



Do controle na mão ao comando da indústria: mulheres que jogam, criam, comunicam e lideram no universo gamer

# O controle em novas mãos

POR GIOVANNA RODRIGUES\*, EDUARDO FERNANDES

**P**or muito tempo, o roteiro das mulheres na indústria de jogos estava destinado ao papel de submissão e desvalorização. As próprias personagens, de alguma forma, sempre ilustraram isso, já que eram hipersexualizadas ou colocadas em situações de perigo, à "espera de um herói". No entanto, agora, a maré parece estar a favor. O script previsível foi rasgado e o teto de vidro deu lugar a sonhos possíveis. No cenário gamer brasileiro, essa realidade atravessa uma atualização importante: a liderança feminina assume o comando do console.

Internacionalmente, o mundo dos videogames tem atingido patamares financeiros acima da média. Em 2025, por exemplo, a receita global chegou à casa dos US\$ 188,8 bilhões, uma alta de 3,4% em comparação com 2024, quando foi de US\$ 182,5 bilhões,

segundo dados da Newzoo, consultoria holandesa especializada no assunto. Esse panorama geral também demonstra o quanto a indústria de jogos cresce em número de jogadores.

O relatório da ESA (Entertainment Software Association) mapeou o perfil global dos gamers e fez uma grande descoberta: 48% deles são mulheres, enquanto 51% são homens. A pesquisa foi realizada com 24.216 jogadores de 16 anos ou mais, distribuídos entre 21 países, como Brasil, EUA, China, Índia, Japão, Reino Unido e África do Sul.

No Brasil, as mulheres representam mais da metade dos jogadores, com 57% contra 43% do público masculino. A plataforma mais popular é o mobile (celular), com 46%, seguido pelo console e PC (computador). Para Juliana Brito, 35 anos, CEO da Indie Hero e da GameJamPlus, o mundo dos negócios nunca foi um ambiente de portas abertas para o público

feminino. Muito pelo contrário, foi um espaço a ser cavado e conquistado.

Engenheira elétrica por formação e ex-empresária do setor de construção civil, Juliana traz para a indústria de jogos uma mentalidade de resultados que foca, sobretudo, na ocupação de espaços e no desejo de estar presente em um universo até então masculino. Sua entrada no setor ocorreu durante a pandemia, após o fechamento da empresa de reformas da qual era proprietária.

Ao reencontrar o fundador da GameJamPlus, Ian Rochlin, Juliana recebeu o desafio de estruturar um novo empreendimento do zero. Assim nasceu a Indie Hero, uma aceleradora de jogos independentes que nasceu sob o olhar de investidoras como Camila Farani e Carol Pfeiffer. Dessa forma, o sonho da representatividade surgiu imediatamente, com uma jornada de inspiração e coragem.