

Práticas jornalísticas e linguagem radiofônica na abordagem da cultura *gamer*: uma análise do *podcast* universitário *Insira a Ficha*¹

Danielly Cardoso Alves²
Maria Fernanda da Silva Honório³
Eduarda Fernandes Alvarenga⁴
Letícia Laura do Rosário⁵
Maria Luísa Medeiros Martins⁶
Valci Regina Mousquer Zuculoto⁷

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Resumo

Este artigo analisa a produção jornalística do programa radiofônico *Insira a Ficha*, distribuído no formato *podcast* e desenvolvido por estudantes de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) na webemissora Rádio Ponto UFSC. A pesquisa investiga como o programa articula práticas jornalísticas, elementos da linguagem radiofônica e estratégias narrativas para abordar a cultura *gamer* sob uma perspectiva crítica e formativa. Por meio de estudo de caso e pesquisa bibliográfica, o estudo identifica as rotinas de produção, os recursos sonoros utilizados e a diversidade temática dos episódios, com foco na cobertura local e no aprofundamento de pautas que fogem das abordagens tradicionais da mídia sobre *games*. O artigo também discute o papel do *podcast* como espaço de experimentação e formação jornalístico no espaço universitário.

Palavras-chave: radiojornalismo; *podcast*; cultura *gamer*; Rádio Ponto UFSC; jornalismo universitário

Introdução

A consolidação da indústria de jogos eletrônicos como um dos setores mais relevantes da economia global tem provocado o surgimento de novas formas de produção e circulação de conteúdo jornalístico. No Brasil, esse crescimento é notável

¹ Trabalho apresentado na IJ01 – Jornalismo, da Intercom Júnior – 21ª Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação, 7º Semestre, do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, e-mail: daniellycardoso.alv@gmail.com.

³ Estudante de Graduação, 7º Semestre, do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, e-mail: nandahonorio2205@gmail.com.

⁴ Estudante de Graduação, 1º Semestre, do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, e-mail: eduardafa2006@gmail.com.

⁵ Estudante de Graduação, 1º Semestre, do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, e-mail: leticialaurarosario@gmail.com.

⁶ Estudante de Graduação, 1º Semestre, do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, e-mail: nikolajmm2006@gmail.com.

⁷ Orientadora. Doutora e Mestre em Comunicação pela PUCRS e pós-doutora pela UFRJ. Professora no curso de graduação e no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da UFSC, e-mail: valzuculoto@hotmail.com.

não apenas em termos econômicos, mas também no modo como os *games* se inserem nas práticas culturais cotidianas. Apesar do impacto social dos jogos digitais, a cobertura jornalística sobre o tema ainda enfrenta obstáculos. Em muitos veículos tradicionais, os *games* não são explorados com profundidade, frequentemente tratados de forma tecnicista ou voltada exclusivamente ao entretenimento.

Nesse contexto, iniciativas universitárias vêm buscando explorar abordagens alternativas e aprofundadas sobre o universo dos jogos digitais. Esse é o caso do *Insira a Ficha*, um *podcast* produzido por estudantes de jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e veiculado na webemissora do Curso, a Rádio Ponto UFSC. Todos os episódios podem ser acessados nos canais da emissora, nas plataformas de *streaming*, ingressando pelo *Linktr.ee*: <https://linktr.ee/radiopontoufsc> ou no Spotify do *Insira a Ficha*: <https://open.spotify.com/show>. Além do Spotify, está no Overcast, Apple Podcast, Radio Public e Pocket Casts.

Desde sua criação, o programa se propõe a romper com modelos convencionais da cobertura jornalística sobre *games*, investindo em projetos diferenciados, na diversidade de formatos e em pautas que fogem da reprodução de pautas de assessoria. O *podcast* também se destaca por oferecer um espaço de formação prática e crítica para estudantes de jornalismo, relacionando-se com os princípios da extensão universitária, já que a Rádio Ponto UFSC funciona como projeto extensionista e laboratório de ensino e pesquisa.

