarem como ambientes dados previamente, os espaços seguros digitais são

cultivados constantemente, e sua existência depende do trabalho das “custodians” (quem guarda o espaço), responsáveis tanto pela gestão técnica quanto pelo acompanhamento afetivo (RUIZ-BRAVO e ROSHAN, 2022). O caso da WGJ ilustra claramente essa dinâmica: longe de ser um quadro predefinido, o “espaço seguro digital” é produzido de maneira situada por meio de práticas de cuidado e mediação que tornam possível a participação e a criação coletiva.

Na última edição, também foi mencionada a figura da “mãe das madrimentoras”, denominação dada pelas organizadoras à pessoa responsável por coordenar esse grupo, que chegou a contar com cerca de vinte integrantes. A escolha dessa expressão remete explicitamente a vínculos familiares, que extrapolam o aspecto organizacional, projetando autoridade e cuidado ao mesmo tempo. Essa figura evidencia como o cuidado se distribui em todas as instâncias do evento, não apenas em relação às/os “jammers”, mas também entre as próprias “madrimentoras”, que recebem apoio e contenção para poder desempenhar suas funções.

O trabalho de campo, que incluiu observação participante na WGJ entre 2022 e 2025 como parte da minha pesquisa etnográfica, mostrou que essas tarefas vão além do técnico ou logístico. Nesse contexto, analisamos cinco categorias nativas – “madrimentoras”, “organizadoras”, “jammers”, “comunidade” e “espaço seguro” – entendidas como termos utilizados por quem habita a WGJ para nomear e dar sentido às suas práticas. As “organizadoras” e “madrimentoras” não apenas gerenciam inscrições e explicam ferramentas: também intervêm para detectar e acompanhar frustrações, sustentar um clima de respeito e confiança e, se necessário, mediar tensões interpessoais. No entanto, em todas as edições observadas, não registramos conflitos significativos, o que é notável considerando que, na última edição, participaram mais de quinhentas pessoas da Argentina (número que cresce a cada ano). Essas ações requerem uma combinação de conhecimentos técnicos, habilidades organizativas e sensibilidade afetiva, sendo estruturais para que o evento se desenvolva e para que a experiência de “jammear” seja vivida como segura e comunitária.

A última edição, realizada pouco antes da redação desta apresentação, também evidenciou mudanças relevantes na infraestrutura digital do evento. Segundo as organizadoras, a “mãe das madrimentoras” liderou uma melhoria substancial no servidor do Discord, incorporando um bot que automatizou tarefas-chave, como o controle de acesso. Em anos anteriores, essa verificação era feita manualmente, revisando planilhas para confirmar que apenas pessoas devidamente inscritas tivessem acesso. Esse controle constitui uma das formas de cuidado implementadas pela WIGAR, pois protege o espaço da presença de pessoas externas ao evento e reduz o risco de interações hostis.

Cuidado em forma de meme: dispositivo e gestos menores em “#la-lloracion”

Entre os múltiplos canais que compõem o servidor do Discord da WGJ, um dos mais singulares é “#la-lloracion”. Seu nome, escolhido em tom humorístico, condensa a intenção do espaço: um lugar para “fazer a *lloración*”³, ou seja, compartilhar frustrações, queixas ou angústias relacionadas à *jam*, mas de forma lúdica e afetiva. Longe de funcionar como um espaço de desabafo hostil, “#la-

³ Expressão que integra um modo de falar humorístico comum na Argentina, no qual se inventam palavras com sufixos como “-ción”. Neste caso, remete ao verbo “llorar”, embora o mesmo recurso possa ser aplicado a outras palavras.

lloracion” configura-se como um canal de circulação de apoio mútuo, no qual o mal-estar é socializado sem perder o senso de humor.

