

Falando de game

Hoje, além de jogar, muitas passaram a ocupar o espaço da fala. Criam conteúdos, analisam, debatem e constroem comunidades próprias. É desse movimento que surgem iniciativas que vão além da partida em si, transformando o jogo em conversa, troca e presença contínua. Podcasts, programas e canais sobre games comandados por mulheres têm ampliado o olhar sobre esse universo e criado novos pontos de entrada para quem, por muito tempo, esteve à margem.

Um dos exemplos mais emblemáticos desse cenário é o Nolobby Cast, o primeiro videocast do Brasil apresentado por duas mulheres dedicado exclusivamente ao universo dos games. Criado em Brasília, o projeto nasceu com a proposta de falar sobre jogos a partir de outras perspectivas, mais diversas, acessíveis e conectadas à vivência real de quem joga.

À frente do Nolobby estão Karol Scott Lucena, 30, e Záska Fritsche Gomes, 28, conhecida como Zoey. Amigas e parceiras de projeto, elas transformaram um hobby em trabalho e, aos poucos, em um espaço de representatividade dentro da cena gamer brasileira.

Karol teve seu primeiro contato com os games ainda na infância, observando os irmãos mais velhos jogarem videogame. "Eu assistia e jogava com eles", relembra. Já adulta, no final da faculdade de design gráfico, percebeu que vivia no automático e havia deixado de lado atividades que lhe traziam prazer. Incentivada pela psicóloga a enfrentar a timidez, começou a gravar vídeos para a internet e escolheu os games como tema. "De vídeo em vídeo, fui melhorando e as coisas começaram a acontecer. Alguém me pedindo um vídeo aqui, uma marca me pedindo outro ali e, quando vi, já estava fazendo um extra bacana", conta.

Zoey, por outro lado, cresceu longe da imagem clássica do videogame como centro da infância. Jogava bola na rua, andava de bicicleta e escalava árvores. O contato com os jogos veio pelo computador do pai, um desktop antigo em que ela e a irmã rodavam CDs de revistas. "Foi o início de uma paixão, com Mario, Bomberman e Streets of Rage. Não posso esquecer dos jogos do CD do McDonald's!", lembra. Zoey só passou a enxergar os games como possibilidade profissional mais tarde, aos 24 anos, já formada e atuando há três anos como arquiteta.

Durante a faculdade, fez cursos de modelagem 3D e animação para jogos, mas foi apenas após ficar desempregada que decidiu apostar nas lives, algo que já fazia quase diariamente por prazer. A criação de conteúdo a levou para a narração, apresentação de palco, eventos, palestras, publis e, posteriormente, ao Nolobby. Hoje, ela busca expandir sua atuação na comunicação e enxerga potencial inclusive em unir games à arquitetura, especialmente na criação de cenários e palcos para eventos.

Mariana Campos/CB/D.A Press

Karol Scott montou um setup gamer no escritório de casa com equipamentos profissionais para jogar on-line

