

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

BRUNO ROCHA PEREIRA

***GAMERGATE 2.0: UMA ANÁLISE DA CULTURA DO ÓDIO POR MEIO DE
MOVIMENTOS PRECONCEITUOSOS NOS JOGOS***

São Borja

2024

BRUNO ROCHA PEREIRA

**GAMERGATE 2.0: UMA ANÁLISE DA CULTURA DO ÓDIO POR MEIO DE
MOVIMENTOS PRECONCEITUOSOS NOS JOGOS**

Projeto Experimental apresentado ao
Curso de Jornalismo da Universidade
Federal do Pampa, como requisito parcial
para obtenção do Título de Bacharel em
Jornalismo.

Orientador: Dr. Alexandre Rossato
Augusti

São Borja

2024

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

P436g Pereira, Bruno Rocha

GAMERGATE 2.0: UMA ANÁLISE DA CULTURA DO ÓDIO POR
MEIO DE MOVIMENTOS PRECONCEITUOSOS NOS JOGOS / Bruno
Rocha Pereira.

83 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação) -- Universidade Federal
do Pampa, JORNALISMO, 2024.

"Orientação: Alexandre Rossato Augusti".

1. Gamergate. 2. Game Studies. 3. Podcast. 4. Jogos Digitais. I. Título.

BRUNO ROCHA PEREIRA

**GAMERGATE 2.0: UMA ANÁLISE DA CULTURA DO ÓDIO POR MEIO DE
MOVIMENTOS PRECONCEITUOSOS NOS JOGOS**

Relatório de projeto experimental, apresentado ao curso de Jornalismo, da Universidade Federal do Pampa, como requisito para aprovação na disciplina de TCC II, sob orientação do Profº. Dr. Alexandre Augusti e avaliação da banca examinadora.

TCC defendido e aprovado em: 02 de dezembro de 2024.

Banca examinadora:

Prof. Dr. Alexandre Rossato Augusti

Orientador

Unipampa

Prof. Dra. Eloisa Joseane da Cunha Klein

Unipampa

Documento assinado digitalmente



EDUARDO VIEIRA DA SILVA

Data: 13/12/2024 20:42:20-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Eduardo Vieira da Silva

Unipampa



Assinado eletronicamente por **ALEXANDRE ROSSATO AUGUSTI, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 10/12/2024, às 09:04, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ELOISA JOSEANE DA CUNHA KLEIN, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/12/2024, às 14:38, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1613737** e o código CRC **56C8224D**.

Dedico este trabalho ao Prof. Dr. Leandro Ramires Comassetto e a todos os professores, amigos e família que acreditaram em mim e no meu sucesso como profissional em jornalismo.

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a minha família por serem meu porto seguro e pilar nesses anos turbulentos da minha vida, vocês não desistiram de mim mesmo quando eu mesmo já não enxergava um futuro feliz. O amor de vocês foi o motor e o empurrão que eu precisava e ainda preciso para continuar andando.

Ao Prof. Dr. Alexandre Augusti por ter aceitado ser meu orientador e ter fé nesse projeto. Ao Prof. Dr. Leandro Comassetto, que me inspirou a seguir o caminho do jornalismo quando tudo me parecia tortuoso. Às professoras Alciane Baccin, Eloisa Klein, Roberta Thier. Sara Feitosa e Vivian Belochio, por ensinarem com excelência e cuidado. Todos vocês me ajudaram nessa jornada como um jornalista profissional e preparado.

Às minhas amigas e colegas de classe, Flávia Carolina de Andrade, Gabriela Molina, Julia Luiza da Silva, Maria Eduarda Cogo, Maria Eduarda dos Santos e Sadira Lang de Souza, eu agradeço de coração. As lembranças de vocês fizeram a minha estadia em São Borja inesquecível. Vocês foram meu apoio longe de casa.

Agradeço por fim a todos os funcionários e técnicos da Unipampa do Campus de São Borja, que contribuíram na minha jornada de graduação em jornalismo.

“Enquanto a gente faz planos e acha que sabe de alguma coisa, Deus dá uma risadinha sarcástica”.

Rita Lee

RESUMO

Este projeto experimental objetivou a construção de um programa de *Podcast* intitulado como *We Talk Games*, que apresentará uma série de episódios que abordará o *Gamergate 2.0*, um movimento reacionário e preconceituoso, assim como a problemática cultura de assédio e ódio advindos da comunidade de jogos. Esse projeto se baseia em um referencial de produções científicas e de produtos noticiosos do primeiro *Gamergate*, de episódios de caráter similar e de análises culturais do meio. Para tanto, o *Podcast* conta com três episódios, em que cada um traz um entrevistado da área, dando-nos suas perspectivas dos problemas, das lutas para mudança, desafios e vitórias da indústria, mídia e comunidade dos jogos. Portanto, o “*We Talk Games: Gamergate 2.0 e a Cultura dos Jogos em 2024*” tem como finalidade reportar um evento na indústria dos *games*, educar as pessoas sobre esses problemas e mostrar a significância sociocultural em discutir esse tema para além de entusiastas.

Palavras-Chave: *Gamergate*, *Game Studies*, *Podcast*, Jogos Digitais.

ABSTRACT

This experimental project is a Podcast program called *We Talk Games*, which will present a series of episodes that will address Gamergate 2.0, a reactionary and prejudiced movement, as well as the problematic culture of harassment and hate arising from the gaming community. This project is based on a reference of scientific productions and news products from the first *Gamergate*, episodes of a similar nature and from cultural analyses of this environment. To this end, the Podcast has three episodes in which each one brings an interviewee from the area, giving us their perspectives on the problems, struggles for change, challenges and victories of the industry, media and gaming community. Therefore, "We Talk Games: Gamergate 2.0 and the Culture of Games in 2024" aims to report on an event in the gaming industry, educate people about these problems and to show the sociocultural significance of discussing this topic beyond *games* enthusiasts.

Keywords: Gamergate, Game Studies, Podcast, Digital Games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Thumbnail</i> e imagem do episódio 1: Conversando com Pedro Zambarda.....	79
Figura 2 - <i>Thumbnail</i> e imagem do episódio 2: Conversando com Érika Caramello.....	80
Figura 3 - <i>Thumbnail</i> e imagem do episódio 3: Conversando com Maria E. Cury....	82

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Objetos de estudo encontrados na Compós.....	58
Tabela 2 - Objetos de estudo encontrados na Intercom.....	63
Tabela 3 - Ficha de prováveis fontes.....	73
Tabela 4 - Lauda do episódio 1 de <i>We Talk Games</i>	75
Tabela 5 - Lauda do episódio 2 de <i>We Talk Games</i>	77
Tabela 6 - Lauda do episódio 3 de <i>We Talk Games</i>	78

LISTA DE ABREVIATURAS

cap. – capítulo

Chan - Channels

COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação

Dota 2 - Defense of the Ancients 2

Dr(a). – Doutora

eSports – Electronic Sports

Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação

n. – número

p. – página

Prof^{o(a)}. – Professor(a)

SOCINE - Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual

Unipampa – Universidade Federal do Pampa

v. – volume

LISTA DE SIGLAS

Capes - Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CEO - *Chief Executive Officer*

DEI – Diversity, Equity, Inclusion

DT - Divisões Temáticas

GP - Grupos de Pesquisa

IBs – *Imageboards*

IGDA – International Game Developers Association

IJ - Intercom Júnior

RSS – Really Simple Syndication

Siepe – Salão de Inovação, Ensino, Pesquisa e Extensão

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	16
1.1 Objetivos.....	17
1.1.1 Objetivo geral.....	17
1.1.2 Objetivos específicos.....	17
1.2 Justificativa.....	18
2 ESTADO DA ARTE.....	19
3 REFERENCIAL TEÓRICO.....	20
3.1 Gamergates e tudo entre eles.....	21
3.1.1 O caso gamergate.....	21
3.1.2 Explicando o surgimento do Gamergate, e sua relação com a extrema direita.....	27
3.1.3 O estado da indústria de jogos pós-gamergate.....	31
3.1.4 Gamergate 2.0.....	34
3.2 Podcast.....	37
3.2.1 Podcasts e gêneros (rádio) jornalísticos.....	37
3.2.2 Debate, painel e mesa-redonda.....	43
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	45
4.1 Pré-produção.....	45
4.2 Produção.....	47
4.3 Pós-produção.....	48
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
REFERÊNCIAS.....	54
APÊNDICE A - ESTADO DA ARTE EXTENSO.....	57
1. Busca refinada sobre o gamergate como objeto de estudo.....	57
1.1. Banco de teses e dissertações da capes.....	57
1.2. Compós.....	57
1.3. Socine.....	61
1.4. Intercom.....	62
1.5. Google acadêmico.....	66
2. Busca refinada sobre o gamergate como objeto noticioso.....	68
2.1. Google.....	68
2.2. Material encontrado de forma orgânica.....	70
3. Busca refinada sobre podcasts como objetos de estudo.....	71
3.1. Banco de teses e dissertações da capes.....	71
3.2. Google acadêmico.....	72
APÊNDICE B - FICHA DOS ENTREVISTADOS.....	73
APÊNDICE C - ROTEIRO DOS EPISÓDIOS.....	75
1. Lauda do episódio 1.....	75
2. Lauda do episódio 2.....	76
3. Lauda do episódio 3.....	77
APÊNDICE D - IMAGEM E DESCRIÇÃO DOS EPISÓDIOS NO YOUTUBE.....	79

1. Imagem e descrição do episódio 1.....	79
2. Imagem e descrição do episódio 2.....	80
3. Imagem e descrição do episódio 3.....	81

1 INTRODUÇÃO

Este relatório tem como objetivo apresentar o projeto experimental em forma de *podcast*. O trabalho tem como temática realizar uma reflexão sobre o surgimento do movimento *Gamergate 2.0* advindo da cultura de jogos e suas comunidades. Mas o que é esse movimento? *Gamergate* foi um movimento de 2014 no qual uma comunidade de jogadores preconceituosos assediaram mulheres e jornalistas da área de jogos por sentirem seus status quo como público majoritário desse meio ameaçado, com a presença de representação feminina, LGBTQIA e de cor cada vez mais forte e presente nos novos jogos. Esses jogadores se organizaram em grupos para atacar diretamente pessoas que trabalham na indústria, em especial minorias, nas redes com ameaças e discursos de ódio. Tal movimento serviria de estratégia política para as campanhas presidenciais de Trump em 2016 e mais tarde para Bolsonaro em 2018.

Com a polarização política causada pela ascensão da extrema direita no mundo, ataques desse tipo se tornaram frequentes na indústria, fazendo com que o *Gamergate* retornasse em 2024, agora mirando em estúdios de consultoria de roteiros para jogos e seus funcionários.

Este trabalho, portanto, tenta responder à problemática: “Por que o movimento *Gamergate* ressurgiu depois de 10 anos e o que isso significa a respeito da cultura de assédio nos *games*?”. Desse modo, orienta-se o objetivo de desenvolvimento de um *podcast* sobre a temática *Gamergate* à busca de respostas sobre o ressurgimento do movimento e sua problematização.

Para tanto, foi decidido a esta produção a finalidade de ser um produto de áudio em forma de *Podcast* seriado. De início, foi determinado que o *podcast*, com tema voltado a *Gamergate*, assédio e cultura dos *games*, seria na forma em que Ferraretto define como painel (2013), um programa jornalístico onde duas ou mais fontes participam de uma discussão onde não necessariamente são antagonistas, podendo corroborar em entre si, trazendo mais argumentos e reflexões para a discussão. No entanto, dada aos retornos das fontes, o *podcast* foi reformulado para entrevistas individuais. O programa é uma série, onde cada episódio conta com fontes de determinados espaços do ambiente dos jogos digitais, sendo estas fontes: desenvolvedores, jornalistas e jogadores.

Os episódios têm em torno de 20 a 30 minutos cada, sendo que cada episódio apresenta um rol de perguntas determinadas, seguindo a linha geral do tema. Cada episódio conta com a apresentação do tema, dos entrevistados e das perguntas-guias para o andamento da discussão entre as fontes. O entrevistador também trouxe dados levantados das referências deste projeto com finalidade de alimentar a discussão.

Esse *Podcast*, que é intitulado como “*We Talk Games* (Nós Falamos de Jogos)”, busca colaborar para educar as pessoas sobre o *Gamergate*, mas também sobre a indústria e comunidade vinda dos jogos, mostrando a importância de discutir esse assunto importante e que vai além dessa esfera. Pois, para sociedade em geral, é necessário refletir e combater tais campanhas de assédio moral e ódio. A série se encontra disponível no YouTube, através deste link: https://youtube.com/playlist?list=PLATriiHw5nXdaad_rOpxhuXUeOVDx5rF7&si=Pv2n0p-7RgvQsS1X

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Analisar o movimento *Gamergate* e o seu ressurgimento, reflexionando sobre a cultura de assédio no meio dos jogos digitais.

1.1.2 Objetivos específicos

- Pesquisar sobre o movimento *Gamergate* e sobre a cultura do assédio, no que diz respeito às minorias, no meio dos jogos.
- Investigar como o *Gamergate* ressurgiu em sua nova versão.
- Realizar um *Podcast* com a presença de desenvolvedores de jogos, jornalistas e jogadores para entender e debater sobre o movimento *Gamergate* e a cultura de assédio nos jogos digitais.

1.2 Justificativa

Por se tratar de um movimento recente que surgiu nesses últimos meses, o *Gamergate 2.0* foi pouco trabalhado em meios jornalísticos, e ainda um evento nada aprofundado em contexto acadêmico. Esse fato fez com que este autor, baseado no princípio do jornalista de cobrir assuntos recentes de alta relevância, além de sua afinidade pela área, tivesse o objetivo de abrir essa discussão em seu projeto experimental de conclusão de curso.

Esse tema tem o intuito de apontar a alta importância desse evento no contexto sociocultural do meio dos jogos, como também sua contribuição na ascensão da extrema direita do mundo e do preconceito gerado por longo período de um ambiente majoritariamente dominado por homens. Os eventos do 1º *Gamergate* estão devidamente trabalhados e documentados na academia e nos veículos da mídia, no entanto, dez anos depois o mundo se vê polarizado, imerso em uma guerra cultural que não discrimina nações. É válido reportar esse ressurgimento e como ele mostra o reflexo da evolução daquilo que foi conquistado, assim como daquilo que regrediu nos dias de hoje.

Este produto, portanto, mostra a relevância de tratar desse assunto como mais do que algo de entusiastas de jogos digitais, mas como um assunto que deve ser levado a sério pela sociedade.

2 ESTADO DA ARTE

O estado da arte deste projeto procurou investigar o *Gamergate* tanto nas esferas acadêmicas quanto nos meios jornalísticos. Com a finalidade de ter um referencial teórico para o desenvolvimento técnico do projeto experimental, foi realizada uma pesquisa acerca de *Podcast* como objeto de estudo com enfoque em jornalismo. Apesar do grande referencial aqui angariado no estado da arte, com a finalidade de uma produção mais centrada e objetiva foi feito um afinando para impedir repetições de ideias e temas vindas de trabalhos muitos semelhantes.

Para tanto, este estado da arte pesquisou no Banco de Teses e Dissertações do Capes, na Compós, Socine, Intercom, no Google e no Google acadêmico, além de buscas orgânicas, para a composição do referencial teórico deste projeto. Foram ao total levantadas 47 publicações científicas sobre o Gamergate ou relacionadas à cultura de assédio dos jogos e 15 objetos noticiosos. Em relação ao podcast como objeto de estudo, foram levantadas 11 publicações científicas. Nem todas essas produções foram trabalhadas no referencial teórico dessa produção, sendo aquelas trabalhadas se encontram no “capítulo 3 REFERENCIAL TEÓRICO”.

Todo o processo da pesquisa da pesquisa se encontra disponível no “APÊNDICE A - ESTADO DA ARTE EXTENSO”

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Inicialmente, destacam-se neste tópico as referências utilizadas.

Acerca de notícias sobre ambos os movimentos *Gamergate*, como também pontos relevantes a esta produção, foram usadas reportagens e notícias dos grandes veículos de mídia como a *Época* (2014), *O Povo* (2021), *The New York Times* (2019), *Vice* (2019), *Time* (2024) como também de outlets de cultura pop como também a *Eurogamer* (2014), *Kotaku* (2024), *The Gamer* (2022), *The Verge* (2023), *Polygon* (2014), *Screen Rant* (2020) e *Wired* (2024).