Visualmente, o canal é vibrante e caótico: uma sucessão de mensagens curtas intercaladas com imagens, GIFs, stickers e emoticons de todos os tipos. Repetem-se memes de gatinhos chorando, personagens de desenhos gritando, animais segurando flores ou enviando “abraços virtuais” e figuras humanas exagerando expressões de desespero ou euforia. As cores vibrantes, as tipografias dos stickers e a animação de alguns GIFs geram um fluxo visual dinâmico, quase impossível de percorrer sem parar em algum detalhe engraçado ou fofo. As mensagens raramente chegam sozinhas: geralmente vêm acompanhadas de uma cadeia de reações com emojis que replicam o sentimento expresso -caras chorando, risadas, corações, mãozinhas levantadas-multiplicando a interação.

Nesse espaço, as/os “*jammers*” compartilham inquietações como não encontrar equipe, travar em um problema de programação ou sentir que o tempo não é suficiente para terminar o jogo. Fazem isso em frases curtas, muitas vezes autorreferenciais e carregadas de ironia: “me deixa mal que já choram e nem começou a *jam*”, “eu já quero sair disso, me arrependo enormemente”, “eu chorei ontem” ou “não olhei bem os dias e descobri que trabalho e não sei quanto tempo terei exatamente, mas vou me esforçar; só vou ficar de mau humor por não dormir muito”. Essas expressões, embora nomeiem ansiedade, cansaço ou frustração, inserem-se em um clima de cumplicidade coletiva que as resignifica.

Um traço central é a resposta imediata e constante das “*madrimentoras*”, figuras-chave de cuidado dentro da WGJ. A qualquer hora, mesmo de madrugada, respondem com palavras de encorajamento, conselhos técnicos ou simplesmente com um meme. Mensagens de incentivo, como “força, em nenhuma *jam* que participei conseguimos terminar um jogo... então não se pressione”, são constantes. Elas não apenas oferecem perspectiva e contenção, mas também transmitem a experiência acumulada de quem já passou por situações similares. Essa interação sustentada cria uma sensação de presença contínua. Assim, em um ambiente digital, apesar da distância física entre as/os “*jammers*” (que em alguns casos envolve até diferentes países), ninguém parece atravessar a *jam* sozinho.

A combinação entre humor e apoio técnico-afetivo transforma “*#la-lloracion*” em um espaço onde as emoções são processadas coletivamente. Não se trata apenas de resolver problemas de código ou design, mas de possibilitar um lugar para dizer “estou bloqueado” e receber, quase imediatamente, uma onda de respostas que vão desde soluções concretas até um gif de um gato animado mandando um beijo.

Assim, “*#la-lloracion*” tornou-se uma das instâncias em que, assim como o canal “*mascotas*”, se materializa o dispositivo de cuidado que estrutura a WGJ. Como já explicado na introdução, esse dispositivo orienta as interações e molda a experiência coletiva. Embora não seja um espaço improvisado -o evento conta com um código de conduta explícito, canais temáticos cuidadosamente organizados, moderação constante por parte das organizadoras e acompanhamento contínuo das *madrimentoras*- esse espaço funciona a partir de uma série de gestos menores que fazem com que se produzam formas de cuidado entre as/os participantes. São esses emojis, frases, etc., que abrem a possibilidade de transformações em um contexto de alta pressão e competição. A própria dinâmica de trabalho faz com que essas intervenções (embora muitas delas estabelecidas ou com base comunicacional e cultural compartilhada) tenham caráter situacional e improvisado. As mediações não são coercitivas, mas geram as condições necessárias para que a *jam* seja vivida como um “espaço seguro” digital, onde se reduzem as

possibilidades de assédio, hostilidade ou exclusão. Em “#la-lloracion”, observam-se claramente os efeitos desse dispositivo: o estresse, a frustração ou a angústia que normalmente se atravessam em um evento intensivo como uma jam são expressos com humor e recebidos com gestos de contenção coletiva. O que poderia ser vivido como uma experiência de isolamento ou desgaste é resignificado aqui como uma instância de conexão e pertencimento, sustentada por trocas afetivas, humorísticas e técnicas.