Este artigo tem como objetivo analisar como o *Insira a Ficha* utiliza das práticas jornalísticas e elementos da linguagem radiofônica na abordagem da cultura *gamer*. Para isso, será utilizado o método de estudo de caso (Duarte, 2005) para investigar as rotinas de produção adotadas na elaboração dos episódios, a forma como recursos sonoros e narrativos do radiojornalismo são incorporados à estrutura do programa e os temas abordados nas edições recentes, com atenção especial ao contexto dos jogos eletrônicos e sua presença em pautas locais. Também se propõe uma pesquisa bibliográfica (Stumpf, 2005) para colaborar na reflexão sobre o papel formativo do *podcast* enquanto espaço de experimentação e prática profissional.

De acordo com Duarte (2005), o estudo de caso configura-se como uma abordagem de pesquisa qualitativa recomendada para investigações que buscam entender fenômenos de forma aprofundada, especialmente quando a intenção é

responder a perguntas do tipo “como” e “por que” certos processos acontecem. Já a pesquisa bibliográfica, conforme Stumpf (2005), envolve a busca, seleção e análise de materiais já publicados que sejam pertinentes ao tema estudado, funcionando como base teórica e proporcionando diferentes olhares para a interpretação dos dados.

Ao investigar o *Insira a Ficha*, busca-se compreender como um programa radiofônico, localizado em uma universidade pública, utiliza das práticas jornalísticas e da linguagem radiofônica para produzir jornalismo comprometido com a apuração, a crítica e a inovação narrativa, contribuindo para ampliar a profundidade da cobertura sobre jogos digitais no Brasil.

A importância do mercado *gamer*

A cultura dos jogos digitais tem se consolidado como um dos principais fenômenos midiáticos contemporâneos. De acordo com a Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022–2026 (PwC, 2025) os *videogames* lideram o crescimento mundial no setor de mídia, movimentando US\$ 215,6 bilhões em 2021, com projeção de alcançar US\$ 323,5 bilhões até 2026. No Brasil, o setor também apresenta expansão expressiva: a receita saltou de US\$ 1,4 bilhão em 2021 para uma previsão de US\$ 2,8 bilhões em 2026, com uma taxa de crescimento anual composta de 15,2%, quase o dobro da média global. Em 2021, o país superou o México e se tornou o maior mercado de *videogames* da América Latina, com projeção de representar 47,4% da receita total da região até 2026.

Outros levantamentos reforçam o crescimento deste mercado nos últimos anos. Conforme relatórios da Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais (Abragames) e Agência Brasileira de Promoção de Exportação e Investimentos (ApexBrasil), divulgados no site do Sebrae RS (2023), o mercado de *games* no Brasil cresceu 169% entre 2018 e 2022. Em 2022, o país alcançou o quinto maior mercado consumidor do planeta, com cerca de 101 milhões de jogadores. Atualmente, os jogos digitais estão entre a principal forma de entretenimento de 88,8% dos brasileiros, ou seja, cerca de 180 milhões de pessoas, segundo a Pesquisa Gamer Brasil 2025 (GoGamers, 2025).

A força econômica do mercado é clara e acompanhada por uma presença cada vez mais marcante dos *games* no cotidiano e nas práticas culturais. Entretanto, no

campo do jornalismo, os jogos ainda podem enfrentar resistência enquanto objeto de cobertura séria e crítica. A produção jornalística sobre *games* muitas vezes se restringe a um viés tecnicista ou publicitário, deixando de lado aspectos culturais, políticos e sociais que envolvem esse universo (Cancelier et al., 2016).

O *Insira a Ficha*

Inicialmente, o *podcast* foi criado em dezembro de 2014 por estudantes do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) como um site e projeto multimídia produzido durante a disciplina Webdesign Aplicado ao Jornalismo (Cancelier et al., 2016). Após a conclusão do trabalho, o *Insira a Ficha* se tornou exclusivamente um programa radiojornalístico dedicado à cobertura da cultura *gamer* e tecnologia. O programa integra a grade da Rádio Ponto UFSC, uma webrádio universitária fundada em 1999 a partir do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) das então alunas Fabiana de Liz e Sabrina D'Aquino, sob a orientação do professor Eduardo Meditsch, como projeto de extensão do curso.

