FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DE FERNANDÓPOLIS - FEF
FACULDADES INTEGRADAS DE FERNANDÓPOLIS - FIFE

YAGO ARAUJO

BLOG GAMER GAIDEN –
O JORNALISMO ESPECIALIZADO NA ERA DIGITAL

FERNANDÓPOLIS
2022

YAGO ARAUJO

BLOG GAMER GAIDEN –

O JORNALISMO ESPECIALIZADO NA ERA DIGITAL

Relatório técnico apresentado à banca da disciplina Projeto Experimental II, da Fundação Educacional de Fernandópolis, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharelado em Comunicação Social – Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Marcelo dos Santos Matos

FERNANDÓPOLIS

2022

FOLHA DE APROVAÇÃO

YAGO ARAUJO

BLOG GAMER GAIDEN –

O JORNALISMO ESPECIALIZADO NA ERA DIGITAL

Relatório técnico apresentado à banca da disciplina Projeto Experimental II, da Fundação Educacional de Fernandópolis, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharelado em Comunicação Social – Jornalismo.

Aprovado em ___/___/_____

Examinadores:

_____

Prof(a) Andresa Carolina Lopes de Oliveira

Fundação Educacional de Fernandópolis

_____

Prof(a) Glauciane Pontes Helena Franco

Fundação Educacional de Fernandópolis

Dedico este trabalho primeiramente à minha família, em especial aos meus pais, que sempre me apoiaram e estiveram ao meu lado em todos os momentos de dificuldade.

Agradeço a todos os professores que tive ao longo do curso, em especial ao professor e coordenador Marcelo Matos, pelo convívio, apoio, compreensão e pela amizade durante o período de produção deste TCC.

"Se você não gosta do seu destino, não aceite. Em vez disso, tenha a coragem de mudá-lo do jeito que você quer que seja."

(Naruto Uzumaki)

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso (TCC) é sobre a criação de um blog sobre games. Nele são publicadas reportagens, notícias, análises e artigos voltados para público *gamer/geek*. A base teórica para fundamentação da criação do blog são a forma e conteúdo da escrita para blog, de Denise Schittine, além das categorias do link de Luciana Mielniczuk e Marcos Palacios que são: multimidialidade, interatividade, instantaneidade e hipertextualidade. Neles a transição da textualidade para o paratexto é o desafio de um novo olhar do jornalismo e jornalista para as possibilidades que surgem no mundo contemporâneo na área da comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: Jornalismo. Games. Blog. Paratexto. Digital.

ABSTRACT

This course conclusion work (TCC) is about creating a blog about games. It publishes reports, news, analysis and articles aimed at gamer/geek audiences. The theoretical basis for the creation of the blog are the form and content of the writing of the blog, by Denise Schittine, in addition to the categories of the link by Luciana Mielniczuk and Marcos Palacios, which are: multimedia, interactivity, instantaneity and hypertextuality. In them, the transition from textuality to paratext is the challenge of a new perspective of journalism and journalist for the possibilities that arise in the contemporary world in the area of communication.

KEYWORDS: Journalism. Games. Blog. Paratext. Digital.

.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....09

1.REFERENCIAL TEÓRICO.....09

2.DESCRIÇÃO DO PRODUTO.....11

2.1 NOME E IDENTIDADE VISUAL.....11

2.2 CONTEÚDO.....12

2.3 PÚBLICO-ALVO.....16

2.4 CUSTOS.....16

3.CONSIDERAÇÕES FINAIS…….....16

REFERÊNCIAS.....16

INTRODUÇÃO

Desde o surgimento da internet, a forma de se fazer jornalismo vem passando por diversas mudanças. Entre elas, está o surgimento do jornalismo online e dos blogs. O blog surge como uma ferramenta que possibilitou uma nova forma de se fazer jornalismo e provocou um rompimento de padrões antes estabelecidos pela mídia tradicional, sendo muitas vezes mais pessoal e íntima. E com o surgimento desse novo espaço de mídia para a produção de notícias, nasceram também os blogs especializados, sejam eles sobre futebol, política ou até mesmo videogames. O formato único dos blogs permite também a criação de textos de variados tamanhos e modelos sem a necessidade de se seguir um padrão fixo nas publicações. Isso permite inclusive a adição de imagens e vídeos para complementar o produto final.