É nesse contexto que se tornam possíveis os “gestos menores”, conforme definidos por Manning (2016). Não se trata de ações planejadas ou deliberadas; de fato, seu caráter não voluntário faz parte de sua potência. O que define o gesto menor não é sua forma, mas seu efeito: abrir a experiência, alterar levemente as coordenadas do possível, produzir fissuras no dado. Assim, a circulação constante de memes, stickers e emojis configura um repertório expressivo próprio desse espaço seguro digital, no qual os gestos menores assumem formas visuais e humorísticas que modulam a intensidade emocional do evento. Em “#la-lloracion”, esses gestos se materializam em um sticker de um gato chorando que arranca um sorriso em meio ao cansaço; na resposta imediata de uma “madrimentora” às três da manhã com um conselho técnico e um emoji de coração; ou em um comentário breve que transmite empatia sem minimizar a frustração alheia. São intervenções pequenas, quase imperceptíveis, mas que reconfiguram a forma de habitar o evento e reforçam o senso de pertencimento.

O notável é que, embora os gestos menores não possam ser planejados, podem ser propiciados. A WGJ, como dispositivo de cuidado, cria condições para que surjam de forma espontânea. Em outros contextos—por exemplo, *jams* masculinizadas, onde mulheres, pessoas trans e não binárias são minoria—essas mesmas pessoas relatam experiências de desconforto, subestimação ou exclusão direta, levando-as a abandonar o evento antes do término. Nesses ambientes, dificilmente se geram gestos menores de cuidado, pois a interação é condicionada por desigualdades de gênero e dinâmicas que inibem a confiança e a abertura necessárias. Em contraste, na WGJ, o planejamento consciente de um espaço seguro, somado à mediação ativa de “organizadoras” e “madrimentoras”, produz um terreno fértil para que o menor, o sutil e o afetivo adquiram valor central na experiência.

Como observa Manning:

O gesto menor surge desde o próprio campo: é um gesto que leva o campo da experiência a sentir as fissuras e aberturas que, de outro modo, seriam imperceptíveis ou passariam despercebidas. Um gesto menor é um gesto que ajusta o experiencial para que suas operações qualitativas sejam sentidas, um gesto que abre a experiência até seu limite. Um gesto menor não pode ser conhecido como tal. É o que o menor faz dentro do campo da experiência que faz com que seu gesto seja sentido. (MANNING, 2016: 65, tradução nossa)

Na WGJ, esses gestos menores não apenas aliviam tensões ou resolvem problemas pontuais: produzem valor no sentido proposto por Munn (1986), onde o valor não se esgota no produto final, mas emerge da própria ação de fazer e sustentar em comum. Assim, “#la-lloracion” materializa a lógica do dispositivo de cuidado: um espaço onde afetividade, humor e saber técnico se entrelaçam para gerar as condições de possibilidade da criação coletiva entre mulheres, pessoas trans e não binárias.

O cuidado como valor e produtor de valor

Como aponta Ahmed (2004), as emoções circulam e se acumulam no que ela denomina “economias afetivas”. As emoções não são concebidas como propriedades psicológicas individuais nem como estados internos, mas como efeitos que se produzem na circulação social. Nesse movimento, as emoções se “grudam” em corpos, objetos e signos, organizando formas de proximidade e distância, de pertencimento e exclusão. Nesse sentido, as economias afetivas não apenas expressam sentimentos, mas configuram relações sociais ao marcar o que ou quem é valorizado, desejado ou rejeitado. Sob essa perspectiva, o afetivo não se limita a acompanhar o econômico, mas constitui, em si mesmo, um regime de valor: aquilo que é celebrado, que recebe adesão, que circula reiteradamente, consolidando-se como significativo e produtivo.