No que diz respeito estudo ao empírico e aprofundado sobre o movimento *Gamergate* e o que ele representa foram selecionados os artigos: “A Campanha de Ódio contra *The Last of Us Part II*” de Melo e Pimentel (2022); “A manifestação da masculinidade tóxica em um fórum de internet anônimo brasileiro” de Velho e Montardo (2022); “A propagação do ódio biopolítico através dos discursos: Uma análise do caso #*Gamergate*” de Schirmer e Dalmolin (2018); “*GAMERGATE*: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina” por Goulart e Nardi (2017); “Gamers e o bolsonarismo: análise dos enunciados sobre Jair Bolsonaro em um fórum gamer brasileiro” de Velho e Henn (2024); “Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós *Gamergate*” por Branco (2017); “Ideologia do imposto: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura gamer brasileira no *YouTube*” por Marques, Falcão e Mussa (2021); Poder, sedução, música e o corpo da mulher nos jogos eletrônicos: um estudo de caso de *Bayonetta* por Souza (2016); “‘Se tiver meninas, melhor ainda’: análise da participação feminina no jogo *Dota 2* no Brasil” de Kurt (2015).

Além do estudo sobre a temática *Gamergate*, como este trabalho visa ser um produto de *Podcast* em estilo mesa redonda, foram realizados estudos sobre rádio e produções de rádio em geral como: “O de lá e o de cá: apontamentos para uma categorização do conteúdo das emissoras comerciais brasileiras com base na influência do rádio dos Estados Unidos” por Ferraretto (2013); “Jornalismo em Painel: O debate sobre a Deontologia do Jornalismo a partir da prática profissional” de Horst e Pereira (2009); “O *Podcast* como gênero jornalístico” de Falcão e Temer (2019); “Cenário: Um novo jeito de falar sobre política” por Briglia et al. (2016); “Categorização de *Podcasts* no Brasil: uma proposta baseada em eixos estruturais”

de Chagas e Viana (2024); “A autenticação da realidade pelo radiojornalismo: pistas para a compreensão do papel do âncora, do comentarista e do repórter no século 21” de Ferraretto (2017), “JORNALISMO E *PODCAST*: uma análise dos programas Café da Manhã, Estadão Notícias e Resumão” por Valiati e Bamberg (2020).

Todas essas produções noticiosas e acadêmicas serão trabalhadas nos subcapítulos deste referencial teórico.

3.1 *Gamergates* e tudo entre eles

O caso *Gamergate* de 2014 e seu ressurgimento em 2024 não são meros acontecimentos, mas sim sintomas de uma comunidade preconceituosa e uma indústria leniente a esses ataques. Portanto esta referência objetivo explicar o 1º *Gamergate* e seu impacto sociocultural para além dos *games*, também como isso afetou a indústria até culminar em seu recente retorno.

3.1.1 O caso *gamergate*

O *Gamergate*, termo baseado no escândalo Watergate, foi uma cadeia de eventos que transcorreu entre meados de 2014 e 2015, que envolveu perseguição e assédio moral voltada a mulheres que participam da indústria de jogos e jornalistas que criticavam tal movimento. O caso foi reportado em diversos veículos jornalísticos de todo mundo e mudou severamente os meios sociais dos jogos digitais.

O caso iniciou em 16 de agosto de 2014, quando um cientista da computação, Eron Gjoni, publicou *The Zoe Post*, um longo texto criticando e acusando sua ex-namorada desenvolvedora de jogos, Zoe Quinn. Gjoni acusava sua ex de tê-lo manipulado e traído em diversas ocasiões, inclusive com um jornalista da *Kotaku*, um veículo especializado em jogos, como suborno para que alavancasse as notas de seu game, *Depression Quest* (CARRERA e CISCATI, Época, 2014).

No dia 20 de agosto de 2014, o editor-chefe da *Kotaku* daquela época, Stephen Tottilo (2014), publicou um editorial defendendo a integridade ética do veículo e do jornalista acusado, Nathan Grayson. O editor inclusive explicou que Grayson não teve envolvimento nenhum com a crítica do jogo de Quinn.

As justificativas não bastaram para evitar que Zoe virasse um alvo. Apesar de se dizer revoltados com o desrespeito aos princípios jornalísticos, alguns gamers começaram a agredir Zoe, em lugar de cobrar explicações dos repórteres com os quais eles afirmavam que ela dormiu. As agressões eram planejadas em fóruns anônimos da internet: no 4chan e o 8chan (CARRERA e CISCATI, Época, 2014).

Em 27 de agosto de 2014, o ator Adam Baldwin publica um par de vídeos difamando Quinn em seu Twitter com a hashtag “#Gamergate”. Após essa publicação a hashtag ganhou tração, sendo reproduzida por mais de 240 mil vezes. No mesmo dia, a crítica de mídia Anitta Sharkessian, publicou um vídeo sobre a sexualização das mulheres nos jogos digitais, posicionando-se contra o *Gamergate*, mais tarde em seu Twitter. (CARRERA e CISCATI, Época, 2014).

A reportagem da época (2014) vai citar que Sharkessiaan, Quinn, como também diversas mulheres e jornalistas de qualquer gênero que se posicionaram contra ao *Gamergate* tiveram suas vidas privadas expostas, além de sofrer ameaças de agressões física, estupro, e até ameaças de chacina por usuários anônimos na internet. Uma dessas mulheres ligadas a indústria, Brianna Wu, chegou a documentar as ameaças e levar para a mídia, para o FBI e para membros do congresso estadunidense. (WU, The New York Times, 2019).

Apesar de terem ocorridas movimentações entre os veículos jornalístico voltados a jogos, como *Polygon* e *Eurogamer* terem publicado editoriais se pronunciado contra o *Gamergate*, como também muitos desenvolvedores se pronunciaram em defesa as mulheres atacadas, não houve qualquer tipo de pronunciamento dos grandes estúdios e publicadoras da indústria.

Para entender o movimento primeiro tem de se entender a cultura do meio. Goulart e Nardi (2017, p. 252), definem a cultura de jogos, assim como produções audiovisuais e literárias de ficção, são produtos baseados por seu gênero, ambiente e momento histórico. Essas histórias também são pautadas baseado no tipo de experiência que se pretende, quem está por trás de seu desenvolvimento, a plataforma que se pretende lançar os jogos, suas ligações com gêneros literários e jogos específicos. Ou seja, existe uma organização pregressa que já orienta as

subsequentes experiências, para o que os autores vão categorizar como uma instância coletiva.

Squire (2006 apud. Goulart e Nardi, 2017, p. 252-253) vai dizer que é nessas instâncias coletivas onde jogadores produzem conteúdos próprios, histórias (através de vários formatos) sobre suas experiências jogando, compreendendo isso como a cultura dos jogos digitais.

Essa cultura, porém, dado a fatores históricos da indústria, tem como seu público um único perfil, o homem cisgênero heterossexual branco de classe média. Esse perfil surge, quando o identitário “clássico” dos jogos é um produto violento, sexista que por vezes inviabiliza também outras sexualidades e identidades de gênero e cor (Goulart e Nardi, 2017, p.253).

Essa composição de público também tornaria esses espaços no que Adrienne Massanari (2015) chama de tecnoculturas tóxicas. Para a autora, essas tecnoculturas são locais onde a manutenção da centralidade de identidades mantém um patamar de privilégios, com melhor acesso a recursos, criação de comunidades e proteção, enquanto outros sujeitos, principalmente aqueles que mais “se distanciam” dessa compreensão (mulheres, pessoas LGBTQ, pessoas não-brancas) acabam encontrando menos potência e mais vulnerabilidade à violência nesses espaços. (Goulart e Nardi, 2017, p.254).

Esse movimento, ao longo dos anos, foi estudado por diversos pesquisadores que tinham como objetivo explicar como e porque o *Gamergate* surgiu. Schirmer e Dalmolin (2018, p.1) vão explicar o ódio através da definição da biopolítica de Michael Foucault e Giorgio Agambem. A biopolítica é uma vertente da política onde, através do discurso biológico sustentado pela ciência ou pela religião define o que é bom ou ruim para a população (Schirmer e Dalmolin, 2018, p.3). Esses discursos geram a violência e ódio onde, de acordo com os autores:

...reduz os indivíduos aos seus aspectos biológicos como seu caráter de gênero, a cor da pele ou sua orientação sexual e considerando esses aspectos como inferiores por uma raça que se julga dominante e exclui o que considera diferente (SCHIRMER e DALMOLIN, 2018, p.2).

Essa violência é uma forma de mecanismo de poder onde reforça a ordem e os ideais dominantes da sociedade. (BOURDIEU, 2011, apud. SCHIRMER e DALMOLIN, 2018, p.3). Esse mesmo mecanismo se encontra no século XXI, fortemente nas redes sociais, onde através do que os autores chamam de “valor-afeto”, onde os usuários são motivados a produzir conteúdo para disseminar interesses e sentimentos para troca de pertencimento, é onde se gera também os discursos de ódio na rede. (SCHIRMER e DALMOLIN, 2018, p.7).

Podemos complementar a questão da biopolítica com a questão mercadológica que definiu o destino da indústria de jogos digitais. Para entender como a hegemonia masculina se apossou da cultura dos jogos, Burril (2008, apud. Blanco, 2017, p. 2) cria a *Boyhood*, uma teoria onde explica que a natureza regressiva da masculinidade capitalista, força o homem de volta ao tipo de infância sempre acessível. Os jogos digitais, como um entretenimento interativo e lúdico, se tornam uma válvula de escape para esses homens, longe de responsabilidades, deveres, e assuntos sociais. Blanco também aponta que outros fatores comumente presente nos jogos reforça esse espírito de *Boyhood*:

As temáticas predominantemente masculinas dos jogos, com a repetição de elementos como competitividade e violência, teriam então, como finalidade, sustentar esse desempenho e preservar esses espaços de boyhood (BLANCO, 2017, p.2).

Blanco (2017, p. 3), vai então resgatar a história dos jogos, que até então nos anos 1980 era um eletrônico destinado à família. Foi a chegada da empresa Nintendo no mercado mundial, com suas estratégias de marketing voltadas aos garotos. Em decorrência do sucesso em vendas, outras empresas do ramo seguiram a tendência de um mercado só para meninos, resultando no que foi o início da *boyhood* nos jogos (LIEN, 2013, apud BLANCO, 2017, p.3-4).

Consequentemente, a criação de um ambiente voltado a homens trouxe a criação de um ciclo vicioso. Huizinga (2010, apud. Souza, 2016, p.2) aponta que jogos apresentam características que os moldam em um universo lúdico singular e distinto da realidade. Souza (2016), desenvolve essa fala ao dizer que esse universo é moldado a partir das representações sociais e do contexto histórico de seus

criadores, que em sua maioria são homens. Portanto, conforme o autor, as personagens femininas são criadas pela percepção de seus criadores. Para ele, essas personagens, conseqüentemente acabaram assumindo por muito tempo o papel de submissão ou apoio ao personagem protagonista masculino. Hoje, em contraste aos últimos 30 anos da indústria de jogos, existem protagonistas mulheres, que se configuram como fortes e independentes. No entanto, muitas dessas personagens ainda andam de mãos dadas com a sedução como parte de suas personalidades e aparências, ao que Souza, vai usar Lara Croft do jogo Tomb Raider de exemplo, uma mulher poderosa ainda que um objeto de desejo. Disso, o autor vai transcorrer que:

O que temos, a partir do exposto, é um sistema que se retroalimenta. Mulheres não participam na produção de *games*. Isso faz com que os *games* sejam produzidos por e para homens. Logo as produções não vão ser interessantes para a maioria das mulheres. Deste modo, elas não terão interesse em participar do universo dos *games* e, conseqüentemente, de sua produção (SOUZA, 2016, p.5).

Essa hegemonia só foi debatida nos anos 1990, por razões econômicas, políticas, tecnológicas, empreendedoras e estéticas. A indústria precisou se abrir a outras demografias para não ficar saturado e disso surgiu o movimento de mulheres empreendedoras na indústria, chamado de *Girls Game Movement*. O movimento trouxe jogos muitas vezes desenvolvidos por, mas não somente, mulheres para mulheres. Um dos sucessos desse movimento foi a personagem Lara Croft, uma das primeiras e mais famosas protagonistas do meio. No entanto, essa onda perdeu força no final dos anos 1990, apesar que seus efeitos causaram mudanças profundas nos jogos, como surgimento da luta por representatividade LGBTQIA+, o *Queer Games Scene*. A indústria começou a ter mais participação feminina e mais representatividade nos jogos, causando atrito na hegemonia que por conseguinte ebulliu no caso *Gamergate* (JENKINS e CASSELL, 2011, apud BLANCO, 2017, p. 6-12).

O caso não foi restrito apenas a mulheres, jornalistas e a crítica especializada passavam por uma importante transição durante a primeira parte da década de 2010. Passou por uma mudança “de um ‘guia do consumidor’ para um jornalismo

interessado” e preocupado com as leituras sociais dos jogos e mecânicas embasadas no *Games Studies* acadêmicos, surgido formalmente no início dos anos 2000. (JAGODA, 2017, apud GOULART e NARDI, 2017, p.258-259). Ao mesmo tempo, com a explosão do cenário indie, de jogos independentes de pequenas empresas, o mercado como um todo buscou diversificar para públicos de outras identidades, além do até então “público-alvo” (CONDIS, 2014; SHAW, 2014 apud. GOULART e NARDI, 2017, p.259).

Pelo outro lado, esse “público-alvo”, se vê ameaçado/resistente por essas mudanças, buscando utilizar plataformas, como os *chans*, para se organizarem. Esses movimentos, semelhante ao da extrema direita, se alimentam dessa paranoia conspiratória da ameaça do seu estilo de vida e liberdade, como heróis contra os denominados doutrinadores e autocráticos Social Justice Warriors, Guerreiros da Justiça Social em português (GOULART e NARDI, 2017, p.259).

Lipovetsky (1997, apud. Kurtz, 2015, p.4), desenvolve que, casos como *Gamergate*, onde essa resistência de homens para incluir mulheres nesse ou qualquer espaço predominantemente masculino, é uma “paranoia vitimaria”, vinda de uma resistência ao Neofeminismo. Lipovetsky explica que esse tipo de feminismo busca não somente mudanças e reivindicações das mulheres de um maior controle da vida privada, como também propõe a reeducação dos homens em relação a hábitos machistas com a finalidade de criar uma sociedade de igual para igual. O autor afirma que tal movimento é visto como uma ameaça à hegemonia masculina.

Apesar das paranoias desse movimento de resistência identitário contra a mídia, indústria e grupos minoritários, *Gamergate* teve força o suficiente para que empresas do ramo não se pronunciassem do assunto, outras como Intel e Adobe se acudiram com o movimento, retirando seus anúncios de sites de jornalismo de *games* como *Kotaku*, *Gamasutra* e *Polygon* (Goulart e Nardi, 2017, p.260).

Podemos dizer que o *Gamergate* foi uma forma expressiva de rejeição dos, por outrora, público-alvo às mudanças de mercado e jornalísticas destinadas a expandir o leque de consumidores de jogos digitais. Os efeitos negativos gerados neste movimento reacionário, nunca sofreu uma condenação por parte das empresas de jogos, que escolheram não tomar posição ou se acudirem em suas

decisões. O que ninguém esperava, era que esse movimento viria a ser mais do que um episódio no mundo dos jogos.

3.1.2 Explicando o surgimento do *Gamergate*, e sua relação com a extrema direita

Gamergate trouxe muitas mudanças na indústria de jogos, na forma como indivíduos radicais se organizam em ambientes online, e na sociopolítica digital. Pereira e Menezes (2020) vão analisar que o caso não é uma movimentação apenas em um vácuo do mundo dos jogos, mas um movimento sociopolítico. Muitos, inclusive atribuindo o caso *Gamergate* como um dos pilares para o que viria a ser o trumpismo.

Para entender o *Gamergate*, também é necessário entender outra faceta cultural, que está inserida na sociopolítica e na subcultura digital. Segundo Haenfler (2014, apud. Velho e Montardo, 2022, p.97) subculturas são “uma rede social relativamente difusa que compartilha identidade, significados distintivos sobre certas ideias, práticas e objetos e um senso de marginalização ou resistência à uma percepção de sociedade convencional”.

Essa subcultura se encontra presente nos *Imageboards* (IBs), originado por volta dos anos 90 no Japão, os IBs são fóruns de discussão onde pessoas podem compartilhar e interagir com outros usuários de forma anônima (Stryker, 2011, apud Velho e Montardo, 2022, p.97). O anonimato apresentado nesse meio, também conhecido como *chans* (abreviado de *channels*, canais no português) é considerado um componente vital para subsistência devido às suas características herdadas pela cultura hacker e cultura japonesa, assim como destaca Pereira (apud Velho e Montardo, 2022, p.97).