A iniciativa surgiu da inquietação de um grupo de alunos que não encontrava espaço, no ambiente acadêmico e na mídia tradicional, para discutir *games* com profundidade e seriedade jornalística. Segundo os autores da proposta, havia resistência interna à abordagem do tema, visto que muitos ainda consideravam os jogos eletrônicos um “assunto menor” (Cancelier et al., 2016, p. 2). A primeira edição do programa foi ao ar no final do segundo semestre letivo de 2014, com apenas três estudantes na equipe: Luiz Fernando Nascimento, Vinícius Bressan e Mariela Cancelier. O objetivo era fazer jornalismo sobre *games*, indo além da divulgação de lançamentos ou de análises técnicas, rompendo com o padrão do *hard news*.

O *Insira a Ficha* é pioneiro no que faz, já que foi o primeiro programa jornalístico de uma webrádio universitária brasileira inteiramente voltado ao universo dos jogos. Esse dado foi comprovado por meio da análise realizada pelos autores da “Lista de Instituições de Ensino Superior do Brasil”, disponível no site do e-MEC, que reúne todas as criadas até o ano de 2022. A equipe selecionou apenas aquelas classificadas como Universidades, identificou o ano de criação de cada uma e verificou se possuíam uma Webrádio, além de um programa voltado exclusivamente para a área de *games*. A partir dessa análise, constatou-se que não existiam programas de

Webrádios universitários brasileiros dedicados exclusivamente ao universo dos jogos anteriores ao programa, o que o consolida como pioneiro nesse campo.

Mais do que informar, o *Insira a Ficha* busca romper com o modelo predominante do jornalismo de *games*. Embora os jogos eletrônicos já ocupem um espaço significativo na economia e no mercado de trabalho do Brasil, permanecem associados, principalmente pela mídia tradicional, à ideia de entretenimento (Dias, 2019). Além disso, de acordo com Dias (2019), mesmo em veículos com grande alcance e reconhecimento, nem sempre há um compromisso com os princípios básicos do jornalismo. Isso se reflete na escassez de reportagens sobre os bastidores da indústria. A motivação do *Insira a Ficha* é preencher essa lacuna. Como apontam os próprios idealizadores do projeto:

O objetivo é estudar os jogos também fora do mundo dos *games*. Apesar de passarem uma imagem simplória de produto de entretenimento, os games ganharam um espaço social muito amplo, onde afetam ativamente setores como a economia e a política (Cancelier et al., 2016, p. 3).

Alguns anos depois da sua fundação, o programa foi estruturado em dois formatos complementares. O *Insira a Ficha Temático* eram episódios voltados à investigação de temas específicos do universo *gamer* como dublagem, pirataria ou o mercado profissional de jogadores. Nele, os apresentadores produziam boletins sobre o assunto e entrevistavam especialistas para agregar no debate. O segundo formato era o *Insira a Ficha DLC*, sigla inspirada no termo *Downloadable Content*, que oferece uma abordagem opinativa e semanal das principais notícias do setor (Cancelier et al., 2016).

Vale destacar que a evolução do *Insira a Ficha* não se limitou aos formatos, mas também aos canais de veiculação. Conforme Cancelier et al. (2016), até o final de 2015, os episódios eram disponibilizados no site de hospedagem SoundCloud e no site próprio do programa, atualmente desativado. A partir de 2016, a distribuição passou a incluir o YouTube, por meio do canal oficial do *Insira a Ficha*. Os episódios passaram, então, a ser transmitidos ao vivo pelo YouTube da Rádio Ponto UFSC e, desde 2019, são publicados posteriormente no Spotify.

