

A responsabilidade do pioneirismo

Arquivo pessoal

O NoLobby surgiu inicialmente dentro da Federação Brasileira de Desportos Eletrônicos (FBDEL), com a proposta de ser um podcast gamer apresentado por mulheres. Com o tempo, o projeto se tornou independente e passou por uma transformação importante: deixou o formato tradicional de mesa e bate-papo para se consolidar como um programa, com quadros variados, entrevistas, matérias externas, reportagens em vídeo e apresentação ao vivo.

Ser um pioneiro nesse campo trouxe, segundo elas, mais responsabilidade do que peso. “Queríamos fazer muito bem feito, mesmo sem experiência prévia com apresentações, coisas presenciais e ao vivo”, explica Karol. Episódio após episódio, o programa foi se estruturando, conquistando público e criando identidade própria. Atualmente, o NoLobby fala com todos os gêneros interessados em novidades, debates e opiniões autênticas sobre o que acontece no universo dos jogos no Brasil e no mundo — com um olhar atento também para a cena local da capital federal.

Para ambas, ocupar esse lugar de fala também significa lidar com cobranças constantes. “Existe a expectativa de que a mulher saiba tudo. Se você não conhece algo específico, isso vira motivo para invalidar todo o seu conhecimento”, aponta Karol. Sobre o passado, Zoey lembra dos comentários ofensivos, comuns em ambientes on-line. No início, diz que era difícil lidar, mas hoje prefere denunciar, bloquear e não gastar energia tentando se justificar.

Apesar dos desafios, ambas reconhecem avanços. A presença feminina nos games cresce como jogadoras, criadoras de conteúdo, apresentadoras, desenvolvedoras e líderes de projetos. “Vemos mulheres nos palcos dos eventos, no streaming, na produção e na direção. Isso muda tudo”, afirma Lucena.

As duas já receberam relatos de mulheres que se sentiram representadas ou incentivadas por seu trabalho. Ela conta que, muitas vezes, só percebe o alcance do projeto quando é abordada em eventos. “Quando vem acompanhado de um elogio ou de uma fala assim, o coração transborda.” Zoey diz que, mesmo com um alcance que considera pequeno, sente alegria em ajudar outras mulheres a “subir a montanha” junto com ela.

Para tornar o ambiente gamer mais diverso e acolhedor, as jogadoras apontam o respeito das comunidades como fator central. Segundo elas, ambientes hostis afastam jogadoras iniciantes e



Zoey cresceu longe da imagem clássica do videogame como centro da infância

podem causar impactos sérios na saúde mental. Ao falar com meninas e mulheres que desejam trabalhar com games, comunicação ou conteúdo digital, as duas são unânimes: é preciso começar. Karol aconselha não esperar pelos equipamentos ideais e valorizar a própria identidade. Zoey reforça que seus primeiros passos foram dados com um notebook antigo e um fone de ouvido danificado.

“Enfrente seus medos de palco, de julgamento, de falhar. Você é capaz. A vida é uma só”, complementa. Mais do que falar sobre jogos, o NoLobby se consolidou como um espaço de troca, visibilidade e construção coletiva. Um projeto que mostra que a presença feminina nos games não é tendência passageira, mas parte fundamental da história — passada, presente e futura — desse universo.