

Assédio e o jornalismo de jogos no Brasil:

um olhar sobre o *review* de *Cuphead* e o caso *Xbox News*

André Fagundes Pase¹ e Giovanni Pasquali Piovesan²

Resumo

O jornalismo de jogos é uma área do jornalismo cultural que aborda a indústria de jogos digitais, tendo evoluído desde os anos 1970 com revistas especializadas até o atual cenário on-line e de redes sociais. Jornalistas mulheres dessa área frequentemente enfrentam desafios, incluindo assédio e difamação por parte da audiência. Este estudo foca em dois casos de assédio direcionados à jornalistas brasileiras: Isadora Basile, ex-apresentadora da *Xbox News*, demitida após sofrer assédio on-line, e Bruna Penilhas, criticada por supostamente não jogar *Cuphead* antes de analisá-lo. Ambos os casos refletem desafios maiores enfrentados por jornalistas de jogos no Brasil, um país distante dos grandes polos de desenvolvimento de jogos, que depende de coberturas estrangeiras. O estudo adota uma metodologia de estudo de casos múltiplos, analisando a cobertura jornalística dos eventos e discutindo a interação entre jornalistas e suas comunidades de fãs. Esses conflitos são enquadrados dentro de uma cultura mais ampla de fanatismo e assédio on-line, ilustrando desafios éticos e sociais no jornalismo de jogos.

Palavras-chave

Comunicação; Jornalismo; Jornalismo de jogos; Comunidade de fãs; Ética jornalística.

¹Pós-Doutor em Jogos Eletrônicos, doutor em Comunicação, professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PPGCom) da PUCRS. E-mail: afpase@pucrs.br.

²Jornalista, mestre em Comunicação Social. E-mail: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br.

Harassment and games journalism in Brazil:

a look at the *Cuphead* review and the *Xbox News* case

André Fagundes Pase¹ and Giovanni Pasquali Piovesan²

Abstract

Games journalism is an area of cultural journalism that covers the digital games industry, having evolved since the 1970s from specialized magazines to the current online and social media scenario. Women journalists in this field often face challenges, including harassment and defamation from their audience. This study focuses on two cases of harassment directed at Brazilian journalists: Isadora Basile, former presenter of *Xbox News*, fired after suffering online harassment, and Bruna Penilhas, criticized for allegedly not playing *Cuphead* before reviewing it. Both cases reflect greater challenges faced by games journalists in Brazil, a country far from major game development hubs, which depends on foreign coverage. The study adopts a multiple case study methodology, analyzing journalistic coverage of events and discussing the interaction between journalists and their fan communities. These conflicts are framed within a broader culture of bigotry and online harassment, illustrating ethical and social challenges in games journalism.

Keywords

Communication; Journalism; Games journalism; Fan communities; Journalism ethics.

¹ Pós-Doutor em Jogos Eletrônicos, doutor em Comunicação, professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PPGCom) da PUCRS. E-mail: afpase@pucrs.br.

² Jornalista, mestre em Comunicação Social. E-mail: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br.

O jornalismo de jogos pode ser definido como o ramo jornalístico que aborda acontecimentos e fatos relacionados à indústria de jogos digitais, conforme indicam Nieborg e Sihvonen (2009). Após a popularização da comercialização de jogos para o público, a partir da década de 1970, revistas especializadas foram criadas nos anos seguintes, evoluindo até a organização atual, presente tanto em mídias tradicionais quanto em portais on-line e redes sociais. Como parte de sua profissão, jornalistas e críticos de jogos também estão inseridos nas comunidades de fãs de jogos digitais e interagem diretamente com os membros de tais comunidades, que compõem a sua audiência. Em alguns casos, jornalistas precisam lidar com tentativas de assédio e difamação, em que indivíduos que fazem parte de sua audiência os atacam ou questionam sua atuação profissional.

Para esta pesquisa, analisaremos dois casos distintos que envolvem ataques direcionados à jornalistas brasileiras, feitos por membros de seu público. O primeiro deles diz respeito à demissão da jornalista Isadora Basile, que atuava como apresentadora de uma série de vídeos intitulada *Xbox News*, publicada semanalmente no canal do YouTube *XboxBR*. Já o segundo caso que analisaremos trata de uma campanha de assédio, ocorrida em 2017, contra a jornalista Bruna Penilhas, que na época atuava no portal IGN Brasil.

Casos envolvendo conflitos similares aos que analisaremos, entre jornalistas de jogos e membros de sua audiência, já haviam ocorrido no passado, principalmente envolvendo jornalistas e portais estrangeiros. Tratando-se da relação entre jornalistas e audiência no contexto específico do jornalismo de jogos, talvez o caso mais relevante seja o *GamerGate*. Mortensen (2016) o define como uma campanha de assédio de cunho misógino, uma série de ataques direcionados a uma única pessoa em um curto período de tempo, que aconteceu nos anos de 2014 e 2015 inicialmente contra Zoë Quinn, e posteriormente conta Anita Sarkeesian e Brianna Wu. Segundo Perreault e Vos (2016), a controvérsia que originou a campanha de assédio também deu origem a uma discussão sobre a ética do jornalismo de jogos. Entre os vários comportamentos antiéticos pelos quais os jornalistas foram acusados, estão: a falta de transparência sobre as conexões entre jornalistas e desenvolvedores, a promoção de uma pauta de justiça social e a ideia de que jornalistas e acadêmicos conspiravam para alterar as narrativas sobre a cobertura de jogos.