Durante quase uma década, o *Insira a Ficha* manteve sua produção nos dois formatos principais, o Temático e o DLC, com regularidade. Mesmo durante a

pandemia de COVID-19, os episódios continuaram a ser produzidos, em formato remoto, com gravações realizadas a distância e adaptação das rotinas de pauta e edição. No entanto, com o retorno das aulas presenciais, a Rádio Ponto UFSC enfrentou uma queda na adesão voluntária de estudantes a projetos de extensão do Curso, o que afetou diretamente o funcionamento do *Insira a Ficha*. Em 2022, com a saída de estudantes mais experientes, a equipe do *podcast* passou a ser composta majoritariamente pela primeira fase da graduação, o que implicou uma reinvenção das dinâmicas de produção.

Entre 2022 e 2024, a produção concentrou-se quase exclusivamente em episódios no formato de mesa temática. Essa reconfiguração editorial, motivada por uma renovação completa da equipe, não apenas alterou a estrutura do programa, como também evidenciou a flexibilidade do formato *podcast* como espaço de formação e experimentação jornalística. Como observa Rellstab (2022) *apud* Mafra (2024), esse tipo de produção em áudio pode assumir múltiplas configurações, como pílula, mesa-redonda, noticiário, entrevista, entretenimento, narrativas ficcionais e não ficcionais (Rellstab, 2022 *apud* Mafra, 2024).

Dentro da Rádio Ponto UFSC, os programas utilizam formatos, recursos e ferramentas do radiojornalismo para desenvolver habilidades práticas na produção de conteúdos informativos sobre diversas temáticas. São produzidas reportagens, boletins noticiosos, entrevistas, debates, audiodramas e coberturas ao vivo com base em modelos radiofônicos (Zuculoto et al., 2017; Ferraretto, 2014; Vigil, 2004).

Como o *Insira a Ficha* segue a mesma linha de produção, essa diminuição da presença de estudantes mais experientes exigiu que os novos integrantes desenvolvessem competências múltiplas desde a definição das pautas até a locução, edição e divulgação. A participação em todas as funções do programa durante cada semestre “possibilita a experimentação e a prática em áudio e radiojornalismo aos estudantes da graduação, complementando sua formação” (Zuculoto et al., 2017, p. 102). Mesmo com as limitações, o *podcast* manteve seu compromisso com a abordagem de temas estruturantes da cultura *gamer*. Episódios dessa época trataram, por exemplo, de questões como acessibilidade nos jogos, machismo e até sobre o jornalismo *gamer*.

No início de 2025, o *Insira a Ficha* passou por sua maior reformulação estrutural e de formato. Com a redução gradual do número de estudantes na equipe, manter um programa ativo por mais de uma década tornou-se um desafio que exigiu

mudanças estratégicas. O *podcast* adotou, então, o formato principal de rádiojornal quinzenal. A equipe produz uma série de boletins com pautas focadas principalmente na cobertura regional de Florianópolis e Santa Catarina. O apresentador conduz o programa chamando os boletins e lendo notas com notícias factuais elaboradas por outros repórteres.

O *podcast* organiza seu conteúdo em três eixos principais: indústria dos *games*, e-sports e tecnologia. Além dos boletins com pautas variadas, conta ainda com três quadros fixos: *Gamer News*, *É do Brasil!* e uma resenha. No *Gamer News*, é feita uma atualização sobre os principais campeonatos de jogos eletrônicos em andamento no mundo. Já no *É do Brasil!*, o foco é entrevistar desenvolvedores brasileiros, preferencialmente catarinenses. A resenha é produzida sempre com base nos mesmos critérios de avaliação, independentemente do integrante responsável. Nesse novo contexto de produção, o cuidado com a apuração tornou-se ainda mais essencial, visto que:

O desafio do jornalista hoje é navegar no emaranhado de informações proveniente de diferentes fontes acessíveis pela Internet para interpretar os acontecimentos e obter informações confiáveis e de qualidade" (Del Bianco, 2004, p. 9).