Um dos primeiros chans foi o 2channel, criado pelo japonês Hiroyuki Nishimura, que desenvolveu um textboard que ficou conhecido como um lugar para pessoas “emocionalmente reprimidas” desabafarem sobre as adversidades de suas vidas. O 2channel foi construído tendo como base outro textboard chamado Ayashii World, criado em 1996 com o propósito de ser um espaço para compartilhar conteúdo acerca de hacking, pirataria e pornografia (STRYKER, 2011 apud VELHO e Montardo, 2022, p.97).

O *2channel* possui um histórico conturbado com sequestros, assassinatos, e suicídios em massa. Outro exemplo extremo é o IB estadunidense *4chan*, berço do coletivo *Anonymous*, que possuía sessões específicas para pornografia de menores de idade. (STRYKER, 2011, apud Velho e Montardo, 2022, p.97-98).

No Brasil, o jornal *estadão* chegou a reportar sobre o *55chan*, um IB brasileiro que vazou dados pessoais de uma das jornalistas do veículo após ter feito uma reportagem sobre o canal. (*Estadão*, 2010, apud Velho e Montardo, 2022, p.100). Anos depois, viria a acontecer o massacre de Suzano (SP, em 2019), no qual foi verificado que os atiradores pediram orientações em *chans* brasileiros para cometer o crime, que foi inclusive celebrado por participantes após o ocorrido. (Manfredini, 2019, apud. Velho e Montardo 2022, p.104). Mais tarde, seria descoberto pela Agência Pública, que Konrad Scorciapino, um dos executivos da Brasil Paralelo, era um dos fundadores do *55chan* (Audi, 2024).

Esses IBs, fazem parte do que se caracteriza como “*manosphere*”, uma esfera que Velho e Montardo (2022, p.102) evidenciam como:

“A *manosphere* é um conjunto de subculturas que se caracteriza pelas pautas de anti-feminismos e pelos movimentos masculinistas de militância pelos “direitos dos homens” (NAGLE, 2017; GING, 2019). A *manosphere* está “espalhada em subreddits, blogs, perfis no Twitter, canais do YouTube e fóruns *chans*, de maneira que pode ser pensada como rede sociotécnica multiplataforma” (VILAÇA, D’ANDRÉA, 2021, p. 414).”

Apesar de a subcultura da internet ser de décadas antes do *Gamergate*, foi através dessas *imageboards* que viria a ser não somente um meio que canaliza a revolta desses indivíduos, mas também uma forma de que se organizassem para atacar pessoas.

‘A energia e a ideologia desse movimento não eram novas, mas o *Gamergate* foi quando o movimento evoluiu e o monstro criou uma caixa de voz’, me disse Whitney Phillips, professora assistente em Syracuse que estuda assédio online e manipulação da mídia. ‘Toda a raiva, toda a toxicidade e medo de ser substituído por uma cultura

mais focada na justiça social — tudo isso se juntou de uma forma espetacularmente horrível.’ (Warzel, 2019).

O movimento reacionário acabou ganhando tração de blogueiros, influencers, e jornalistas da direita estadunidense, inclusive de jornalistas da Breitbart. Esses ativistas oportunistas da direita usariam do *Gamergate* como um embrião para assediar influenciadores e ganhar seguidores para trazer a guerra cultural em outras áreas, causando assim outras controvérsias. (Phillips, apud Warzel, 2019).

Wending (2018, apud. Velho e Henn, 2023, p.51) vai explicar que esses fóruns geram ferramentas usadas no contexto político da extrema direita, como os termos, vindos do filme *Matrix*, *blue pill* (pílula azul) e *red pill* (pílula vermelha) que surgiram no *Gamergate*. Portanto, existe uma intersecção entre a extrema direita, a cultura gamer e o masculinismo.

Steve Bannon, até então presidente da Breitbart, viu nos seguidores do *Gamergate* uma forma de canalizar esse público para causas familiares e porventura introduzi-los no discurso político como um exército digital (Warzel, 2019). Mais tarde, em 2016, Bannon integraria ao governo de Donald Trump como conselheiro, e usaria do discurso do *Gamergate*, como o uso do termo “*Social Justice Warriors* (Guerreiros da Justiça Social”, para ataque a pessoas e instituições com pautas progressistas. (Araújo, 2021)

Considerando-se o estrago e a replicação da hashtag *Gamergate* de 2014 em diante, com a vitória de Trump dois anos depois e a globalização desse **terrorismo digital** na esteira de táticas extraídas dos fóruns de channers, o experimento de Bannon foi relativamente exitoso. (Araújo, 2021)

Figuras proeminentes deste movimento também ingressaram em alas extremistas ao redor do mundo, como afirma Klepek (2019) em seu artigo na Vice. Muitas dessas figuras se mostrariam abertamente preconceituosas sob um véu de discurso de liberdade de expressão, não muito longe do que é aplicado hoje na política brasileira. O atual senador Eduardo Bolsonaro já tinha se encontrado com Bannon durante o ano eleitoral onde seu pai, Jair Bolsonaro, seria o presidente do Brasil. (Araújo, 2021).

Os autores Velho e Henn (2023, p.51) vão observar os *imageboards* brasileiros, em específico o *Outer Space* sobre como figuras políticas, em especial Jair Bolsonaro, são vistas nesses grupos como políticos fora do sistema, com humor “zueiro”, que, através de seus discursos, afirmam a masculinidade desses homens presentes no *Outer Space*. Portanto a extrema direita, cresce e anda de mãos dadas com esses fóruns, que agregam em uma comunidade pessoas com ideias reacionárias e fascistas, e usam desse meio para disseminar o discurso de ódio.

No Brasil, no entanto, a identidade gamer apresenta não possui a mesma equivalência à identidade observada na América do Norte e Europa. O gamer brasileiro possui uma forte postura de ideologia neoliberal, que por sua vez usa do discurso anti-imposto e anti-estado. A postura adotada por esse perfil costuma ser lida como neutra ou apolítica por seus indivíduos, já que eles consideram os agentes políticos como “essencialmente nefastos ao desenvolvimento nacional” (Marques, Falcão e Massa, 2021, p.11).

Os autores usaram o *YouTube* como seu espaço de pesquisa, mais especificamente o canal de cultura gamer, o Central (Marques, et al, 2021, p .5). O canal não se mostra ativamente prol de políticos ou discursos extremistas, mas usa de certos temas pautados pelo bolsonarismo, como a redução de impostos e a visão anti-estatizante. Existe essa dualidade onde a postura neoliberal se vê como apartada de valores ou significados políticos para se mostrar como uma postura “honestá”, porém não passível de juízos de valor relacionados a temas atrelados ao valor neoliberal (Marques, et al, 2021, p .11).

Marques et al (2021, p.12), também apontam que apesar do caráter não ativamente político de canais como o Central, o *YouTube* possui um algoritmo que leva vídeos de temas semelhantes ao usuário, podendo assim levar a conteúdos de canais bolsonaristas. Dito isso, é improvável afirmar que a cultura gamer brasileira seja de fato bolsonarista, apesar dos acenos óbvios da direita a essa comunidade.

Isso corrobora com o que Pereira e Menezes (2020) vão dizer sobre a resistência da comunidade gamer de falar de temas políticos, ocorrendo esse debate apenas quando este tema fere a identidade do gamer hardcore ou padrão. Essa prática defensiva, inclusive e especialmente, é vista pela própria indústria:

A [empresa] Ubisoft é particularmente conhecida por negar qualquer associação política em seus jogos, ainda que alguns deles sejam ambientados em um Reino Unido distópico pós-Brexit, uma seita de supremacistas brancos tomando conta dos Estados Unidos ou uma guerra civil entre o exército e “terroristas antifas”. A mesma negação pode ser vista na Activision com a franquia de guerra Call of Duty, ou na Square Enix e a trama anticorporativista presente em Final Fantasy VII Remake. (Pereira & Menezes, 2020)

Campbell (2019, apud. Pereira & Menezes, 2020) vai então argumentar que a indústria usa da iconografia dos conflitos sociais enquanto estes evitam endereçar a política para não somente evitar represálias, mas usar a relevância do assunto para chamar a atenção do público. Ou seja, processo esse “esvaziamento” das imagens, o significado do assunto, torna os jogos em iconografias despolitizadas para apenas atender a lógica mercadológica.

As retratações de movimentos sociais no universo dos *games*, apresentados aqui de forma despolitizada, poderiam nos apontar para o alerta de Baitello (2014) acerca da perda da “função janela” das imagens, imersas na lógica de reprodutibilidade mercadológica – imagens que devoram imagens; imagens que apontam apenas para outras imagens, como numa lógica de eco, onde se consome apenas sua epiderme, e já não há resquícios de sua função emancipadora. (Pereira & Menezes, 2020)

Essa questão de iconografia não é somente exclusiva dos jogos, inclusive a resistência de ativamente se envolver em temas políticos chega ser compreensível em um mundo polarizado pós-trumpismo. Entretanto, esse medo de discutir ou se envolver em temas importantes, como por exemplo maior participação de mulheres na indústria de jogos, só dá mais engajamento a esses movimentos cada vez mais organizados e políticos da extrema direita advinda dos *imageboards*. O que bota em questionamento sobre o que o mundo aprendeu sobre o *Gamergate*.

3.1.3 O estado da indústria de jogos pós-*gamergate*

Era de se esperar que a comunidade de jogos mudasse após o caso *Gamergate*, e apesar do movimento ter alterado positivamente a forma de como

peças de outros gêneros, de outras cores e sexualidades são tratadas na indústria e como estas são trabalhadas nos jogos, ainda existe uma deliberada e inquietante perseguição de minorias neste meio.

Kurtz (2015, p.1), ao analisar a participação feminina nos jogos e o caso *Gamergate*, realizou um estudo de caso sobre como mulheres são tratadas no jogo online, *Defense of the Ancients 2*, ou mais conhecido pela abreviação, *Dota 2*. Ela elencou que a participação feminina tem aumentado a cada ano em todos os setores de jogos digitais. Movimentos feministas na área, foram um dos motivos que a autora alega ter contribuído para o crescimento, no entanto, os problemas de um meio ainda fortemente machista.

Ao realizar sua pesquisa, Kurtz (2015, p.7), faz uma investigação no fórum digital de *Dota 2* a procura de tópicos que abordam a participação de mulheres no jogo. Um dos tópicos que uma das usuárias relata prefere clãs (grupos fixos de jogadores) com jogadoras, por homens serem costumeiramente machistas nesse meio. Outro usuário discute sobre o porquê times de *eSports* (*electronic sports*, em português, esportes eletrônicos) têm uma separação de gênero nas competições. Os dois tópicos receberam comentários machistas, como que não se deve fazer generalizações com homens, ou que jogadoras podem usar de seu apelo sexual para sobressair em duelos (Kurtz, 2015, p.8-11).

Um último tópico, em que a jogadora denuncia um jogador de ter xingado seu grupo, mais especificamente ela usou xingamentos sexistas. Em contrapartida os comentários masculinos vão desde solidariedade tanto quanto relativizam esses xingamentos como generalizados. Portanto, há um pensamento de que mulheres jogam somente para atrair atenção dos homens (Kurtz, 2015, p.11-13).

Na indústria, notícias sobre usuários criticando o rosto de personagens femininas como de Alloy em *Horizon: Forbidden West* (King, 2022), sobre o medo de ter personagens femininas como protagonistas na franquia *Assassin's Creed* (Grieve, 2020), assédios sexuais dentro das empresas de jogos *Blizzard* (Clark, 2023) e *Ubisoft* (Parrish, 2023), esta última tendo cinco de seus executivos presos.

No entanto, talvez o caso mais polêmico dos anos recentes tenha sido a campanha de ódio contra o jogo *The Last of Us Part II*. Melo e Pimentel (2022), trabalharam a questão da campanha de ódio e *dislikes* contra o jogo *The Last of Us*

Part II nas redes sociais e de crítica como *Metacritic*, *Twitter* e *YouTube*. Os autores apontam que a campanha foi coordenada por um grande grupo com intuito de não somente realizar *review bombing*, isso é, criticar negativamente em massa produtos ou obras nas redes, mas como também assediar os desenvolvedores do jogo.

Enquanto alguns consideram o review bombing como uma forma legítima de ativismo gamer que demonstra insatisfação com os jogos ou com a companhia, grande parte dessas campanhas é acompanhada de controvérsias e carregam conteúdos tóxicos que afetam a comunidade e as pessoas envolvidas. Durante o lançamento e recepção do jogo, parte da equipe de TLoU2 recebeu ameaças online e foi assediada nas redes sociais, em meio às supostas “críticas” ao jogo. Melo e Pimentel (2022)

A campanha de ódio sobre *The Last of Us Part 2* foi bastante comentada pelos veículos jornalísticos especializados em jogos digitais. Tal campanha mostra uma certa simetria com o movimento *Gamergate*: forte representação feminina sem figura masculina em protagonismo, demonstração de afeto homossexual, com o caso desse jogo tendo também a expressão religiosa fora dos dogmas cristãos (Melo e Pimentel, 2022). Uma das maiores preocupações desse grupo não é somente antagonizar minorias no meio gamer como também abusar das falhas das plataformas digitais para impor seu ativismo de ódio (Melo e Pimentel, 2022).

No entanto a grande diferença entre o *Gamergate* de 2014 e a campanha contra TLoU2, como também o que viria a ser do *Gamergate* de 2024, é que num mundo pós-trumpista, existe uma alta polarização política e guerra cultural entre usuários das redes, incluídos os gamers. Melo e Pimentel (2022) evidencia que a polarização de ideias e narrativas também se mostram presentes nos jogos, com distribuição de avaliações do jogo concentradas nas notas 0 e 10 na plataforma *Metacritic*.

Com tantos episódios específicos de perseguição e ataques a desenvolvedores, além de problemas de representatividade e assédio dentro da indústria, era de se esperar que as coisas piorassem. E de fato, piorou, mais uma vez essas comunidades reacionárias do meio se juntaram e se organizaram com intuito de criar um novo *Gamergate*.

3.1.4 Gamergate 2.0

No dia 4 de março de 2024, quase dez anos depois do caso *Gamergate*, o usuário Mattmo831 do fórum progressista de jogos digitais, *Resetera*, publicou uma discussão intitulada como “*Gamergate 2.0? Chuds furiosos com uma empresa de consultoria chamada ‘Sweet Baby Inc’ que supervisiona scripts para garantir que nada ofensivo foi escrito*”¹. A publicação, que hoje contém mais de 800 mil visualizações e 5 mil comentários, vai comentar sobre um curador da *Steam*, um site e plataforma digital de jogos, onde este criou uma lista de jogos que tiveram envolvimento da empresa *Sweet Baby*. De acordo com seu site oficial, a empresa de consultoria e narrativa opera desde 2018, tendo como missão ajudar desenvolvedoras de jogos a contar histórias melhores, mais empáticas e interativas.

Todavia, o curador da *Steam*, intitulado como “*Sweet Baby Inc detected (Sweet Baby Inc detectada)*”, criou em 29 de janeiro de 2024 uma lista de jogos que tiveram não somente envolvimento dessa empresa, apesar de usar diretamente o nome dela, mas também de qualquer desenvolvedora de jogos que tenha políticas de *Diversity, Equity and Inclusion* (ou conhecida pela sigla DEI, em português como Diversidade, Equidade e Inclusão). Essa curadoria com teor preconceituoso, a qual os usuários do *ResetEra* vão nomear de “*chud*”², indica para os usuários da plataforma, de forma ofensiva, se o jogo tem ou não tem elementos progressista. Esses elementos progressistas vão desde personagens LGBTQIA+, a protagonistas mulheres não-sexualizadas, ou personagens negros. Hoje a lista possui mais 400 mil seguidores, ajudando a inspirar outros jogadores preconceituosos a criar listas do mesmo teor.

No dia 6 de março, dois dias depois da publicação no *ResetEra*, a jornalista de jogos, Alyssa Mercante (2024), publicou no site da *Kotaku* uma reportagem sobre a *Sweet Baby* e essa curadoria na *Steam*. A jornalista entrou no *Discord* oficial da comunidade que administra a curadoria, tendo sido expulsa logo depois de se identificar como jornalista. Mercante (2024) explica que muitos dos usuários, por

¹“*Gamergate 2.0? Chuds furious about a consulting company named ‘Sweet Baby Inc’ which overviews scripts to make sure nothing offensive was written*”

²“*Chud*” é um termo comumente usado em comunidades digitais para denominar pessoas reacionárias da direita ideológica

medo de agentes da justiça entrarem como infiltrados no servidor, tendem a ter regras rígidas e serem comedidos no possível para não haver problemas judiciais. Mesmo sendo expulsa, Mercante (2024) ainda consegue o depoimento de alguns desses jogadores, estes respondendo que usam dessa curadoria por alegarem que a *Sweet Baby* é uma empresa que força DEI nos jogos que trabalham.

