

**Discursos e comunidades
de The Last of Us no
YouTube**

**Inteligência
Dados e Análises**

NUJEC Lab

Equipe

Coordenação Geral

Arthur Ituassu

Marcelo Alves dos Santos Junior

Assessoria de análise

Raul Pimentel

Análise de redes sociais

Barbara Yumi

Análise textual

Danilo Akel

Gabriel Bruck

Giovana Sargentelli

Nicholas Berenger

Diagramação

Agência.com

Análise descritiva e

Visualização de dados

Juliane Brito

Nicholas Berenger

Redação

Danilo Akel

Giovana Sargentelli

Ciência de dados e elaboração de scripts

Gabriel Bruck

Giovanna Canuto

Pedro Lopes

Revisão

Mariana Leal

Conclusões

Tatiana Siciliano

Bruna Aucar



Sumário

Introdução	4
Sumário executivo	6
Last of Us: do game à HBO	7
Contexto da série	7
YouTube sobre a série	9
Análise de redes sociais	10
Comunidade Gamer	16
Comunidade cinéfila e crítica de séries	19
Comunidade Música	20
Análise textual	21
O debate sobre orientação sexual na série	23
Adaptação do jogo para a série	36
Fungo	38
Conclusões: narrativas migrantes e transmediações	42



Introdução

Este relatório busca analisar a repercussão do seriado de televisão *The Last of Us* no YouTube durante o ano de 2023. O show foi um dos grandes sucessos de audiência da HBO, sendo avaliado pela crítica como uma das melhores adaptações de roteiros de videogame para o formato de séries. Durante os meses de janeiro e março, a emissora lançou semanalmente os 9 episódios, que foram acompanhados por uma intensa produção de vídeos no YouTube, o que gerou um rico ecossistema de conteúdo sobre o universo de *The Last of Us*.

Neste processo midiático, diferentes comunidades protagonizaram tensões e disputas a partir de práticas de fãs e haters (MEIMARIDIS, et al., 2015). Várias controvérsias surgiram acerca da produção e do modelo de adaptação das narrativas para o formato televisivo. Sobretudo, esse foi um aspecto central para a vasta base de fãs e entusiastas do jogo, que tem uma das histórias mais envolventes e imersivas já desenvolvidas.

Nosso estudo busca compreender as diversas relações que se formaram entre comunidades que criaram percepções distintas sobre o seriado. De um lado, nos interessa explicar quais foram os sentidos acionados pela comunidade gamer no YouTube, que acompanhou atenciosamente todo o processo de produção e lançamento de episódios. Por outro lado, comparamos os discursos com aqueles articulados por canais de críticas audiovisuais, alguns dos quais não tiveram contato com o material original do game.

Identificamos uma complexa disputa de sentidos pelo universo de *The Last of Us*, em que algumas comunidades, muitas vezes, teceram comentários extremamente elogiosos ao roteiro televisivo e às escolhas de adaptação audiovisual, enquanto outras perspectivas diferentes foram exploradas para criticar as opções dos roteiristas.



Nossa análise se dedica mais detalhadamente a entender as controvérsias relacionadas a performances de gênero e aos relacionamentos homossexuais que são desenvolvidos nos episódios três e sete. Identificamos como chaves de interpretação da preservação do texto original são negociadas de acordo com diferentes visões de mundo, no limite, dando vazão a discursos preconceituosos de trolls no YouTube (AMARAL e MONTEIRO, 2013).

O banco de dados desse relatório foi composto por meio de extrações de vídeos do YouTube, utilizando a ferramenta YouTube Data Tools. O design de consulta utilizou a palavra-chave "Last of Us", delimitando a busca para conteúdos produzidos em PT-BR. Além disso, coletamos os vídeos relacionados em grau de profundidade um, a fim de expandir o ecossistema de vídeos sobre The Last of Us. Por fim, aplicamos procedimentos de análise de redes sociais e análise estatística descritiva para filtrar e limpar os dados de acordo com o recorte dessa pesquisa.



Sumário executivo

- A repercussão em inglês sobre The Last of Us formou as maiores redes no YouTube, com 59% do conteúdo. Destacamos os vídeos do canal “PewDiePie” com dezenas de milhões de visualizações;
- Já a comunidade brasileira foi a segunda que mais comentou a série no YouTube, com mais que o dobro de vídeos de canais espanhóis;
- Houve uma divisão entre comunidades de fãs da série e apaixonados pelo jogo, em alguns momentos com avaliações semelhantes, em outros com posições antagônicas;
- Canais como PH Santos e Isabela Boscov elogiaram a complexidade narrativa do episódio três, destacando-o como um dos melhores da temporada;
- Todavia, parte das comunidades de gamers e nerds acusam a trama de “lacrção” ao criar detalhes inexistentes sobre o relacionamento entre os personagens Bill e Frank;
- No limite, muitos comentários são preconceituosos e geraram respostas de canais como Diversidade Nerd, que fez vídeos exaltando a inclusão e o debate das relações homoafetivas presentes no game e no roteiro da série;
- Encontramos comunidades formadas essencialmente em torno de música e divulgação científica. A primeira explorava recursos importantes da jogabilidade como o minigame do violão para interpretar músicas que não compõem a trilha sonora do game. Enquanto a segunda aprofunda evidências científicas sobre biologia, em especial fungos e a possibilidade de uma pandemia.



Last of Us: do game à HBO

Contexto da série

The Last of Us (HBO) é uma série estadunidense adaptada do jogo homônimo. Lançada em 15 de janeiro de 2023, a primeira temporada acompanha a jornada de dois sobreviventes, Joel (Pedro Pascal) e Ellie (Bella Ramsey), pelos Estados Unidos. A maioria da humanidade está morta ou transformada em infectados violentos após uma pandemia causada pela mutação do fungo *Cordyceps*.

Desenvolvido pela Naughty Dog e distribuído pela Sony, o jogo The Last of Us foi lançado em 2013 para PlayStation 3. Ele recebeu vários prêmios: a revista Empire, por exemplo, elegeu o game como o melhor de todos os tempos. Além da crítica, os jogadores cultuam The Last of Us, que tem nota 92 de 100 da comunidade no site [Metacritic](#). Em 2020, o jogo recebeu uma continuação chamada The Last of Us II que desenvolve os eventos e narrativas da primeira aventura. A grande expectativa para a série era baseada em alguns fatos:

1. Na promessa de uma adaptação fiel ao roteiro do material base, junto da liberdade criativa suficiente para a transposição de mídia — do jogo interativo para o audiovisual.
2. Na equipe criativa envolvida na produção: o criador do jogo, Neil Druckmann, trabalhou no projeto com Craig Mazin, roteirista de Chernobyl (HBO) – melhor minissérie de 2019 segundo o Grammy.
3. No elenco de peso: os dois protagonistas, Pedro Pascal e Bella Ramsey, estão na série Game of Thrones (HBO) e em outras obras premiadas.
4. Nas notas altas dos críticos com acesso antecipado ao lançamento dos episódios: pontuação de 97% no Rotten Tomatoes.



Com nove episódios lançados cada um semanalmente, The Last of Us é a série mais assistida da plataforma de streaming HBO Max pelo público na Europa e na América Latina. Segundo a empresa¹, a primeira temporada conquistou 67,7 milhões de espectadores. O episódio final recebeu quase o dobro de audiência em comparação ao primeiro.

Quinto episódio teve a maior audiência da série

Audiência por episódio The Last of Us (HBO)



Valores em milhões

Chart: LabPUC-Rio • Source: Olhar Digital (HBO) • Get the data • Created with Datawrapper

Figura 1: Audiência dos episódios da primeira temporada

Com milhões de espectadores, The Last of Us repercutiu com destaque nas mídias digitais do começo ao fim da temporada. Na noite de estreia, o termo The Last Of Us alcançou a primeira posição nos *trending topics* do Twitter e ocupou 15 das 30 principais hashtags no Brasil².

¹ Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/03/14/cinema-e-streaming/the-last-of-us-veja-a-audiencia-de-cada-episodio/#:~:text=De%20acordo%20com%20a%20HBO,epis%C3%B3dio%20inicial%20a%20can%C3%A7%C3%A3o%20de%2040%20milh%C3%B5es>

² Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/brasil-engajamento-serie-de-the-last-of-us/>



Produção de conteúdo no YouTube sobre a série

A audiência brasileira no YouTube é estimada em 138 milhões de usuários³. O consumo corresponde a cerca de 15% dos vídeos assistidos no Brasil considerando todas as plataformas: apenas a TV Globo está à frente (18%). Lançada em 2005, a rede social está entre os sites mais acessados do mundo: nela, os usuários publicam e assistem a vídeos dos mais diversos criados por atores variados. As mídias digitais e o YouTube em particular são espaços relevantes de repercussão de produtos culturais televisivos, sobretudo por meio de diversas práticas transmidiáticas de criação realizadas por fãs de produtos culturais.

De acordo com a pesquisa de Rezende e Nicolau (2015), as mídias digitais impulsionam fenômenos comunicacionais, como a cultura de fãs. No YouTube, centenas de canais abordaram semanalmente e em grande detalhe diversos aspectos relativos ao seriado da HBO, como o entusiasmo e a expectativa em relação aos detalhes da narrativa, teorias da comunidade fã sobre potenciais caminhos e desdobramentos do roteiro nos próximos episódios e a relação do conteúdo com os acontecimentos canônicos do game.

Os fãs possuem comportamentos midiáticos que vão muito além de apenas consumir as séries: consomem e produzem o comentário, a paródia, o clipe, os melhores momentos. Assim, há estreitamento de laços entre os que têm gostos comuns e expansão da audiência dos *shows*. Por isso, as empresas tendem a ver positivamente o ecossistema de conteúdo de fãs: eles têm potencial mercadológico, geram produtos de alta qualidade, publicidade e engajamento.

³ Disponível em: <https://datareportal.com/>



No caso de The Last of Us (HBO), o YouTube foi uma plataforma importante para a produção de conteúdos sobre a série. Antes dela, vídeos sobre os jogos – tanto The Last of Us I (2013) quanto The Last of Us II (2020) – já apareciam em grande número.

Análise de redes sociais

Quem produz vídeos sobre The Last of Us no YouTube?

Esse subtítulo busca responder essa questão, a partir da análise das subcomunidades que se relacionam na plataforma, por meio do mecanismo de recomendação. O objetivo é encontrar o ecossistema geral de conteúdo sobre o universo da série/jogo e depois especificar agrupamentos mais localizados e percepções de nicho.