Apesar de os envolvidos se congregarem em fóruns e outros espaços on-line, Mortensen (2016) pondera que os indivíduos que participaram das campanhas de assédio não estavam formalmente organizados. Goldberg e Larsson (2015) afirmam que o *GamerGate* funcionou como um ponto focal para casos de misoginia em comunidades de jogos digitais. Os autores destacam que, apesar de ser um fenômeno indicativo do comportamento e organização das comunidades de jogos, o caso

também pode ser encarado como uma reação ao amadurecimento e evolução da cultura dos jogos.

O mesmo foi indicado por Mortensen (2016), que observou tendências em que alguns membros da comunidade se sentem ameaçados pelo aumento de pautas progressistas presentes no discurso de empresas, desenvolvedores e jornalistas de jogos. A reação então é de “proteger” suas comunidades contra esse discurso, atacando aqueles que o defendem: “Eles veem as mulheres obtendo benefícios em ‘seu’ campo e atacam os alvos mais próximos a eles, aqueles que podem atingir” (Mortensen, 2016, p. 13) (Tradução nossa) [1].

A resistência a pautas progressistas por membros da comunidade de jogos também é observada por Whiterford e De Peuter (2009). Os autores afirmam que a insistência da indústria em seguir fórmulas pré-estabelecidas e populares, como séries de jogos de tiro, esportes, luta ou corrida, contribuiu para a criação de um espaço não inclusivo e, majoritariamente, masculino. Shaw (2010) indica a criação de uma cultura dos jogos digitais a partir de um estereótipo do jogador ou *gamer*, termo em inglês adotado pelos fãs brasileiros como um identificador daqueles que jogam ou estão envolvidos com a comunidade. Segundo a autora, esse estereótipo deriva de três categorias principais: quem joga, como se joga e o que se joga. Dessa forma, não é apenas necessário jogar, mas interagir com outros jogadores de maneira “correta”, jogando os jogos considerados relevantes pela comunidade de uma forma que também seja considerada pertinente. Nesse caso, a forma de jogar corresponde tanto às plataformas onde se joga, como computadores ou consoles, quanto aos métodos utilizados pelos jogadores dentro do jogo em si.

Ainda assim, é necessário considerar que as comunidades de fãs não são apenas espaços onde indivíduos com interesses em comum se congregam para debater assuntos relacionados aos hobbies. Vários trabalhos, iniciando na tese de Bourdieu (1984) sobre processos de distinção cultural, indicam que, em certas comunidades, os indivíduos acabam criando um conceito de “status” que determina seu valor para outros membros do grupo. Hills (2002) expande esse conceito, observando a cultura de fãs como uma hierarquia, em que os participantes competemativamente para demonstrar quem detém mais conhecimento, quem tem melhor acesso ao objeto do *fandom* e, portanto, quem possui o maior status.

Além disso, Nieborg e Foxman (2023) afirmam que o jornalista de jogos, em grande parte, não deixa de ser um fã de jogos digitais, já que consome os mesmos produtos e interage com outros membros da comunidade utilizando os mesmos recursos que seus leitores. Dessa forma, o jornalista está inserido na comunidade de fãs, sendo parte da estrutura hierárquica elencada por Hills (2002). Assim, a formação e a manutenção desse status podem significar hostilidade, por parte de membros da comunidade, para com jornalistas, já que esses, em grande parte, têm acesso facilitado aos jogos e desenvolvedores, além de terem canais de comunicação

capazes de alcançar um número maior de pessoas quando expressam suas opiniões. O resultado disso é o distanciamento entre o fã, membro da comunidade, e o jornalista que fala sobre ela.

Bourdieu (1984) também introduz o conceito de “intermediários culturais”, que mediam como os artefatos culturais são percebidos pelo público, legitimando-os e atribuindo um valor simbólico a eles. Nieborg e Foxman (2023) abordam esse conceito sob a perspectiva do jornalismo de jogos, identificando que os jornalistas cumprem as funções de gerar, propagar, apropriar e negociar valores culturais, realizando a mediação entre a indústria de jogos e seus consumidores. Dessa forma, os jornalistas ocupam o espaço de formadores ou influenciadores de opinião, o que também ocorre, de maneira similar, com jornalistas que atuam na cobertura de outras indústrias culturais.

No entanto, é necessário observar que a imagem e a identidade do jornalista também são utilizadas como forma de legitimar sua posição hierárquica perante a comunidade de fãs. Levando em consideração a criação de uma identidade *gamer* que representa o jogador como uma figura masculina, conforme elencado por Shaw (2010), jornalistas que não se encaixam em tal estereótipo podem enfrentar dificuldades, tendo seu trabalho questionado por membros da sua audiência. Segundo a autora, essa identidade deriva de três categorias principais: quem joga, como se joga e o que se joga. Assim, não é apenas necessário jogar, mas interagir com outros jogadores de maneira “correta”, jogando os jogos considerados relevantes pela comunidade de uma forma que também seja considerada pertinente.