Apesar do mercado de videogames estar em constante crescimento em todo o mundo, o nicho do jornalismo especializado na área ainda não é muito grande no Brasil. Atualmente existem poucos veículos grandes realmente focados na cobertura deste segmento específico. Sabendo da dificuldade de se entrar nesta área, a ideia da criação do blog surge através do desejo de dar início a pavimentação do sonho de me inserir no nicho do jornalismo de games.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia trouxe grandes transformações no mundo, principalmente nas mediações sociais e, estas, estão diretamente conectadas à comunicação. Entre essas transformações está o surgimento e a popularização dos blogs.

O projeto do Blog Gamer Gaiden utiliza as categorias de análise citadas pelos autores Denise Chittine, Luciana Mielniczuk e Marcos Palacios que são a comunicação e escrita na internet a partir de quatro principais categorias de análise: a multimidialidade, a interatividade, a instantaneidade e a hipertextualidade. Também é usado como embasamento um artigo de Teresinha de J. Leonel da Rocha, que fala sobre o blog como ferramenta jornalística. Com

isso, as características principais do texto na web são contempladas no trabalho.

De acordo com os autores:

> Se é evidente que a maioria das características atribuídas ao jornalismo online são potencializações de elementos já existentes em suportes midiáticos anteriores, deve ficar claro, por outro lado, que há pelo menos um aspecto que efetivamente é uma absoluta novidade a partir do uso do hipertexto para a prática do jornalismo nas redes telemáticas. (MIELNICZUK; PALACIOS,2002, p.132)

Os blogs nasceram como uma ferramenta que possibilitou uma nova forma de se fazer jornalismo e provocou um rompimento de padrões antes estabelecidos pela mídia tradicional e mudou o cenário comunicacional, contribuindo com a migração de profissionais da mídia tradicional para os blogs, tornando-se assim um fenômeno de escrita.

De acordo com Teresinha de J. Leonel da Rocha:

> O jornalismo de blog mudou o cenário comunicacional e contribuiu para migrações de profissionais atuantes na chamada mídia tradicional. Os blogs, conhecidos como diários virtuais, digitais ou on-line, tornaram-se um fenômeno de escrita (a chamada blogosfera) na internet, e na dinâmica do processo comunicacional possibilitaram o aparecimento de novas práticas jornalísticas na chamada imprensa hegemônica.” (ROCHA, 2010, p. X)

Uma das principais características que podemos encontrar em um texto para internet é a multimidialidade. Essa característica torna-se a amálgama das mídias e a busca de sua conversão em um só canal. Rádio, TV e Impresso são assimilados pela internet podendo inaugurar novas formas de comunicação tendo a mediação tecnológica como protagonista. As questões do tempo também são afetadas. A comunicação imediata é a base da discussão sobre a instantaneidade. É possível uma cobertura ao vivo de um evento de games com análises qualitativas diferenciadas e acompanhadas em tipos móveis. Esta é a grande revolução. O usuário pode acessar a qualquer instante e em qualquer situação. Assim, consequentemente a interatividade é estimulada sendo que o usuário pode fazer, de várias formas, uma inserção seja pelo chat, mensagem direta ou outros mecanismos disponibilizados pelo servidor, sendo essa

interação uma das principais e mais importantes características de um blog.

