



Arquivo pessoal

Por trás do nickname

Antes de virar pauta, debate ou estatística, a presença feminina nos games foi feita de histórias cotidianas. De primeiras experiências ainda na infância, da curiosidade diante de universos virtuais e da descoberta de que, à medida que o jogo avança, nem todos os desafios estão programados no sistema.

É nesse cotidiano que a experiência de Ana Karoline Brazão, 20 anos, faz-se presente. Estudante de fisioterapia, ela começou a jogar ainda criança, dividindo o sofá com o pai enquanto assistia a partidas de *God of War* e *Resident Evil*. Anos depois, já em jogos on-line, o encantamento pelos mundos virtuais passou a conviver com a necessidade constante de se proteger, não do jogo em si, mas de quem está do outro lado da tela.

Ao contrário da lógica competitiva que costuma dominar o mundo gamer, a jovem encontrou nos jogos um espaço para o confronto. Prefere mundos abertos e simuladores de vida, como *Stardew Valley*, *The Sims* e *Minecraft*, nos quais é possível criar fazendas, casas e rotinas no próprio ritmo. São jogos que funcionam como pausa e refúgio, uma forma de escapar da rotina e experimentar outras possibilidades de existência, ainda que virtuais.

Esse sentido de acolhimento, no entanto, nem sempre se mantém quando a vivência passa para o ambiente on-line. Em jogos com chat de voz ou texto, o fato de ser mulher altera imediatamente a forma

como é tratada. Comentários agressivos, julgamentos constantes e cobranças desproporcionais fazem parte do cenário. Em *League of Legends*, por exemplo, a hostilidade foi suficiente para afastar Karol do modo tradicional do jogo.

Com o tempo, vieram também as estratégias de sobrevivência. Silenciar outros jogadores, evitar o uso do próprio nome e jogar "do seu jeito" se tornaram escolhas conscientes para preservar o prazer de jogar. Ainda assim, Ana Karoline não esconde quem é. Hoje, revela que é mulher sem hesitação — não porque o contexto tenha mudado, mas porque aprendeu a não permitir que isso determine sua permanência ali.

Construção de amizades

O conforto surge, sobretudo, no encontro com outras jogadoras. Amizades feitas on-line e times formados majoritariamente por mulheres transformam a experiência, e funcionam como um lembrete de que jogar também pode ser coletivo, leve e compartilhado. "A gente sempre acaba encontrando outras mulheres jogando on-line que já passaram por várias situações também, e acaba surgindo amizades, o que torna tudo mais leve", conta.

Esses vínculos, com o tempo, se fortaleceram. Hoje, Ana mantém amizades sólidas com pessoas com quem costuma jogar com frequência. Entre elas está

Arthur Pires, seu melhor amigo, com quem divide partidas, conversas e sentimentos que extrapolam o jogo em si. E agora, a estudante também frequenta eventos de games, espaços que antes pareciam distantes ou pouco acolhedores.

Ana também comenta sobre a falta de representação da imagem feminina nos jogos, e quando tem, é um impressão equivocada e, às vezes, problemática. "Depende muito do jogo, mas muitos acabam sexualizando as personagens femininas e esquecendo completamente das mulheres negras, então fica difícil se sentir representada por personagens que são apenas para agradar o público masculino", diz.

Ainda assim, a gamer vê mudanças acontecendo, mesmo que de forma lenta. Para ela, a presença de mulheres visíveis nesse universo faz diferença, sobretudo para quem está começando. Ver outras mulheres jogando, falando e sendo reconhecidas amplia referências e reduz a sensação de isolamento.

Quando pensa em quem quer começar a jogar, Ana Karolina tem um conselho simples: encontrar um jogo que faça sentido. Não precisa ser on-line, competitivo ou o mais popular do momento. Pode ser aquele que combina com o ritmo, o interesse e o tipo de experiência que cada uma busca. "Assistir a outras mulheres jogando também pode ser um incentivo, uma forma de se reconhecer antes mesmo de pegar o controle", completa.