A partir de extrações realizadas pelo YouTube Data Tools pelo termo “Last of Us”, encontramos um total de 11.116 vídeos e 179 mil conexões entre vídeos relacionados, que potencialmente podem ser recomendados pelo YouTube dependendo do histórico de navegação de usuários na plataforma.

Aplicamos procedimentos de análise de redes sociais para encontrar comunidades temáticas por meio da forma do relacionamento entre vídeos. Encontramos sete grupos distintos que se caracterizam por modelos expressivos, assuntos ou delimitação de idioma:

- Inglês - série (roxo - 15,22% dos vídeos);
- Português (verde - 12,43%);
- Inglês - game (azul - 10,69%);
- Outros games (preto, 8,89%).
- Música (laranja - 8,82%);
- Espanhol (vermelho 5,32%); e
- Reaction (verde-escuro - 4,45%).





Figura 1: Grafo de análise de redes sociais dos vídeos relacionados à busca por “Last of Us” no YouTube. Os pontos são vídeos e as conexões indicam conteúdos relacionados pelo modelo de recomendação.

As sete comunidades identificadas possuem suas próprias dinâmicas de geração de vídeos. Identificamos que o debate sobre a série da HBO está entrelaçado com práticas discursivas de fãs do game produzidas durante quase uma década, desde o lançamento do jogo em 2013.

Os vídeos em inglês sobre a série atingiram grande parte da visualização sobre o universo de The Last of Us no YouTube, 59,47%, ou seja, 234 milhões.



Comunidade que produz vídeos em português é a segunda maior

Em 2023, os vídeos em inglês foram os mais vistos no Youtube

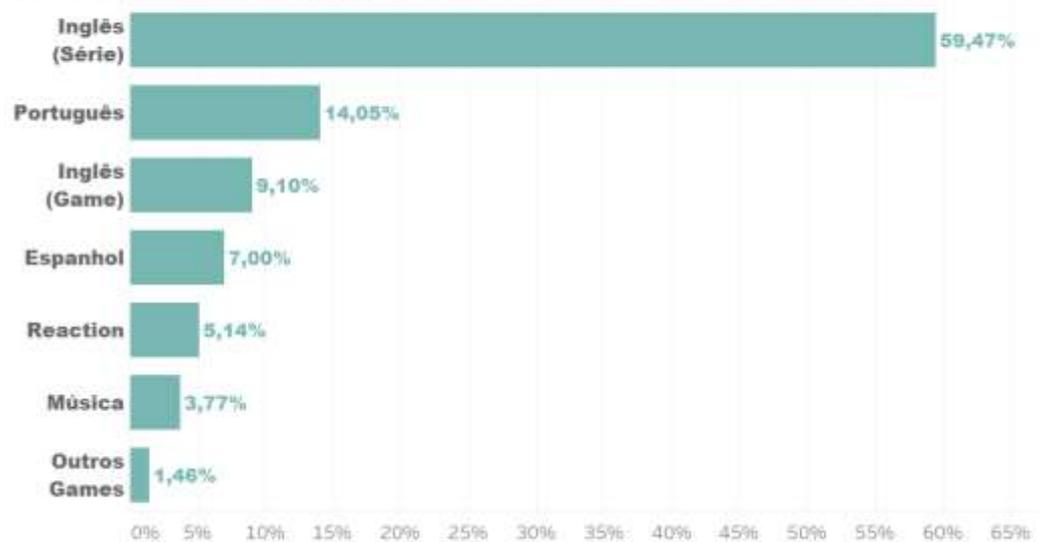


Figura 2: Percentual de visualizações dos vídeos conforme as comunidades de rede

O objetivo deste estudo é entender a criação de conteúdos sobre o seriado de televisão no YouTube na comunidade em português. A seguir, apresentaremos uma análise mais detalhada apontando principais canais, vídeos e modelos criativos. Serão fornecidas descrições de cada recorte, juntamente com os insights obtidos por meio de análises qualitativas e quantitativas.

Selecionamos apenas as publicações realizadas em 2023. E filtramos somente aqueles que possuem “Last of Us” no título do vídeo, a fim de evitar distorções de conteúdo relacionado pelo algoritmo do YouTube, mas que não dizem respeito ao universo da série ou do jogo.



The Last of Us no YouTube brasileiro em 2023

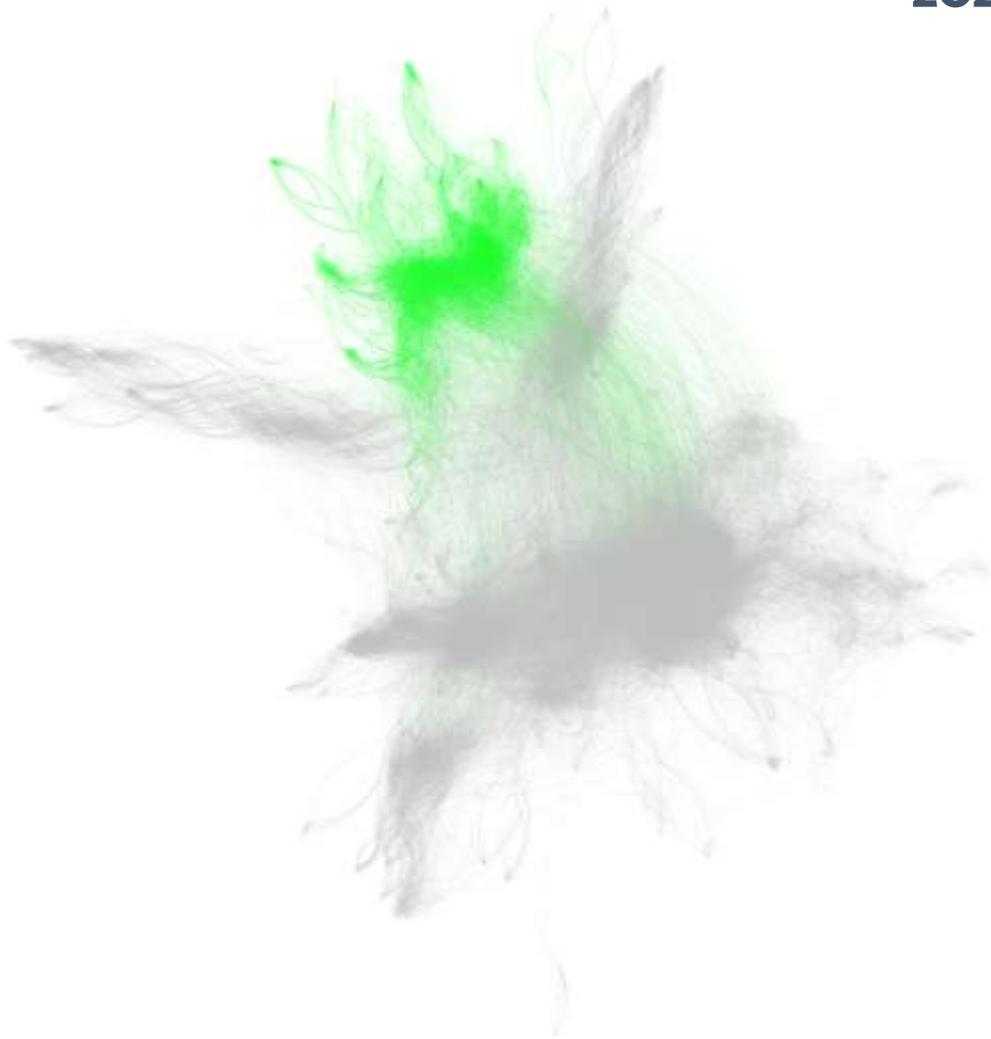


Figura 3: Comunidade em português da rede de repercussão de Last of Us no YouTube, representando 12,43% dos vídeos.

Uma das redes mais relevantes é composta por canais que produzem conteúdos em português, que já foram vistos mais de 55 milhões de vezes, o que mostra o volume de brasileiros que possuem interesse no tema. Esse volume representa 11,6% do total de visualizações em vídeos que contêm o termo The Last Of Us.



A partir de 2023, com a estreia da série, detectamos que a comunidade brasileira teve um aumento no volume de visualizações em 3%. Os vídeos em português tornaram-se a segunda maior fatia entre as sete comunidades analisadas, representando 14% do total de visualizações sobre o tema no ano. Entre os conteúdos produzidos pela comunidade, os vídeos de maior destaque, são sobre a temática Games (39,67%), onde se encontra um núcleo com 144 vídeos em português cujo assunto principal é The Last Of Us. Nessa comunidade há a presença de diversos tipos de vídeos sobre o tema, desde debates sobre o enredo do jogo até cenas gravadas do game (gameplay).

Já os vídeos com o segundo maior destaque são sobre Entretenimento (34,71%). Nesse grupo encontram-se principalmente vídeos sobre análise de episódios, detalhes e discussões sobre as principais cenas da série. Canais como “Ei Nerd” e “Good Nerd” ganham destaque dentre os de maior recomendação pelo YouTube.

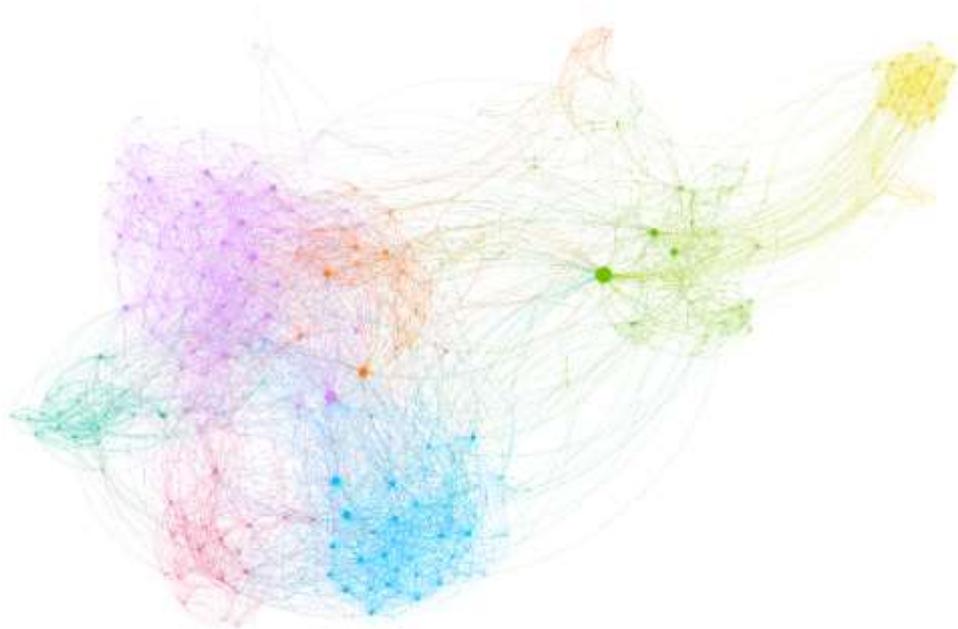


Figura 4: Comunidade em português pela modularidade da rede de repercussão de Last of Us no YouTube.



