

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN – FAMECOS
CURSO DE JORNALISMO

IAGO DE CAMPOS DA SILVA

**A GUERRA CONTRA OS JOGOS: VIDEOGAMES E PÂNICO MORAL NA
IMPrensa**

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre
2022

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

IAGO DE CAMPOS DA SILVA

**A GUERRA CONTRA OS JOGOS: VIDEOGAMES E PÂNICO MORAL NA
IMPREENSA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo pela Escola de Comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Coordenador: Prof. Dr. Deivison Moacir Cezar Campos

Porto Alegre

2023

IAGO DE CAMPOS DA SILVA

A GUERRA CONTRA OS JOGOS: COMO A IMPRENSA TRADICIONAL TRATA OS VIDEOGAMES?

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo pela Escola de Comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovado em: _____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Ana Cecília Bisso Nunes

Prof. Dra. Paula Regina Puhl

Prof. Dr. André Fagundes Pase

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por terem investido e sacrificado algumas coisas para me ajudar a ter a melhor educação. Agradeço sinceramente por todas as coisas que eles fizeram por mim.

À minha vó Elena Segabinazzi, por toda a força e apoio que ela me deu.

Um agradecimento especial ao meu tio, Ronaldo Silva, que é um jogador assíduo de videogames, assim como eu, por ter me dado apoio moral durante a elaboração deste trabalho.

E por fim, agradeço ao orientador, o Prof. Dr. André Fagundes Pase, pela orientação e todo o auxílio que ele prestou neste trabalho.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é entender se as reportagens do jornalismo televisivo no Brasil tratam os jogos de videogame como elemento de pânico moral. Para este fim, a pesquisa realizou uma análise de um estudo de caso envolvendo duas reportagens televisivas, ambas exibidas em anos e contextos diferentes. A primeira reportagem deste estudo de caso foi exibida pela RecordTV, pelo programa jornalístico Domingo Espetacular, em abril de 2011, e a segunda reportagem foi exibida pela TV Globo, pelo programa jornalístico Fantástico, em julho de 2015. O trabalho irá analisar as reportagens e comparar com os conceitos de pânico moral utilizando os critérios estabelecidos por autores como Cohen e Goode e Ben-Yehuda. Através da análise de estudo de caso da pesquisa, entenderemos se houve ou não intenção de tratar os jogos como elemento de pânico moral. Nos seus primeiros capítulos, este trabalho também irá resumir sobre o conceito de pânico moral, seus critérios, e o histórico do jornalismo especializado em games no Brasil.

Palavras-chave: Videogames; jornalismo; pânico moral; violência; imprensa.

ABSTRACT

The objective of this work is to understand whether television journalism reports in Brazil deals with videogames as an element of moral panic. To this end, the research carried out an analysis of a case study involving two television reports, both shown in different years and contexts. The first report of this case study was shown by RecordTV, by the journalistic TV show Domingo Espetacular, in April 2011, and the second report was shown by TV Globo, by the journalistic TV show Fantástico, in July 2015. The work will analyze the reports and compare with the concepts of moral panic using the criteria established by authors such as Cohen and Goode and Ben-Yehuda. Through the analysis of the case study of the research, we will understand whether or not there was an intention to treat games as an element of moral panic. In its first chapters, this work will also summarize the concept of moral panic, its criteria, and the history of journalism specializing in games in Brazil.

