

Fidelidade ou Fanatismo? A cultura gamer e o discurso de ódio contr Bella Ramsey na adaptação de *The Last of Us*¹

Ana Luiza Palmeira²

Gustavo Viana³

José Messias⁴

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

RESUMO

Este trabalho propõe uma reflexão sobre as críticas ofensivas recorrentes na cultura de fãs de jogos digitais, especialmente em adaptações para outras mídias. A análise parte da observação de determinadas diferenças narrativas e estéticas são utilizadas por parte do público como justificativa para ataques aos envolvidos. O recorte da pesquisa é a adaptação televisiva do jogo *The Last of Us*, com ênfase nas ofensas direcionadas à atriz Bella Ramsey, intérprete da personagem Ellie, por meio da rede social X, comumente conhecida como Twitter.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; *The Last of Us*; Adaptação; Discurso de Ódio; Comunicação.

INTRODUÇÃO

A cultura de fãs em torno de jogos digitais e como sua relação ultrapassa a plataforma de origem, no caso das adaptações, sejam elas em formato de séries ou filmes, está ligada a Cultura da Convergência. Segundo Jenkins (2008), ela se refere à circulação de um conteúdo em diversos meios de comunicação diferentes, que necessita da participação ativa de seus consumidores. Essa participação ativa gera “uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos” (JENKINS, 2008, p. 27-28).

Entretanto, a partir da observação de fenômenos envolvendo títulos como League of Legends e sua adaptação Arcane e, em especial, *The Last of Us*, que vai ser o objeto de foco desse artigo, investiga-se como o engajamento dos fãs ultrapassa a

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT20: Jogos, Comunicação e seus Diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Estudante do 7º período do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão, email: ana.lsp@discente.ufma.com

³ Mestrando em Comunicação do Programa de Pós Graduação da Universidade Federal do Maranhão, email: viana.gustavo@discente.ufma.br

⁴ Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Campus Imperatriz. Coordenador do Laboratório de Pesquisa em Games, Gambiarra e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA), email: jose.cmsf@ufma.br

experiência tradicional de jogo, influenciando práticas de consumo, criação de conteúdo e formas alternativas de acesso ao universo ficcional e como nem sempre é uma relação saudável.

Tadeu Iuama e Tiffany Postali (2020) em seu artigo “O uso de transmídia na indústria de jogos digitais: um estudo sobre a franquia *The Last of Us*” esclarecem que:

No século XXI, com o amadurecimento dessa indústria e as ferramentas de comunicação oferecidas pelas novas tecnologias, as desenvolvedoras comerciais passaram a investir ainda mais em conteúdo, aumentando também a diversidade de linguagens, tais como as histórias em quadrinhos, livros de design de jogo, trailers, filmes com demonstração de gameplay e podcasts, entre outros, que objetivam tanto gerar expectativa aos consumidores de games, quanto oferecer, de forma direta ou indireta, conteúdos essenciais para o desenvolvimento do jogo. (IUAMA, POSTALI, 2020, p. 3)

É justamente seguindo esse pensamento que vemos o número de adaptações de jogos crescer exponencialmente. Uma reportagem escrita por Pablo Raphael e Igor Oliveira, para a coluna Game On do Jornal Terra mostra que as adaptações de games para o cinema e para TV estão em seu melhor momento e que há mais de 20 adaptações de jogos em desenvolvimento de 2023 para cá.

Desde o anúncio da adaptação de *The Last of Us*, que é uma produção conjunta da HBO, Max, Sony Pictures Television, PlayStation Productions, Naughty Dog, Mighty Mint e Word Games, muito se falava sobre a escolha dos atores que iriam interpretar os personagens do jogo. Mesmo a primeira temporada³ tendo sido um sucesso entre a maioria dos fãs e a crítica, com o episódio final da temporada alcançando 8,2 milhões de espectadores⁴, a escolha dos atores para interpretar os personagens principais, com Pedro Pascal no papel de Joel e Bella Ramsey como Ellie, foi um assunto amplamente discutido entre outros consumidores do jogo.