Isso resulta em elementos meritocráticos, como aponta Paul (2018), que implicam a criação de status e hierarquias dentro de grupos de fãs. Tais elementos também podem ser observados nos discursos de fãs, jornalistas e até mesmo no processo de criação dos jogos. Segundo o autor, essa hierarquia, em que certos jogos e jogadores são considerados de maior valor, ou então mais “reais” do que os outros, ajuda a normalizar o discurso meritocrático de que alguns jogadores são menos jogadores do que outros e, portanto, não pertencem à comunidade.

Posteriormente, Consalvo e Paul (2019) elencam três qualidades que distinguem os jogos reais dos irreais, ou seja, aqueles jogos que são compreendidos como de maior valor daqueles que são de menor valor. Essas três categorias são: a duração do jogo; a plataforma para a qual o jogo foi desenvolvido e seus sistemas de jogabilidade; a dificuldade percebida e a sua riqueza social. A partir delas, surge um sistema de valor dentro da cultura de fãs que resulta em hierarquias, em que certos jogadores se consideram melhores que outros por terem mais habilidade ou por jogarem *games* considerados de maior valor.

Para esta pesquisa, buscaremos compreender como se deram dois casos diferentes em que jornalistas brasileiras foram atacadas por membros de sua audiência. Para isso, utilizaremos a metodologia de estudo de casos múltiplos, conforme elencada por Yin (2015). A coleta de dados e evidências utilizados para estudos de caso pode ser feita de várias formas e a partir de vários materiais. Apesar disso, o autor elenca seis tipos principais de fontes, que aparecem em um grande número de pesquisas. Cada uma está associada a uma variedade de dados ou evidências, sendo elas: documentação, registros de arquivo, entrevistas, observações diretas, observação participante e artefatos físicos.

Como os materiais que analisaremos são textos jornalísticos publicados em portais de notícia, em nossa pesquisa utilizaremos a documentação para coletar dados em relação aos casos analisados. Segundo Yin (2015), esse processo é extremamente útil, mesmo que nem sempre seja preciso, devido ao viés do autor que produz os materiais: “Na realidade, ao revisar qualquer documento é importante entender que ele foi redigido com alguma finalidade específica e para um público específico que não os do estudo de caso sendo realizado” (Yin, 2015, p. 112).

Conforme Yin, o estudo de caso é o procedimento metodológico que pode ser utilizado nas seguintes situações: a pesquisa envolve perguntas do tipo “como” ou “por que”; o pesquisador tem pouco ou nenhum controle sobre eventos comportamentais dos participantes no caso; e o foco de estudo é um fenômeno contemporâneo. “O estudo de caso é preferido durante o exame dos eventos contemporâneos, mas quando os comportamentos relevantes não podem ser manipulados” (Yin, 2015, p. 12).

Inicialmente apresentaremos os dois casos elencados, contextualizando-os e destacando suas principais características, seguindo a ordem cronológica em que se deram os acontecimentos. Primeiramente, relataremos os eventos que constituem o caso envolvendo a jornalista Bruna Penilhas. Em seguida, abordaremos o caso que obteve maior repercussão, envolvendo a apresentadora Isadora Basil. Após a análise dos acontecimentos relacionados aos casos, abordaremos a cobertura feita pelos jornalistas que atuam em portais especializados, com o objetivo de compreender como se deu o relato dos fatos e acontecimentos relacionados aos casos. Ao todo, observamos 36 publicações em portais jornalísticos sobre os casos de Basile e Penilhas. Por fim, realizaremos algumas observações acerca da conjuntura atual do jornalismo de jogos no Brasil, levando em consideração as análises dos casos e de sua repercussão.

Casos selecionados para análise

O primeiro caso que analisaremos como parte desta pesquisa trata de uma

campanha de assédio contra a jornalista Bruna Penilhas, partindo da comunidade de fãs relacionada ao grupo de criadores de conteúdo conhecido como *Xbox Mil Grau*. Em outubro de 2017, Penilhas produziu uma análise, ou *review*, do jogo *Cuphead* (2017) para o portal IGN Brasil, usada, durante as semanas seguintes, como pretexto para atacar a jornalista, já que, segundo os fãs e os próprios criadores de conteúdo, Penilhas não havia jogado o jogo e não possuía embasamento para criticá-lo.

Antes mesmo do lançamento do jogo, Penilhas escreveu, no dia 24 de agosto de 2017, uma matéria para o IGN Brasil a partir de uma pré-visualização de *Cuphead*, que seria lançado no mês seguinte, em 29 de setembro. Também no mesmo dia, foi publicado, no site da IGN Brasil, um vídeo de menos de dois minutos; nele, a jornalista trazia informações sobre o lançamento e relatava a sua experiência com o jogo. Os conteúdos foram produzidos como parte da cobertura da *Gamescom* de 2017, uma conferência de jogos realizada em Colônia, na Alemanha. Em seu texto, Penilhas (2017a) destaca a dificuldade do jogo, que se tornou uma de suas características mais distintas durante o período que antecedeu o seu lançamento.