Entretanto, Mercante vai entrevistar a CEO e o Cofundador da *Sweet Baby*. A CEO Kim Belair, vai dizer a *Kotaku* que a empresa não cria nem personagens e nem narrativa DEI nos jogos com quem trabalha conjuntamente, tendo apenas como prerrogativa deixar essas histórias mais autênticas, interessantes e humanizadas. Já o cofundador David Bedard vai comentar à Mercante que, ao contrário do que acreditam, as empresas não querem “forçar” representatividade, mas sim fazer uma boa experiência em que a representatividade seja um produto disso, não o contrário.

Muitos dos funcionários da *Sweet Baby* e de empresas que trabalham em conjunto foram ativamente perseguidos por uma campanha de assédio nas redes sociais no esquema *Gamergate*. No dia 14 de março, a jornalista do site da revista *Wired*, Megan Farokhmanesh (2024) vai publicar uma reportagem sobre a questão do cerco de assédio fechado contra todos os 16 funcionários da *Sweet Baby*. A jornalista vai reportar que as acusações já tinham começado com o lançamento do jogo *Marvel 's Spider-Man 2* em outubro de 2023 e mais tarde com *Alan Wake II* no mesmo ano. A campanha só vai ter uma enorme tração em 2024, por conta do ano eleitoral como explica Farokhmanesh:

Não é coincidência que a campanha contra *Sweet Baby* esteja acontecendo durante um ano eleitoral decisivo. “Campanhas de assédio em larga escala como essa alimentam — e são alimentadas por — eventos políticos”, diz uma declaração da organização sem fins lucrativos de saúde mental *Take This*, cuja diretora de pesquisa, Rachel Kowert, é especialista em extremismo e radicalização em *videogames*. “À medida que a retórica política esquenta antes da eleição presidencial dos EUA no final deste ano, esse tipo de atividade online vai aumentar e é importante entender que esses fenômenos são inter-relacionados.” (Farokhmanesh, *Wired*, 2024).

A jornalista vai apontar que 2024, além de ser um ano turbulento na política estadunidense, a indústria de jogos tem passado por cortes históricos, com mais de

8 mil funcionários demitidos em diversos estúdios ao redor do mundo. A resposta de muitos desses usuários do “*Gamergate 2.0*”, como relata a repórter, variam entre indiferença para comemoração desses talentos perdidos. E apesar da *Sweet Baby* ter sido a empresa escolhida da vez para os assédios, isso tem se tornado rotineiro nos jogos. Farokhmanesh (2024), vai trazer uma pesquisa da *Game Developers Conference*, que informa que 75% dos desenvolvedores de jogos entrevistados acreditam que o assédio dos jogadores para com eles é um problema sério.

O Media Matters relata que plataformas como YouTube e 4chan já se tornaram pontos de encontro para o que os usuários esperam transformar neste segundo *Gamergate*, perguntando se seus companheiros estão “prontos para a Segunda Grande Guerra”. Elon Musk, dono do X e um dos homens mais ricos do mundo, retuitou uma publicação alegando que “o *Gamergate 2* está em andamento”, enquanto Libs do TikTok — uma conta de extrema direita que regularmente tem como alvo pessoas LGBTQ+, inspirando assédio cruel de indivíduos e ameaças de bomba contra escolas e hospitais — está atualmente mirando um ex-desenvolvedor da *Sweet Baby*, que desde então foi para outro estúdio, por falar sobre a criação de um ambiente seguro para uma equipe de cor. (Farokhmanesh, *Wired*, 2024).

Nem a CEO ou cofundador, cujo ambos também concederam entrevista para *Wired*, entendem como os jogadores podem amar jogos e odiar os seus criadores por questões de cor, gênero e sexualidade. A CEO, Belair, a dizer para Farokhmanesh que a *Sweet Baby* tem algo em comum a curadoria “*Sweet Baby Inc detected*”:

“Eu também não quero tokenização”, ela diz. “Eu também não quero diversidade forçada.” Parte do trabalho de *Sweet Baby* é tornar os personagens mais autênticos e dinâmicos dentro de seus mundos — personagens fortes, ela diz, no sentido de quão bem eles são escritos e realizados. (Farokhmanesh, 2024).

Desde então o ano segue com polêmicas, casos como a campanha racista contra a Ubisoft por incluir, Yasuke um samurai negro histórico, no Japão Feudal de *Assassin’s Creed: Shadows* (Lee, *Time*, 2024). O caso *Gamergate 2.0* segue

complexo. Novamente os grandes estúdios e publicadoras do ramo não fizeram nenhum posicionamento sobre as ameaças a seus desenvolvedores e parceiros. A *Valve*, empresa dona da *Steam*, não realizou nenhuma ação contra essas listas de extremistas em sua plataforma. E hoje com o X (antigo *Twitter*) de Elon Musk, que virou um poço de formação de grupos ativistas e extremistas da direita reacionária, tornou-se um ambiente propício a ataques sem consequências aos assediadores. Jornalistas e especialistas ainda debatem se essa pode ser mesmo uma segunda onda do *Gamergate*, mas se pode dizer que a situação de 2014 nunca de fato encerrou.

3.2 *Podcast*

Por se tratar de um projeto experimental em forma de *Podcast*, foi pertinente estudar este novo meio de fazer jornalismo como também estudar e identificar qual gênero que melhor agrega a este produto.

3.2.1 *Podcasts* e gêneros (rádio) jornalísticos

O *Podcast* é uma nova modalidade de mídia sonora que herda as características do rádio, que utiliza tecnologias da internet para o que Jenkins (2009) vai chamar de convergência de mídia. Por ser um formato recente, os estudos sobre *Podcasts* são amplos, porém sem exatidão em suas definições como uma mídia e utilidade no jornalismo. Falcão e Temer (2019, p.2) vão definir *Podcast* como uma mídia sonora distribuída e consumida por meio da internet, que divide seu conteúdo de forma periódica por episódios temáticos.

A palavra *Podcast* vem da palavra *iPod*, dispositivo reproduzidor de mídias da empresa norte-americana *Apple* cuja sua sigla significa *Personal on Demand* (pessoal sob demanda), como também vêm da palavra *broadcast* (transmissão). Falcão e Temer vão apontar que, apesar de que a possibilidade de baixar e ouvir áudios na internet já fosse uma realidade comum, foi com a colaboração de Adam Curry, ex-apresentador do canal estadunidense *MTV*, que usou o termo pela

primeira vez em 2004, e de vários programadores da internet, que foi possível trazer o *Ipodder*, um *software* agregador de conteúdo universal do *Podcast* que conhecemos hoje.

Este software utiliza a tecnologia RSS (Really Simple Syndication) que permite a busca automática de arquivos que são de interesse do usuário criando uma espécie de “personalização de conteúdos”. Essa tecnologia é muito utilizada para a distribuição de notícias em portais de jornalismo on-line. Na prática o *Ipodder* – assim como outros softwares semelhantes que podem ser baixados gratuitamente pela Internet – funciona da seguinte forma: durante os intervalos de uso do seu computador, ele procura arquivos *Podcast* (RSS em formato de áudio) em milhares de feeds espalhados pela rede, salvando-os no HD, ou diretamente em seu dispositivo portátil (MEDEIROS, 2005, apud FALCÃO e TEMER, 2019, p. 2-3).

Antes de entender o *Podcast* como um produto midiático, deve-se primeiro entender o rádio. Ferraretto (2013, p.48) aponta que o rádio tem em seu fundamento a criação de uma relação de empatia com o público.

Baseia-se na compreensão do que aquela manifestação radiofônica significa, projetando ali uma espécie de personalidade ou respondendo àquela construída pelo emissor e criando, assim, uma identificação. Dos pontos de vista psicológico e sociológico, a construção da empatia envolve o ouvinte, colocando-o dentro, no plano do imaginário, da narrativa; simulando um diálogo; oferecendo-lhe o que, em tese, ele deseja escutar. (FERRARETTO, 2013, p.49)

Todavia, para se criar uma identidade na rádio, Ferraretto vai estabelecer quatro níveis estratégicos: segmento, formato, programação e conteúdo. Conforme o autor:

- 1) Segmento pode ser tratado como alguns programas ou a totalidade das transmissões de uma rádio. É estabelecido baseado no seu público-alvo, podendo-se considerar aspectos geográficos, demográficos e socioeconômicos.
- 2) Formato é forma de abordagem do segmento, como a padronização de conteúdo, linha de programação, a estrutura de cada programa, a inserção desses programas na grade horária e como esta grade vai ser definida nos

dias da semana. Através do formato se cria limites e possibilidades, assim os jornalistas têm uma estrutura fixa, mas não imutável, para desenvolver suas produções.

- 3) Já a programação é o conjunto dos conteúdos de uma emissora de rádio, definidos pelo formato.
- 4) Por fim o conteúdo em si, que aquele pode ser gravado ou ao vivo, podendo possuir comentários, entrevistas, reportagens ou quadros específicos.

O *Podcast*, então, herda essas características do rádio, além é claro da possibilidade de ouvir as notícias enquanto realiza tarefas do dia a dia (MEDITSCH, 2001, apud FALCÃO e TEMER, 2019, p.3). No entanto, a natureza do *Podcast* como um produto, que é hospedado da internet, diverge do rádio ao permitir com que o ouvinte possa consumir o que quer ouvir na hora que ele bem entender. Ou seja, o *Podcast* possui a mobilidade do rádio, mas também possui a disponibilidade ininterrupta e universal da Internet, essa última característica atribuída a tecnologia RSS, a qual permitiu que *Podcasts* não ficassem restringidos aos aparelhos *Ipod*, podendo ser distribuídos a sites e aplicativos como *Spotify*, *Deezer* e *Google Podcasts*, de acordo com Valiatil e Bamberg (2021, p.55).

Com a inserção do formato *Podcast*, Valiatil e Bamberg (2021, p.51) apontam que seu potencial, baseado nas pesquisas sobre *Podcasts* observadas, traz uma acessibilidade ampla para o público sobre programas radiofônicos. De fato, desde seu surgimento na década de 2000, esse formato ganhou tração no público geral em todo o globo.

Podcast se tornou um dos formatos mais escutados de mídia para os brasileiros. Chagas e Viana (2024), trazem as pesquisas de Kantar IBOPE Media e de Ibope Inteligência, onde respectivamente divulgam que brasileiros passam em média 1 hora e 17 minutos por dia consumindo essa mídia e 56 milhões de brasileiros fazem isso mensalmente.

Com tamanha popularidade, não exclusiva do Brasil, Richard Berry (2019, apud Chagas e Viana, p.22, 2024), vai alertar sobre a necessidade de estudos sobre a prática do *Podcast*. O autor, levanta que o que difere o *Podcasting* de outros formatos como rádio, é a intimidade, inovação, independência e a (des) intermediação.

Em paralelo a isso, pesquisadores vêm tentando classificar os *Podcasts* enquadrando-os ora em gêneros, ora em formatos. Ainda que sejam poucas as propostas, apontamos algumas que se destacam e que permitem refletir sobre o contexto em que foram sugeridas. Percebemos que a maioria delas está voltada especificamente para o jornalismo. (CHAGAS e VIANA, 2024, p.24-25)

Junto a esses novos públicos de ouvintes, o *Podcast* se mostra como mais um formato criado pelas convergências de mídias (JENKINS, 2009), sendo assim o jornalismo tem adaptado seu conteúdo para que este consiga ter uma maior imersão com a informação. Falcão e Temer (2019) vão transcorrer se um conteúdo de *Podcast* pode ser considerado jornalismo, elencando as quatro características fundamentais de um objeto jornalístico de Groth (2011). Tais características são:

- A Periodicidade: Um programa contínuo e que seja de interesse público
- A Universalidade: O conhecimento de mundo necessário para que o público seja capaz de formar opiniões
- A Atualidade: Reportar um fato próximo do presente.
- A Publicidade: Seja acessível para o público geral.

Pode-se dizer que um programa de *Podcast* pode ser configurado como jornalismo, evidente em programas como O Assunto, Foro de Teresina ou Uol Prime.

Ainda, todavia, há um debate sobre o que o *Podcast* é entre estudiosos em jornalismo, ou mídias. Falcão e Temer vão associar o *Podcast* como um novo gênero jornalístico. As autoras apontam que o que se classifica como gênero é diversos produtos que possuem estabilidade de linguagem e elementos de formatação que pode ser flexível o suficiente para adaptar conteúdos, atualizações e alterações ainda que estável para ser apreendido pelos receptores.

No jornalismo, o conceito de gênero é chave porque é a partir dele que emissor pode agir em função de um quadro semântico – ou um conjunto de possibilidades linguístico-visuais delimitado e previamente conhecido pelos receptores. O gênero é, portanto, uma promessa de conteúdo, ou de uma possibilidade de conteúdo realizado “através do texto” ou do conteúdo, que é reconhecido culturalmente a partir de um contrato previamente acordado entre emissor e receptor (FALCÃO e TEMER, 2019, p.7).

Outros pesquisadores já veem o *Podcast* como um formato de mídia para se trabalhar no jornalismo, sendo o gênero uma parte na construção deste produto. Valiatil e Bamberg (2021) vão então fazer uma análise de três programas de *Podcast* jornalístico: o Café da Manhã da Folha de São Paulo, Estadão Notícias do Estado de São Paulo, e o Resumão do G1. Destes três programas foram analisados dez episódios de cada, sob o que as autoras apontam como três eixos: Conteúdo, Estrutura e Gênero.

O conteúdo se refere ao tema, seus elementos sonoros, entrevistas e convergência/interatividade do programa. A estrutura se baseia na quantidade de apresentadores, a duração e bases de hospedagem do programa em plataformas digitais. Por fim, o gênero do programa.

Os gêneros jornalísticos no *Podcast* são debatidos e aprofundados de autor por autor, muitos deles, no entanto, usam de marcapasso as definições de “Gêneros Jornalísticos no Brasil” por Melo e Assis (2010, apud. Ferraretto, 2017, p.156-158):

1. Informativo: Gênero que notícia, visto em reportagens ou programas de notícias.
2. Interpretativo: Aqueles que buscam situar o emissor ao assunto que está sendo trabalhado. Este gênero vai ser trabalhado em programas mais especializados.
3. Opinativo: Programas onde a julgamento de especialistas sobre determinados temas, como editoriais ou comentários.
4. Utilitário: Apresenta informações pontuais, como previsão do tempo ou situação do trânsito.
5. Diversional: Antes pouco usado em rádio, tem ganhado um certo destaque com a ascensão dos *Podcasts*. Ferraretto (2017) vai associar esse gênero ao termo “Novo Jornalismo”, onde há incorporação de técnicas de narrativas ficcionais para descrever eventos reais.

A criação de gêneros no meio, como demonstraram Falcão e Temer, é a padronização de um quadro semântico onde se encontra a promessa de conteúdo que é delimitado e reconhecido pela cultura linguística daquele tempo e lugar.

Para Medina (2001), os gêneros são construídos pelo modo de produção jornalística. Além disso, destaca que estão em constante transformação, pois “[...] gêneros novos e subgêneros emergem e outros desaparecem, enquanto outros permanecem duradouros” (MEDINA, 2001, apud. VALIATIL e BAMBERG, 2021, p.60).

Da leitura de Melo e Assis (2010), os autores vão criar especificidades junto a elementos presentes do rádio e *Podcast*. Ferraretto (2013) vai basear os gêneros vistos nas rádios estadunidenses, tendo encontrado dez tipos: Programas de entrevista, programas de opinião, programas de participação do ouvinte, mesa-redonda, jornada esportiva, documentário, radiorevista ou programa de variedades, programa humorístico e programa musical.

Já Chagas e Viana (2024, p.29), numa metodologia de pesquisa onde foram coletados e observados os cinquenta *Podcasts* mais ouvidos do Brasil de três plataformas de *Podcast*, vão organizar os *Podcasts* jornalísticos em oito gêneros:

1. Relato: Crônica ou narração particular que busca promover uma reflexão ao ouvinte.
2. Debate: A troca ou exposição de ideias entre participantes com a mediação do apresentador.
3. Narrativas da realidade: Conta uma história real utilizando de personagens, conflitos e arcos narrativos. Esses artefatos narrativos são construídos em base de entrevistas e da apuração do jornalista sobre o evento.
4. Entrevista: Realizado pelo apresentador do *Podcast*, onde direciona-se perguntas para um ou mais convidados para entender sobre algum assunto. Não há interação direta entre os entrevistados.
5. Instrutivo: Voltado a desenvolver algo do interesse do ouvinte, tem um caráter de aula ou curso.
6. Narrativas Ficcionalis: Conta uma história ficcional, com trama e personagens sem o envolvimento jornalístico.
7. Noticiosos: Produções noticiosas, onde se expõem e explicam-se tópicos atuais em formato curto, ou com frequência semanal.
8. Remediado: Produtos vindo de outras mídias, usando o *Podcast* como um repositório.