Keywords: Video games; journalism; moral panic; violence; press.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	O CONCEITO DE PÂNICO MORAL	10
2.1	PÂNICO MORAL E VIDEOGAMES	15
3	O JORNALISMO DE GAMES NO BRASIL: UM BREVE HISTÓRICO	17
4	ANÁLISE DAS REPORTAGENS	23
4.1	ANÁLISE DA REPORTAGEM SOBRE VIDEOGAMES PRODUZIDA PELA RECORD TV	25
4.1.1	Contexto da Reportagem	25
4.1.2	Análise e Estrutura da Reportagem	27
4.1.3	Repercussão da Reportagem da Record TV	35
4.1.4	Observações sobre a Reportagem da Record TV	38
4.2	ANÁLISE DA REPORTAGEM SOBRE VIDEOGAMES ONLINE PRODUZIDA PELA TV GLOBO	39
4.2.1	Contexto da Reportagem	39
4.2.2	Análise e Estrutura da Reportagem	40
4.2.3	Repercussão da Reportagem da TV Globo	48
4.2.4	Observações sobre a Reportagem da TV Globo	50
4.3	OBSERVAÇÕES GERAIS	51
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
	REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos são uma importante forma de entretenimento e de diversão que atrai fãs ao redor do mundo. Mas não somente isso. Os jogos eletrônicos são uma importante máquina de dinheiro. É estimado que a indústria de videogames movimenta mais de US\$ 300 milhões ao redor do mundo, ultrapassando a indústria do cinema e da música juntas, de acordo com dados divulgados pela Accenture (KELLY; SCHULER; JOHNSON, 2021), empresa de consultoria em tecnologia e outsourcing. Ainda de acordo com a Accenture, o número de gamers ao redor do mundo é estimado em 2,7 bilhões de pessoas, com 405 milhões de usuários de redes sociais que acompanham os dez maiores influenciadores digitais especializados em jogos eletrônicos. A organização da Brasil Game Show, uma das maiores convenções de games, realizada anualmente no mês de outubro em São Paulo, relatou que mais de 326 mil visitantes passaram pelo evento em sua edição de 2022, realizada entre os dias 6 e 12 de outubro.

No entanto, ao mesmo tempo em que os videogames são uma forma de entretenimento popular e que movimenta muito dinheiro, por vezes, os jogos eletrônicos foram estigmatizados por supostamente conter violência e/ou influenciar seus jogadores a comportamento violento. Esse discurso tem sido supostamente estimulado por diversos atores da opinião pública, entre eles, políticos e a imprensa.

Em 18 de abril de 2023, poucos dias depois de um massacre cometido em 5 de abril do mesmo ano em uma creche em Blumenau, no interior de Santa Catarina, no qual quatro crianças morreram, o presidente Luiz Inácio Lula da Silva afirmou que os jogos influenciam de forma negativa as crianças, como se os videogames fossem feitos apenas ao público infantil.¹ Uma semana antes da declaração de Lula, o deputado federal Zé Trovão havia enviado uma solicitação ao Ministério da Justiça pedindo que todos os jogos com conteúdo violento fossem suspensos por 30 dias.²

Na contramão de um discurso baseado em pânico moral exagerado que usa os videogames como um bode expiatório, numerosos estudos que foram realizados

¹ PALMEIRA, Carlos. Lula culpa jogos por ataques nas escolas: “não têm game falando de amor” **TecMundo**. 18 de abril de 2023. Disponível em: <https://tecmundo.com.br/voxel/263039-lula-culpa-jogos-ataques-escolas.htm>. Acesso em 12 jun. 2023.

² GONÇALVES, André Luís Dias. Deputado Zé Trovão pede a suspensão de jogos violentos no Brasil. **TecMundo**. 11 de abril de 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/262772-deputado-ze-trovaopede-suspensao-jogos-violentos-brasil.htm> Acesso em 12 jun. 2023

ao longo dos anos não demonstraram possibilidade de conexão entre videogames e violência; uma revisão de 2015 da American Psychological Association, (APA TASK FORCE ON VIOLENT MEDIA, 2015), a Associação Científica de Psicologia dos Estados Unidos, concluiu que os jogos eletrônicos violentos podem levar a um comportamento agressivo, ao mesmo tempo em que afirmou que a literatura científica a respeito do tema tende a ser demograficamente desproporcional. Przybliski e Weinstein (2019) também argumentam que não há evidências suficientes que comprovem que jogos violentos possam fazer com que o comportamento seja agressivo.

E com este panorama dos games sendo amados por uns e odiados por outros, a questão-chave deste trabalho é analisar como a imprensa trata os videogames em momentos de possível pânico moral. Para isso, este trabalho fará um estudo de caso de duas reportagens jornalísticas, ambas com cerca de 10-11 minutos de duração. Uma delas foi ao ar no programa *Domingo Espetacular*, da RecordTV, em 24 de abril de 2011. A outra reportagem que fará parte do estudo foi exibida pelo programa Fantástico, da TV Globo, em 19 de julho de 2015. As matérias foram escolhidas por terem sido exibidas em datas diferentes e em contextos diferentes, como veremos em nossa análise.