Comunidade Ciência: Impactos da pandemia e o interesse sobre fungos

Uma das redes mais relevantes retrata o conteúdo científico abordado na narrativa de The Last Of Us. Desde a estreia da série, somente os vídeos relacionados a biologia, ciência e educação tiveram 1,9 milhões de visualizações dentro da plataforma. Isso demonstra o aumento do interesse sobre temas científicos após a pandemia do Coronavírus. Os vídeos, em sua grande maioria, comentam sobre o fungo *Cordyceps*, causador da pandemia em The Last of US.

Série gera oportunidade para falar sobre ciência

Conteúdos científicos têm mais de um milhão em visualizações

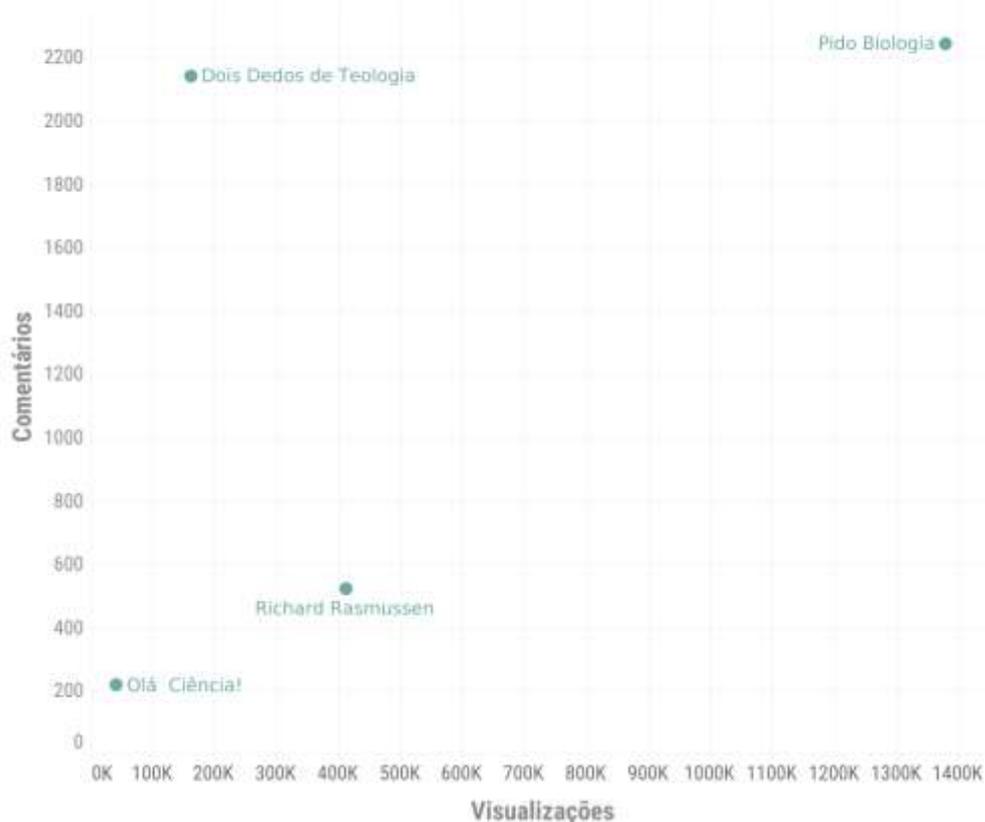


Figura 5: Gráfico de pontos comparando o total de visualizações e comentários de canais que postaram vídeos sobre Last of Us com a categoria “educação”.

Um exemplo interessante é o canal “Pido Biologia”, que postou dois vídeos sobre The Last Of Us e atingiu o primeiro lugar em número de visualizações na rede, somando 1,3 milhões de visualizações na data da coleta. O canal conta com 450 mil seguidores e possui caráter educacional no YouTube, focado em conteúdos relacionados à biologia. Ele se dedica a fornecer informações, por meio de longos vídeos e em formato ‘shorts’ (vídeos curtos) para explicar conceitos científicos de forma acessível e didática para o público.



Figura 6: Captura de Tela do canal Pido Biologia.

Comunidade Gamer

Vídeos sobre o game The Last Of Us estão na plataforma desde 2011, cujo conteúdo, majoritariamente, revela gameplays que atingem milhões de visualizações. O vídeo mais visto dessa categoria foi o “The Last of Us gameplay walkthrough play” com 21,4 milhões de visualizações do canal “PewDiePie” (111 milhões de seguidores). Outros games como Star Wars, Red Dead Redemption 2,



God of War, Resident Evil 4 e Uncharted 4 também são encontrados na pesquisa relacionada ao jogo em destaque.

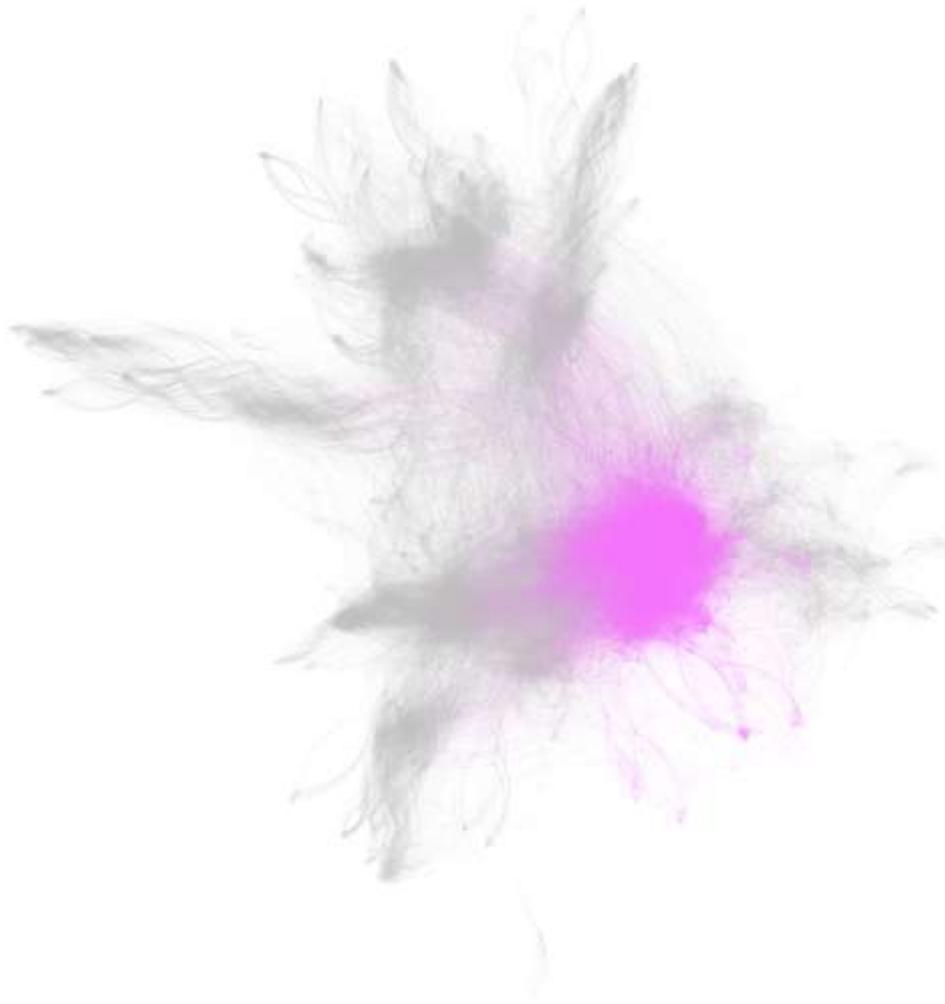


Figura 7: Comunidade gamer da rede de repercussão de Last of Us no YouTube, representando 15,22% dos vídeos.

O canal “SPL GAMEPLAYS” se destaca pelo estilo padronizado dos vídeos no canal por meio de Gameplays. Diferentemente dos outros principais canais, ele é direcionado apenas para essa temática de imersão e de diferentes abordagens dos filmes dos jogos. No YouTube, as gameplays de The Last of Us são bastante populares, portanto muitos criadores de conteúdo aproveitam a plataforma para compartilhar suas experiências de jogo, mostrando suas habilidades e



comentando sobre a narrativa do game. Esse tipo de vídeo permite aos fãs acompanharem a história do jogo e observarem diferentes estilos de jogabilidade.

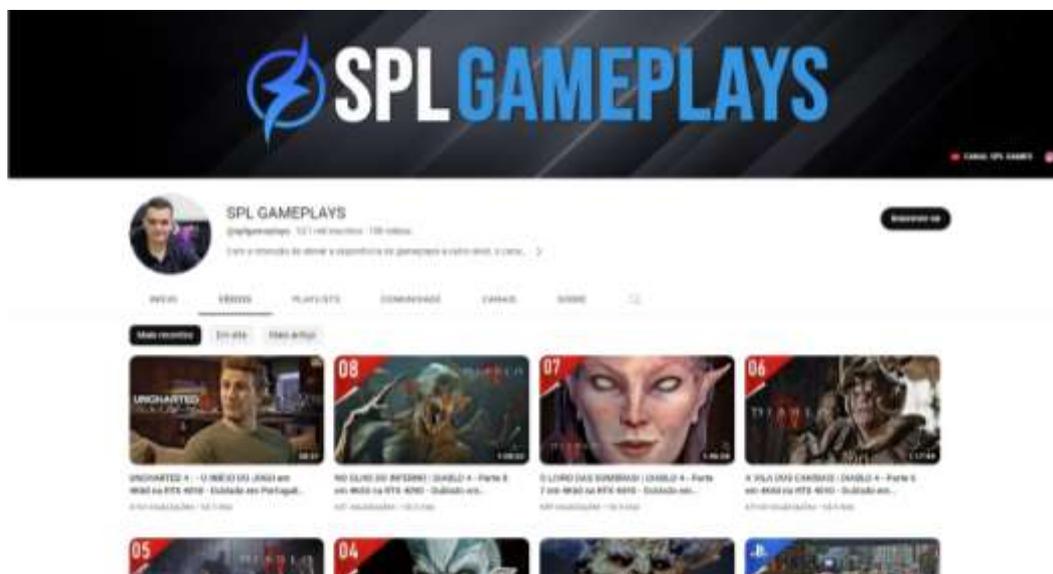


Figura 8: Captura de Tela do canal **SPL GAMEPLAYS**.