Como podemos ver, ainda que se tenha definido que é um produto oriundo da *web* que herda características do rádio que apresenta como um espaço inovador entre locutor/ouvinte, em especial quando aplicado em jornalismo ao apresentar propostas mais flexíveis e pessoais, o *Podcast* ainda é um muito discutido com pouco consenso teórico de como deve ser classificado.

3.2.2 Debate, painel e mesa-redonda

O debate, como definido por Chagas e Viana anteriormente, é um gênero que apesar de unanimemente compartilhar das mesmas características das definições de outros autores, ele possui subgêneros que apresentam diferentes características e nomes. Um debate, por definição, é a exposição e confronto de ideias entre os participantes, mediado pelo entrevistador. No entanto, quando o objetivo não se trata apenas de um confronto direto, mas que possua ideias complementares, surge uma variação desse gênero.

Horst e Pereira (2009) vão apontar a definição de Emilio Prado (1989) em que esses programas que são chamados de debate radiofônico, podem ser classificados como mesa-redonda, debate, documentário e entrevista. Outra definição, essa de Luis Artur Ferraretto (2013), são programas denominados como mesa redonda, que podem ser apresentados como painel ou debate.

Disto, Horst e Pereira (2009), vão definir um paralelo das teorias entre Ferraretto e Prado, com as definições de painel e mesa-redonda, respectivamente de cada autor, como sendo o mesmo tipo de programa. Em uma mesa redonda, “participam representantes de diversos pontos de vista sobre o tema a ser debatido. Os pontos de vista expostos podem ser contrapostos ou complementares” (PRADO, 1989, apud. HORST e PEREIRA, 2009, p.4).

Logo, não existe uma definição exata para definir um espaço de discussão de ideias não exatamente antagônicas e que possam se complementar, apesar de ser comumente usados em *Podcasts* e programas jornalísticos. Portanto, fica aberto como uma simples semântica para definir esse tipo de produção. No entanto, para

facilitar o entendimento de todos, esse trabalho usará o termo e a definição de “painel” por Ferraretto.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

4.1 Pré-produção

A pré-produção desse projeto foi definida ao longo do desenvolvimento desde junho, juntamente com o desenvolvimento do referencial teórico. Desde o início foi apresentada a ideia como projeto experimental em forma *Podcast* que debateria o *Gamergate 2.0*. A partir disso foram definidos os objetivos, a justificativa, e o material que se encontra nos primeiros capítulos presentes neste relatório. Com *Podcast* e *Gamergate* sendo as palavras-chaves mais importantes deste TCC, tendo como base esses dois termos, sendo evidentemente aprofundado com as palavras-chaves suplementares a proposta deste trabalho.

Baseado no referencial montado, definiu-se que o produto seria uma série de *Podcast* em forma de painel, onde seria discutido entre entrevistados por mediação de um locutor o caso *Gamergate 2.0* e problemas de perseguições, problemas de diversidade e assédios na indústria de jogos advindos desse movimento.

Para tanto, o *Podcast* em série seria separado em três episódios em que cada episódio teria dois convidados. Cada episódio teria a duração de aproximadamente 30 minutos e contaria com um foco diferente do outro. Sendo em ordem cronológica, os episódios contarão com profissionais da indústria, jornalistas, e entusiastas de jogos digitais.

A escolha de ter três tipos diferentes de fontes foi para trazer diversas óticas do *Gamergate* e problemas desse ecossistema associado a ele. Preferi que fosse um painel para que os entrevistados compartilhassem seus relatos e discutissem sobre o caso e que passos esse meio deve realizar para evitar um terceiro *Gamergate*.

Para tanto, foi desenvolvido uma ficha de possíveis convidados baseada em seus históricos na indústria de jogos, sendo eles em ordem alfabética:

- Barbara Gutierrez: Apresentadora e criadora de conteúdo sobre jogos e cultura pop. Barbara Gutierrez foi uma sugestão de Érika Caramello (a qual situarei em seguida) como fonte que poderia contribuir para esse projeto. Foi realizada uma tentativa de contato no dia 24 de outubro, tendo uma

devolutiva negativa alguns dias depois. No entanto, Barbara encaminhou outra fonte para que eu pudesse entrar em contato.

- Érika Caramello: CEO e co-fundadora da publicadora de jogos independentes, *Dyxel Gaming*. Érika trabalha na indústria desde a década 2000, e leciona na área desde a década 2010, sendo professora deste autor em sua graduação anterior. Foi realizado contato em 15 de outubro, sendo confirmada a sua presença para entrevista.
- Flávia Gasi: Jornalista freelancer voltada para a área de jogos que passou pela *Rolling Stones*, G1, Omelete e IGN. Foi sugerida como fonte de contato por Érika Caramello. Foram realizadas duas tentativas de contato, nos dias 18 e 24 de outubro, mas nenhuma delas foi respondida.
- Kaol Porfírio: Conhecida por sua militância através da campanha *Fight Like a Girl* (Lute Como uma Mulher), que usava mulheres fortes de diversas mídias como símbolo contra a misoginia. Foi uma figura bastante conhecida no cenário brasileiro de jogos. Foi realizada uma tentativa de contato no dia 24 de outubro, mas não houve devolutiva.
- Lia Fuzyi: Presidente da *International Game Developers Association* – IGDA (do português, Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos) de São Paulo. Lia foi uma das veteranas deste autor durante sua graduação em Jogos Digitais, conhecendo-a de diversos eventos proporcionados na época. Foi realizado contato no dia 18 de outubro e mais uma vez em 23 de outubro. Lia respondeu com negativa para o convite da entrevista dois dias depois.
- Maria Eduarda Cury: Jornalista na IGN Brasil, Maria Eduarda Cury foi a fonte que Barbara Gutierrez encaminhou para este projeto, sendo solicitado um pedido de entrevista no dia 30, tendo uma devolutiva de confirmação para participar.
- Pedro Zambarda: Editor chefe do Drop de Jogos, este autor foi apresentado a Zambarda pela Erika Caramello no evento Perifacon 2024 em julho. Na época, o jornalista estava interessado em conceder uma entrevista para este projeto. Foi realizada uma tentativa de contato no dia 18 de outubro e mais uma vez no dia 23 de outubro para a definição de data. Tendo tido uma devolutiva confirmando entrevista no dia 2 de novembro.

Para mais informações dos entrevistados, leia o “Apêndice A - Ficha dos Entrevistados”.

Dado o limite do prazo de entrega do TCC para novembro ainda, entendemos que não era viável buscar outras fontes, limitamo-nos àquelas já confirmadas. Conseqüentemente, além de conflito de agendas entre as fontes que consegui entrevistar, o projeto teve uma redução de escopo. O *Podcast* em forma de debate, mudou para três episódios, cada qual com uma entrevista individual sobre o tema *Gamergate* e da problemática cultura dos jogos, ainda que mantendo um tempo aproximado dos 30 minutos definidos.

Nas entrevistas foram trabalhadas perguntas de acordo com o perfil de cada um dos entrevistados. Para a Érika Caramello, as perguntas estão relacionadas à questão de como lidar com o *Gamergate* na indústria. Com Pedro Zambarda e Maria Eduarda Cury, as perguntas seguiram um enfoque na questão de causa e efeitos do *Gamergate* e qual é importância do jornalismo para o enfrentamento desse e de movimentos reacionários relacionados.

Se pretendia que as gravações do *Podcast* fossem realizadas no estúdio de rádio da Unipampa - Campus São Borja. Pela razão das fontes estarem em lugares distintos no Brasil, foi preferido realizar a gravação das fontes por salas de reunião em ambiente virtual como o Google Meet. No entanto, por questões de agenda do estúdio de rádio da Unipampa, as entrevistas foram realizadas na casa do autor deste trabalho.

4.2 Produção

Foi decidido que o *Podcast* será intitulado como “*We Talk Games* (Nós Falamos de Jogos): *Gamergate 2.0* e a Cultura dos Jogos em 2024” onde cada episódio tem um subtítulo como “conversando com [nome do entrevistado].”

Todos os episódios estão estruturados com introdução do episódio e o convidado da vez, a entrevista pautada na área do entendimento do entrevistado, por fim o fechamento do programa com chamada para o próximo episódio. O primeiro e último episódios terão suas peculiaridades. O primeiro episódio tem uma apresentação mais extensa, para dar contexto sobre o tema do programa, como serão realizados os episódios, apresentando então o convidado do primeiro episódio. O último episódio terá um encerramento especial, fechando a série do programa como um todo, tendo também a inclusão de agradecimentos finais. Para

mais informações do roteiro dos episódios, verifique o “Apêndice B - Roteiro dos Episódios”.

Para a produção deste *Podcast* foi utilizado o computador pessoal do autor (*notebook*), um celular, um microfone de gravação, fones de ouvido de alta qualidade, além de softwares de gravação e edição. Como software de gravação foi usado o OBS para a faixa dos entrevistados, e o Google Meet com a faixa de ambos, o apresentador e entrevistador. As entrevistas foram gravadas nos dias 5, 6 e 14 de novembro, sendo em respectiva ordem os convidados: Pedro Zambarda, Érika Caramello, Maria Eduarda Cury.

Todos os episódios superaram os 20 minutos, variando de 20 minutos e pouco até próximo dos 30 minutos esperados. As entrevistas estão formuladas como se servissem a um programa ao vivo, ou seja, como um apresentador e seu entrevistado e não como um narrador que trabalha com as falas do convidado. Foi definido que o corte de algumas falas só deve ser realizado se houver redundâncias desnecessárias para o conteúdo apresentado.

Para a gravação das introduções e finalizações dos episódios, foi utilizado o estúdio de rádio da Unipampa, onde foram gravadas no dia 18 de novembro. No dia 18, com a finalização das gravações se iniciou o processo de edição.

4.3 Pós-produção

Para a pós-produção do programa foram usados os *softwares* de edição de som *Shotcut* e *Audacity* para cortes, tratamento de som e inserção da música. Através da edição foram realizados cortes de excessos redundantes e erros de fala. Os três episódios têm cada um texto introdutório, ou chamada em termos jornalísticos, tendo cada episódio uma capa-imagem, feita na plataforma *Canva*, que acompanha o rosto dos entrevistados assim como do autor. As capas e o texto introdutório se encontram no apêndice “Apêndice C - Imagem e Descrição dos Episódios no *YouTube*” deste trabalho.

Após o tratamento da edição das falas dos convidados e entrevistador, como as falas da introdução e encerramento de cada episódio, os episódios de Zambarda, Caramello e Cury ficaram respectivamente 18, 23 e 27 minutos cada.

A pós-produção também conteve a adição de trilha sonora com a finalidade de dar andamento do *Podcast* e quebrar a monotonia. Sendo as trilhas utilizadas disponibilizadas no site de músicas para criadores de conteúdo, *Uppbeat*. Essas trilhas estão sob licença, mas livres de *royalties*. As faixas utilizadas, assim como seus autores e links onde se encontram no *Uppbeat* são:

- “*Color*” por Qube.

Link: <https://uppbeat.io/t/qube/color>

- “*Perfect Time*” por Hybridas

Link: <https://uppbeat.io/t/hybridas/perfect-time>

- “*Oasis*” por Tatami

Link: <https://uppbeat.io/t/tatami/oasis>

- “*Slow Mo Dreams*” por Soundroll

Link: <https://uppbeat.io/t/soundroll/slow-mo-dreams>

As respectivas músicas possuem licenças individuais, que de acordo com as políticas do site *Uppbeat*, devem estar à mostra, junto com a referência a plataforma de origem em inglês e link onde se encontra na descrição do vídeo. Esse conteúdo também se encontra disponível no “Apêndice C - Imagem e Descrição dos Episódios no *YouTube*”.

Os programas foram disponibilizados no canal do *YouTube* deste autor, sendo os episódios e seus respectivos link:

- “*We Talk Games: Gamergate 2.0 e a Cultura dos Jogos em 2024 - Conversando com Pedro Zambarda*”.

Link: <https://youtu.be/8h8Ojnbh34>

- “*We Talk Games: Gamergate 2.0 e a Cultura dos Jogos em 2024 - Conversando com Érika Caramello*”.

Link: <https://youtu.be/A4kJmeSfOes>

- “*We Talk Games: Gamergate 2.0 e a Cultura dos Jogos em 2024 - Conversando com Maria Eduarda Cury*”.

Link: <https://youtu.be/1JVeGGTkMa8>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo da produção deste projeto experimental, foi a etapa mais árdua e exaustiva da minha vida até o momento aqui escrevo. Diferente de muitos dos meus colegas de classe, não segui com o pré-projeto trabalhado na disciplina Metodologia da Pesquisa em Comunicação e tampouco tinha um orientador em mente em 2023.

Foi na primeira orientação geral da disciplina Trabalho de Conclusão de Curso I, que me vi pressionado a definir um tema e um orientador. O tema *Gamergate 2.0* surgiu quando este autor viu uma discussão sobre a polêmica do fórum *Resetera*, mencionado anteriormente no Referencial Teórico-Methodológico, ao decorrer da semana daquela orientação. Dada a finalidade com a rádio e cultura, o autor decidiu por enfim escolher o professor Dr. Alexandre Rossato Augusti para ser o orientador deste projeto, tendo o professor posteriormente aceitado o convite.

Por ser uma ideia nova sobre um tema recente que até então não havia discussão e que até hoje não há estudos especializados sobre o evento, o autor teve dificuldades em abordar um assunto ainda raso. Para tanto, para o primeiro semestre, o autor deste projeto foi encaminhado por seu orientador a procurar artigos e publicações relacionados ao primeiro *Gamergate* durante o espaço de tempo entre 2014 e 2024. Disto, para o embasamento teórico na construção de um *Podcast* em formato de painel, que era do objetivo do orientando, foi definido a próxima etapa na procura de referencial sobre a questão de *Podcast* e gêneros radiofônicos.

Durante as orientações, apresentei uma lista com possíveis fontes, suas relevâncias ao tema baseado em seus históricos, e vertente de possíveis perguntas para cada uma delas.

No semestre de 2024/01, foi definido entre as partes que a orientação fosse quinzenal, tendo atualizações semanais sobre o progresso da desenvoltura dos primeiros capítulos do TCC. No final da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I foi entregue para o professor orientador o documento do projeto constando o tema, o problema, os objetivos, o estado da arte, e o que seria trabalhado no referencial teórico em parte às publicações selecionadas durante o estado da arte.

Durante o recesso letivo, o autor começou a ler com aprofundamento todas essas publicações científicas, notícias e reportagens que foram separadas.

Marcando os trechos que seriam trabalhados para a citação neste documento. Neste período, o autor se viu na liberdade de sondar algumas de suas fontes de interesse para uma possível entrevista.

Com o início do semestre de 2024/02 sendo no final de agosto, o autor viu uma janela pequena para o desenvolvimento do projeto experimental até sua entrega marcada para o final de novembro. Para tanto, o autor definiu metas para os meses daquele semestre: em setembro seria finalizado o todo o desenvolvimento do referencial teórico, já outubro seria o mês das entrevistas e edição do produto, para que novembro então fosse o mês do fechamento deste relatório.

Em setembro, houve orientações semanais, sendo avaliado ao lado do orientador, analisando o desenvolvimento do referencial e as citações ali presentes, sendo esta meta atingida com êxito.

No entanto, o mês de outubro foi um mês em que foram encontradas dificuldades: o estúdio de rádio não tinha agenda disponível por conta da preparação e participação ao 16º Salão de Inovação, Ensino, Pesquisa e Extensão (Siepe) da Unipampa no campus de São Borja, que ocorreu na quarta semana daquele mês. Ainda assim, era necessário ir atrás das fontes para então fosse possível marcar uma data de entrevista e uso do estúdio após o Siepe.