O caso de Penilhas inicia-se, de fato, com a publicação de sua análise de *Cuphead*, feita em 3 de outubro de 2017, seis dias após o lançamento do jogo. A análise, intitulada simplesmente *Cuphead: Review*, é primariamente textual, contendo algumas imagens do jogo e o vídeo de primeiras impressões produzido na *Gamescom*. A *review* de Penilhas (2017b) é, em grande parte, similar às outras *reviews* publicadas por portais especializados no Brasil e no exterior, seguindo as fórmulas e estruturas textuais comuns nesse tipo de análise. Zagal, Ladd e Johnson (2009) elencam um total de nove características recorrentes nas *reviews* de jogos; dessas, identificamos seis presentes na análise de Penilhas (2017b): a descrição do jogo, o relato das experiências pessoais do jornalista, as dicas que o jornalista dá em relação ao jogo, as sugestões de melhorias, a contextualização midiática e a contextualização do jogo em relação a outros.

Após a publicação da análise no portal, os perfis da IGN Brasil nas redes sociais compartilharam o link do texto como forma de divulgação. No X, um dos fãs do grupo *Xbox Mil Grau* respondeu à publicação da análise, pedindo ao portal que fosse divulgada a *gamertag* de Penilhas, marcando a conta pessoal de Christopher Schlafner, um dos principais criadores de conteúdo relacionados ao grupo *Xbox Mil Grau*, em sua publicação. Nos sistemas de console *Xbox*, uma *gamertag* corresponde ao perfil de usuário criado para a conta do jogador. Outros consoles possuem um sistema similar, como o *ID* on-line, utilizado nos consoles *Playstation*.

Cada perfil ligado a uma *gamertag* é gerado imediatamente após a criação de uma conta no sistema on-line da *Xbox*, conhecido como *Xbox Live*. Entre os dados que podem ser obtidos, ao visualizar uma *gamertag* de outro usuário, estão as “conquistas”: um sistema de pontuação em que jogadores são recompensados por realizarem ações nos jogos. No caso de *Cuphead*, por exemplo, essas conquistas recompensam

atos como passar de uma fase ou completar o jogo em si. Ao solicitar a *gamertag* de Penilhas, um dos possíveis objetivos do fã era analisar seu perfil, observando quais conquistas a jornalista havia obtido e, consequentemente, determinando se ela havia de fato jogado o jogo.

Apesar de Penilhas não ter divulgado uma *gamertag*, alguns dos fãs do grupo encontraram seu perfil pessoal no *Xbox* e passaram a compartilhá-lo publicamente nas redes sociais. Nessa conta, não havia conquistas que indicassem que ela havia finalizado o *Cuphead*, o que fez com que fãs do grupo concluíssem que ela não havia jogado o jogo para escrever sua análise. Entre as diferentes especulações que surgiram a respeito da natureza da análise, diversos fãs alegaram que a jornalista havia escrito seu texto a partir de vídeos no YouTube, que contavam com trechos de jogabilidade de *Cuphead*.

O segundo caso que analisaremos trata da demissão da apresentadora Isadora Basile, que até então trabalhava para a *Xbox* Brasil. A jornalista alegou que foi demitida por ser vítima de uma campanha de assédio, em que sofreu ataques misóginos, ameaças de morte e de estupro. Sua demissão, supostamente, teria como objetivo protegê-la dos assediadores e impedir que mais ataques ocorressem. No entanto, posteriormente a empresa negou que os ataques tenham incentivado a demissão de Basile.

Contratada inicialmente em setembro de 2020, a apresentadora era responsável por uma série de vídeos, chamada *Xbox News*, publicada no canal de YouTube oficial da *Xbox* no Brasil, o *XboxBR*. A série iniciou-se no dia 4 de setembro e consistia em vídeos curtos, que variavam entre um e dois minutos de duração, trazendo informações e notícias resumidas sobre os consoles e serviços da linha *Xbox*, assim como jogos desenvolvidos pela *Xbox Game Studios*. Os vídeos eram publicados de forma semanal, mas, devido à demissão de Basile, apenas sete vídeos foram produzidos.

O último vídeo da série foi ao ar no dia 16 de outubro; nesse mesmo dia, a apresentadora declarou publicamente que havia sido demitida. Inicialmente, Basile publicou uma mensagem em seu perfil no Instagram, em que informava não ser mais apresentadora da *Xbox* Brasil. Em seguida, compartilhou a mesma mensagem em seu perfil no X, que alcançou um maior número de pessoas. Ambas as publicações contavam com um texto em que a apresentadora explicava o motivo de sua demissão e relatava sua experiência pessoal como vítima de tais ataques:

No início de setembro, quando anunciei meu novo trabalho, sofri ataques de todos os tipos, desde pessoas falando que eu não jogava jogo x ou y e por isso não era “digna” do meu cargo, até ameaças de estupro, morte e julgamentos por expor situações mais tensas.

Graças ao apoio da minha família, namorado e amigos, aprendi a lidar bem com isso com o passar do tempo, mas isso não significa que não estava mais acontecendo.

Devido a todos esses ataques, a Microsoft encontrou como melhor opção me desligar do cargo de apresentadora para que eu não esteja mais exposta a situações como essas que se passaram.

Respeito a decisão da marca. Meu amor pela Xbox/Microsoft continua firme, como sempre esteve. Obrigada (Basile, 2020).

Algumas horas depois, a *Xbox* Brasil anunciou a demissão da apresentadora em seus perfis oficiais. Em seu pronunciamento, a empresa declarou que o desligamento de Basile era o resultado de um realinhamento feito nas estratégias de comunicação da marca no Brasil. Como resultado das mudanças acarretadas por esse realinhamento, haveria um menor número de canais de YouTube oficiais da *Xbox* no país e o portal *Xbox Wire* seria utilizado como principal fonte de informações.