Comunidade cinéfila e crítica de séries

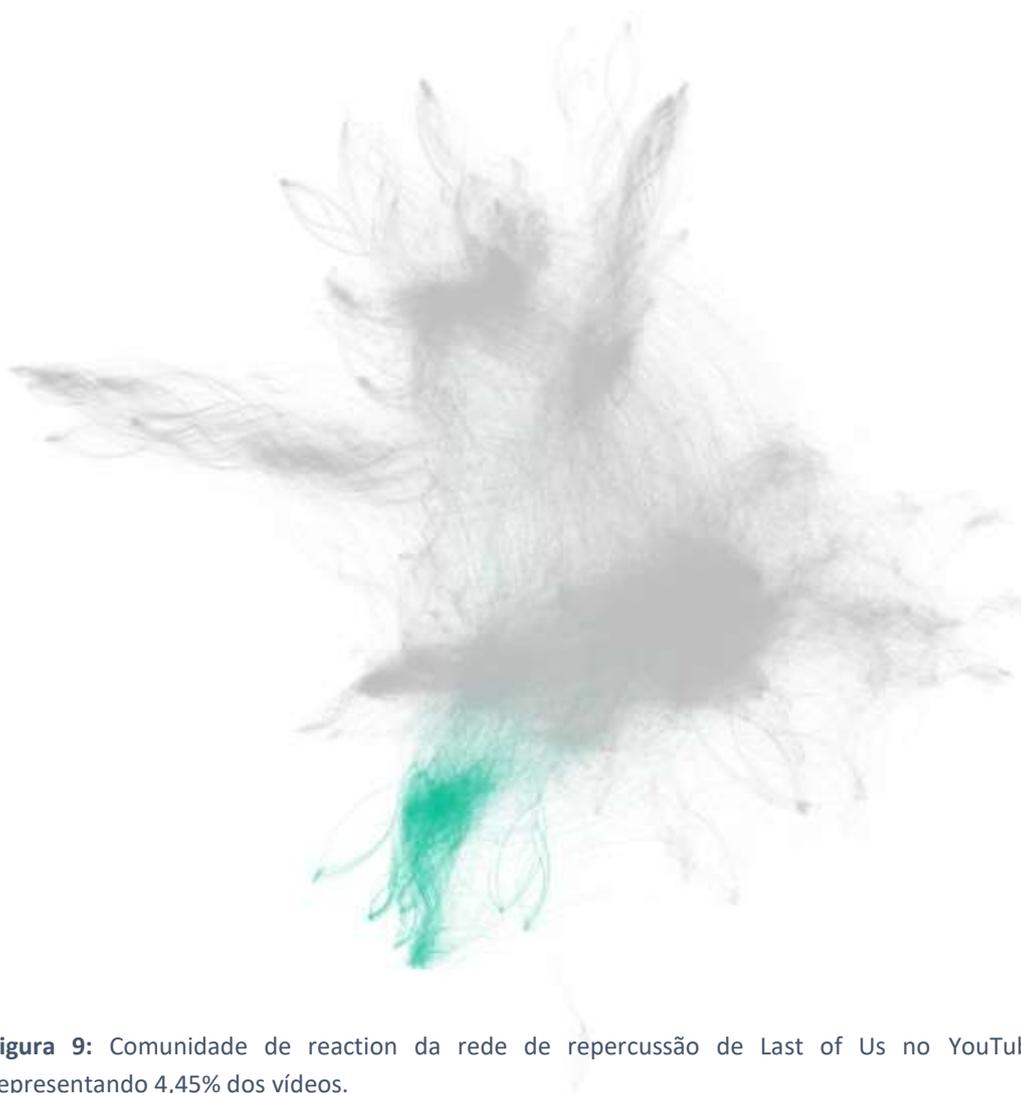


Figura 9: Comunidade de reaction da rede de repercussão de Last of Us no YouTube, representando 4,45% dos vídeos.

A série *The Last Of Us* gerou grande entusiasmo e expectativa na comunidade cinéfila desde seu lançamento pela plataforma de streaming HBO Max. Originalmente, *The Last Of Us* era apenas um jogo eletrônico, mas em 2023, com o anúncio de sua estreia para o *live action*, desperta-se um grande interesse de membros da comunidade cinéfila em analisar como essa história será representada no meio audiovisual.



Comunidade Música

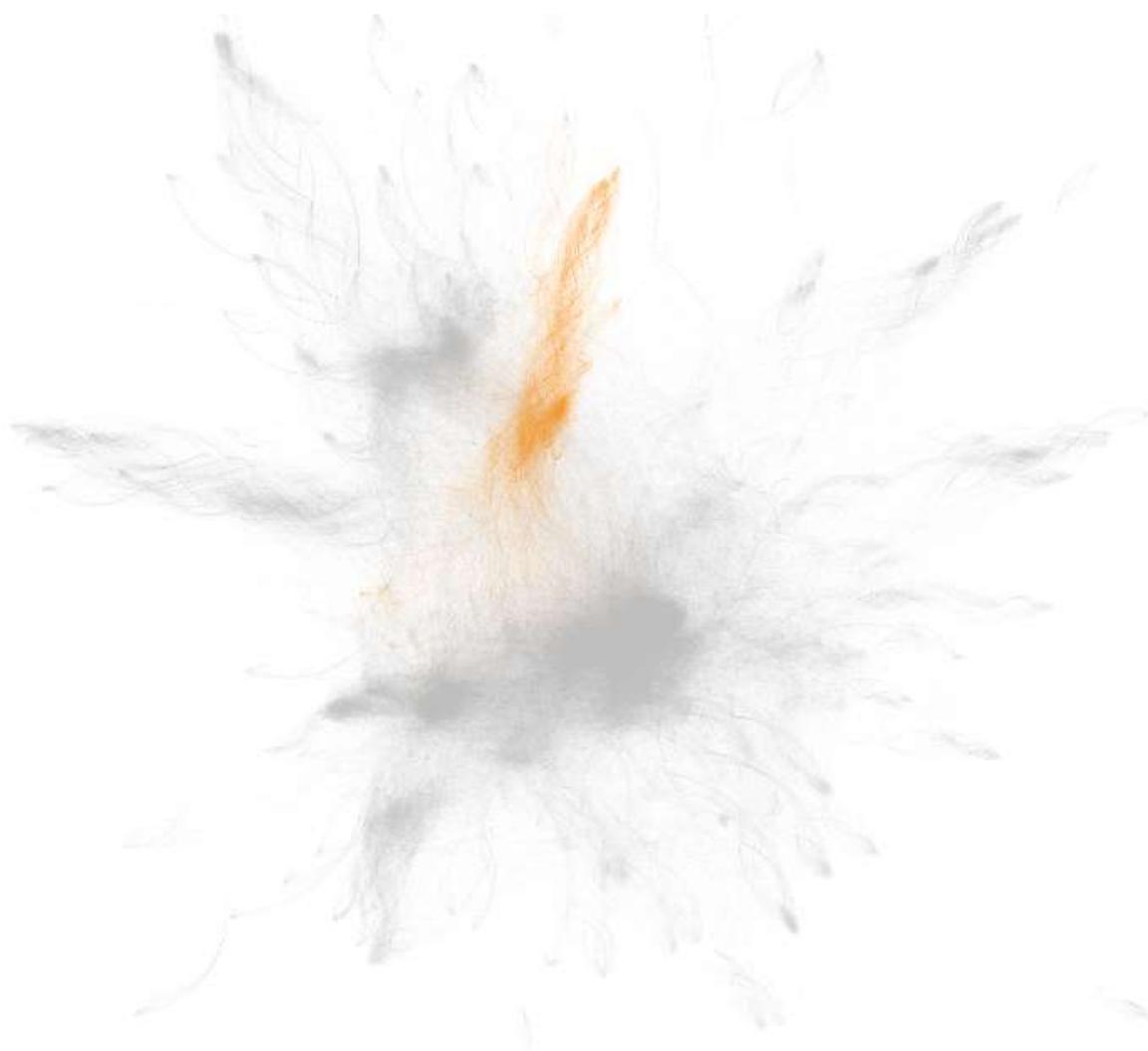


Figura 10: Comunidade de música da rede de repercussão de Last of Us no YouTube, representando 8,01% dos vídeos.

O cluster **Música** é o quarto em volume de recomendações e o terceiro em número de visualizações. Dentre os vídeos com mais visualizações, o destaque vai para a icônica canção da banda britânica Depeche Mode, 'Never Let Me Down Again', lançada em 1987, usada como tema para o encerramento do primeiro episódio de The Last Of Us da HBO. De acordo com o relatório do Luminate (via Billboard), a canção teve um aumento em torno de 220,5% dos streams nas plataformas digitais após o lançamento do primeiro episódio da série.



Somente no Spotify, a música teve um aumento de 377% nas reproduções. Após esse aumento considerável de popularidade, o canal oficial do Depeche Mode no YouTube atualizou o título de “Never Let Me Down Again”, incluindo no título o trecho “(Heard on Episode 1 of The Last Of Us)”, em português, “(Ouvida no primeiro episódio de The Last Of Us)”.

A música “Never Let Me Down Again” também recebeu impulso de streaming após sua inclusão no cinema e na televisão. O caso mais popular foi a música “Running Up That Hill”, de Kate Bush, lançada em 1985 que teve um aumento de 8700% nas reproduções após aparecer na série *Stranger Things* da Netflix, ficando entre as dez mais ouvidas no Spotify Brasil.

Análise textual

Quais são as características específicas dos conteúdos produzidos sobre The Last of Us no YouTube Brasil? Nesta seção, exploramos os resultados da análise textual para verificar o posicionamento dos influenciadores sobre o jogo e sua adaptação para a televisão com o serviço de streaming da HBO.

A análise textual foi realizada a partir da extração automatizada das transcrições das legendas dos vídeos por meio de um script escrito em Python. Identificamos os subtítulos de 613 vídeos.