O método escolhido para a abordagem desta será o estudo de caso, segundo Yin (2001). As duas matérias serão analisadas em seus dois elementos, tanto a imagem quanto o som, e buscaremos usar os critérios de autores como Goode e Ben-Yehuda (2009), Cohen (2011) e Wainberg (2021) para descobrir se as matérias usaram os games como elementos de um pânico moral.

2 O CONCEITO DE PÂNICO MORAL

O termo Pânico Moral foi criado pela primeira vez na obra do sociólogo britânico nascido na África do Sul Stanley Cohen, *Folk Devils and Moral Panics*, publicada pela primeira vez em 1972 e que recebeu várias reedições ao longo das décadas.

Araújo (2019) argumenta que Cohen buscou, em sua obra, tratar da inquietação provocada por alguns episódios de vandalismo ocorridos por jovens em uma pequena cidade na Inglaterra. O trabalho de Cohen (2011) teve a intenção de analisar a reação midiática e pública no Reino Unido de duas subculturas existentes entre os jovens, apelidadas de “mods” e “rockers”, em voga durante as décadas de 1960 e 1970. O autor começa o seu trabalho com a seguinte introdução:

As sociedades parecem estar sujeitas, vez ou outra, a períodos de pânico moral. Uma condição, episódio, pessoa ou grupo de pessoas emerge para se tornarem definidas como uma ameaça aos valores e interesses da sociedade; sua natureza é apresentada em estilo estilizado e estereotipado pela mídia de massa; as barricadas morais são comandadas por editores, bispos, políticos e outras pessoas com pensamento à direita; especialistas socialmente aceitos declaram seus diagnósticos e soluções; formas de enfrentamento são desenvolvidas ou (mais frequentemente) a elas se é recorrido; a condição então desaparece, submerge ou se deteriora e se torna mais visível. (COHEN, 2011, p. 1, tradução nossa).

Cohen também aborda o fator da novidade nestes momentos de dúvida:

Algumas vezes, o objeto do pânico é bastante novo e em outras vezes, é algo que tem existido há algum tempo, mas de repente, aparece na ribalta. Algumas vezes, o pânico passa e é esquecido, exceto no folclore e na memória coletiva; em outras vezes, há repercussões mais sérias e duradouras e pode produzir tais mudanças como na política legal e social ou mesmo na forma como a sociedade se concebe a si mesma. (COHEN, 2011, p. 1, tradução nossa).

Segundo Wainberg (2021), Cohen teria utilizado o termo para descrever “a condição na qual certo comportamento desviante é interpretado pela coletividade como uma ameaça grave aos seus valores sociais e interesses”. O autor elenca alguns elementos por vezes utilizados para se definir o conceito de pânico moral, que são:

(1) a existência de um agente desviante promotor da inquietação emocional coletiva e (2) o fato de que este temor é difundido de forma sensacionalista pela imprensa. (3) Outro marcador do pânico moral é o fato de que a natureza do perigo é conhecida pelos membros da comunidade. (4) Este mal é repercutido por empreendedores morais, os que interpretam a realidade e lideram campanhas e cruzadas. Entre eles, estão jornalistas, autores, articuladores, comentaristas, pregadores políticos e professores. (WAINBERG, 2021, p. 23).

Goode e Ben-Yehuda (2009) também estabeleceram componentes que fazem parte de um pânico moral: (1) preocupação ou medo; (2) hostilidade contra um “demônio popular”; (3) consenso coletivo - a sociedade reage de forma unânime contra a ameaça; (4) a preocupação e a ameaça devem ser desproporcionais e exageradas e (5) a preocupação deve ser volátil — com a mesma rapidez com que o pânico aparece, também pode desaparecer.