No entanto, o canal de YouTube *XboxBR* se manteve em atividade, apenas não sendo mais utilizado para compartilhar notícias, tendo seu foco direcionado à divulgação de trailers e anúncios de jogos. Ainda em 2020, o canal voltou a publicar conteúdos informativos sobre lançamentos de jogos, serviços de assinatura e consoles da linha *Xbox*. Em 2021, o canal passou a publicar uma série de vídeos sem apresentadores, chamada *Notícias Xbox*, que possuía formato e conteúdos similares ao *Xbox News*.

A empresa realizou um segundo pronunciamento, dessa vez atribuído a um porta-voz da Microsoft, que foi publicado em um texto redigido pelo jornalista Matt Kim (2020), do portal americano IGN. Nesse segundo comunicado, a empresa reiterava que a demissão de Basile não havia sido motivada pelos ataques, mas pela reestruturação dos conteúdos publicados pela *Xbox* no Brasil. O caso representou apenas mais uma polêmica em uma série de ocorrências envolvendo a *Xbox* no Brasil no ano de 2020. Segundo matéria da IGN Brasil, produzida pela jornalista Bruna Penilhas (2020), a apresentadora dos vídeos do canal *XboxBR* antes de Basile ser contratada, Mariana Ayres, também foi vítima de ameaças.

Relatos dos casos feitos pela mídia especializada

Ambos os casos, de Basile e de Penilhas, tiveram grande repercussão e foram noticiados por portais especializados na cobertura da indústria de jogos digitais, dentro e fora do Brasil. O caso envolvendo Isadora Basile teve maior repercussão, sendo que a maioria dos jornalistas que cobriu o acontecimento deu destaque à recepção

negativa do público; em alguns casos, também houve destaque para a repercussão negativa da imagem da *Xbox* no Brasil. Nessas ocasiões, jornalistas relembraram o contexto de casos passados, como o que envolveu o grupo *Xbox Mil Grau* e Penilhas, para argumentar que a marca havia sido impactada de maneira negativa. Penilhas – que atuava como editora-assistente do IGN Brasil, em 2020, durante o decorrer do caso envolvendo Isadora Basile – também serviu como uma das fontes utilizadas pelo jornalista Matt Kim, do portal IGN, cuja publicação citamos anteriormente.

O texto produzido pela jornalista Karina Souza (2020), para a revista Exame, merece destaque por ser o único que contava com dados adicionais, utilizados para contextualizar informações. Isso se deu na forma de estatísticas sobre assédio e ameaças direcionadas a mulheres no ambiente de jogos digitais. Além das estatísticas e menções da postagem original feita por Basile, a jornalista realizou uma breve entrevista com a apresentadora.

Além das publicações feitas por portais especializados, o caso também repercutiu em portais de notícias convencionais, não dedicados exclusivamente a cobertura da indústria de jogos. A principal diferença na cobertura do caso é que os jornalistas de portais convencionais foram mais cautelosos ao abordar as falas de Basile. Em vários portais especializados, os jornalistas afirmaram que a apresentadora havia sido demitida por ser vítima de ataques. Já nos textos publicados em portais convencionais, observamos que os jornalistas fizeram questão de destacar que Basile “alegava” ou “dizia” que esse era o motivo de sua demissão.

Esse cuidado esteve presente ao não tratar elementos das declarações feitas por Basile ou pela *Xbox* Brasil como fatos de imediato, sem haver tempo para verificarlos. Isso pode ser observado no texto do jornalista Cesar Soto, para o portal G1. Ao invés de afirmar “ela sofreu ameaças”, como foi o caso de textos publicados em portais especializados, o jornalista escreve: “Ela diz que sofre ameaças de morte e de estupro nas redes sociais desde que foi anunciada no cargo, no começo de setembro” (Soto, 2020).

Por fim, tratando-se especificamente do caso de Basile, é interessante observar que, tanto na cobertura realizada por portais estrangeiros, quanto naquela realizada por portais brasileiros, os jornalistas destacaram que casos como o da apresentadora não eram novidade na comunidade de fãs de jogos digitais. Nas publicações feitas em portais estrangeiros, os jornalistas abordaram o significado do caso para a comunidade de fãs de jogos digitais como um todo, destacando que já haviam ocorrido eventos similares no passado, independentes de nacionalidade ou da marca aos quais estavam relacionados.

Já o segundo caso que analisamos como parte desta pesquisa, envolvendo a jornalista Bruna Penilhas, contou com uma cobertura dos acontecimentos diferente, tendo uma repercussão inicial menor que o caso anterior. A primeira característica que se torna evidente em relação a repercussão deste caso é a de que

foram produzidos poucos materiais de cunho jornalístico no ano de 2017. No total, identificamos apenas três portais que realizaram a cobertura dos fatos na semana dos acontecimentos. É importante destacar que esses portais se especializavam em temas que tinham relevância ao caso, à medida em que se dedicavam à cobertura de notícias relacionadas à Microsoft e *Xbox* ou à presença feminina nos jogos digitais, por exemplo. Nenhum dos veículos brasileiros que tratavam da cobertura da indústria de jogos de maneira geral, como a própria IGN Brasil, por exemplo, relatou o caso em 2017.