Na WGJ, os afetos se aderem a memes, emojis, jogos em desenvolvimento, relatos de frustração e palavras de encorajamento, configurando uma trama na qual o que é valioso não se mede pela perfeição técnica do produto final, mas pela capacidade de gerar reconhecimento, pertencimento e continuidade na participação. A circulação constante de mensagens de apoio no Discord ou no chat ao vivo durante a abertura ou a mostra final é um exemplo claro dessa economia afetiva. Diferentemente de outros espaços da indústria de videogames, onde o tom pode ser competitivo ou até abertamente hostil, na WGJ observa-se um regime de enunciação praticamente unívoco: abundam expressões de entusiasmo, admiração e gratidão, enquanto não há lugar para crítica negativa ou desqualificação.

Durante a transmissão de encerramento no YouTube, cada jogo apresentado era acompanhado tanto por palavras de afirmação das organizadoras que conduziam o evento—“que nível!”, “não paro de me surpreender”, “já quero jogar”—quanto por reações efusivas no chat: “aaa que lindo!”, “adorei a musiquinha”, emojis de corações, aplausos e foguinhos que se multiplicavam linha por linha. O notável não é apenas a abundância desses gestos, mas seu caráter homogêneo e positivo: não registramos intervenções críticas, questionamentos nem desqualificações. Assim, onde em outros contextos predominam hierarquias de saber, validações técnicas restritivas e dinâmicas de exclusão, na WGJ o que circula são gestos de cuidado que, ao se reiterarem, instituem valor.

Sob a perspectiva de Munn (1986), o valor não reside apenas no produto final—neste caso, os videogames—mas na própria ação e na capacidade de projetar efeitos sociais futuros. Na WGJ, os momentos da mostra final funcionam precisamente como uma prolongação da ação no tempo: as equipes narram as dificuldades enfrentadas (problemas de coordenação, falta de tempo, erros de programação) e essas frustrações são imediatamente acompanhadas por comentários de reconhecimento e afirmação. O valor se produz, portanto, na interação entre o relato da experiência e as respostas afirmativas da comunidade. Mesmo projetos incompletos ou apenas esboçados são celebrados, porque o que se reconhece é ter atravessado coletivamente a experiência, mais do que a qualidade ou a conclusão do produto.

O caráter catártico do encerramento reforça essa lógica. A apresentação não é apenas uma exibição, mas também um relato de obstáculos, cansaço e aprendizados, processados coletivamente através da escuta e da afirmação. Esse processo não enfraquece, mas fortalece a trama comunitária: as dificuldades narradas não são vividas como fracassos individuais, mas como parte constitutiva de uma experiência coletiva. Nesse sentido, a *jam* produz um tipo de valor fundado na

transparência dos processos e na validação mútua, mais do que na competição por atingir um padrão técnico.

Na edição de 2025 da WGJ, no sábado, ao chegar na metade do evento, realizou-se um sorteio de prêmios. Entre outras coisas, foram sorteadas bolsas de formação no Image Campus, uma das instituições mais reconhecidas no campo de design e desenvolvimento de videogames na Argentina. Não foram entregues às pessoas que apresentaram os “melhores” jogos, mas distribuídas aleatoriamente entre quem havia se inscrito para participar do sorteio. Dessa forma, o acesso a um recurso econômico foi organizado segundo uma lógica de participação não competitiva. O valor não estava em demonstrar excelência, mas em estar presente, manter-se e fazer parte do evento. Esse gesto institucionaliza o dispositivo de cuidado: transforma a própria participação em critério de valor e habilita horizontes concretos de futuro — a possibilidade de acessar formação técnica especializada — derivados diretamente da pertença a esse “espaço seguro”.

