◆ VERSÃO DIGITAL: WWW.JORNALISMOUNAERP.COM.BR/MURAL/ ◆

# MURALENTREVISTA

CURSO DE JORNALISMO UNAERP
Av. Costábile Romano, 2201 | (16) 3603.6716

DEZEMBRO DE 2021

ANO 6 | RIBEIRÃO PRETO

ENTREVISTA: BIANCA SCHIAVON

# É difícil ser mulher no cenário gamer

## As mulheres são maioria nos jogos eletrônicos, mas machismo e preconceito ainda estão presentes

***REPÓRTER: MARIA REIS***

*Bianca Schiavon ou Imbizita, como é conhecida por seus milhares de fãs, começou sua carreira na internet ainda muito cedo, com apenas 14 anos de idade, fazendo vlogs para o YouTube. Era uma brincadeira, mas não ficou apenas em vlogs. Aos poucos Imbizita expandiu sua atuação para o cenário gamer. Esse universos hoje em dia é majoritariamente feminino, mas isso não impede de que mulheres sofram preconceito. Por conta disso, as gamers acabam se escondendo atrás de nicks masculinos ou neutros e não usando o chat de voz para evitar comentários. E foi justamente por comentários maldosos que Bianca fez uma série do jogo Counter-Strike, onde ela respondia com uma dose de humor esses comentários.*

**MURAL ENTREVISTA - Como começou sua carreira na internet e no cenário gamer?**
**BIANCA SCHIAVON -** Bom, para os vlogs foi uma brincadeira, foi algo que eu nem sabia que era possível, porque a gente grava um vídeo falando alguma coisas aleatórias, postar e isso acaba dando certo... Pensava que ninguém ia dar moral para o que eu estava falando, meus amigos me convenceram de fazer vídeos, porque eu sempre fui envolvida com criação de conteúdo. Com 14 anos eu postei meu primeiro vídeo, eu já fazia vídeos de jogo para brincar, então já estava antenada de como fazia. . Para games quando eu entrei em games já foi algo mais pensado, eu já aproveitei que eu tinha um público e que eu podia ser escrachada, podia falar qualquer coisa, aí foi mais como se eu tivesse usando os games, meu estilo de vídeo de jogo era recorte de melhores momentos, algumas brincadeiras, então foi realmente aproveitar o espaço que eu já tinha.

**Qual foi a maior dificuldade quando você começou no cenário de games?**
Não tive problemas para começar a jogar. Eu comecei a jogar quando ganhei um Dynavision, quando eu era pequena; enfim acho que a mudança mesmo foi quando os jogos passaram a ter multiplayer. Enquanto single player, eu que já cheguei a ter alguns debates com pessoas próximas de mim na escola, eu via a galera trocando CD de PlayStation 2 e aí lá junto e já foi um choque eu estar nessa rodinha. Então, primeiro de tudo, a maior dificuldade foi a divergência por não acharem que eu podia. Depois problemas de verdade, que você chega pensar: "Meu Deus não é possível que o ser humano aja dessa forma" mas foi só em multiplayer.

**Como foi para sua família saber que a filha de 14 anos estava entrando nesse universo? Aceitaram bem? ou não?**
Minha família sempre foi bem tranquila; o pessoal já estava acostumado comigo fazendo meus vídeos antigos. Eu estava na fase experimental de criação de vídeos, eles já sabiam o que eu fazia, mas minha mãe já não curtia muito e não assistia. Meu tio gostava, achava que era um conteúdo engraçado. Eu tive muito apoio de amigos, porque foi um momento em que todo mundo achou escrachado, achou a parte mais besta, aí amigo vai dando corda.

**Quais as maiores dificuldades que você enfrentou para se profissionalizar nessa área?**
Eu ainda acho que algum curso vai ajudar na questão audiovisual, mas eu já aproveitei e para fazer fotografia que para vlog foi algo que me ajudou. De formação hoje eu tenho fotografia e estudo concept art que é mais para hobby e para ter mais um nicho para mim na internet.

**Existe preconceito contra mulheres no mundo dos games?**
É muito doido porque hoje a gente sabe que a comunidade gamer é dominada por mulheres - eu acho que são uns 80% - só que quanto mais a gente cresce, mais machuca o ego de alguns homens. Muitas vezes as mulheres acabam colocando um nick masculino ou um nome indefinido, não abre o microfone. Ainda tem muito preconceito e parece que é cada vez pior, mas felizmente já tem homens corrigindo outros homens que falaram algo errado.

**Já usou nick masculino para evitar comentários de outros jogadores?**
Nunca, sempre quis ser a Imbizita.

**Já evitou jogar algum jogo em live ou gravar, porque sabia que iria ter pessoas te criticando?**
Sim, eu dei uma desanimada do meu conteúdo um tempinho, depois que eu terminei meu relacionamento, porque o público se dividiu bruscamente e o público do meu ex namorado não aceitava meu conteúdo que já foi muito semelhante ao dele. Então quando eu decidi mudar o estilo dos meus vídeos para não continuar semelhante ao dele e não aceitaram mais ainda.

**Você já deixou de usar o chat de voz alguma vez para não ter que escutar algum comentário chato?**
Já, em vezes que eu estava ao vivo, sempre tentei cortar as pessoas que fazem comentários desnecessários.

**Já teve que escutar algum comentário do tipo: "só pode ser um cara jogando, porque mulher não joga bem"?**
Foi justamente por comentários assim que fiz uma série de CSGO, as pessoas não acreditavam que eu estava jogando.

**As mulheres recebem menos dos patrocinadores do que os homens?**
Essa não vou saber te responder, pois não tenho grandes patrocinadores, mas acho que sim por conta de como ainda é a nossa sociedade.

**E na sua vida fora do jogo? Como era na escola, nas baladas? as pessoas te reconhecem? te discriminam ou te ajudam?**
A primeira vez que fui reconhecida foi na escola que passei a ser mais reconhecida, fora da escola foram poucas vezes por eu ser muito nova na época e não sair muito. ◆

**EXPEDIENTE**
O projeto Laboratorial MURAL ENTREVISTA é desenvolvido como atividade prática da disciplina Técnicas de Redação e Reportagem, ministrada na 2ª etapa do curso de Jornalismo da Unaerp – Universidade de Ribeirão Preto.
**Coordenador do curso de Jornalismo**
Profº Geraldo José Santiago
**Orientação e Edição (pauta, reportagem e redação)**
Profª Elivanete Zuppolini Barbi
**Projeto Gráfico**
Prof. João Flávio de Almeida
**Pautas, entrevistas e redação**
Alunos da disciplina Técnicas de Redação e Reportagem – 2ª etapa
**Apoio técnico**
Gabriel Bordonal (Lecograf-Laboratório de Editoração Eletrônica e Computação Gráfica dos cursos de Comunicação Social da Unaerp)