No entanto, o caso ressurgiu em junho de 2020, quando postagens de cunho racista, homofóbicos e sexistas, feitas por membros do grupo *Xbox Mil Grau* no X, passaram a ser divulgadas amplamente e a *Xbox* cortou ligações com o grupo. Assim, três anos depois do ocorrido, o caso de Penilhas voltou a ser mencionado em conteúdos jornalísticos, sendo utilizado como forma de contextualização para exemplificar a natureza do grupo *Xbox Mil Grau* e de seus fãs. Ao cobrirem os acontecimentos desenrolados em 2020, jornalistas realizaram novas entrevistas com os envolvidos e resgataram informações relevantes ao caso. Dessa forma, a repercussão dos ataques direcionados à jornalista teve um maior número de publicações em portais especializados feitas em 2020 do que em 2017.

Conforme mencionamos anteriormente, alguns dos fãs do grupo de criadores de conteúdo encontraram a *gamertag* pessoal de Penilhas, e, a partir das informações que estavam disponíveis neste perfil, concluíram que a jornalista não havia jogado o jogo que estava analisando. Durante uma entrevista realizada em 2020, Penilhas declarou à jornalista Débora Liao que havia jogado o jogo em uma conta disponibilizada pela IGN Brasil:

O Mil Grau me acusou de não ter jogado o game e disse que não ia ler a análise. Ele e os seguidores encontraram a minha gamertag, que na época era nova e com poucas conquistas porque eu não tinha um console xbox em casa (fui passar a ter em 2019, finalmente). Eles então viram que minha porcentagem de conquistas em Cuphead estava baixa e assumiram que eu não tinha terminado o game (eu joguei na conta da redação, porque faz parte do procedimento). O progresso que estava registrado na minha gamertag era de outra jogatina que comecei após ter terminado o game da conta da redação (Liao, 2020).

A prática de jogar em contas que pertencem aos veículos de comunicação é comum no jornalismo de jogos, como apontam Nieborg e Foxman (2023). Isso acontece porque as empresas geralmente disponibilizam cópias do jogo aos veículos com antecedência, para que estes possam produzir suas análises em tempo de publicá-las nos dias seguintes ao lançamento do jogo.

Vale destacar ainda que o caso de Penilhas também repercutiu internacionalmente, mas de uma forma menos expressiva do que o caso de Basile. Isso porque a repercussão em portais estrangeiros, acerca do caso que envolvia a jornalista da IGN Brasil, deu-se apenas em junho de 2020. Ao cobrir as mensagens

de cunho ofensivo feitas pelos criadores de conteúdo relacionados ao grupo *Xbox Mil Grau*, alguns dos portais estrangeiros utilizaram o caso de Penilhas como forma de contextualização. Em outros textos, a jornalista aparece como fonte primária utilizada para explicar a natureza do grupo e seus fãs, via entrevistas.

Em um desses textos, Penilhas e outro jornalista brasileiro, que preferiu se manter anônimo, são entrevistados pela jornalista Gita Jackson, do portal *Vice*. Além de descrever sua situação em relação à campanha de assédio e pedir por justiça, Penilhas comenta uma questão não abordada nas publicações da época sobre o caso: o fato de que o assédio não ficou restrito apenas ao mundo virtual. Durante a edição de 2017 da *Brasil Game Show*, ou *BGS*, principal conferência anual de jogos do país, membros do grupo *Xbox Mil Grau* participaram do evento e Schlafner esteve junto do então chefe da divisão *Xbox*, Phil Spencer: “Quando gravei um vídeo no estande do *Xbox*, eles tentaram sabotá-lo e aparecer em segundo plano. No mesmo evento, ele teve a oportunidade de subir ao palco de uma apresentação do *Xbox Brasil* e conversar com Phil Spencer” (Jackson, 2020) (Tradução livre) [2].

Tais casos de assédio durante a *Brasil Game Show* de 2017 foram mencionados por Penilhas, em sua entrevista a Liao (2020), em que a jornalista relatou ter receio de participar do evento sozinha, devido ao comportamento de fãs do grupo:

A perseguição também aconteceu na *BGS*, presencialmente. Eles foram atrás de mim com cartazes, cobrando a tal da Gamertag. Eu tinha receio de andar pelo evento sozinha e até mesmo de pisar dentro do estande do *Xbox*, já que eles sempre estavam lá e a Microsoft não fazia nada a respeito. Quando eu gravava vídeos no estande, eles tentavam encontrar um jeito de aparecer atrás para mostrar os cartazes (Liao, 2020).

Como forma de questionar as acusações de assédio e machismo, membros e fãs do grupo afirmaram que a prática de cobrar as *gamertags* de jornalistas e influenciadores não se limitava apenas às mulheres. Durante a entrevista realizada com o *XBOX* (2020), Schlafner relatou que havia “pego” (*sic*) os perfis e *gamertags* de diversos criadores de conteúdo, com o intuito de expô-los para seus seguidores. Segundo ele, a maioria destes era formada por homens que produziam conteúdo acerca da indústria de jogos; no entanto, segundo Schlafner, ao solicitar o perfil de uma mulher, os membros e fãs do grupo haviam sido acusados injustamente, pela imprensa, de machismo e misoginia.