Segundo Narotzky e Besnier (2014), essa trama mostra como o valor se define na interseção entre o econômico, o social e o afetivo. As economias de cuidado que emergem na WGJ não apenas geram redes de contato, equipes de trabalho, reconhecimento comunitário e pertencimento, mas também abrem possibilidades a bolsas, equipes de trabalho, experiências, um jogo para adicionar ao portfólio, oportunidades laborais ou até inserção profissional. Sob a perspectiva das “formas de (ganhar a) vida” (FERNÁNDEZ ÁLVAREZ e PERELMAN, 2020), essas práticas são essenciais: embora não produzam rendimentos imediatos, criam condições para a sustentabilidade de trajetórias laborais e vitais em um campo historicamente excludente. Portanto, organizar, acompanhar, ouvir, moderar, animar, sustentar ou, em última instância, cuidar são práticas que geram valor econômico, ainda que usualmente não reconhecido como tal.

Em síntese, a WGJ demonstra como o cuidado não é apenas um trabalho invisível que sustenta a vida, mas também um produtor de valor em múltiplas dimensões. As economias afetivas que circulam nesse espaço não apenas configuram um “espaço seguro”, mas ampliam as possibilidades de acesso e permanência em uma indústria na qual mulheres, pessoas trans e não binárias têm mais dificuldade de ingressar. Ao instituir um regime de valorização baseado em afirmação, escuta e participação, a experiência da jam propõe que o cuidado pode ser não apenas um sustento, mas também uma fonte de criação de valor e de transformação do campo.

Por fim, queremos destacar o lugar do cuidado em relação às formas de ganhar a vida. Como dissemos, a Women Game Jam (WGJ) é um evento de criação colaborativa de videogames, voltado a mulheres, pessoas trans e não binárias. Visto de certo ponto, estar presente requer um esforço significativo. Para as/os participantes, é muito mais do que um trabalho: faz parte de uma vida digna a ser vivida. Com suas dificuldades, contradições e incômodos, integra um mundo moral e social em construção. As escolhas morais que as/os participantes realizam e agenciam remetem à forma como produzem a vida digna que, como apontam Narotzky e Besnier (2014: 27), “ganhar a vida” também envolve cooperação e fazer parte de coletivos que dão sentido a uma vida que “valha a pena”. Esses espaços de cuidado não apenas produzem e possibilitam o trabalho, mas fazem parte desse mundo das/dos participantes.

Considerações finais

Ao longo deste trabalho, propusemos pensar a *Women Game Jam* na Argentina como um dispositivo de cuidado coletivo. A partir de uma abordagem etnográfica, descrevemos como as “organizadoras” e “madrimentoras” sustentam, por meio de práticas técnicas, afetivas e organizacionais, a construção de um “espaço seguro”. A análise de canais como “#la-lloracion”, o das “mascotes”, a dinâmica do sorteio de bolsas ou a mostra final de jogos permite observar como o cuidado se materializa em gestos menores, ou, em outras palavras, como o efeito do dispositivo de cuidado é o “espaço seguro”, que se concretiza em “gestos menores”, tal como entendido por Manning (2016).

Esse percurso nos permite destacar o cuidado na WGJ como uma estratégia de inclusão: possibilita que mulheres, pessoas trans e não binárias encontrem um lugar em um campo historicamente masculinizado, gerando confiança, vínculos e horizontes de futuro. Como futuras linhas de pesquisa, será relevante investigar o outro lado dessas práticas: a forma como o trabalho de cuidado assumido por “organizadoras” e “madrimentoras” pode implicar sobrecarga, somando-se ao trabalho doméstico e laboral que já realizam em sua vida cotidiana.

Pensar a WGJ a partir da noção de dispositivo de cuidado coletivo nos permite compreender que não se trata apenas de um evento pontual, mas de uma rede de relações, tecnologias e afetos que modelam formas de habitar a indústria de videogames na Argentina. Nesse contexto, os gestos menores, aparentemente sutis ou insignificantes, não apenas sustentam a experiência coletiva, mas também produzem valor. Produzir valor aqui não se refere apenas à qualidade técnica dos jogos finalizados, mas também à geração de confiança, aprendizagem compartilhada, vínculos de trabalho e pertencimento comunitário, que ampliam as possibilidades de participação futura na indústria.