Um dos aspectos mais notáveis do formato atual do *Insira a Ficha* é a valorização de pautas regionais. O episódio de junho, por exemplo, traz uma reportagem sobre a comunidade Pokémon Grande Floripa (PGF), que reúne jogadores na região metropolitana de Florianópolis. Já no episódio de abril, destaca-se a presença da pauta sobre o projeto do Museu da Imagem e do Som de Santa Catarina no boletim *Gamer News*, que pretende criar um espaço dedicado a jogos e tecnologia. Além disso, ambos incluíam entrevistas com desenvolvedores brasileiros, com o objetivo de valorizar a produção *gamer* nacional.

Desde 2014, a equipe mantém uma rotina consolidada de reuniões semanais de pauta e sessões de feedback. Os alunos são responsáveis por todas as etapas do ciclo produtivo, da definição dos temas à finalização dos episódios. O programa conta ainda com um comitê avaliador formado por dois doutorandos do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da UFSC, uma repórter do portal de jornalismo *gamer*

Adrenaline e um designer de jogos. As devolutivas do comitê são repassadas pelas editoras do *podcast* à equipe e utilizadas para aprimorar continuamente o programa.

O *Insira a Ficha* tem como objetivo principal explorar diferentes gêneros e possibilidades narrativas dentro do radiojornalismo. Em abril, por exemplo, produziu um episódio especial para celebrar seus dez anos de existência, reunindo dois dos fundadores do projeto e uma das principais editoras do programa nos últimos anos. Atualmente, está em produção uma audioreportagem em três episódios sobre os jogos de aposta em Santa Catarina, desenvolvida em parceria com o programa esportivo Bola na Trave, também da Rádio Ponto UFSC.

Em uma década de história, o programa já teve audiodramas, reportagens, debates, realizou coberturas ao vivo e integrou diferentes mídias às produções, como a plataforma de lives Twitch e o Instagram. Essas experiências refletem o esforço contínuo da equipe em explorar o potencial expressivo e narrativo do áudio, além de acompanhar as transformações do jornalismo digital.

Considerações finais

A análise do *podcast* universitário *Insira a Ficha* evidencia como a iniciativa usa das práticas jornalísticas e elementos da linguagem radiofônica para abordar a cultura *gamer* sob uma perspectiva crítica e formativa. Ao investigar as rotinas de produção adotadas pelos estudantes, observa-se um comprometimento com a apuração, a diversidade de fontes e a adaptação dos conteúdos à linguagem oral, aspectos que reforçam a dimensão pedagógica do projeto. Tematicamente, o *Insira a Ficha* se destaca por abordar os jogos eletrônicos a partir de múltiplos enfoques, sejam eles técnicos, históricos, culturais ou sociais, muitas vezes contrapondo-se às narrativas hegemônicas da grande mídia. Essa abordagem faz com que o *podcast* esteja inserido em um contexto de uma produção jornalística alternativa.

Além disso, o programa configura-se como um espaço de experimentação e aprendizado, permitindo que os estudantes desenvolvam não apenas competências técnicas mas também habilidades relacionadas à curadoria de pautas, à construção de narrativas jornalísticas relevantes e à reflexão crítica sobre o próprio fazer jornalístico. Esse processo fortalece a integração entre teoria e prática, característica essencial nas atividades de extensão universitária, e reforça o papel da universidade como espaço de

produção de conhecimento comprometido com a formação cidadã.

Essa vocação formativa e social do *podcast* ganha ainda mais relevância ao considerar as especificidades da mídia que o abriga: o rádio. Tradicional e, ao mesmo tempo, em constante reinvenção, o rádio é uma das mídias com maior sentido de permanência e uma das mais adequadas à prática jornalística. Mais que centenário em seu modo de antena e, hoje, amplificado no ambiente virtual, o meio demonstra notável capacidade de adaptação às novas tecnologias digitais, como evidenciam formatos como as webrádios e os *podcasts* (Zimmermann; Zuculoto, 2024; Zuculoto; Bufarah Júnior, 2024). Como instituição social (Meditich, 2007), o rádio possibilita a produção e disseminação de informações de interesse público, contribuindo para que a sociedade se movimente em sua realidade cotidiana.