Posteriormente, o conteúdo das transcrições foi agrupado utilizando o método de mineração textual automatizado de Reinert (1986), separando em categorias os segmentos de palavras pelo critério de semelhança semântica e associação lexical. Depois de diversos testes, geramos um modelo com 20 tópicos e realizamos



análises qualitativas e quantitativas para descrever aqueles que chamaram mais atenção.

Abaixo, exibimos a tabela comparando quantitativamente os 20 tópicos para identificar os temas mais utilizados entre os YouTubers e a quantidade de visualizações.

Debate sobre lacração teve poucas visualizações

A temática 18 foi a oitava de maior alcance entre os tópicos textuais

Tópico	Segmentos textuais	Visualizações	Visualizações (Média)
tematica_6	6,848	968M	141
tematica_17	5,632	257M	46
tematica_10	5,061	370M	73
tematica_15	4,846	405M	84
tematica_20	3,743	634M	169
tematica_12	2,587	159M	61
tematica_13	650	63M	97
tematica_18	496	16M	32
tematica_9	332	62M	187
tematica_1	266	13M	47
tematica_11	207	9M	44
tematica_2	88	6M	71
tematica_NA	86	15M	173
tematica_4	48	4M	75
tematica_7	48	4M	75
tematica_5	15	2M	126
tematica_14	14	392K	28
tematica_16	7	68K	10

Análise realizada comparando as visualizações das categorias detectadas automaticamente

Table: Criado pelo NutecLab • Source: Youtube API • [Get the data](#) • Created with [Datawrapper](#)



Figura 11: Sumário descritivo dos tópicos textuais de transcrições de vídeos sobre The Last of Us no YouTube.



A temática mais frequente e com mais visualizações é a 6, que é relativa à gameplays de *The Last of Us*, com termos associados como: munição, velho, subir e bala. Já a temática 17, se dedica a falar sobre a série, com as palavras: episódio, gostei, ação e história. As temáticas 10, 15 e 20 exploram aspectos específicos do show da HBO, como o episódio três, o processo de adaptação, personagens e referências externas (*easter eggs*). A temática 18 está associada aos termos: lacração, lacrate, gay; enquanto que a temática 8 é explicada pelos léxicos: pecado e homossexual.

Nos trechos abaixo, analisaremos os principais discursos emergentes sobre o seriado *The Last of Us* no YouTube.

O debate sobre orientação sexual na série

Tópico 18

Os vídeos agrupados nesta categoria são críticas ou reações ao terceiro episódio ('Long, Long Time') da produção da HBO. O capítulo se resume à construção do relacionamento amoroso entre Bill (Nick Offerman) e Frank (Murray Bartlett), que inicia no momento pós-apocalíptico. Com o passar dos anos, os personagens envelhecem juntos e enfrentam fortes emoções na nova realidade.

O capítulo foi alvo de *review bomb* (prática de haters se organizarem para dar nota baixa para produtos midiáticos) no [IMDb](#), atingindo 8.0, a nota mais baixa entre os demais episódios da primeira temporada.

Nossa análise identificou que as comunidades de rede se dividiram nas percepções sobre o episódio. Em particular, notamos dois comportamentos antagônicos. De um lado, críticos de filmes e seriados, como PH Santos, desenvolveram argumentos que enfatizam a sofisticação narrativa de *Long, Long Time*, apontando características cinematográficas não presentes no jogo. Do outro lado, parte das



comunidades *nerds* e fãs do game criticou o episódio utilizando-se de diversos argumentos que variam desde a inovação do texto em relação ao game canônico até representações que se assemelham a discursos masculinistas sobre a lacração” dos roteiristas.

Nos subtítulos abaixo, organizamos os discursos esquematicamente elencados nas seguintes categorias: a) menos drama, mais ação; b) inclusão e diversidade; c) lacração; e d) a perspectiva de críticos de cinema.

A. Menos drama, mais ação

Muitos dos vídeos comentam que a HBO criou um roteiro característico do gênero drama, focado em relacionamentos, e não de ação, o qual, na visão dos gamers, seria a proposta da narrativa do jogo. O canal “Linhagem Geek” é um dos destaques desta categoria. No vídeo ‘Pior episódio! Reviews Bomb em The Last Of Us EP3?’, Gabriel Alba e André Expider, apontam que a adaptação de streaming foi muito boa até o terceiro episódio. Eles comentam que o capítulo é de má qualidade por tentar criar uma narrativa onde não há espaço para isso, uma vez que não há na história do jogo um romance de “Romeu e Julieta”.

Os criadores do canal alegam que o motivo para a rejeição ao episódio é por conta de um “total desvio de roteiro”, uma vez que a relação entre os personagens não é explorada em nenhuma cena no game e que o final dado ao Bill não agrega à história. Os canais que publicaram esses vídeos possuem um posicionamento contra o que chamam de “militância” a favor de questões sociais mais relacionadas à esquerda, como a luta de pessoas LGBTQIA +. O tema também agrupa acusações de que The Last of Us apoia ideologias comunistas e anticristãs. Os canais fazem parte de uma comunidade gamer que tem conhecimento sobre o jogo e, por isso, muitos dos vídeos estão relacionados à categoria de comparação do jogo a série.



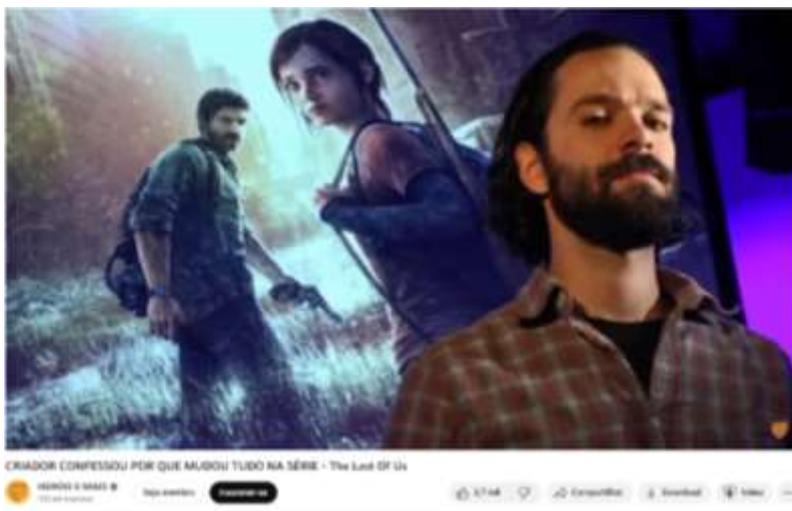


Figura 12: [CRIADOR CONFESSOU POR QUE MUDOU TUDO NA SÉRIE - The Last Of Us](#) do canal [Heróis e Mais](#), postado em 2 de fevereiro de 2023, com 20,2 mil visualizações.

Este vídeo faz uma comparação do jogo com a série e utiliza a entrevista do diretor da série, dada após o lançamento de todos os episódios, como argumento de que o público foi enganado. Em depoimento, Neil Druckmann revela não ter comentado previamente sobre a forte presença de personagens LGBTQIA+ e as mudanças realizadas na adaptação, com o intuito de atrair um maior público e desconstruir preconceitos de um grupo que não assistiria à produção, caso soubesse das cenas.

Embora o argumento central desse grupo de YouTubers gire em torno da adaptação e da necessidade de ser fiel em relação ao texto original, frequentemente, esses conteúdos também apelam para a ideia de lacração. O vídeo alega que a construção de uma relação entre os personagens, Bill e Frank, tira a dinâmica da série e se torna o que eles chamam de 'pura panfletagem dedicada à lacração'.

Além disso, apontam que Frank ganha uma grande visibilidade que não tem no jogo. Em comentários, fazem piadas com o uso de novas flexões de verbo,



alegando que, para os fãs, “se alguém fala mal do episódio, alguém é culpado e não culpade”.

B. Defesa da inclusão e da diversidade

Em contrapartida, outros valorizam a perspectiva amorosa inclusiva e diversa da série. Esses conteúdos fazem críticas diretas ao grupo que aponta o drama como “lacrata” ou “um puro desperdício para falar de romance”. Canais como o “Diversidade Nerd” fazem oposição aos posicionamentos homofóbicos nas redes e refutam a ideia de que a série é uma propaganda da comunidade LGBTQIA+.



Figura 13: [The Last of Us é lacração LGBT? O surto do nerd](#), do canal **Diversidade Nerd**, postado em 3 de fevereiro de 2023, com **18 mil** visualizações.

O vídeo: “The Last of Us é lacração LGBT? O surto do nerd” inicia criticando um *tweet*, feito por um integrante da comunidade gamer que afirma que o episódio 7 é uma propaganda LGBTQIA+. O dono do canal, Chris Gonzatti, fala sobre

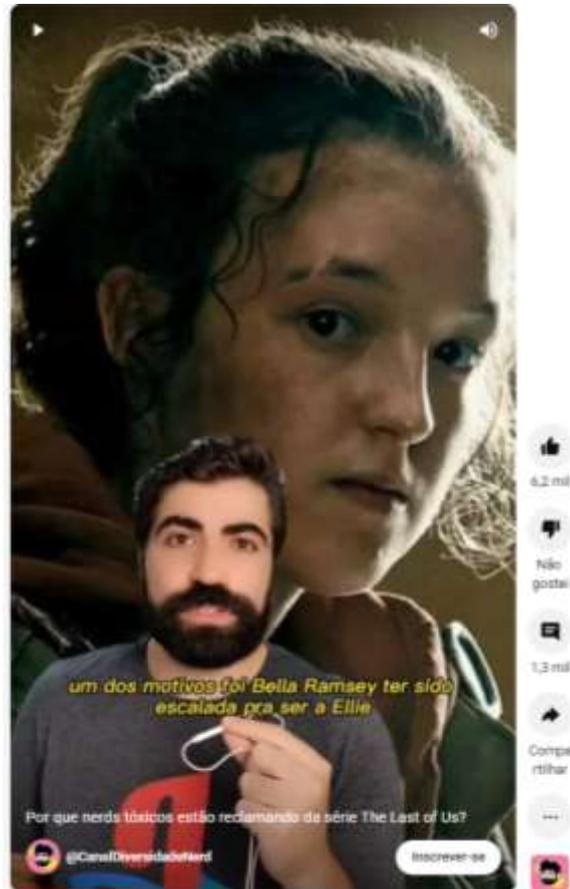
como o jogo sempre mostrou que a protagonista Ellie (Bella Ramsey) é lésbica. Ele



pontua que a primeira parte do jogo é toda dedicada ao primeiro romance da Ellie, e que na segunda temporada existe um personagem trans.