Principalmente em relação a aparência de Bella, esses “fãs” utilizam as redes sociais para dar a sua opinião sobre a produção. Nesse caso, a plataforma escolhida para observar os comentários que são feitos a respeito da atriz foi o X (antigo Twitter), para

³ KOGUT, Patrícia. *‘The Last of Us’ quebra recordes de audiência pelo mundo*. O Globo, 15 mar. 2023. Disponível em:

<https://oglobo.globo.com/kogut/series/noticia/2023/03/the-last-of-us-quebra-recordes-de-audiencia-pelo-mundo.ghtml>.

⁴ HAILU, Selome. *‘The Last of Us’ Season 1 Finale Scores 8.2 Million Viewers, Reaching Series High Despite Oscars Competition*. Variety, 13 mar. 2023. Disponível em:

<https://variety.com/2023/tv/news/the-last-of-us-season-1-finale-ratings-viewers-1235551465/>.

entender como muitas vezes esses “fãs” abusam dessa exigência de fidelização ao jogo e ofendem a atriz escalada para interpretar o papel da Ellie.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A “cultura da convergência (JENKINS, 2009; JENKINS et al., 2014), é onde o público deixa de ser apenas um consumidor passivo e assume um papel mais ativo, favorecido pelo fácil acesso às mídias e pela democratização dos meios de distribuição. A importância ativa da base de fãs não pode ser negada, pois de acordo com a dissertação da pesquisadora Aline Borges (2017), é justamente:

Com o acesso ampliado, o fã passa, também, a comparar o conteúdo que recebe por mídias diferenciadas e a exigir fidelidade de uma história que, por exemplo, seja originária do cinema e, posteriormente, levada também à televisão, aos quadrinhos, à literatura, entre outros. (BORGES, 2017, p. 13)

Desde o lançamento do jogo em 2013, muitos consumidores, por acompanharem a obra ao longo do tempo, sentem-se no direito de manifestar suas opiniões acerca de adaptações e releituras. No entanto, quando tais manifestações ultrapassam os limites do respeito e comprometem o bem-estar de outras pessoas, deixam de configurar-se como críticas legítimas e passam a representar comportamentos tóxicos. No contexto da indústria dos jogos digitais, observa-se, com frequência, o menosprezo da figura feminina — tanto no que diz respeito à sua representação como personagens nos jogos quanto à sua posição enquanto consumidora dessa cultura.

Artigos de opinião como os de Anita Sarkeesian (2013) apontam como a representação das mulheres nos jogos digitais frequentemente recorre a estereótipos e papéis secundários, reforçando uma lógica machista e sexista. Além disso, pesquisas de Shaw (2014) e Gray (2014) discutem a exclusão de mulheres e minorias no universo gamer, revelando as dificuldades enfrentadas por essas jogadoras, mesmo diante do crescente número de mulheres que consomem e participam ativamente da cultura dos jogos eletrônicos.

Segundo o Site Pesquisa Game Brasil (PGB) de 2022, 51% do público consumidor de jogos é composto por mulheres. No entanto, os personagens em destaque nas narrativas são predominantemente representados como homens brancos heterossexuais, deixando de fora ou em segundo plano representações de gêneros. Nesse cenário, a crescente hostilidade direcionada a figuras femininas, sejam elas reais ou

fictícias, reflete estruturas de desigualdade e resistência à diversidade dentro da cultura gamer.

A autora Paula Bristot (2021) utiliza os estudos de Lynch et. al (2016) para falar sobre como a desigualdade de gênero na indústria dos jogos é um processo historicamente herdado de outras áreas majoritariamente masculinas como a ciência da computação, “mesmo que historicamente as mulheres terem contribuído muito para o avanço da área.” (PAULA BRISTOT, 2021, p. 52)

Mariana Noguti (2023) em seu Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “Representatividade Feminina e LGBTQIAP+ em *The Last of Us*” faz um estudo sobre as principais personagens femininas do jogo e da série para classificar se essas personagens se encaixam como representantes não estereotipadas dentro desse universo. Ao fazer o estudo de Ellie, como personagem da série, a autora afirma o que descrevo durante esse artigo em relação aos comentários negativos feitos sobre a atriz (Bella Ramsey) não ser parecida com a personagem do jogo. Deixa claro em seu texto que tudo isso acontece devido ao fato da “atriz possuir um rosto diferente do padrão de beleza imposto no jogo, o que deixou muitos fãs fanáticos abalados.” (2023, p. 63). Apesar das críticas direcionadas a ela, a atuação de Bella foi e ainda é extremamente elogiada pelos produtores da série.