Vários pânicos morais surgiram ao longo dos anos. Um exemplo de pânico moral mencionado por Wainberg (2021) é a preocupação com a violência urbana, por exemplo. Em 16 de fevereiro de 2018, o então presidente do Brasil Michel Temer assinou um decreto de intervenção federal na segurança do Rio de Janeiro, que foi amplamente apoiado pela população do estado. O motivo da medida na segurança pública teria sido o destaque repetitivo dado pelo Jornal Nacional, da TV Globo, às ocorrências policiais no período do carnaval. Depois que cenas de assaltos a turistas e tiroteios ao ar livre chamaram a atenção da opinião pública, o governo teria sido pressionado a intervir e tropas do exército assumiram o controle de pontos estratégicos da cidade.

Drotner (1999) argumenta que o desenvolvimento de um meio de comunicação novo ou de uma tecnologia nova é capaz de produzir ansiedade ou preocupações, que podem ser baseadas na falta de conhecimento ou na possibilidade de mal uso daquele meio de comunicação.

Cada vez que um novo meio de comunicação de massa entra na cena social, ele estimula debates públicos sobre normas sociais e culturais, debates que servem para refletir, negociar e possivelmente revisar essas mesmas normas. [...] Em alguns casos, o debate de um novo meio provoca - na verdade, transforma-se em - reações emocionais acaloradas: nesse caso, temos a ver com o que pode ser definido como um pânico da mídia. (DROTNER, 1999, p. 596, tradução nossa)

No entanto, Drotner também comenta o alcance que o pânico da mídia tem em comparação com o pânico moral e suas fases.

Pode ser considerada uma especificação do conceito mais amplo de pânico moral e tem algumas características básicas: a mídia é tanto instigadora quanto provedora da discussão; a discussão é altamente carregada emocionalmente e moralmente polarizada (o meio é "bom" ou "ruim") com o pólo negativo sendo o mais visível na maioria dos casos; a discussão é uma discussão adulta que se concentra principalmente em crianças e jovens; os proponentes frequentemente têm interesses profissionais no assunto em discussão como professores, bibliotecários, críticos culturais ou estudiosos acadêmicos; a discussão, como uma narrativa clássica, tem três fases: um início muitas vezes catapultado por um único caso, um pico envolvendo algum tipo de intervenção pública ou profissional e um fim (ou fase de desaparecimento) denotando uma aparente resolução para os problemas percebidos em questão.

(DROTNER, 1999, p. 596, tradução nossa)

Segundo An et al.³ (2014) e Nickerson⁴ (1998, citados por WAINBERG, 2021), o pânico moral pode ocorrer quando o conhecimento acumulado pela pessoa não é capaz de esclarecer um fato ou uma ocorrência que não se compreende. Com a incerteza e os riscos sabidos, embora imprecisos, o desvio é percebido como uma ameaça ao bem-estar social. Qualquer novo episódio ressoa na câmara de eco do aparato emocional do indivíduo, que filtra e exclui fontes alternativas de informação, confirmando aquilo que já é pressuposto e fortalecendo a crença pessoal.

Thompson⁵ (1998, p. 8, citado por KHALED JÚNIOR, 2018, p. 47) afirma que a presunção de que a “ameaça” afeta algo considerado sagrado ou essencial para a sociedade (como o desenvolvimento sadio de crianças e adolescentes, por exemplo) está implícita na ideia de pânico moral.

O pânico é chamado de moral porque não se refere a algo mundano, mas uma ameaça à própria sociedade ou a uma concepção idealizada de parte dela. A ameaça e seus responsáveis são considerados perversos e são satanizados, despertando fortes sentimentos moralistas. A resposta a tais ameaças geralmente consiste em uma demanda por maior regulação e controle e também pelo retorno a valores tradicionais, ou sua reafirmação.

³ AN, Jisun; QUERCIA, Daniel & Crowcroft, Jon. “Partisan sharing: Facebook evidence and societal consequences”. *COSN’14. Proceedings on the second ACM conference on Online social networks*. Outubro de 2014.

⁴ NICKERSON, Raymond S. “Confirmation Bias: a ubiquitous phenomenon in many guises.” *Review of General Psychology*, Educational Publishing Foundation, 2 (2): 175-220, 1998.