A experiência do mês de outubro foi agonizante com o projeto parado, aguardando a confirmação das seis fontes planejadas para os três painéis deste projeto para sua produção e finalização. Foi um momento desesperador até os últimos dias de outubro, fazendo com este autor quase perdesse a fé e a vontade de continuar com o projeto, e foi com insistência e apoio de meus amigos daqui e de casa, assim como de familiares e de meu orientador, que me vi com forças para dar um empurrão e trabalhar no que era possível. Com muito esforço, das seis fontes consegui realizar entrevista com apenas três fontes, como então citado no capítulo da pré-produção. O projeto teve de sofrer uma redução significativa de escopo, de painéis de discussão entre fontes, foi alterado para três episódios em forma de entrevista com as três fontes que confirmaram.

Houve também problemas na reserva do estúdio de rádio da universidade, que passou por problemas técnicos de hardware e software nas primeiras semanas de novembro. Me senti fazendo malabarismos entre as gravações das entrevistas em casa enquanto tentava reservar o estúdio, mesmo que para o uso de seu espaço isolador de som, para gravar a introdução e encerramento dos episódios.

Foi uma experiência aterrorizante, uma montanha-russa de altas expectativas e baixas taxas de previsibilidade, pois com toda a certeza não imaginava no início deste projeto que eu teria incontáveis dores de cabeça, burnout, ataques de pânico e ansiedade, além de fatores de integridade física, decorrentes do imprevisível que ironicamente foi uma constância nesse ano. Mas de fato, também sou conhecido como uma pessoa metódica, perfeccionista e extremamente pessimista. O projeto que idealizei de início pode estar diferente do esperado aqui entregue neste relatório, porém, essas tribulações a quais eu passei forjaram um profissional mais resiliente ao inesperado e capaz de lidar com adversidades.

Acredito que essas dificuldades pessoais e interpessoais, me ensinaram acima de tudo de que nós não estamos no controle do futuro, e que devemos trabalhar com aquilo que está ao nosso alcance. Gostei das minhas entrevistas realizadas com Zambarda, Caramello e Cury, gostei também de cada uma das orientações que eu tive com o professor Augusti, assim como de analisar artigos e matérias jornalísticas acerca do assunto. Gostei de ter trabalhado a ideia como um *Podcast*, cujo alguns anos atrás eu fazia como hobby, e de todo o processo de sua edição.

Este projeto cumpriu com seus objetivos de realizar um *Podcast* que fosse capaz de mostrar algumas facetas do meio dos jogos e suas visões sobre o *Gamergate 2.0* e da cultura problemática de ódio às minorias presente na indústria e sua comunidade. Vimos que o *Gamergate* vai além dos jogos, é um projeto político, uma arma de uma guerra cultural provocada pelo trump-bolsonarismo. Mas vimos também que as pessoas nesse meio que lutam para mudar a situação, e acima de tudo, não se acovardam para trazer mais diversidade à indústria, à mídia e aos jogos. É inegável que jogos estão vinculados à cultura da sociedade transnacional, assim como sua importância sobre as movimentações políticas dessa última década para cá. Com este *Podcast* espero que o público geral possa ver que os jogos são mais do que uma indústria de entretenimento, mas sim um espaço cultural e de alta relevância sociocultural do que filmes, livros e música. Uma área que é sim importante de se discutir e analisar por acadêmicos e jornalistas igual.

Para além do fechamento deste trabalho no que tange à avaliação e às respostas dos objetivos propostos, saliento que a discussão teórica do capítulo 3 é uma das etapas que oferece melhor entendimento sobre a problemática do trabalho, alcançando até conclusões decorrentes do curso da pesquisa, bem como os

episódios do podcast. Nesse conjunto, o apreciador do trabalho com um todo tem a possibilidade de verificar com mais completude e exatidão os caminhos e conclusões que seguem a investigação proposta.

Sou formado em Jogos Digitais pela Fatec São Caetano do Sul e hoje estou me graduando em Jornalismo pela Universidade Federal do Pampa, posso dizer que sempre foi de meu objetivo ser um jornalista da área de *games* e este projeto, que foi um dos maiores desafios da minha formação, entrego com toda a paixão que tive por todos esses anos para alcançar este dia. Foi uma experiência, uma luta, uma jornada na qual posso dizer que tenho orgulho desse projeto experimental a qual aqui entrego e só tenho a agradecer a todos que estiveram comigo nesse caminho.

REFERÊNCIAS

- ALAN WAKE II*. Remedy Entertainment. Estados Unidos: Epic Games, 2023.
- ARAÚJO, Henrique. **Como a extrema-direita se infiltrou na comunidade gamer e por que esse ambiente é terreno fértil para Bolsonaro**. O POVO +. 13 mai. 2021. Acesso em: 11 mai. 2024.
- ASSASSIN'S CREED*. Ubisoft. França: Ubisoft, 2007.
- ASSASSIN'S CREED SHADOWS*. Ubisoft Quebec. Canadá: Ubisoft, 2025.
- AUDI, Amanda. **Diretor da Brasil Paralelo criou fórum "chan" que promovia crimes de ódio**. Agência Pública. 3 jun. 2024. Acesso em: 05 jun. 2024.
- BAYONETTA*. Platinum Games. Japão: Sega, 2009.
- BLANCO, B. (2017). **Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate**. 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, PR. Acesso em: 8 mai. 2024.
- CARRERA, Isabella; CISCATI, Rafael. **Gamergate e a guerra contra mulheres nos videogames**. Época, 4 nov. 2011.
- CHAGAS, L. J. V., & Viana, L. (2024). **Categorização de Podcasts no Brasil: uma proposta baseada em eixos estruturais**. *Observatorio (OBS*) Journal*, 18(1), 20-36. Acesso em: 15 ago. 2024. Acesso em: 11 mai. 2024.
- CLARK, Mitchell. **Activision Blizzard faces lawsuit and employee backlash over sexual harassment**. The Verge. 15 dec. 2023. Acesso em 27 set. 2024.
- DEPRESSION QUEST. The Quinnspracy. Estados Unidos: The Quinnspracy, 2013.
- DOTA 2. Valve. Estados Unidos: Valve, 2013.
- FALCÃO, B. M., & TEMER, A. C. R. P. (2019). **O Podcast como gênero jornalístico**. 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom, Belém - PA. Acesso em: 17 ago. 2024.
- FAROKHMANESH, Megan. **The Small Company at the Center of 'Gamergate 2.0'**. Wired. 14 mar 2024. Acesso em 15. mai. 2024.
- FERRARETTO, L. A. (2013). **O de lá e o de cá: apontamentos para uma categorização do conteúdo das emissoras comerciais brasileiras com base na influência do rádio dos Estados Unidos**. *Significação: revista de cultura audiovisual*. Universidade de São Paulo. Acesso em: 17 ago. 2024.
- FERRARETTO, L. A. (2017). **A autenticação da realidade pelo radiojornalismo: pistas para compreensão do papel do âncora, do comentarista e do repórter no século 21**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Acesso em: 16 ago. 2024.
- GAMERGATE 2.0? Chuds furious about a consulting company named "Sweet Baby Inc" which overviews scripts to make sure nothing offensive was written**. Resetera. 4 mar 2024. Acesso em: 4 mar. 2024.

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. **GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina**. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250-268, 2017. Acesso em: 27 mai. 2024

GRIEVE, Caitlin. **Assassin's Creed's Problematic History With Playable Female Characters**. *Screen Rant*. 23 set. 2020. Acesso em 26 set. 2024.

HORIZON: FORBIDDEN WEST. Guerrilla Games. Países Baixos: Sony Interactive Entertainment, 2022.

HORST, Scheyla Joanne; PEREIRA, Ariane Carla. **Jornalismo em Paineis: O debate sobre a Deontologia do Jornalismo a partir da prática profissional**. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Intercom, Blumenau, 2009. Acesso em: 17 ago. 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, Editora Aleph, 2015. LeLivros.

KING, Jade. **Gamers Complaining About Aloy Have Clearly Never Seen A Real Woman Before**. *The Gamer*. 15 fev. 2022. Acesso em: 27 set. 2024.

KLEPEK, Patrick. **We Need to Get Ready for Gamergate Politicians**. *Vice*. 16 abr 2019. 13. mai. 2024.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **Se tiver meninas, melhor ainda: análise da participação feminina no jogo Dota 2 no Brasil**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2015. Acesso em: 8 mai. 2024.

LEE, Chantelle. **Assassin's Creed Fans Slam Decision to Include Black Samurai in Feudal Japan Story**. *Time*. 16 mar. 2024. Acesso em 26 set. 2024.

MARQUES, D., Falcão, T., & Mussa, I. (2021). **Ideologia do imposto: racionalidade neoliberal, extremismo e cultura gamer**. Trabalho apresentado no 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, VIRTUAL, 4 a 9 de outubro de 2021. Acesso em: 30 abr. 2024.

MARVEL'S SPIDER-MAN 2. Insomniac Games. Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment, 2023.

MELO, Philipe; PIMENTEL, Clara. **A Campanha de Ódio contra The Last of Us Part II**. Belo Horizonte: UFMG, 2022. Acesso em: 31 mai. 2024.

MERCANTE, Alyssa. **Sweet Baby Inc. Doesn't Do What Some Gamers Think It Does**. *Kotaku*. 6 mar 2024. Acesso em 15. mai. 2024.

PARRISH, Ash. **Former Ubisoft executives arrested after sexual harassment investigation**. *The Verge*. 4 out. 2023. Acesso em 26 set. 2024.

PEREIRA, B. N. G.; MENEZES, J. E. O. (2020). **Videogames e Política: uma reflexão sobre crise de representatividade na indústria de jogos**. Faculdade Cásper Líbero. Acesso em: 3 mai. 2024.

SCHIRMER, L. C., & DALMOLIN, A. R. (2018). **A propagação do ódio biopolítico através dos discursos: Uma análise do caso GAMERGATE**. Trabalho apresentado no XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, Cascavel, PR, 31 de maio a 2 de junho de 2018. Acesso em: 31 mai. 2024.

SOUZA, Schneider. **Poder, sedução, música e o corpo da mulher nos jogos eletrônicos: um estudo de caso de Bayonetta**. Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ. Apresentado no XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2016. Acesso em: 8 mai. 2024.

THE LAST OF US PART II. Naughty Dog. Estados Unidos: Sony Interactive Entertainment, 2020.

THE MATRIX. Direção: Lana Wachowski; Lilly Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros, 1999. Filme.

TOMB RAIDER. Core Design. Reino Unido: Eidos Interactive, 1996.

VALIATI, Vanessa Amalia Dalpizol; BAMBERG, Thaís (2021). **Jornalismo e Podcast: uma análise dos programas Café da Manhã, Estadão Notícias e Resumão**. *Revista Latino-americana de Jornalismo*, v. 8, n. 1, p. 50-75, jan./jun. 2021. Acesso em: 17 ago. 2024.

VELHO, Eduardo Gabriel; MONTARDO, Sandra Portella. **A manifestação da masculinidade tóxica em um fórum de internet anônimo brasileiro**. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos* (Unisinos) 2022. Acesso em: 21 mai. 2024.

VELHO, Eduardo; HENN, Ronaldo. **Gamers e o Bolsonarismo: Análise dos Enunciados sobre Jair Bolsonaro em um Fórum Gamer Brasileiro**. *Revista Práxis*, a. 21, n. 1, p. 44-60, jan./jun. 2024. Acesso em: 9 mai. 2024.

WARZEL, Charlie. **How an Online Mob Created a Playbook for a Culture War**. *The New York Times*, 15 ago. 2019. Acesso em: 12 mai. 2024.

WU, Brianna. **I Wish I Could Tell You It's Gotten Better. It Hasn't**. *The New York Times*, 15 ago. 2019. Acesso em: 12 mai. 2024.

APÊNDICE A - ESTADO DA ARTE EXTENSO

Neste apêndice se encontra o estado da arte deste projeto por extenso. Desde os termos-chaves, plataforma de busca e produções escolhidas como de interesse a essa produção.

1. Busca refinada sobre o *gamergate* como objeto de estudo

Termos-chave: *Gamergate*, *Game Studies*, *Gamer*, Jogo Digitais, *Games*, Preconceito, Assédio

1.1. Banco de teses e dissertações da capes

A pesquisa por este meio foi feita através dos termos-chaves anteriormente definidos. A pesquisa iniciou-se com o primeiro termo chave: *Gamergate*. O termo, todavia, apresentava apenas seis teses, nenhuma relacionada a jogos. A utilização dos termos chaves individuais, com exceção do *Game Studies* (Estudos de Jogos) e suas 40 teses, em que nenhuma é relacionada ao tema proposto, apresentaram milhares de teses. A filtragem, portanto, foi feita com dois termos-chaves, intercalando entre eles.

Tantas palavras “Gamer (jogador)” e “Assédio”, utilizadas em conjunto no campo de buscas, como “*Games*” e “Assédio”, do mesmo modo, apresentaram quatro resultados, mas nenhum é relacionado com jogos digitais. Inclusive, o termo “Jogos Digitais” com as palavras “*Gamer*” ou “*Games* (jogos)” apresentou 213 e 679 resultados respectivamente. Com outros termos não houve resultados. Por fim, “*Gamer*” ou “*Games*” com a palavra “Preconceito” demonstraram 61 resultados, nenhum abordando o *Gamergate*, no entanto.

1.2. Compós

Produções de artigos sobre jogos não possui um grupo de trabalho específico na Compós, portanto a pesquisa foi realizada com as palavras-chaves. A pesquisa foi separada entre as edições desde 2023 a 2014, a data do surgimento do *Gamergate*, conforme mostra a Tabela 1.

Tabela 1 – Objetos de estudo encontrados na Compós

(continua)

Edição	Objetos de estudo encontrados
32° (2023)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, Game Studies, preconceito e assédio.</p> <p>5 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>gamer</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo jogos digitais, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>7 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>
31° (2022)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, Game Studies, preconceito, assédio.</p> <p>3 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>gamer</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>2 trabalhos foram encontrados pelo termo jogos digitais, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>2 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>
30° (2021)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, Game Studies, <i>gamer</i>, assédio.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo preconceito, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo jogos digitais, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>5 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>

(continuação)

Edição	Objetos de estudo encontrados
29° (2020)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, preconceito, assédio.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo Game Studies, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>4 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>gamer</i>, sendo apenas um destes objeto de estudo ideal para este projeto. Veja ele aqui: https://proceedings.science/compos/compos-2020/trabalhos/no-limite-da-utopia-esports-neoliberalismo-e-como-a-cultura-gamer-desceu-a-loucu?lang=pt-br</p> <p>7 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, sendo apenas um destes objeto de estudo. O artigo em questão é o mesmo encontrado com a palavra <i>gamer</i>.</p>
28° (2019)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, Game Studies, preconceito, assédio.</p> <p>2 trabalhos foram encontrados com a palavra jogos digitais, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>5 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>gamer</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>4 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>
27° (2018)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, Game Studies, preconceito.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo assédio, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo jogos digitais, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo <i>gamer</i>, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>6 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>

(continuação)

Edição	Objetos de estudo encontrados
26° (2017)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, Game Studies, preconceito, assédio.</p> <p>3 trabalhos foram encontrados com a palavra jogos digitais, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>4 trabalhos foram encontrados com a palavra gamer, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>8 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>
25° (2016)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, preconceito, assédio.</p> <p>1 trabalho foi encontrado pelo termo Game Studies, no entanto, não é pertinente ao tema deste projeto.</p> <p>2 trabalhos foram encontrados com a palavra jogos digitais, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema jogos digitais.</p> <p>5 trabalhos foram encontrados com a palavra gamer, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>5 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>
24° (2015)	<p>Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i>, jogos digitais, Game Studies, preconceito, assédio.</p> <p>4 trabalhos foram encontrados com a palavra gamer, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p> <p>5 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i>, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema.</p>

(conclusão)

Edição	Objetos de estudo encontrados
23º (2014)	Nenhum objeto foi encontrado com as palavras: <i>Gamergate</i> , <i>Game Studies</i> , assédio. 4 trabalhos foram encontrados com a palavra jogos digitais, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema 2 trabalhos foram encontrados com a palavra preconceito, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema 2 trabalhos foram encontrados com a palavra gamer, no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema 5 trabalhos foram encontrados com a palavra <i>games</i> , no entanto, nenhum deles são pertinentes ao tema

Fonte: Minha autoria.

Em resumo, deste período selecionado e junto as palavras-chaves, apareceram na busca 54 trabalhos envolvendo a palavra *Games*, 33 a palavra “*gamer*”, 5 trabalhos envolvendo o termo “Jogos Digitais”, 3 “Preconceito”, 2 “*Game Studies*” e 1 “Assédio”. Não houve resultados de busca através da palavra “*Gamergate*”. De todas essas produções, apenas uma, com através tanto da palavra *gamer* como *games*, foi encontrada e considerada pertinente ao tema deste projeto.