O relevante é que esses gestos menores não se limitam a aliviar tensões, mas também produzem transformação social: alteram as coordenadas do possível, abrem fissuras em dinâmicas estabelecidas e permitem imaginar e ensaiar outras formas de vida na indústria. O que na WGJ aparece como um meme, uma palavra de encorajamento ou um conselho técnico compartilhado de madrugada constitui, na realidade, uma prática que organiza o social: habilita confiança, pertencimento e horizontes de futuro em um setor historicamente hostil a mulheres e dissidências.

Em síntese, o que a WGJ demonstra é que o cuidado não é um resíduo do doméstico nem um sustento invisível da produção, mas uma prática que cria valor em múltiplas dimensões. O cuidado possibilita trajetórias laborais possíveis, abre horizontes de formação e profissionalização e sustenta uma comunidade que disputa um campo historicamente hostil. Ao instituir um regime de valorização baseado na escuta, afirmação e participação coletiva, a WGJ evidencia que o cuidado não apenas sustenta a vida, mas também transforma as condições de acesso e permanência na indústria de videogames, reimaginando-a a partir de práticas comunitárias e de cuidado.

Recebido em 22 de agosto de 2025.
Aprovado em 11 de novembro de 2025.

Referências

- AHMED, Sarah. *The cultural politics of emotion*. Edinburg: Edinburgh University Press, 2004.
- ARAUJO GUIMARÃES, Nadya; HIRATA, Helena (comps.). *El cuidado en América Latina: mirando los casos de Argentina, Brasil, Chile, Colombia y Uruguay*. Buenos Aires: Fundación Medifé Edita, 2020.
- BATTHYÁNY, Karina. *Las políticas y el cuidado en América Latina: una mirada a las experiencias regionales*. Santiago de Chile: CEPAL, 2015.
- CLARK-PARSONS, R. Building a digital Girl Army: The cultivation of feminist safe spaces online. *New Media & Society*, 20 (6): 2125-44, 2018.
- COMAS-D'ARGEMIR, D.; FAUR, E. Conversando sobre cuidados: diálogo entre Dolors Comas-d'Argemir y Eleonor Faur. *Etnografías Contemporáneas*, 9 (16): 210-31, 2023.
- FEDERICI, Silvia. *Revolución en punto cero: trabajo doméstico, reproducción y luchas feministas*. Buenos Aires: Traficantes de Sueños, 2013.
- FERNÁNDEZ ÁLVAREZ, M. I.; PERELMAN, M. Perspectivas antropológicas sobre las formas de (ganarse la) vida. *Cuadernos de Antropología Social*, 51: 7-21, 2020.
- FLORES, R. L.; TENA GUERRERO, O. Maternalismo y discursos feministas latinoamericanos sobre el trabajo de cuidados: un tejido en tensión. *Íconos – Revista de Ciencias Sociales*, 18 (50): 27-42, 2014.
- FOUCAULT, Michel. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, [1975] 2002.
- GALA, R.; KREPKE, D.; CATTANEO ESNAOLA, M. C. Trabajo y videojuegos: un análisis de la industria argentina desde una perspectiva de género. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 271: 69-94, 2025.
- MANNING, Erin. *The minor gesture*. Durham: Duke University Press, 2016.
- MUNN, N. D. *The fame of Gawa: a symbolic study of value transformation in a Massim (Papua New Guinea) society*. Durham: Duke University Press, 1986.
- NAROTZKY, S.; BESNIER, N. Crisis, value, and hope: rethinking the economy. *Current Anthropology*, 55 (S9): S4-S16, 2014.
- PAUTASSI, L. *El cuidado como cuestión social desde el enfoque de derechos*. Santiago de Chile: CEPAL, 2007.

PÉREZ OROZCO, A. Amenaza tormenta: la crisis de los cuidados y la reorganización del sistema económico. *Revista de Economía Crítica*, 1 (5): 8-37, 2021.