Figura 14: [“Por que nerds tóxicos estão reclamando da série The Last of Us?”](#) do canal **Diversidade Nerd**, postado em 16 de janeiro de 2023, com **70 mil** visualizações.

Além disso, no vídeo: “Por que nerds tóxicos estão reclamando da série The Last of Us?”, também publicado pelo “Diversidade Nerd”, Chris comenta como a atriz Bella Ramsey sofreu ataques por ter sido escalada para interpretar a Ellie, com alegações de muitos fãs do game de que ela “não era bonita” ou “padrão suficiente” para o papel. Como a intérprete se assume como pessoa de gênero fluido, o vídeo comenta como esse ataque está relacionado à comunidade gamer que é estruturalmente preconceituosa.



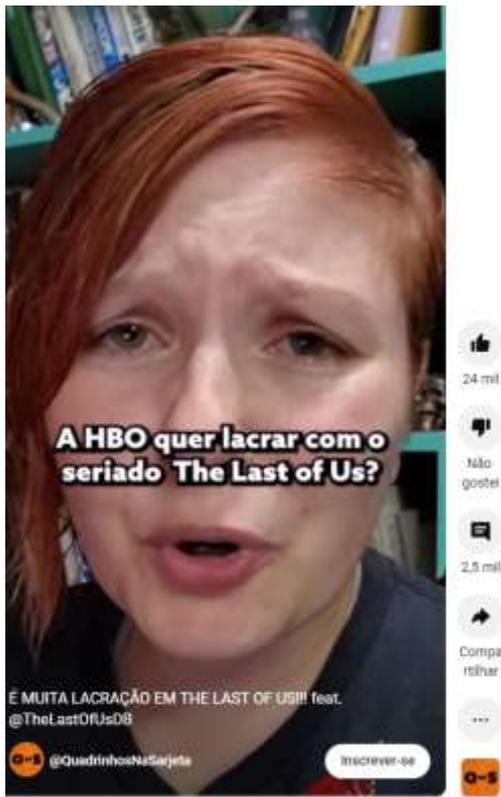


Figura 15: [É MUITA LACRAÇÃO EM THE LAST OF US!!! feat. @TheLastOfUsDB](#), do canal **Quadrinhos na Sarjeta**, postado em 31 de janeiro de 2023, com 348 mil visualizações.

Com um título que sugere uma crítica negativa à série, o vídeo defende *The Last of Us* (HBO). A apresentadora aponta que o jogo já traz representatividade na narrativa: Ellie é lésbica, Bill é gay e, na continuação do game, Lev é um garoto trans. Não

existiria, então, tentativa da HBO de lacrar com a série.

C. A lacração como crítica

Nesta categoria, identificamos vídeos que criticam o terceiro episódio explicitamente articulando conceitos binários de gênero, sob um argumento de que a indústria cinematográfica está construindo um discurso que apela para performances diversas de gênero, seja por uma “agenda ideológica” ou por uma perspectiva de lucrar com públicos progressistas.

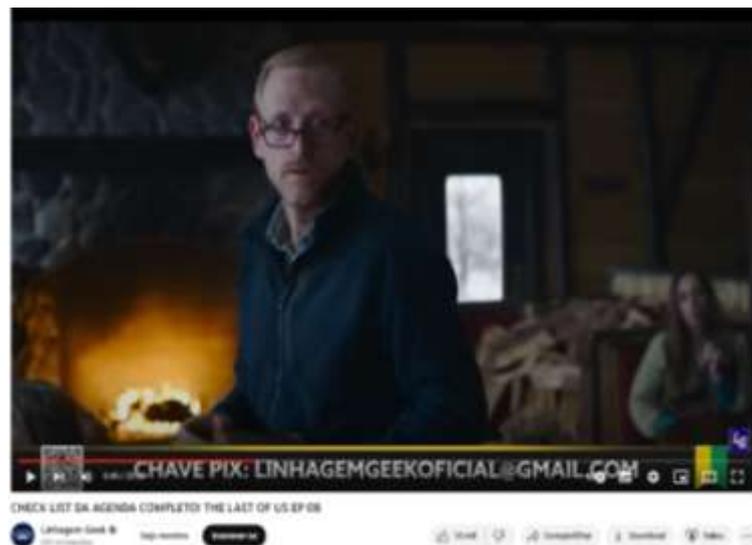
Um dos principais expoentes dessa visão, dentro do ecossistema de vídeos analisados, é Nando Moura, músico e conhecido influenciador de extrema-direita. Antes de dar a opinião dele sobre o terceiro episódio de *The Last of Us*, Nando Moura pergunta aos seguidores o que eles acharam e tenta ser acolhedor: “Para



“você que é homossexual, bissexual, transsexual, não interessa como você se identifica, você é muito bem-vindo a este canal”.

Nando questiona o impacto do terceiro episódio: despertou mais desconforto ou compaixão sobre a questão homossexual? “Analisem como estão os comentários de heterossexuais do sexo masculino na internet”, responde a si próprio. Sugere que as cenas “muito sexuais” criaram o efeito de desconforto entre o público: Nando afirma aos seus seguidores que “99% dos homens heterossexuais se sentem absolutamente desconfortáveis” quando assistem ao terceiro episódio, mas eles se sentiriam inibidos de comentar sobre o incômodo nas redes para evitar a acusação de homofobia. Para Nando, a temática perde o potencial de compaixão e cai no “lacre”. No final, diz que espera não ter ofendido ninguém.

Figura 16: [CHECK LIST DA AGENDA COMPLETO! THE LAST OF US EP 08](#) do canal **Linhagem Geek**, postado em 7 de março de 2023, com **56 mil** visualizações.



Neste vídeo, Alba e Expider, gestores do canal, afirmam que a série enganou o público colocando *frames* que se parecem com o jogo para chamar a atenção e passar um conteúdo progressista. O conteúdo destaca que esse é um problema da cultura em geral, tanto que atinge o cinema e a música. Para eles, o fato do episódio apresentar uma vila de viés comunista como boa e uma comunidade com





Figura 17: [NÃO TEM LACRAÇÃO EM THE LAST OF US DIZ PASTOR!!!](#) do canal [Heróis e mais](#), postado em 30 de março de 2023, com 17 mil visualizações.

Este conteúdo é um *react* de um dos vídeos publicados pelo pastor Yago Martins em seu canal [“Dois Dedos de Teologia”](#). O pastor se posiciona contra comentários que criticam a série e os classifica como um conteúdo de ideologia anticristã. Os gestores do canal discordam de Yago Martins e afirmam que *The Last Of Us* possui um posicionamento explícito contra o cristianismo, especialmente contra o catolicismo, e que a série é lacradora, assim como a produção e toda a equipe.

Figura 18: [VOCÊ FOI TLOUXA! DIRETOR DE THE LAST OF US AFIRMA QUE ENGANOU O PÚBLICO!](#) do canal [Linhagem Geek](#), postado em 5 de março de 2023, com 69.3 mil visualizações.



Vídeo publicado após o último episódio da série, em que são feitas considerações finais sobre a adaptação do jogo *The Last Of Us* para a produção da HBO. Alba e Expider afirmam que são contra as aplicações ideológicas gerais da série. Eles



criticam o destaque dado para as relações homossexuais, sem ter dado ênfase em relacionamentos heterossexuais.

O título do texto está diretamente relacionado ao depoimento de Neil Druckmann, diretor da série, utilizado no vídeo [CRIADOR CONFESSOU POR QUE MUDOU TUDO NA SÉRIE - The Last Of Us](#) do canal “Heróis e Mais”. O canal “Linhagem Geek” lançou mais de uma publicação no YouTube alegando que, dessa forma, o diretor teria enganado o público e feito os espectadores de “trouxa” desde o início.

O romance entre Ellie e Riley

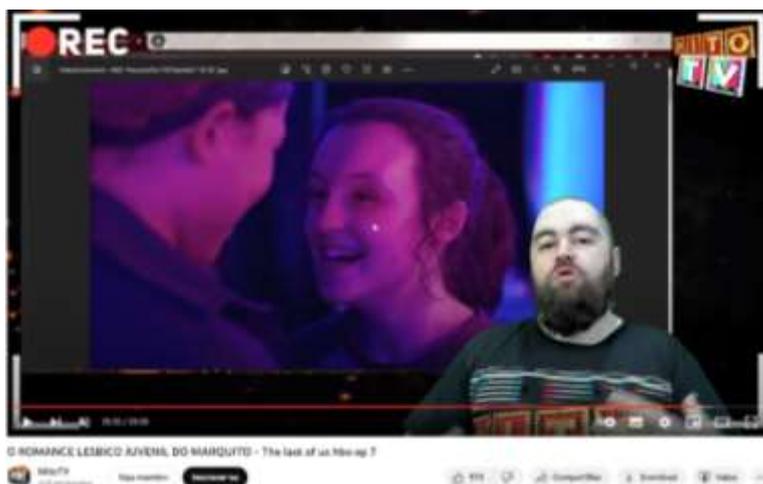


Figura 19: [O ROMANCE LÉSBICO JUVENIL DO MARQUITO](#) do canal MitoTv, postado em 27 de fevereiro de 2023, com 5.4 mil visualizações.

O tema da lacração não ficou restrito somente ao terceiro capítulo de The Last of Us. O vídeo acima é um *react* do episódio 7, capítulo que mostra o romance entre as personagens Ellie (Bella Ramsey) e Riley (Storm Reid). O conteúdo do canal bolsonarista “MitoTv” faz ataques ao episódio, afirmando que a série é uma verdadeira “piada” e que faz os fãs de trouxa. Ele critica tanto a escolha da narrativa do capítulo quanto a atuação das atrizes, além de afirmar que a série faz apologia a crimes praticados por menores. Ao dar risadas, repassando o episódio



na tela, ele ainda critica que o relacionamento entre as personagens é narrado de forma exagerada.

D. A perspectiva de críticos de cinema

Analisaremos a seguir a repercussão do episódio 3 entre dois dos maiores influenciadores da cinefilia no YouTube Brasil: Isabela Boscov (702 mil inscritos) e PH Santos (505 mil inscritos). Com spoilers, eles produziram vídeos de opinião e análise para cada episódio de *The Last of Us*.