1.3. Socine

A pesquisa na SOCINE foi através dos anais das edições de 2022 a 2014, já que no momento da produção desta monografia, a instituição ainda não liberou os anais de 2023. A forma de pesquisa foi lendo os títulos dos artigos de cada edição do período determinado. De todos os anais, apesar de conter alguns artigos envolvendo ou direcionado a jogos digitais, mostraram-se inconclusivos a respeito de produções relacionadas ao tema deste projeto.

1.4. Intercom

A pesquisa pela Intercom foi feita em duas categorias: A primeira foi feita através das edições da Revista Intercom entre os anos de 2014 e 2023, e a segunda foi feita através dos canais de congressos desse mesmo período. Pela revista ter poucos artigos publicados, a pesquisa foi feita lendo os títulos das produções. Para os anais a pesquisa foi feita nas modalidades de trabalhos de Grupos de Pesquisa (GP) e pela Intercom Junior (IJ).

Na modalidade GPs, nas edições de 2023 a 2016, há uma categoria específica para submissão de trabalhos de jogos digitais. Para os anos 2015 e 2014, apesar de não ter uma categoria específica para *games*, a pesquisa foi feita na categoria GP Cibercultura.

Já a modalidade IJ, apesar de não ter uma categoria exclusiva, publicações com temática voltada a *games* se encontram tanto na categoria Estudos Interdisciplinares da Comunicação, como também na seção Comunicação Multimídia (nas edições 2015/2014 a seção é denominada como Rádio, TV e Internet). Como a Intercom possui um sistema de categorias sistematizado e categorizado, a pesquisa foi feita através da leitura dos títulos das seções aqui especificadas e exibidas na Tabela 2 a seguir.

Tabela 2 – Objetos de estudo encontrados na Intercom

(continua)

Edição	Objetos de estudo encontrados
2023	<p>Revista Intercom v.46: 45 artigos, onde 2 se mostraram relacionados a este tema, sendo eles:</p> <p>https://revistas.intercom.org.br/index.php/revistaintercom/article/view/4533</p> <p>https://revistas.intercom.org.br/index.php/revistaintercom/article/view/4317</p> <p>Intercom Anais – GP20 – Games: 29 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202318391964dd420732e29.pdf</p> <p>Intercom Anais – IJ05 - Comunicação Multimídia: 47 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele: https://sistemas.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0809202313235864d3bd9e0b9e9.pdf</p> <p>Intercom Anais – IJ08 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 55 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.</p>
2022	<p>Revista Intercom v.45: 27 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.</p> <p>Intercom Anais – GP20 – Games: 27 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele: https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0720202223511762d8bf25b2944.pdf</p> <p>Intercom Anais – IJ05 - Comunicação Multimídia: 29 trabalhos, onde 2 se mostraram relacionados a este tema, sendo eles:</p> <p>https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0805202214582362ed5a3fd28f4.pdf</p> <p>https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0805202210190362ed18c7b4705.pdf</p> <p>Intercom Anais – IJ08 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 25 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.</p>

(continuação)

Edição

Objetos de estudo encontrados

- 2021** Revista Intercom v.44: 39 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT 5 GP – Games: 21 trabalhos onde 2 se mostraram relacionados a este tema, sendo eles:
- <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/daniel-marques.pdf>
- <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt5-g/angelica-caniello.pdf>
- Intercom Anais – IJ05 - Comunicação Multimídia: 41 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – IJ08 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 52 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
-
- 2020** Revista Intercom v.43: 39 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT 5 GP – Games: 28 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – IJ05 - Comunicação Multimídia: 53 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – IJ08 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 75 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
-
- 2019** Revista Intercom v.42: 35 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT5G GP – Games: 19 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
- <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-1995-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT5 - Comunicação Multimídia: 31 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
- <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0094-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT8 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 55 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.

(continuação)

Edição Objetos de estudo encontrados

- 2018** Revista Intercom v.41: 40 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT5 GP – Games: 27 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0462-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT5 - Comunicação Multimídia: 25 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0883-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT8 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 46 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
-
- 2017** Revista Intercom v.40: 44 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT5 GP – Games: 28 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0280-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT5 - Comunicação Multimídia: 41 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – IJ DT8 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 100 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
-
- 2016** Revista Intercom v.39: 40 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT5 GP – Games: 31 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1088-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT5 - Comunicação Multimídia: 61 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – IJ DT8 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 74 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
-
- 2015** Revista Intercom v.38: 36 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – DT5 GP – Cibercultura: 74 trabalhos, apenas 1 se mostrou relacionado a este tema, sendo ele:
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-2823-1.pdf>
- Intercom Anais – IJ DT5 - Rádio, TV e Internet: 68 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
- Intercom Anais – IJ DT8 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 55 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.

(conclusão)

Edição	Objetos de estudo encontrados
---------------	--------------------------------------

2014	Revista Intercom v.38: 37 trabalhos, nenhum relacionado a este tema. Intercom Anais – DT5 GP – Cibercultura: 47 trabalhos, nenhum relacionado a este tema. Intercom Anais – IJ DT5 - Rádio, TV e Internet: 35 trabalhos, nenhum relacionado a este tema. Intercom Anais – IJ DT8 – Estudos: Interdisciplinares da Comunicação: 46 trabalhos, nenhum relacionado a este tema.
-------------	---

Fonte: Minha autoria.

Destes dez anais e edições de revista da Intercom, 18 artigos se destacaram tendo envolvimento na cultura tóxica e de assédio contra minorias sociais no mundo dos jogos. Todos estes artigos fazem referência ao movimento *Gamergate*.

1.5. Google acadêmico

Através do Google Acadêmico, a pesquisa pela palavra “*Gamergate*” trouxe mais de 9120 resultados. Destes artigos 287 foram escritos em português, todos os outros em língua estrangeira.

Em foco nas pesquisas para a língua estrangeira, foi então dada a preferência em traduzir os termos-chaves em inglês. Disto, foi-se progressivamente afunilando os resultados adicionando outras palavras-chaves. Com a junção das palavras “*Gamergate*”, “*Game Studies*”, “*Harassment (assédio)*”, “*Gamer*” e “*Prejudice (preconceito)*” na pesquisa, encontraram-se 150 resultados. Desses resultados, foram analisados os títulos e resumos de cada trabalho, onde apenas 7 se mostraram úteis a esta produção. Sendo eles:

<https://netlibrary.aau.at/obvuklhs/content/titleinfo/8353437/full.pdf>

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/00332941231153798>

<https://centaur.reading.ac.uk/104098/>

<https://uwspace.uwaterloo.ca/handle/10012/13649>

https://figshare.mq.edu.au/articles/thesis/Play_beyond_the_margins_identity_marginalisation_and_video_games/19439006/1

https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/etd/r/1501/10?clear=10&p10_accession_num=bgsu1556553179370925

https://www.researchgate.net/profile/Leandro-Lima-3/publication/341278263_Gaming_Politics_Gender_and_Sexuality_on_Earth_and_Beyond/links/5eb7e9004585152169c148fb/Gaming-Politics-Gender-and-Sexuality-on-Earth-and-Beyond.pdf

Em português, foi feita uma filtragem para retirar artigos não relacionados a jogos, portanto foi adicionado o termo “Jogos Digitais”, resultando em 123 produções. Destas produções, baseadas em seus títulos e resumos, houve no total 21 artigos e monografias de interesse a este projeto. Sendo estas:

<https://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-568/130643.pdf>

<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/27621>

<http://repositorio.unifap.br/handle/123456789/1024>

<https://bdm.unb.br/handle/10483/12326>

https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2022/07/Bruno_AnaisCIP_2020-.pdf

<https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157310.pdf>

<https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistapraxis/article/view/3577>

<https://rosario.ufma.br/jspui/handle/123456789/6189>

<https://www.e-publicacoes.uerj.br/soletras/article/view/63256>

<https://repositorio.usp.br/item/003113494>

<https://teste-periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3996>

<https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A12%3A27356156/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A158532034&crl=c>

https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/15365/1/ana_mendes_pereira_diss_mestrado.pdf

https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23679

https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23636

<https://periodicos.ufes.br/simbiotica/article/view/37349>

<https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/45514>

<https://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/188246.pdf>

<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>

<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/17008>

<https://portalintercom.org.br/anais/sul2018/resumos/R60-1500-1.pdf>

2. Busca refinada sobre o *gamergate* como objeto noticioso

Palavras-chaves: *Gamergate*, Notícia, Escândalo

2.1. Google

Por se tratar de um caso, que especialmente teve a participação do meio jornalístico, foi pertinente incluir notícias e reportagens acerca do *Gamergate* de 2014, o de 2024, e com menos relevância, o período durante este intervalo. E por aqui se tratar de uma pesquisa por elementos referenciais de caráter noticioso e não

necessariamente acadêmico, foram utilizadas outras palavras-chaves, ainda que mantenha a palavra “*Gamergate*” como pivô das buscas. Portanto, foi usado inicialmente a palavra “*Gamergate*” na ferramenta de pesquisa, gerando aproximadamente 1.490.000 resultados.

Pela enorme quantidade, preferiu-se adicionar outra palavra-chave em conjunto: usou-se a palavra-chave notícia, ficando “*Gamergate* notícia” na busca, reduzindo o número de resultados para 680.000. Disto foi adicionado uma outra palavra a mais, “Escândalo”, na pesquisa. Afunilando a pesquisa para 13.400 resultados. A pesquisa optou por não reduzir ainda mais os resultados, pois os grandes veículos jornalísticos brasileiros e outlets do meio digital já se encontravam nos resultados das 5 primeiras páginas observadas, em questões de prática, apuração e ética jornalística optou-se pelas notícias e reportagens destes meios. Sendo as selecionadas:

<https://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bGamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>

<https://mais.opovo.com.br/reportagens-especiais/bolsonaro-e-o-mundo-do-ga-me/2021/05/13/como-a-extrema-direita-se-infiltrou-na-comunidade-gamer-e-por-que-esse-ambiente-e-terreno-fertil-para-bolsonaro.html>

Os grandes veículos brasileiros ainda não chegaram a reportar sobre a segunda onda do movimento, já que ela ainda está transcorrendo e não tomou a dimensão da primeira onda. Para tanto, foi também feita a mesma pesquisa com a língua inglesa. “*Gamergate News* (notícias do *Gamergate*)” apresentou aproximadamente 413.000 resultados. Foi então adicionada a palavra “*Scandal* (escândalo)”, a qual reduziu a pesquisa para 187.000. Cogitou-se adicionar o termo “2.0” na pesquisa, mas não somente não trouxe o resultado esperado como excluiu conteúdo importante de grandes veículos internacionais para este projeto. A pesquisa então como a vertente em português, pesquisando as 5 primeiras páginas e tomando-se matérias que complementam este trabalho. Sendo os resultados:

<https://www.vice.com/en/article/597z7d/we-need-to-get-ready-for-Gamergate-politicans>

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/08/15/opinion/what-is-Gamergate.html>

<https://www.eurogamer.net/editors-blog-a-brief-note-about-Gamergate>

<https://www.polygon.com/2014/10/17/6996601/on-Gamergate-a-letter-from-the-editor>

<https://kotaku.com/sweet-baby-inc-consulting-games-alan-wake-2-dei-1851312428>

<https://www.wired.com/story/sweet-baby-video-games-harassment-Gamergate/>

2.2. Material encontrado de forma orgânica

De forma natural foram encontrados esses conteúdos em decorrência ao algoritmo das redes sociais e de ferramentas de busca. Assim como notícias e reportagens de episódios anteriores à confecção deste projeto que este autor recorda.

Este trabalho se baseou inicialmente numa discussão advinda do fórum *Resetera*, conhecido fórum de jogos, onde desenvolvedores e jornalistas das áreas entram para dialogar com entusiastas. Inclusive, o ressurgimento do *Gamergate 2.0* foi então noticiado por este fórum, como mostra esse *link*:

<https://www.resetera.com/threads/Gamergate-2-0-chuds-furious-about-a-consulting-company-named-%E2%80%9Csweet-baby-inc%E2%80%9D-which-overviews-scripts-to-make-sure-nothing-offensive-was-written.823731/>

Por ser uma pessoa que têm acompanhado as notícias do meio nesses últimos anos, acompanhei a evolução de alguns casos que são pertinentes a discussão deste tema vindos de veículos de jornalismo especializados em *games*, sendo eles:

<https://www.thegamer.com/aloy-horizon-appearance-beard-beauty-ugly-woman/>

<https://screenrant.com/assassins-creed-playable-female-character-controversy-ubisoft-statement/>

<https://www.theverge.com/2021/7/28/22597113/activision-blizzard-california-sexual-harassment-lawsuit-discrimination-employee-action/archives/2>

<https://www.theverge.com/2023/10/4/23901575/ubisoft-executives-arrest-sexual-harassment-investigation>

Através do Instagram, foi descoberto, em decorrência ao algoritmo, a reportagem da Agência Pública, que apesar de não ligada diretamente ao *Gamergate*, é ligada ao fórum brasileiro 55chan, mencionado num dos artigos do referencial teórico deste trabalho. O fórum também foi conhecido por “exportar” a mentalidade do *Gamergate* ao Brasil. A matéria se encontra no site da Pública em:

<https://apublica.org/2024/06/diretor-da-brasil-paralelo-criou-forum-chan-que-promovia-crimes-de-odio/>

Através do Instagram, acompanhei a controvérsia da cor de pele do protagonista do jogo *Assassin's Creed Shadows*, que ocorreu durante a produção deste projeto experimental. Sendo uma das reportagens observadas:

<https://time.com/6978997/assassins-creed-shadow-yasuke-controversy/>

3. Busca refinada sobre *podcasts* como objetos de estudo

Termos-chave: *Podcast*, Gênero, Jornalismo

3.1. Banco de teses e dissertações da capes

No banco de teses e dissertações da Capes foi utilizado unicamente o termo “*Podcast*”, em decorrência do baixo número de resultados correspondentes (80). Deste número, foram recuperados quatro trabalhos alinhados a este projeto, sendo eles:

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11661409#

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5721838

https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=88600

<https://docplayer.com.br/59341051-Podcasts-e-a-cultura-digital-estrategias-pa-racontar-historias-em-uma-narrativa-convergente-1.html>

3.2. Google acadêmico

No google acadêmico foram usadas as palavras-chave de forma progressiva com intuito de afunilar os resultados. A palavra “*Podcast*”, isoladamente, gerou 2.170.000 resultados. Por ter dado um amplo número de resultados sobre diversas temáticas, foi adicionada a palavra gênero a pesquisa, gerando aproximadamente 18.200 resultados. Pelo alto número de resultados relacionados a vários gêneros de *Podcast*, foi acrescentado a palavra jornalismo para dar um enfoque melhor para a pesquisa, cujo a adição do termo afunilou a pesquisa para 6.680 resultados. Deste resultado, foram analisadas as primeiras cinco páginas, sendo estes os artigos que se mostraram pertinentes a este projeto:

<https://portalintercom.org.br/anais/norte2016/expocom/EX49-0273-1.pdf>

<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-1367-1.pdf>

[http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/expocom/EX16-0057-1.p
df](http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/expocom/EX16-0057-1.pdf)

<https://www.redalyc.org/pdf/6097/609765999004.pdf>

[https://www.researchgate.net/publication/379426276_Categorizacao_de_Podc
asts_no_Brasil_uma_proposta_baseada_em_eixos_estruturais](https://www.researchgate.net/publication/379426276_Categorizacao_de_Podcasts_no_Brasil_uma_proposta_baseada_em_eixos_estruturais)

[https://www.researchgate.net/publication/318184105_A_autenticacao_da_re
alidade_pelo_radiojornalismo_pistas_para_a_compreensao_do_papel_do_ancora_d
o_comentarista_e_do_reporter_no_seculo_21](https://www.researchgate.net/publication/318184105_A_autenticacao_da_realidade_pelo_radiojornalismo_pistas_para_a_compreensao_do_papel_do_ancora_d_o_comentarista_e_do_reporter_no_seculo_21)

<https://periodicos.ufpb.br/index.php/ancora/article/view/58656>

APÊNDICE B - FICHA DOS ENTREVISTADOS

A Tabela 3 a seguir mostra as fichas de prováveis fontes foi criada ainda nos primeiros meses deste projeto e serve para mostrar o porquê da minha escolha dessas fontes, suas ocupações, histórico e que perguntas posso trabalhar com elas. Maria Eduarda Cury foi posteriormente adicionada após Barbara Gutierrez ter recusado meu convite e dado o contato de Cury.

