

Um passo arriscado

A trajetória de Anny Caroline Sousa, 31, no desenvolvimento de jogos é uma prova de que a diversidade não é apenas uma pauta social, mas um motor de qualidade técnica. Atualmente QA Game Developer na ÁRVORE Immersive Experiences e premiada internacionalmente, ela personifica a mudança em um setor que, embora ainda masculino, começa a abrir brechas para novas lideranças.

Moradora de Miguel Pereira (RJ) e prestes a dar à luz o primeiro filho, Anny equilibra a gestão de defeitos em jogos de realidade virtual com o empreendedorismo em sua própria startup. Sua história, entretanto, começou longe do glamour das premiações.

Nascida no Complexo da Penha, no Rio de Janeiro, o contato da jovem com os games era limitado a um console desbloqueado na casa de primos. A virada de chave veio durante um estágio em tecnologia assistiva, quando observou como alunos com autismo interagiam com jogos da Nintendo.

A decisão de trocar a graduação em ciência da computação pelo curso de jogos digitais no Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) não foi fácil. “Convencer minha família a deixar o trabalho para ir ao interior do Rio de Janeiro estudar games foi difícil. A mudança só foi possível com um empréstimo”, relembra. Durante a formação, atuou como freelancer, pesquisadora e organizadora de eventos, construindo o networking que a levaria a trabalhar com gigantes como a Meta e a Ambev.

A barreira da liderança

Embora reconheça que o ambiente está mais acolhedor para mulheres e pessoas LGBTQIAP+ graças a iniciativas como Women Game Jam e bolsas de diversidade, Anny aponta que o topo da pirâmide ainda é rígido. “No âmbito de liderança técnica e empreendedorismo, infelizmente não basta ser muito bem qualificada. Ainda há um viés inconsciente de afinidade: líderes escolhem sucessores semelhantes a si mesmos, o que perpetua homens nesses cargos”, analisa a desenvolvedora.

Essa invisibilização muitas vezes é sutil. Anny relata situações em que, em reuniões, investidores cumprimentavam o líder técnico homem como se ele fosse o dono da startup, quando, na verdade, a proprietária

Fotos: Arquivo pessoal



Anny defende que a diversidade evita soluções óbvias em usabilidade, acessibilidade e narrativa



Anny já foi premiada internacionalmente

era ela. “Aprendi a me adaptar. Antes de dar qualquer opinião técnica, reforço minha experiência profissional para qualificar meus pontos.”

Para Anny, a presença feminina impacta diretamente o produto final. Personagens femininas deixam

de ser “enfeites” e ganham camadas de humanidade, mesmo que com um pouco de atraso. Ela defende que a diversidade evita soluções óbvias em usabilidade, acessibilidade e narrativa.

Anny enfatiza que o acolhimento das mulheres passa, obrigatoriamente, pela regulamentação da profissão no Brasil. Ela aponta que a falta de uma Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) específica para MEI em jogos e a precariedade dos contratos dificultam a permanência de talentos na área. “Diversidade não é só contratar, é sustentar. Para o dono de uma empresa brasileira garantir direitos dignos sem fechar em três ou quatro anos, já é uma vitória”, completa.

Hoje, com uma carreira consolidada, Anny deixa um conselho para as meninas que sonham com a área. “Não espere validação para começar. Estude muito, aproveite o networking em redes femininas, mas se coloque no mercado e enfrente o dia a dia. Saiba que seu lugar na indústria de games existe.”