Tal exposição de perfis e *gamertags* também pode significar a exposição de dados pessoais de jornalistas e criadores de conteúdo. Levando em conta os ataques direcionados a Basile, que observamos no caso anterior, a exposição dessas informações ao grupo de fãs pode servir para justificar o assédio, o que, em troca, pode resultar no aumento da intensidade e, principalmente, no aumento da duração desses ataques. Também vale destacar que o argumento de Schlafner, de que os fatos não consistiam um caso de assédio ou machismo, não descreve a repercussão dos

acontecimentos de forma precisa. As acusações de machismo e misoginia, feitas pelos portais que cobriram o caso em 2017 e 2020, não diziam respeito somente à exposição da *gamertag* da jornalista. Ao relatar que Penilhas era vítima de ataques misóginos, os jornalistas destacavam, principalmente, as mensagens enviadas por fãs do grupo, e não o simples fato de que a *gamertag* da jornalista havia sido divulgada.

Considerações Finais

Levando em conta as análises realizadas nesta pesquisa, podemos destacar alguns aspectos interessantes dos casos de atritos com membros da audiência. Uma das primeiras observações que realizamos, durante o período de análise, é referente à intensidade e importância das redes sociais no contexto atual do jornalismo, especialmente do jornalismo de jogos digitais. No caso de Isadora Basile, por exemplo, a publicação da apresentadora serviu como a principal fonte para os textos sobre sua demissão, sendo em algumas notícias a única fonte. Já no caso de Bruna Penilhas, as declarações feitas por fãs e criadores de conteúdo associados ao grupo *Xbox Mil Grau* nas redes sociais deram origem ao caso que analisamos.

De maneira geral, no que se refere ao caso de Basile, a cobertura realizada pelos portais estrangeiros deu-se de forma similar à cobertura realizadas pelos portais brasileiros. Os elementos mais comuns entre os textos foram a utilização de casos passados como forma de contextualização e o destaque para a recepção negativa do público, o que, segundo os jornalistas, impactou a imagem da *Xbox* de forma negativa. Por fim, também vale destacar que todos os portais estrangeiros que cobriram os fatos, em ambos os casos, eram portais especializados em jogos digitais.

Tratando-se do caso de Penilhas, entre os principais pontos que podemos observar, através da análise do caso e sua repercussão, talvez o mais relevante deles diga respeito à função de vigilância que membros da comunidade de fãs cumprem. A partir da expectativa de que jornalistas devem ser habilidosos, elencada por Nieborg e Foxman (2023), surge outro fenômeno observado pelos autores: a vigilância dos fãs em torno de jornalistas. Na ausência de um requisito formal de habilidade ou experiência com jogos na profissão, os fãs se sentem no dever de “policiar” quais jornalistas têm bom desempenho nos jogos ou experiência nesse meio, vigiando-os e atribuindo um valor hierárquico para seu trabalho.

A comunidade de fãs de jogos digitais não cria valores hierárquicos e meritocráticos apenas em relação a si mesma ou aos jogos consumidos, como observa Paul (2018), mas também os cria em relação aos jornalistas e suas práticas profissionais. Uma observação semelhante pode ser feita com base na pesquisa de Consalvo e Paul (2019): o conceito do “real”, onde existem jogos reais e irreais, não se limita somente aos jogos; para a comunidade de fãs, também existem jornalistas de jogos reais e irreais.

Um fator que pode ser observado, pelas análises de ambos os casos dessa categoria, é que a própria comunidade se posiciona como fiscal, exercendo a função de vigilância, em que seus membros são supostamente os únicos indivíduos capazes de determinar quais profissionais são reais, ou então “jornalistas de verdade”. De forma semelhante, a análise de ambos os casos também indica a percepção, presente nos discursos dos fãs, de que existe uma necessidade de proteger a comunidade, com relação aos indivíduos que não pertencem a ela, similar ao que aponta Mortensen (2016). No caso dos jornalistas, nas tentativas de proteger sua comunidade, os fãs questionam as credenciais dos profissionais, visando determinar quais deles são os verdadeiros fãs de jogos e, portanto, devem ser respeitados. Vale ainda destacar que, no caso de Penilhas, devido à natureza dos ataques, não apenas as credenciais da jornalista foram postas em xeque, mas as do portal IGN Brasil e dos jornalistas de jogos como um todo.

A partir da repercussão dos casos no Brasil, o grupo *Xbox Mil Grau* e seus fãs passaram a ser reconhecidos por cobrarem e questionarem jornalistas de jogos. Isso pode ser evidenciado em materiais publicados posteriormente, não envolvendo os casos que analisamos diretamente. Essas demandas, a respeito de conceitos éticos no jornalismo de jogos, poderiam ser consideradas pontos positivos, ajudando a imprensa especializada a melhorar sua conduta e sua imagem perante os fãs. No entanto, as cobranças e questionamentos feitos pelo grupo *Xbox Mil Grau*, que analisamos no caso de Penilhas e também estavam presentes indiretamente no caso de Basile, servem apenas para fomentar os piores comportamentos da comunidade e justificar suas noções pré-concebidas, acerca do jornalismo de jogos.