Tabela 3 - Ficha de prováveis fontes

(continua)

Nome: Barbara Gutierrez

Ocupação: Freelancer

Fonte: Apresentadora de eventos e consultora de jogos

Breve histórico: Barbara tem um histórico em jogos como *streamer* e *influencer* na área de jogos. Portanto ela esteve presente em vários eventos como apresentadora e cobriu outros como jornalista. A fonte tem um contato bem próximo às comunidades e os espaços que elas frequentam.

O que trabalhar no podcast: Pode-se perguntar sobre como ela avalia a comunidade de jogos e como essa comunidade lida com esses grupos extremistas. Como esses eventos podem contribuir com o combate dessa cultura misógina? E como é ser uma criadora de conteúdo num meio dominado por homens?

Nome: Érika Caramello

Ocupação: CEO e cofundadora da *Dyxel Gaming*, cofundadora da rede progressista de games

Fonte: Desenvolvedora de jogos

Breve histórico: Érika Caramello é atualmente professora de Jogos Digitais na FATEC – Carapicuíba e CEO da *Dyxel Gaming*. A *Dyxel* possui um histórico com jogos sobre pautas sociais.

O que trabalhar no podcast: Erika iniciou na indústria ainda na década 2000. Uma fonte que viveu o mundo antes e depois do gamergate, ela pode contribuir para o podcast sobre como é a indústria de jogos, como explica tais comportamentos, como ela lida com esses desafios e quais insights ela percebe sobre como essa indústria pode romper com essa problemática.

Nome: Flávia Gasi

Ocupação: Freelancer

Fonte: Jornalista de jogos e escritora

Breve histórico: jornalista e pesquisadora de anos na área de jogos, Flávia Gasi passou diversos veículos e editoras. Flávia tem um amplo portfólio que contém debates da cultura dos jogos, inclusive sobre o gamergate. Atualmente ela oferece cursos e *worskhops* (oficinas) para quem quer

entrar na área.

O que trabalhar no podcast: Flávia é uma jornalista e escritora do meio com ampla experiência. Pode-se então perguntar sobre sua própria experiência de repórter na área durante o gamergate, sobre os desafios que perduram na indústria para mulheres, e como sendo jornalista ela pode promover uma mudança.

(conclusão)

Nome: Kaol Porfírio

Ocupação: Artista digital

Fonte: Ativista feminista

Breve histórico: Kaol Porfírio lançou a campanha Lute como uma Garota com personagens da ficção, incluindo personagens mulheres de jogos. A campanha começou justamente durante a explosão do gamergate, então Kaol teve certos embates contra a comunidade, enquanto incentivar as mulheres a se unirem e estimarem figuras femininas fortes dos games sem objetificação.

O que trabalhar no podcast: Kaol foi uma ativista que não foi poupada de ataques preconceituosos na época. As perguntas podem seguir na linha do porque ela encabeçou essa campanha? Como ela resistiu aos ataques? E se tem histórias sobre garotas que amam videogames que se inspiraram em sua campanha?

Nome: Lia Fuziy

Ocupação: Presidente da IGDA São Paulo

Fonte: Desenvolvedora de jogos

Breve histórico: Lia Fuziy é professora de jogos digitais na Faculdade Meliés, coordenadora do grupo de palestras GameDev – Toolkit e atual presidente da Associação Internacional de Desenvolvedores de Jogos (do inglês, *International Game Developers Association* – IGDA).

O que trabalhar no podcast: Lia é uma desenvolvedora muito engajada na indústria, participando de eventos na coordenação de vários eventos de jogos promovidos pela prefeitura e estado de São Paulo como também de várias instituições privadas. Lia, fazendo parte da IGDA, pode explicar sobre como o mercado brasileiro está, como o mercado brasileiro está lidando, e como o mercado pode lidar.

Nome: Maria Eduarda Cury

Ocupação: Jornalista de IGN

Fonte: Jornalista e entusiasta da área

Breve histórico: Maria Eduarda é uma jornalista que está na área desde 2017, mas antes ela foi a vida toda uma entusiasta de jogos. Logo ela teve que conviver numa comunidade problemática por muitos, o que a fez se comprometer e lançar uma coluna na IGN sobre o gamergate 2.0.

O que trabalhar no podcast: Podemos trabalhar na questão porque ela quis reportar sobre o gamergate. Que problemas ela enfrenta sendo uma jornalista? O que ela observa desses grupos na indústria?

Nome: Pedro Zambarda

Ocupação: Editor-chefe do Drop de Jogos

Fonte: Jornalista de jogos

Breve histórico: Editor chefe e cofundador do Drop de Jogos, Pedro Zambarda criou o outlet com a orientação de cobrir a cena brasileira no cenário internacional, além de seguir uma orientação mais cultural do mercado.

O que trabalhar no podcast: Pedro é um jornalista de longa data no ramo de jogos. Entrevistando vários desenvolvedores e cobrindo diversos eventos desse mercado. Com ele nós podemos fazer perguntas referentes sobre os desafios de reportar jogos nesse ambiente, sobre casos que já

outros grupos periféricos ao meio/ Essa mudança de paradigma na indústria e na comunidade acaba causando um incômodo ao público-alvo tradicional, culminando no Gamergate//

Loc. O gamergate foi uma polêmica que aconteceu em 2014 onde jogadores, em sua maioria homens brancos heterossexuais, começaram a fazer ataques de assédio moral nas redes à mulheres da indústria e da mídia dos games/ Esse episódio serviu de embrião para a movimentação de ataques de ódio para o que viria a ser o Trumpismo, e em sua versão brasileira, o Bolsonarismo//

(conclusão)

123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012

Loc. Desde então, houve episódios problemáticos de ataques direcionados a minorias no games, incluindo ameaças de morte a desenvolvedores, dubladores, jornalistas e outros entusiastas do meio//

Loc. Houve conquistas também e a indústria tem tido mais espaço para mulheres, pessoas negras, e LGBTQIA+/ Essa conquista no entanto, não foi sem luta//

Loc. Hoje estamos presenciando um segundo Gamergate/ No início de 2024, essa parte da comunidade reacionária e preconceituosa fez um ataque deliberado a uma empresa de consultoria de jogos, alegando trazer a “lacrção” nos jogos//

Loc. No entanto, o Gamergate 2.0 vai além disso, caro ouvinte/ Por isso abro essa série de episódios com entrevistados da área e o que eles podem nos dizer sobre essa polêmica, sobre a indústria e sobre a cultura dos jogos em 2024//

Técnica SOBREPOSIÇÃO - 10” - CORTA

ENTREVISTA

Loc. No episódio de hoje trago Pedro Zambarda, editor-chefe do drop de Jogos//

DESENVOLVIMENTO DA ENTREVISTA

Loc. Muito obrigado Pedro//

ENCERRAMENTO

Técnica RODA CARACTERÍSTICA - FUNDO MUSICAL [Color] - 5” - VAI A BG

Loc. Vimos com o Pedro que o gamergate é mais do que um episódio isolado, é algo que transcende os games e afeta a sociopolítica do mundo em uma guerra cultura ocasionada pela polarização da extrema-direita/ No próximo episódio, chamaremos uma desenvolvedora de jogos para nos situarmos por dentro da indústria e que mudanças podemos fazer para torna-lá melhor//

Loc. Eu sou Bruno Rocha e te vejo no próximo episódio//

Loc. Este podcast é um projeto experimental como trabalho de conclusão de curso para o curso de jornalismo da Universidade Federal do Pampa.

Técnica FUNDO MUSICAL - SOBE - 5” - DESCE - CORTA

2. Lauda do episódio 2

Episódio 2: Conversando com Érika Caramello.

Locução: Bruno Rocha.

O conteúdo da Tabela 5 a seguir representa a lauda e roteiro do segundo episódio do *We Talk Games*.

Tabela 5 - Lauda do episódio 2 de *We Talk Games*

123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012	
Técnica	RODA CARACTERÍSTICA - FUNDO MUSICAL [Perfect Time] - 10" - VAI A BG
ABERTURA DO PODCAST	
Loc.	Bem-vindo ao podcast We Talk Games: Gamergate 2.0 e a Cultura dos Jogos em 2024. Eu sou Bruno Rocha, seu apresentador/
Técnica	SOBREPOSIÇÃO - 10" - CORTA
ENTREVISTA	
Loc.	No episódio de hoje trouxe a convidada Erika Caramelo, CEO e co-fundadora da Dyxel Gaming e co-fundadora da rede progressista de games//
DESENVOLVIMENTO DA ENTREVISTA	
Loc.	Bom, Erika eu agradeço/ Terminamos aqui o episódio//
ENCERRAMENTO	
Técnica	RODA CARACTERÍSTICA - FUNDO MUSICAL [Color] - 5" - VAI A BG
Loc.	Vimos com a Erika que a indústria passa por muitos embates, mas quer ver uma mudança, quer trazer um ambiente melhor para essa comunidade/ E esperam que o gamergate seja um fantasma do passado, longe de um futuro melhor e mais diverso/ No próximo episódio, irei trazer uma jornalista entusiasta dos games e analista deste último gamergate//
Loc.	Eu sou Bruno Rocha, seu apresentador/ Até lá//
Loc.	Este podcast é um projeto experimental como trabalho de conclusão de curso para o curso de jornalismo da Universidade Federal do Pampa//
Técnica	FUNDO MUSICAL - SOBE - 5" - DESCE - CORTA

Fonte: Minha autoria.

3. Lauda do episódio 3

Episódio 3: Conversando com Maria E. Cury.

Locução: Bruno Rocha.

O conteúdo da Tabela 6 a seguir representa a lauda e roteiro do terceiro episódio do *We Talk Games*.

Tabela 6 - Lauda do episódio 3 de *We Talk Games*

123456789012345678901234567890123456789012345678901234567890123456789012	
Técnica	RODA CARACTERÍSTICA - FUNDO MUSICAL [Perfect Time] - 10" - VAI A BG
ABERTURA DO PODCAST	
Loc.	Bem-vindo ao podcast We Talk Games: Gamergate 2.0 e a Cultura dos Jogos em 2024. Eu sou Bruno Rocha, seu apresentador/
Técnica	SOBREPOSIÇÃO - 10" - CORTA
ENTREVISTA	
No episódio de hoje trouxe a convidada Maria Eduarda Cury, jornalista da IGN Brasil/ Tudo bom?//	
DESENVOLVIMENTO DA ENTREVISTA	
Bom é isso, terminamos por aqui. Ótimo depoimento Maria Eduarda.	
ENCERRAMENTO	
Técnica	RODA CARACTERÍSTICA - FUNDO MUSICAL [Oasis] - 5" - VAI A BG
Loc.	Vimos com Pedro Zambarda, Érika Caramello e Maria Eduarda Cury de que essa indústria passa por mudanças e problemas, mas existe luta// Vimos com Pedro zambarda que o GamerGate é muito mais do que ataques da comunidade de jogos é o modo político é uma ferramenta política em uma e-democracia, mas também vimos com Érika caramelo que a indústria quer trazer diversidade e quer mudar o status dessa comunidade/ Vimos com Maria Eduarda Cury que existem desafios, mas que jornalistas como ela tem a coragem de falar sobre e convidar os outros a falarem sobre o gamergate e as problemáticas da indústria de jogos, pode trazer mudanças significativas e trazer o progressismo e diversidade para indústria//
Este episódio encerra o podcast We Talk Games: gamegate 2.0 e a cultura dos jogos em 2024/ Eu sou Bruno Rocha e agradeço a você ouvinte por estar comigo até o final/ Eu espero que você saia sabendo sobre o que é GamerGate, o porquê da importância de discutir o GamerGate para além dos jogos e a importância de discutir a indústria de jogos e seus episódios para além dessa comunidade, que ela afeta não somente só os entusiastas mas também a sociedade como um todo/	
Este podcast é um projeto experimental como trabalho de conclusão de curso para o curso de jornalismo da Universidade Federal do Pampa/ Este projeto foi orientado pelo Professor Alexandre Rossato Augusti/ Agradeço o Pedro, a Érika e a Maria Eduarda por terem	

aceitado o convite dessas entrevistas/ Agradeço também ao João Batista por ter disponibilizado o estúdio de rádio da unipampa para as gravações/ E por fim, agradeço também a todos que colaboraram e apoiaram o desenvolvimento deste projeto//

Técnica FUNDO MUSICAL - SOBE - 15" - DESCE - CORTA

Fonte: Minha autoria.

APÊNDICE D - IMAGEM E DESCRIÇÃO DOS EPISÓDIOS NO YOUTUBE

Neste apêndice está localizado a descrição e imagem dos episódios do *Podcast We Talk Games* como está colocado no site de reprodução de vídeos *YouTube*.

1. Imagem e descrição do episódio 1

O conteúdo a seguir mostra a Figura 1 a seguir mostra a *thumbnail* e arte do primeiro primeiro episódio da série, “Conversando com Pedro Zambarda”, assim como a descrição que acompanha o vídeo publicado no YouTube.



Figura 1 - *Thumbnail* e imagem do episódio 1: Conversando com Pedro Zambarda

Fonte: Minha autoria

We Talk Games (Nós Falamos de Jogos): *Gamergate 2.0* e a Cultura dos jogos em 2024 é uma série de três episódios que aborda a comunidade de jogos e sobre seus problemas, vitórias e lutas.

Neste primeiro episódio trazemos Pedro Zambarda, editor-chefe do Drop de Jogos para nos contar sobre o caso *Gamergate*, como ele afeta a indústria e quais são seus efeitos na sociedade para além dos jogos.

Este *Podcast*, desenvolvido por Bruno Rocha, é um projeto experimental como Trabalho de Conclusão de Curso do curso de jornalismo na Universidade Federal do Pampa.

Color por Qube

Music from #Uppbeat (free for Creators!):

<https://uppbeat.io/t/qube/color>

License code: FYE0Y3RRMXXVNZ0H

Slow Mo Dreams por Soundroll

Music from #Uppbeat (free for Creators!):

<https://uppbeat.io/t/soundroll/slow-mo-dreams>

License code: SKYNXWBVNIHUNZAG

2. Imagem e descrição do episódio 2

O conteúdo a seguir mostra a Figura 2 a seguir mostra a *thumbnail* e arte do primeiro episódio da série, “Conversando com Érika Caramello”, assim como a descrição que acompanha o vídeo publicado no YouTube.



Figura 2 - *Thumbnail* e imagem do episódio 2: Conversando com Érika Caramello

Fonte: Minha autoria.

We Talk Games (Nós Falamos de Jogos): *Gamergate 2.0* e a Cultura dos jogos em 2024 é uma série de três episódios que aborda a comunidade de jogos e sobre seus problemas, vitórias e lutas.

Neste segundo episódio trazemos Érika Caramello, CEO e cofundadora da *Dyxel Gaming*, para falar sobre a indústria de jogos, como ela promove a diversidade e como ela luta nesses espaços mais conservadores da comunidade.

Este *Podcast*, desenvolvido por Bruno Rocha, é um projeto experimental como Trabalho de Conclusão de Curso do curso de jornalismo na Universidade Federal do Pampa.

Color por Qube

Music from #Uppbeat (free for Creators!):

<https://uppbeat.io/t/qube/color>

License code: FYE0Y3RRMXXVNZ0H

Perfect Time por Hybridas

Music from #Uppbeat (free for Creators!):

<https://uppbeat.io/t/hybridas/perfect-time>

License code: ZNY8SZFMQR8QS8GD

3. Imagem e descrição do episódio 3

O conteúdo a seguir mostra a Figura 3 a seguir mostra a *thumbnail* e arte do primeiro episódio da série, “Conversando com Maria E. Cury”, assim como a descrição que acompanha o vídeo publicado no YouTube.



Figura 3 - *Thumbnail* e imagem do episódio 3: Conversando com Maria E. Cury

Fonte: Minha autoria.

We Talk Games (Nós Falamos de Jogos): *Gamergate 2.0* e a Cultura dos jogos em 2024 é uma série de três episódios que aborda a comunidade de jogos e sobre seus problemas, vitórias e lutas.

Neste terceiro episódio trazemos Maria Eduarda Cury, jornalista da IGN Brasil, para falar sobre os embates e a importância de discutir sobre o *Gamergate* e grupos preconceituosos no meio dos jogos.

Este *Podcast*, desenvolvido por Bruno Rocha, é um projeto experimental como Trabalho de Conclusão de Curso do curso de jornalismo na Universidade Federal do Pampa.

Oasis por Tatami

Music from #Uppbeat (free for Creators!):

<https://uppbeat.io/t/tatami/oasis>

License code: 8OCTXFESMOJJUWB3

Perfect Time por Hybridas

Music from #Uppbeat (free for Creators!):

<https://uppbeat.io/t/hybridas/perfect-time>

License code: ZNY8SZFMQR8QS8GD