Portanto, é um pensamento que vai de acordo com autoras Aumont e Marie (2003) que dialogam sobre como é o processo adaptativo de um meio para outro, onde esclarecem que:

Adaptação é, em certo sentido, uma noção vaga, pouco teórica, cujo principal objetivo é o de avaliar ou, no melhor dos casos, de descrever e de analisar o processo de transposição de um romance para roteiro e depois para filme: transposição das personagens, dos lugares, das estruturas temporais, da época onde se situa, da sequência de acontecimentos contados etc. Tal descrição, no mais das vezes avaliadora, permite apreciar o grau de fidelidade da adaptação, ou seja, recensear do número de elementos da obra inicial, conservados no filme. (AUMONT; MARIE, 2003, p. 11-12).

O pensamento das autoras mostra que uma obra pode se manter fidedigna a sua origem, mesmo que aconteçam mudanças em suas adaptações, desde que exista um grau de fidelidade conservado nessas transposições. A problemática é que por não entender esses conceitos, a maior parte desses fanáticos, vão para as redes sociais disseminar ódio contra os participantes das adaptações.

O DISCURSO DE ÓDIO ONLINE

O caso de Ellie, protagonista de *The Last of Us*, é explorado como exemplo de como uma personagem pode transitar entre plataformas, provocando reações desagradáveis na comunidade de fãs. A adaptação do jogo para série, por exemplo, gerou entusiasmo, mas também tensões entre fãs antigos — que reivindicam uma fidelidade à narrativa original — e novos fãs, que acessam a história pela mídia televisiva. O artigo então discute a misoginia presente na cultura de fãs diante da transmídia, abordando sentimentos de pertencimento, autenticidade e o medo da diluição da obra original.

Esses “fãs” geralmente utilizam as redes sociais para expressar suas “opiniões”, que muitas vezes mascaram um discurso de ódio. O autor Marco Aurelio Moura (2016) em seu livro “O discurso de ódio nas redes sociais” conta que:

O ódio é algo que sempre existiu, mas a novidade é que agora ele está nas redes sociais e na internet, devido a contribuição do uso desenfreado de aplicativos como Facebook, Twitter e Instagram. O que antes estava adstrito aos círculos mais fechados de relações agora é projetado em escala hipoteticamente infinita e articulado em rede. (AURELIO, 2016, p. 5)

Mesmo após o grande sucesso da primeira temporada da adaptação de *The Last of Us*, ainda existem grupos de pessoas que disseminam o bullying por meio do Twitter a atriz Bella Ramsey, ao afirmarem que ela não é uma atriz esteticamente parecida a personagem do jogo.

Para visualizar essa questão, acessei o aplicativo e coloquei na barra de pesquisa o nome da série/jogo mais o nome da personagem interpretada por Ramsey, o que fica “*The Last of Us*/Ellie”, e devido a essa pesquisa surgem diversos comentários sobre a performance da atriz, sobre os episódios recentemente lançados na segunda temporada e claro, comentários sobre a aparência dela.

A própria atriz em entrevista ao portal norte-americano The Hollywood Reporter, agora em 2025, disse que chegou a ficar obcecada com a aparência de sua personagem e que depois de diversos ataques decidiu desativar as suas redes sociais, para evitar ver os comentários que são feitos sobre sua aparência. Por meio dos prints das publicações desses “fãs” no X (Twitter), vamos observar como esses discursos acerca da aparência da atriz Bella Ramsey, na verdade são formas de menosprezar e diminuir seu trabalho e reforçar a amplificação e reprodução de discursos de ódio contra

mulheres, em um ambiente que é majoritariamente composto por homens, como é no caso do universos dos jogos.