> A escrita do blog, embora pessoal e muitas vezes íntima, tem de ser pensada e repensada em função de vários fatores, entre eles o público. Os assuntos pessoais podem até ser externados, mas de maneira a interessar a um grupo, por isso a escrita hermética e demasiadamente subjetiva não é a melhor saída quando o meio é a internet. (SCHIETTINI, 2004, p. 155)

A hiperatividade é o olhar singular que cada usuário pode ter do conteúdo do blog a partir de suas pesquisas individuais. O âmbito de acesso ao conteúdo, como notas de rodapé ilimitadas, vai ao encontro do interesse de cada usuário. Em relação ao tipo de linguagem verbal utilizada no blog, ela pode variar dependendo do objetivo do autor, porém, é mais comumente utilizado um tipo de linguagem mais informal ou coloquial, principalmente quando o blog em questão possui um caráter mais pessoal, como é o caso do Gamer Gaiden, que por muitas vezes irá relatar a minha relação pessoal com os jogos e assuntos tratados. Outro importante fator é a frequência de postagens e o tamanho dos textos, que preferencialmente devem ser constantes e mais curtos, a fim de prender a atenção do leitor e fazer com que ele retorne para o seu blog para mais conteúdos futuramente.

2. DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O blog será um veículo utilizado para publicar minhas próprias reportagens, notícias, análises e artigos, com a finalidade de que futuramente possam ser utilizados como portfólio. Este produto jornalístico surge como uma plataforma simples e barata, na qual eu consigo divulgar meus trabalhos e exercitar o jornalismo no segmento de mercado pelo qual tenho maior interesse em ingressar no futuro. O título Gamer Gaiden vem de encontro com a tendência de manter os significados em língua inglesa que é a base dos ícones dos jogos e outro termo nipônico que cria um item de identificação com o público-alvo. Seguem outros detalhes.

2.1 NOME E IDENTIDADE VISUAL

Para a criação do blog será utilizado como plataforma o Tumblr, que é um sistema gratuito de blogs e rede social em que usuários postam links, textos, imagens, vídeos e áudio, além disso, ele tem uma grande variedade de opções gratuitas de customização.

O nome do blog surgiu a partir da junção das palavras “Gamer”, que significa “jogador” em inglês, que remete ao fato do blog ser voltado para conteúdos relacionados aos videogames, e “Gaiden” palavra de origem japonesa, que significa “história paralela”, simbolizando o blog, que até que eu consiga de fato entrar no mercado de jornalismo de games funcionará como um projeto paralelo.

Abaixo o modelo da página inicial do blog:

A frase “Jogar é só o começo” encontrada abaixo do nome é uma alusão ao fato de que o jogador poderá visitar o blog para complementar sua experiência com os jogos, por meio das produções jornalísticas que serão encontradas nele.

A estética escolhida para a identidade visual do blog é a “Synthwave”, que é um estilo musical e artístico que remete muito aos anos 80 e se utiliza de cenários de neon com cores tonificadas, geralmente em azul turquesa, roxo e rosa.

2.2 CONTEÚDO

Serão publicados textos em diversos formatos, mas, por ser um veículo nichado, sempre voltado para a temática gamer/geek. Entre os conteúdos que serão publicados estão reportagens, artigos, notícias e análises. Serão publicados semanalmente um artigo e uma análise, enquanto notícias serão publicadas sempre que algo de relevante aparecer. Já as reportagens por demandarem mais trabalho não terão um calendário de publicação fixo.

Reportagens: Será um tipo de conteúdo mais aprofundado, com entrevistas, levantamento de dados e muita informação, sempre abordando temas relacionados ao mundo dos jogos.

Exemplo de reportagem:

Os games muito além das telas: o processo de interatividade humana por meio da tecnologia