RODRÍGUEZ ENRÍQUEZ, C. M. Economía feminista y economía del cuidado: aportes conceptuales para el estudio de la desigualdad. *Nueva Sociedad*, 256: 30-44, 2015.

RUIZ-BRAVO, N. Typification and characteristics of digital safe spaces: a literature review. *GLF Working Paper Series*, (12): 1-10, 2024.

RUIZ-BRAVO, N. V.; ROSHAN, M. Cultivating digital safe spaces: the case of Women Game Jam on Discord. *GLF Working Paper Series*, (13): 1-6, 2022.

RUIZ-BRAVO, N.; SELENDER, L. Digital safe spaces as spaces of de- and reterritorialization: experiences from the Women Game Jam. *GLF Working Paper Series*, (14): 1-14, 2024.

SRNICEK, Nick. *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018.

TORRE MEJIA, P.; MAREGA, M.; GALLARDO, G. Presentación del dossier “Cuidados, trabajo y sostenibilidad de la vida”. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 9 (19): 1-17, 2025.

TSING, Anna L. *Los hongos del fin del mundo: sobre la posibilidad de vida en las ruinas del capitalismo*. Buenos Aires: Caja Negra, 2023.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA. *Informe sobre la industria de videojuegos en Argentina*. Rafaela: UNRAF, 2022.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA. *Informe sobre la industria de videojuegos en Argentina*. Rafaela: UNRAF, 2023.

VOLUME 13
NÚMERO 32
(MAIO/AGO, 2026)

ACENO

REVISTA DE ANTROPOLOGIA DO CENTRO-OESTE
ISSN: 2358-5587

CHAMADA DE ARTIGOS
DOSSIÊ TEMÁTICO:
**MASCULINIDADES, CURSO
DE VIDA E CUIDADO**

**PRAZO FINAL
DE SUBMISSÃO:
30 DE MARÇO
DE 2026**

COORDENADORXS:
DR. ESMUEL ALVES DE OLIVEIRA (UFGD)
DR. MARCOS NASCIMENTO (FIOCRUZ)
DR. CAMILO BRAZ (UFG)

32

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social - Universidade Federal de Mato Grosso

VOLUME 13
NÚMERO 33
(SET./DEZ. 2026)

ACENO

REVISTA DE ANTROPOLOGIA DO CENTRO-OESTE
ISSN: 2358-5587

CHAMADA DE ARTIGOS
DOSSIÊ TEMÁTICO:
**ETNOGRAFIA, ESCRITA DE SI
E ESCRITA ENTRE OS SEUS:
EXPERIMENTAÇÕES,
DESAFIOS
E POTENCIALIDADES**

**PRAZO FINAL
DE SUBMISSÃO:
30 DE JULHO
DE 2026**

COORDENADORXS:
DR. DR. LEANDRO DE OLIVEIRA (UFMG)
DR. DR. FELIPE TUXÁ SOTTO MAIOR CRUZ (UFBA)

33

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social - Universidade Federal de Mato Grosso

VOLUME 14
NÚMERO 34
(JAN./ABR. 2027)

ACENO

REVISTA DE ANTROPOLOGIA DO CENTRO-OESTE
ISSN: 2358-5587

CHAMADA DE ARTIGOS
DOSSIÊ TEMÁTICO:
**CIDADES EM DISPUTA:
GÊNERO, RAÇA, SEXUALIDADE
E OUTRAS DIFERENÇAS
NA PRODUÇÃO DO
ESPAÇO URBANO**

**PRAZO FINAL
DE SUBMISSÃO:
30 DE NOVEMBRO
DE 2026**

COORDENADORXS:
DR. DR. GUILHERME R. PASSAMANI (UFMS)
DR. DR. FRAMON PEREIRA DOS REIS (UEPA)

34

Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social - Universidade Federal de Mato Grosso