Por fim, podemos observar que o jornalista de jogos digitais pode enfrentar dificuldades em sua prática ao interagir diretamente com membros da comunidade de fãs, à qual ele também pertence. Tais interações, sejam elas positivas ou negativas, podem ocorrer não apenas dentro e fora do jogo, mas também dentro e fora do seu ambiente de trabalho, como nas seções de comentários de suas publicações, em redes sociais ou fóruns dedicados a jogos. Também é importante destacar que a posição hierárquica ocupada pelo jornalista está em constante disputa, já que ele mesmo compete com outros membros da comunidade de fãs, como criadores de conteúdo independentes e influenciadores digitais.

Notas

[1] *They see women gaining benefits in “their” field and attack the targets closest to them, the ones they can reach.*

[2] *When I recorded a video at the Xbox booth, they tried to sabotage and appear in the background. At the same event, he had the opportunity to take the stage of an Xbox Brazil presentation and talk to Phil Spencer. In 2018, Mixer took them to E3. It was always very frustrating for me and my colleagues, because nothing was done.*

Referências

BASILE, I. **Não sou mais apresentadora da Xbox Brasil [...]**, [s.l.], 16 out. 2020. Instagram: @isadorabasile. Disponível em: <https://tinyurl.com/3ruk8nv>. Acesso em: 13 fev. 2024.

BOURDIEU, P. **Distinction: a social critique of the judgement of taste**. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

CONSALVO, M.; PAUL, C. A. **Real Games: What's legitimate and what's not in contemporary videogames**. Cambridge: MIT Press, 2019.

DYER-WITHEFORD, N.; DE PEUTER, G. **Games of Empire: Global capitalism and video games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2021.

GOLDBERG, D.; LARSSON, L. Post-escapism: a new discourse in video game culture. In: GOLDBERG, D.; LARSSON, L. (Org.). **The state of play: creators and critics on video game culture**. New York: Seven Stories Press, 2015. p. 7-15.

HILLS, M. **Fan Cultures**. New York: Rutledge, 2002.

KIM, M. Xbox Brazil Host firing unrelated to her getting death threats, Microsoft Says. IGN, [s.l.], 22 out. 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/nay46wb5>. Acesso em: 19 jun. 2023.

LIAO, D. Racismo, misoginia, homofobia e todas as razões de por que a conta do Mil Grau Caiu. **Garotas Geeks**, 19 jun. 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/ywt8n2fa>. Acesso em: 21 nov. 2023.

MORTENSEN, T. E. Anger, fear, and games: the long event of #GamerGate. **Games and Culture**, v. 13, n. 8, p. 1-20, 2016.

NIEBORG, D.; FOXMAN, M. **Mainstreaming and Game Journalism**. Cambridge: MIT Press, 2023.

NIEBORG, D.; SIHVONEN, T. The new gatekeepers: the occupational ideology of game journalism. In: DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, 2009, Londres. **Proceedings [...]**. Londres: Brunel University, 2009. Disponível em: <https://tinyurl.com/mt742py5>. Acesso em: 12 fev. 2024.

PAUL, C. A. **The Toxic Meritocracy of Video Games: why Gaming Culture Is the Worst**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018. Edição do Kindle.

PENILHAS, B. Gamescom 2017: Cuphead desafiou minhas habilidades com muita simpatia. **IGN Brasil**, [s.l.], 24 ago. 2017. Disponível em: <https://tinyurl.com/2s3tsjkw>. Acesso em: 16 nov. 2023.

PENILHAS, B. Cuphead (Game) – Review. **IGN Brasil**, [s.l.], 3 out. 2017. Disponível em: <https://br.ign.com/cuphead/54013/review/review-cuphead>. Acesso em: 16 nov. 2023.

PENILHAS, B. Apresentadora do Xbox Brasil é demitida após sofrer assédio por parte da comunidade. **IGN Brasil**, [s.l.], 16 out. 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/2rhx4vt6>. Acesso em: 19 jun. 2023.

PERREAU, G; VOS, T. The GamerGate controversy and journalistic paradigm maintenance. Journalism: theory, **Practice & Criticism**, v. 19, n. 4, p. 1-17, 2016.

SHAW, A. What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies*. SAGE Journals. **Games and Culture**, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009360414>. Acesso em: 12 fev. 2024.

SOTO, C. Microsoft demite apresentadora do Xbox BR que sofreu ameaças. **G1**, [s.l.], 16 out. 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/yymek4fa>. Acesso em: 18 jun. 2023.

SOUZA, K. Microsoft demite apresentadora do Xbox News após ameaças e assédio. **Exame**, [s.l.], 16 out. 2020. Disponível em: <https://tinyurl.com/468w3t2b>. Acesso em: 19 jun. 2023.

YIN, R. K. **Estudo de Caso**: Planejamento e Métodos. Porto Alegre: Bookman, 2015.

XBOX MIL GRAU – Flow Podcast #139. [s.l.], 06 jun. 2022. Publicado pelo canal Central do Podcast [Cortes]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dPngc16tpyo>. Acesso em: 13 fev. 2024.

ZAGAL, J.; LADD, A.; JOHNSON, T. Characterizing and understanding game reviews. In: 4th International Conference on Foundations of Digital Games, 2009, Orlando. **Proceedings** [...]. Orlando: ACM, 2009, p. 215–222. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1536513.1536553>. Acesso em: 12 fev. 2024.