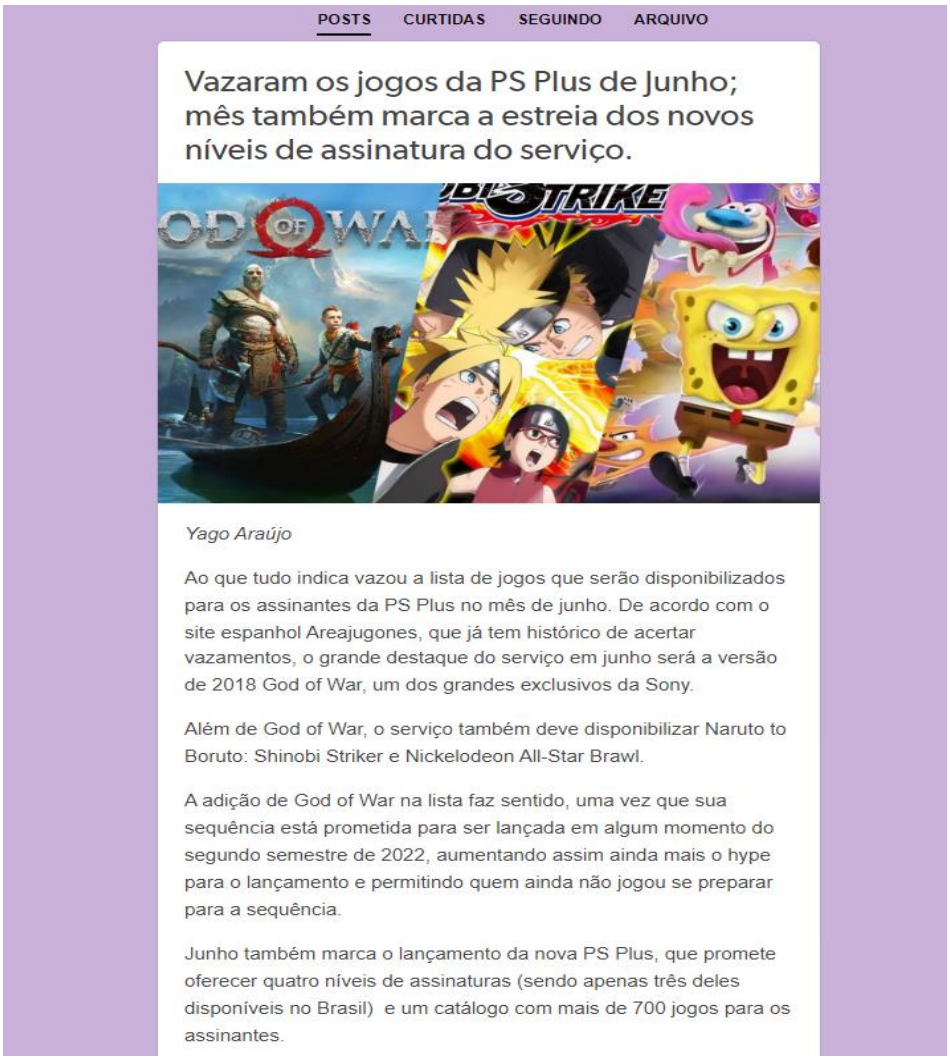
Yago Araújo

Se me falassem que um jogo online seria usado como plataforma de campanha política de candidato à prefeitura de São Paulo há um ano, eu certamente não acreditaria, porém, é justamente o que aconteceu com o candidato Guilherme Boulos (PSOL) em 2020. Após ter diagnóstico positivo para covid-19, e ver um dos debates mais importantes para sua campanha, o da TV Globo, ser cancelado, Boulos se viu em uma situação complicada, tendo que ficar em isolamento até o fim das eleições.

Sem poder sair de casa, o convite para participar de uma live com o YouTuber Felipe Neto, que conta com mais 40 milhões de seguidores em seu canal, foi a oportunidade perfeita de atingir um público mais jovem na reta final do segundo turno das eleições. O jogo escolhido na ocasião foi o fenômeno mundial "Among Us", no game, cada jogador assume o papel de um tripulante em uma nave espacial, onde a cada rodada um dos participantes recebem o papel de ser o impostor que tenta sabotar a nave, dessa forma, os demais jogadores deve, através de conversa e discussões, tentar descobrir que é o impostor da vez. A live foi um sucesso, e teve mais de 3,5 milhões de visualizações.

Notícias: Serão publicadas as principais e mais relevantes notícias do mundo dos games, com o diferencial de adicionar um pouco da minha própria opinião sobre a notícia em questão. Por demandarem mais trabalho, não terão um calendário fixo de publicação.

Exemplo de notícia:



POSTS CURTIDAS SEGUINDO ARQUIVO

Vazaram os jogos da PS Plus de Junho; mês também marca a estreia dos novos níveis de assinatura do serviço.