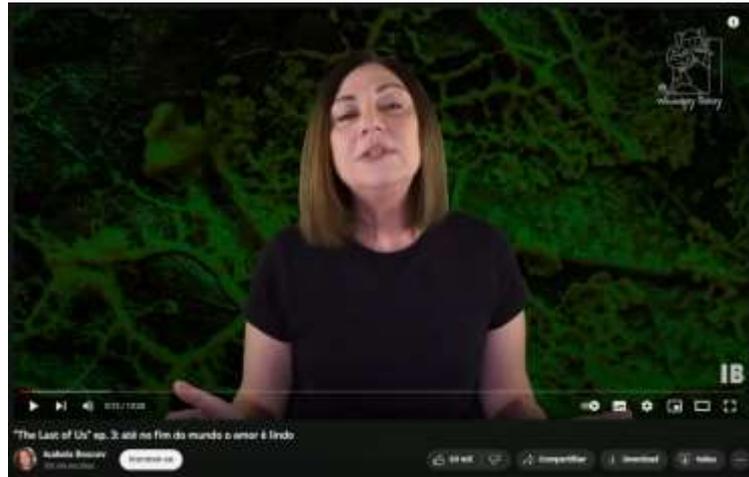


Figura 20: [The Last Of Us ep. 3: até no fim do mundo o amor é lindo](#), do canal **Isabela Boscov**, postado em 30 de janeiro de 2023, com **355 mil** visualizações.

No vídeo, Boscov ressalta os pequenos detalhes no episódio, que entregam significados para o espectador. Segundo ela, o terceiro episódio tem potencial de se “tornar o favorito de muita gente em toda essa primeira temporada da série”. Enquanto recapitula o episódio, dá foco em Bill – classificado por ela como alguém que “se prepara para o fim dos tempos” – e Frank.

A gestora do canal elogia a transição dos núcleos narrativos. Ela classifica o arco de Bill e Frank como “história pregressa do personagem com algumas modificações”, “feita para a série”. Na visão dela, não basta ser fiel ao jogo, é importante expandir também a narrativa, caso contrário, bastaria jogar o game. Boscov comenta que os criadores do material base e da série acreditaram que o casal merecia maior atenção, o que aumenta a admiração dela pelo show.



Ela interpreta Bill e Frank como homens “muito diferentes entre si”: “Bill quer segurança e ordem”, enquanto “Frank quer beleza e alegria”. Aos poucos, as visões diferentes se complementam, o que é acompanhado pela decoração da casa e pelo resto do cenário. Para Boscov, há beleza no fato de que os dois são capazes, em um mundo apocalíptico, de escolherem como iam viver e morrer. “É um episódio tão próximo da perfeição quanto qualquer episódio pode ficar”. Ao fim, Boscov reforça que a “série é feita para um universo maior do que o gamer”, o que justificaria outras alterações no roteiro.



Figura 21: [THE LAST OF US 1x03 - A Balada de Bill | Análise do episódio](#), do canal [PH Santos](#), postado em 30 de janeiro de 2023, com 271 mil visualizações.

O vídeo de PH Santos também recapitula o terceiro episódio. Destaca como a morte é “comum” e “cotidiana” no universo da série, propondo interpretações poéticas a partir de coisas aparentemente banais da narrativa; PH destrincha o curto tempo de tela de Joel e Ellie: o avião, por exemplo, remeteria ao dia da morte da filha de Joel.

Assim como Boscov, PH elogia a transição do núcleo de Joel e Ellie para Bill e Frank. Ele aponta que o texto da série é “esperta”: a expectativa em torno de Bill é desconstruída aos poucos. Antes do apocalipse, o personagem se especializou em “erguer muros, criar barreiras”. “O maluco do bunker” se abre para Frank: “A pior das barreiras, a mais alta delas, ainda é transponível”, diz PH.



Ele pontua que a música talvez seja “a arma mais precisa, mais fatal do seriado”, porque estabelece conexões afetivas. Se o coração de Bill está preso, a música desata os nós dele. “Não existe estereótipo se só existem dois”, propõe PH sobre a transformação de Bill, e interpreta o fim da história do casal como uma “tragédia auto imposta” aos moldes da peça de Shakespeare: final trágico, mas real.

“Bill e Frank vão embora em belíssimos jogos de câmera. Sentam próximos na mesa na qual um dia sentaram distantes, em opostos”, diz o crítico analisando as mensagens da fotografia da série. No final do vídeo, PH destaca o poder das companhias nas vidas humanas, mesmo que improváveis, o que uniria Joel e Ellie, Bill e Frank: “Quando dois se entrelaçam, um terceiro nasce. Só basta uma pessoa para te fazer vivo: nem mais, nem menos”.

Análise

O jogo *The Last of Us*, diferentemente do padrão da indústria de jogos de tiro, propõe-se a abordar as questões de gênero de forma crítica. Seguindo esse mesmo eixo, a adaptação da HBO mantém o debate e o expande ao dar destaque ao relacionamento homossexual no Episódio 3. A adaptação sofreu diversas críticas ao aprofundar a temática de gênero e garantir o episódio 3 inteiro como aprofundamento do relacionamento de Bill e Frank.

Antes de pensarmos *The Last of Us* como adaptação para série na HBO, é preciso encaixá-la dentro das dinâmicas particulares do mundo dos jogos e na sua respectiva marcação simbólica de socialização.

Embora *The Last of Us* tenha desde sua premissa o debate sobre gênero, o público alvo consumidor de games, em que prevalecem tiroteios e violência, tem traços intimamente ligados ao imperativo normativo masculino. Dessa maneira, deve-se entender o público como um indivíduo padrão (Warner Michael, 2003), e no mundo historicamente segregado dos jogos digitais são os homens brancos heterossexuais e cisgêneros.



Sendo assim, é preciso remontar como a indústria de jogos, de quadrinhos, e a cultura geek em geral fomentou um conteúdo específico regido por valores de misoginia e LGBTfobia. Começando pelos próprios consoles de videogame, um marco de separação entre os meninos e meninas são os jogos de tiro nos quais é usado da violência como reforço para os componentes associados à virilidade (DE MIGUEL; BOIX, 2013). Dentro desse universo, majoritariamente, as personagens femininas são retratadas em segundo plano, com o papel de coadjuvantes e constantemente sendo hipersexualizadas.

A concepção do masculino como sujeito da sexualidade e o feminino como seu objeto é um valor de longa duração da cultura ocidental. Na visão arraigada no patriarcalismo, o masculino é ritualizado como o lugar da ação, da decisão, da chefia da rede de relações familiares e da paternidade como sinônimo de provimento material: é o “impensado” e o “naturalizado” dos valores tradicionais de gênero. (MINAYO, 2006, p.23).

O forte ataque ao destaque para relação homossexual entre o personagem Bill e Frank no episódio 3, por meio do subterfúgio argumentativo de que a série teria se distanciado da proposta do jogo, evidencia como grupos minoritários são tratados quando tem sua sexualidade abordada em longos espaços de transmissão. Apesar da adaptação da relação Bill e Frank não seguir estritamente como foi direcionada no jogo, *The Last of Us* sempre teve em seu enredo as temáticas de gênero trabalhadas, principalmente com Ellie, protagonista mulher e homossexual, e na parte II com Lev, uma pessoa trans. A adaptação da HBO não foi diferente, buscou ampliar o debate para o espaço do streaming.

Tanto a adaptação quanto o jogo de *The Last of Us* estão inseridos em espaço de domínio branco, masculino e heteronormativo, portanto expostos a repercussões negativas de grupos ultraconservadores. Embora as críticas possam ensejar mudanças estruturais ao longo do tempo, por mais revolucionárias que sejam as



transformações mantêm-se alguma continuidade da estrutura de poder (RADCLIFFE-BROWN, 1970).

Adaptação do jogo para a série

Tópico 15

Este tema é referente ao processo de adaptação da narrativa do jogo para o seriado de televisão da HBO. Os vídeos agrupados nesta categoria apresentam o conteúdo, principalmente, sobre as diferenças e similaridades entre o roteiro, cenas e aspectos narrativos presentes no game. São destacados conteúdos acerca das especificidades entre cada um dos produtos, escolha de atores e dubladores, cenas que se mantêm e mudaram, dúvidas de como foi realizada essa adaptação, curiosidades sobre os atores e bastidores. Os vídeos também tratam de detalhes relacionados a questões técnicas, que diferenciam na série quando comparadas ao game.



Figura 22: [3 DIFERENÇAS DA SÉRIE THE LAST OF US PARA O JOGO](#) #shorts, do canal **A gente faz agora**, postado em 3 de março de 2023, com **111 mil** visualizações.

O vídeo, em formato de shorts, postado pelo canal “**A gente faz agora**” aborda três diferenças entre a série e o jogo. Uma das particularidades notadas é que o personagem Joel que é mais velho e percebido como “mais fraco” na série, por apresentar sequelas do apocalipse, ao contrário dos infectados que são mais difíceis de combater na série. Não apresenta crítica para essas escolhas ou qualquer análise técnica e teorias.



Figura 23: - [O ESTALADOR ESCONDIDO NA CENA FINAL DE THE LAST OF US](#) #shorts, do canal A gente faz agora com 1 milhão de visualizações.

O vídeo postado pelo canal “A gente faz agora” pontua um detalhe que aparece a mais no final do último episódio da série. Uma adição da série que não existe no jogo. O conteúdo apresenta o corte de um infectado que aparece em um local inusitado e comenta sobre simbolizaria para os rumos da história na próxima temporada.

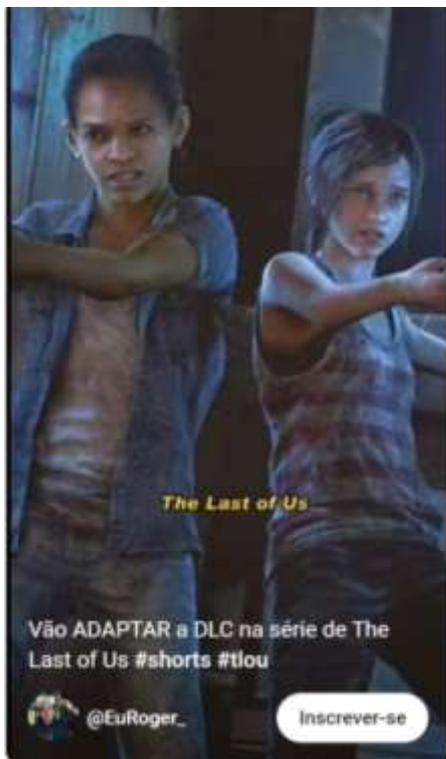


Figura 24: [Vão ADAPTAR a DLC na série de The Last of Us](#) #shorts #tlou, do canal Eu Roger com 72 mil visualizações

O vídeo postado pelo canal “Eu Roger” fala das expectativas para a adaptação da DLC (Downloadable Content) do jogo para o sétimo episódio da série. No universo dos jogos, o DLC se refere a um conteúdo extra de um jogo já lançado, que pode se tratar de uma expansão de novas áreas e missões ou apenas itens e



personagens. O episódio retrata a relação das personagens Ellie (Bella Ramsey) e Riley (Storm Reid).