Portanto, o *Insira a Ficha* contribui para o debate sobre a cultura *gamer* no ambiente acadêmico e se consolida como uma experiência relevante na comunicação, utilizando um dos meios mais democráticos para isso. Sua atuação evidencia o potencial dos *podcasts* como ferramentas pedagógicas e de formação no jornalismo, além de ampliar a representação e discussão de temas que dialogam com as novas gerações. Ao unir criatividade, jornalismo e recursos narrativos do rádio, o programa reafirma o papel dos produtos universitários como espaços de experimentação, inovação e produção de sentido social.

Referências

CANCELIER, Mariela et al. **Insira a Ficha:** os games na plataforma radiojornalística. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIII Prêmio Expocom 2016 – Exposição da Pesquisa Experimental em Comunicação. São Paulo, 2016.

DEL BIANCO, Nélia Rodrigues. **Radiojornalismo em mutação:** a influência tecnológica e cultural da internet na transformação da noticiabilidade no rádio. 2004. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/93547990338816167875365087967327564175.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2025.

DIAS, Guilherme de Souza Barbosa. **Análise de práticas do jornalismo brasileiro de games.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Centro Universitário Internacional UNINTER, Curitiba, 2019. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/453>. Acesso em: 7 jun. 2025.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Estudo de caso. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2005. p. 233-248.

MAFRA, Alcides. **Aproximações entre a reportagem radiofônica e o podcast narrativo: uma análise da minissérie sonora *Praia dos Ossos***. 2024. Dissertação (Mestrado em Jornalismo) – Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2024.

MEDITSCH, E. **O rádio na era da informação**. 2 ed. Florianópolis: Insular. 2007.

PESQUISA GAMER BRASIL. **PGB 2025 – Relatório gratuito**. São Paulo: GoGamers, Sioux Group, Blend New Research, 2025. Disponível em: <https://data.pesquisagamebrasil.com.br/>. Acesso em: 6 jun. 2025.

PwC BRASIL. **Pesquisa global de entretenimento e mídia 2022–2026: inovação e crescimento em um novo cenário competitivo**. São Paulo: PricewaterhouseCoopers Brasil, 2022. Disponível em: <https://www.pwc.com.br/entretenimento-e-midia>. Acesso em: 6 jun. 2025.

SEBRAE RS. **Tendências para a indústria de Games em 2024**. Disponível em: <https://digital.sebraers.com.br/blog/mercado/tendencias-para-a-industria-de-games-em-2024/>. Acesso em: 6 jun. 2025.

STUMPF, Ida Regina Cordeiro. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2005. p. 55-62.

ZIMMERMANN, Arnaldo; ZUCULOTO, Valci Regina Mousquer. Categorização para as modalidades contemporâneas da reportagem radiofônica brasileira. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación** [S. l.], v. 22, n. 44, 2024. Disponível em: <https://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/1063>. Acesso em: 15 jun. 2025.

ZUCULOTO, Valci Regina Mousquer; BUFARAH JÚNIOR, Álvaro. **Do rádio de antena à migração AM-FM e ao podcast: revisitando os mais de 100 anos de história do meio no Brasil**. In: PICCININ, Fabiana; BARROS, Julia Leitão de; CUNHA, Mágda; GOBBI, Maria Cristina (org.). *Jornalismo e história da comunicação*. 1. ed. [S.l.]: Ria Editorial, 2024. p. 14-37.

ZUCULOTO, Valci Regina Mousquer; MATTOS, Ediane Teles de; LONGO, Guilherme Gonçalves; CLASEN, Beatriz Hammes. **A articulação entre ensino, pesquisa e extensão em radiojornalismo: a experiência da Rádio Ponto UFSC**. Estudos em Jornalismo e Mídia, Florianópolis, v. 14, n. 2, p. 101-112, jul./dez. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2017v14n2p101>. Acesso em: 7 jun. 2025.