Yago Araújo

Ao que tudo indica vazou a lista de jogos que serão disponibilizados para os assinantes da PS Plus no mês de junho. De acordo com o site espanhol Areajugones, que já tem histórico de acertar vazamentos, o grande destaque do serviço em junho será a versão de 2018 God of War, um dos grandes exclusivos da Sony.

Além de God of War, o serviço também deve disponibilizar Naruto to Boruto: Shinobi Striker e Nickelodeon All-Star Brawl.

A adição de God of War na lista faz sentido, uma vez que sua sequência está prometida para ser lançada em algum momento do segundo semestre de 2022, aumentando assim ainda mais o hype para o lançamento e permitindo quem ainda não jogou se preparar para a sequência.

Junho também marca o lançamento da nova PS Plus, que promete oferecer quatro níveis de assinaturas (sendo apenas três deles disponíveis no Brasil) e um catálogo com mais de 700 jogos para os assinantes.

Análises: Serão o carro chefe do blog, onde será analisado um jogo por semana, podendo ser um game mais recente, ou clássicos de gerações passadas. Ao final de cada análise será atribuída uma nota de 0 a 10 para cada jogo analisado.

Exemplo de análise:

POSTS CURTIDAS SEGUINDO ARQUIVO

Análise: Persona 5 vai roubar seu coração!

Yago Araújo

A série Persona começou ainda no Playstation 1 em 1996, na época como um spin-off de outra famosa série de JRPG , Shin Megami Tensei. Porém, a franquia começou a ganhar mais destaque e a andar com as próprias pernas na geração do Playstation 2, com Persona 3 e Persona 4,ambos bastante aclamados pelo público e pela crítica.

Persona 5 foi lançado no ocidente cercado de muita expectativa, e que felizmente foram alcançadas e até superadas em muitos aspectos. Para quem já conhece a franquia, não terá dificuldade para embarcar no game, pois apesar de diversas melhorias, ele não foge muito da fórmula de sucesso de seus antecessores.

Persona 5 apresenta um enredo e uma narrativa muito bem trabalhados, além de mecânicas de gameplay bastante refinadas, principalmente para um jogo com combate por turnos, mas mesmo que se sinta um pouco confuso ou perdido no início da jogatina, não desista, tenho certeza que não irá se arrepender!

2.3 PÚBLICO-ALVO

Baseamos nosso público-alvo de acordo com a 8ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), de 2021, conhecida como o mais importante levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos. Nela é levantado que no Brasil, 72% da população do país afirma jogar jogos eletrônicos, sendo 51,5% do público feminino. A faixa etária da maioria dos gamers é adulta, com 22,5%

possuindo entre 20 a 24 anos e 18,6% entre 24 e 29 anos. Diante destes fatos, o público-alvo do blog será de ambos os sexos, com foco na faixa etária entre 20 e 35 anos.

2.4 CUSTOS

Não houveram custos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo inicial por trás da criação deste trabalho foi atingido. Ele me possibilitou adquirir experiência e criar portfólio na produção de conteúdos jornalísticos voltados para o nicho de videogames por meio de um veículo próprio onde eu pude publicar minhas próprias reportagens, notícias, análises e artigos. Estas produções tiveram como finalidade a utilização deste material como portfólio, utilizando de diversos ensinamentos e técnicas apreendidos ao longo de todo o curso. Isso tudo acompanhado por uma liberdade de linha editorial, que é uma forte característica dos blogs. Agora, o projeto deve continuar mesmo após a conclusão do curso, sendo aprimorado e divulgado com a intenção de atingir o maior número de pessoas possível.

REFERÊNCIAS

LEMES, David de Oliveira et.al. (org.). **Imaginação no jogo** – criar, desenvolver e compartilhar. São Paulo: EDUC, 2022.

MOTTA, Luiz Gonzaga et.al. (org.). **Estratégias e culturas da comunicação**. Brasília: UNB, 2002.

SCHITTINE, Denise. **Blog**: comunicação e escrita íntima na internet. Rio de Janeiro, 2004.

ROCHA, Teresinha de J Leonel. **O Blog como ferramenta jornalística**: O que muda no processo de produção da notícia. São Paulo, 2010.