Fungo

Tópico 9

Este tema é referente a divulgação científica e curiosidades gerais relacionadas ao fungo Cordyceps, responsável pela pandemia na série. Nesta categoria estão agrupados vídeos que comentam a origem do fungo, características dos infectados e formas de contaminação tanto na série quanto na realidade. Os conteúdos abordam teorias científicas e também conspirações do tema no mundo pós-apocalíptico da dramaturgia. Alguns canais, inclusive, desconstruem ideias acerca de uma possível contaminação humana pelo fungo.

Dentro desta categoria estão em evidência vídeos que destacam a relação dos fungos com biologia, ciência e saúde, desmistificando teorias acerca de uma possível contaminação humana pelo fungo. Os canais mais vistos e comentados foram o “Pido Biologia”, “Richard Rasmussen”, “Olá Ciência!” e “Ciência Todo Dia”, que produziram conteúdos debatendo os fundamentos científicos da existência do fungo Cordyceps na vida real e seu comportamento no mundo animal.



Figura 24: [THE LAST OF US É REAL | Pidobiologia](#) #shorts - YouTube, do canal Pido Biologia, postado em 21 de janeiro de 2023, com 1,3 milhões de visualizações.

O vídeo mais assistido deste tópico é um 'short' que enfatiza que o fungo já foi estudado por pesquisas do campo da biologia. Segundo Pido Biologia, apesar do fungo citado na série realmente existir, na realidade, ele infecta apenas artrópodes, principalmente formigas. Portanto, não há motivos para preocupações de contaminação em seres humanos e, muito menos, para o cenário apocalíptico desenvolvido pelo seriado.



Figura 25: [THE LAST OF US É REAL NO MUNDO DOS INSETOS!](#) #shorts - YouTube, do canal Richard Rasmussen, postado em 26 de janeiro de 2023, com 414 mil visualizações.

O biólogo e apresentador de TV, Richard Rasmussen explica nesse vídeo de que forma o fungo *Cordyceps*, retratado na série, afeta os animais invertebrados e como eles se comportam sob a presença do parasita, além da sua forma de contaminação.





Figura 26: [E SE UMA PANDEMIA FOSSE CAUSADA POR FUNGOS? #TheLastOfUs ??](#), do canal Olá Ciência!, postado em 8 de fevereiro de 2022, com 955 mil visualizações.

Esse vídeo postado há mais de um ano esclarece informações sobre fungos, doenças fúngicas e a possibilidade de uma pandemia gerada pelo fungo *Cordyceps*. Ele destaca como os impactos da covid-19, geraram um maior interesse da sociedade por vírus, bactérias e fungos. O canal chama a atenção para a alteração no título do vídeo, feita após o lançamento da série para adicionar o termo “#TheLastOfUs”, apontando a oportunidade percebida pelo canal de promover seu vídeo com conteúdo da série.



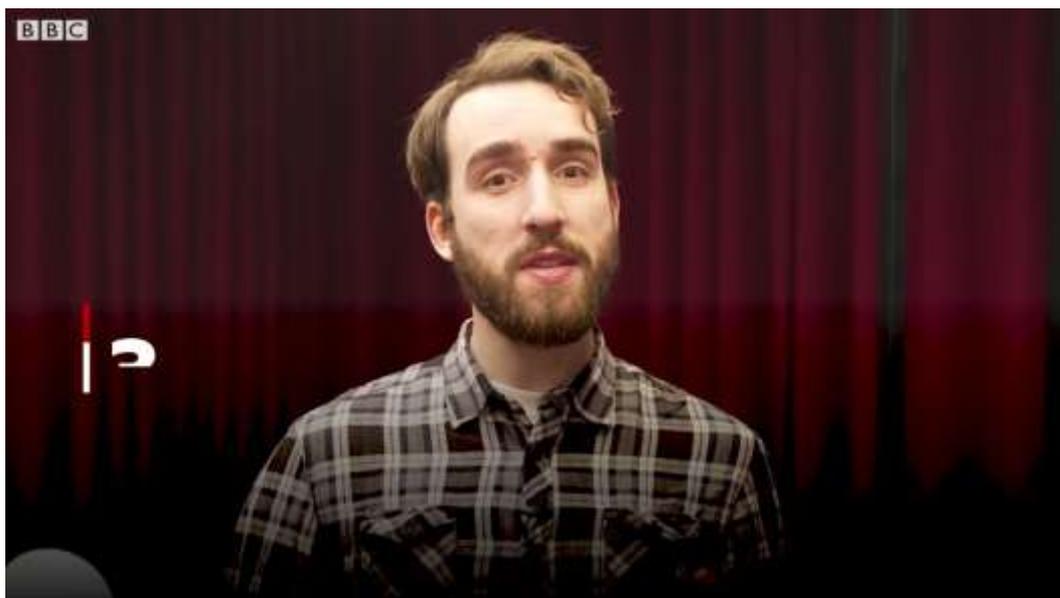


Figura 27: [The Last Of Us: por que fungo real não transforma gente em zumbi](#), do canal BBC News Brasil, postado em 14 de fevereiro de 2023, com 112 mil visualizações.

A BBC News Brasil desmistifica teorias a respeito do fungo *Cordyceps* com auxílio de médicos e cientistas. O repórter André Biernath traz como referência o documentário “Planet Earth”, da BBC Studios, narrado pelo naturalista britânico, David Attenborough, que foi a inspiração para a história do jogo.



Conclusões: narrativas migrantes e transmídiações

Por Tatiana Siciliano e Bruna Aucar, Professoras do Departamento de Comunicação

O conjunto de informações levantadas sobre a repercussão da série The Last Of Us da HBO, durante o primeiro semestre de 2023 no YouTube, evidenciou tensões e disputas de sentido travadas pelos polos da produção e do consumo no ecossistema da internet. São elas:

- a) A produção da HBO, elaborada a partir do game, apresenta uma estética cinematográfica, correspondente aos padrões profissionais da plataforma de streaming. A dos fãs se apoia no audiovisual de forma amadora, através da tecnologia digital, mas com a propriedade do afeto e do conhecimento, especialmente sobre o universo narrativo do jogo.
- b) Percebe-se duas categorias de produtores de conteúdo – o consumidor fã e o consumidor crítico.
- c) Como um detive, ou um “leitor de segundo nível” (ECO, 2009), que se propõe a ser didático, o consumidor fã deseja apresentar para os espectadores e fãs as pistas ocultas na narrativa. Mostra os significados nas entrelinhas para ser a referência na proficiência do jogo, ser reconhecido pelos pares como autoridade no tema.
- d) Importante destacar que esse tipo de curadoria dos fãs desafia as práticas produtivas da crítica e dos produtores oficiais. O fã vira coautor e passa a ter a mesma propriedade que um crítico estabelecido no mainstream.
- e) Neste sentido, os processos de recrutamento na rede e a grande visibilidade conquistada pela audiência (através de seus perfis digitais) leva emissores tradicionais a reelaborar conteúdos, a fim de estabelecer novas formas de diálogo com o campo do consumo.
- f) Em compensação, apesar dos novos desafios aos produtores oficiais, a comunidade de fãs provoca um engajamento, mídias sociais espontâneas



e ativam um potencial de consumo sobre a série, o jogo e outros produtos culturais relacionados, mesmo que as produtoras não tenham controle sobre as suas ações.

- g) As comunidades de fãs, ao se apropriarem das narrativas oficiais das produtoras, e passarem a criar seus próprios conteúdos, alterando muitas vezes a concepção da autoria, também constroem mundos e redes em torno de ideologias.
- h) No caso de *The Last of Us*, há uma certa mobilização de fãs em relação às relações homoafetivas que a série exhibe. Algumas, inclusive, aparecem apenas subliminarmente no game, o que desagrade os que desejam uma transposição fidedigna da história do game para a série.
- i) A internet se torna arena de debates, produção de novos significados e disputas de poder que expande a experiência espectral e a convergência midiática.



Referências

AMARAL, Adriana; MONTEIRO, Camila. Esses roquero não curte: performance de gosto e fãs de música no Unidos Contra o Rock do Facebook. **Revista Famecos**, v. 20, n. 2, p. 446-471, 2013.

ECO, U. A inovação no seriado. In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

FIGUEIREDO, Vera. **Narrativas migrantes**. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2010.

GOULART, L.; NARDI, H. C. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 11, n. 3, p. 250-268, 20 dez. 2017

KLIDZIO, D.; SOLAR, V.; BACK DE ARAÚJO, L. Dissidências de gênero e sexualidade e representatividade LGBTQIAP+ em The Last of Us Part II. **Domínios da Imagem**, [S. l.], v. 15, n. 29, p. 101–121, 2022. DOI: 10.5433/2237-9126.2021v16n29p101.

Disponível em:

<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/43168>

MEIMARIDIS, Melina; DOS SANTOS JUNIOR, Marcelo Alves; OLIVEIRA, Thiane Moreira. Da frustração ao Entusiasmo: Uma análise da relação entre fãs e spoilers no Twitter. **Culturas Midiáticas**, v. 8, n. 2, 2015.

MIGUEL, Ana; BOIX, Montserrat. Os gêneros da rede: os ciberfeminismos1. **feminino Internet em código**, p. 39, 2013.

REZENDE, Nathalia; NICOLAU, Marcos. **Sob o domínio dos fãs: o uso das redes sociais de vídeos em torno da série Game of Thrones**. Artigo apresentado no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), Rio de Janeiro, 2015.



REINERT, Max. Un logiciel d'analyse lexicale. **Cahiers de l'Analyse des Données**, v. 11, n. 4, p. 471-481, 1986.

SVARTMAN, Rosane. **A telenovela e o futuro da televisão brasileira**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2023.





Discursos e comunidades de Last of Us no YouTube.