Imagem 1, 2, 3 e 4: Comparação da atriz Bella Ramsey com humorista brasileiro



Fonte: Captura de tela, 2025

Imagem 5: Trecho de entrevista em que a atriz fala sobre o hate que leva por não parecer com a personagem



Fonte: Captura de tela, 2025

Imagem 6: Publicação falando sobre a aparência da atriz ser perturbadora



Fonte: Captura de tela, 2025

Esses são apenas alguns exemplos que são encontrados com pouco tempo de procura no aplicativo, o curioso é que o nome da atriz nem mesmo foi uma das palavras-chaves procurada na barra de pesquisa e ainda assim aparecem diversas

publicações falando sobre sua aparência em comparação com a da personagem que interpreta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar das adaptações transmídias de jogos e a cultura de fãs serem elementos que se retroalimentam, é necessário que esse envolvimento dos consumidores se dê dentro de limites éticos. O direito à opinião e à crítica não pode ser confundido com a legitimação de discursos ofensivos. Ainda mais, aqueles que atacam a aparência física das pessoas e reforçam o discurso sexista e machista predominante na comunidade gamer.

É fundamental reconhecer e denunciar comportamentos tóxicos dentro da comunidade de fãs, especialmente quando estes reforçam estigmas e violências. O respeito à diversidade, à liberdade de criação dos produtores e aos atores deve ser um princípio básico para o amadurecimento dessa cultura e de suas manifestações. Visto que essa é apenas uma das diversas adaptações feitas para convergir as diversas formas de expressões sociais e culturais que são possíveis por meio dos jogos.

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BORGES, Aline Monteiro Xavier Homssi. *Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia: análise de A dança dos dragões e produtos derivados*. 2017. 247 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Ouro Preto, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Departamento de Ciências Sociais, Jornalismo e Serviço Social, Ouro Preto, 2017. Orientador: Marcelo Freire Pereira de Souza.
- BRISTOT, Paula Casagrande. *Análise da representatividade das personagens femininas em jogos digitais sob a perspectiva da narrativa*. 2021. Dissertação. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação, Araranguá.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GRAY, Kishonna L. *Race, gender, and deviance in Xbox Live: Theoretical perspectives from the virtual margins*. New York: Routledge, 2014.
- IUAMA, Tadeu Rodrigues; POSTALI, Thífani. **O uso de transmídia na indústria de jogos digitais: um estudo sobre a franquia *The Last of Us***. *Paradoxos*, Uberlândia, v. 5, n. 2, p. 200-215, jul./dez. 2020. DOI: <http://doi.org/10.14393/par-v5n2-2020-56695>. Disponível em: <http://doi.org/10.14393/par-v5n2-2020-56695>. Acesso em: 4 maio 2025.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling** (Well, Two Actually, Five More on Friday), 12 dez. 2009a. Disponível em: <https://cutt.ly/Phb9tmB>. Acesso em: 4 maio 2025.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2017v13n2.33014>.

NOGUTI, Mariana Suemi. *Representatividade feminina e LGBTQIAP+ em The Last of Us*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design Gráfico) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2023.

PGB – PESQUISA GAME BRASIL. *Pesquisa Game Brasil 2019: relatório*. 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2BLf7dz>. Acesso em: 4 maio 2025.

RAPHAEL, Pablo; OLIVEIRA, Igor. **Adaptações de games são nova tendência do cinema e streaming**. *Terra*, 12 jan. 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/gameon/geek/adaptacoes-de-games-sao-nova-tendencia-do-cinema-e-streaming,80c14214c92ad7bc78070396c1464681k6pk53mc.html> . Acesso em: 4 maio 2025.

SANTOS, Marco Aurélio Moura dos. *O discurso do ódio em redes sociais*. 1. ed. São Paulo: Lura Editorial, 2016.

SARKSEESIAN, Anita. *Damsel in Distress: Tropes vs Women in Video Games*. Feminist Frequency, 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>. Acesso em: 4 maio 2025.

SBT GAMES. **Estamos na era de ouro das adaptações de games?** *Sistema Brasileiro de Televisão*, 2023. Disponível em: <https://www.sbt.com.br/variedades/sbt-games/fiquepordentro/272701-estamos-na-era-de-ouro-das-adaptacoes-de-games>. Acesso em: 4 maio 2025.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.