⁵ THOMPSON, Kenneth. *Moral Panics*. Londres, Routledge, 1998.

(THOMPSON, 1998, p. 8, citado por KHALED JÚNIOR, 2018, p. 47)

Um exemplo de caso de como um meio de comunicação novo pode gerar debates acalorados é o início do cinema, por volta do final do século XIX e começo do século XX. Segundo Pondillo (2009), por volta da década de 1890 até o final da Primeira Guerra Mundial (a chamada “Era Progressista”), muitos grupos de cidadãos engajados desenvolveram intensas campanhas políticas e legais para manter o controle hegemônico da cultura americana, que eles consideravam como estando sob ataque de católicos (havia um intenso sentimento anticatólico nos Estados Unidos à época) e de imigrantes. As preocupações dos progressistas foram direcionadas não só contra o trabalho infantil ou a prostituição, mas também contra o nascente cinema, que crescia nessa época.

Para Jowett (1989), a polêmica gerada pelo cinema era maior do que “uma briga entre reformadores e um grupo moralmente suspeito de cineastas.” O novo meio de entretenimento era para a maioria religiosamente protestante, um símbolo dramático e altamente visível daquelas mudanças sociais e políticas na América da virada do século, que eles pareciam impotentes para impedir e que ameaçavam inexoravelmente alterar a face da nação que eles se esforçaram para construir. Durante a maior parte de sua história, os Estados Unidos foram uma nação protestante, mas no início do século XX isso estava mudando. (JOWETT, 1989).

A preocupação moralista da época fez com que muitos estados e municípios criassem conselhos de censura de cinema. Ohio possuía um desses conselhos de censura e era cobrada uma taxa de licenciamento que deveria ser paga pelas distribuidoras de filmes. A empresa Mutual Film Corporation, uma distribuidora de filmes de Detroit, entrou com um processo contra o conselho de censura de Ohio, argumentando que além do direito à liberdade de expressão estar sendo violado, a cobrança de uma taxa de licenciamento estaria interferindo no comércio entre os estados. No entanto, em decisão unânime, todos os nove juízes da Suprema Corte dos Estados Unidos negaram os argumentos da Mutual Film (PONDILLO, 2009; TANAKA, 2015). Na decisão do caso *Mutual Film Corporation v. Industrial Commission of Ohio*, o juiz da Suprema Corte, Joseph McKeena, escreveu que o cinema possuía uma grande “capacidade para o mal” e a indústria cinematográfica não fazia parte da opinião pública e portanto, não possuía o direito à liberdade de expressão estabelecido pela Primeira Emenda à Constituição dos Estados Unidos:

Não se pode deixar de observar que a exibição de filmes é um negócio, puro e simples, originado e conduzido com fins lucrativos, como outros espetáculos, não deve ser considerado, nem pretende ser considerado pela Constituição de Ohio, pensamos, como parte da imprensa do país, ou como órgãos de opinião pública. São meras representações de acontecimentos, de ideias e sentimentos publicados e conhecidos; vívidos, úteis e divertidos, sem dúvida, mas, como dissemos, capazes de fazer o mal, tendo poder para isso, ainda mais por causa de sua atratividade e forma de exibição. Foi essa capacidade e poder, e pode ser a experiência delas, que induziu o estado de Ohio, além de prescrever penalidades para exibições imorais, como faz em seu Código Penal, a exigir censura antes da exibição, como faz pelo ato em análise. Não podemos considerar isso como algo além do poder do governo.
(ESTADOS UNIDOS, 1915, tradução nossa).⁶

Esta decisão oriunda de uma preocupação com um meio de comunicação novo teve consequências a longo prazo para a história da indústria cinematográfica dos Estados Unidos pelos próximos 37 anos. Segundo Tanaka (2015), a autocensura de Hollywood não impediu que conselhos de censura estaduais e municipais fossem formados. No esforço de evitar problemas, Hollywood adotou o chamado Código Hays (que recebeu esse nome em referência a Will Hays, primeiro diretor da Motion Picture Producers and Distributors of America), que vigorou até a década de 1960, quando foi substituído por um sistema de classificação de filmes por faixas etárias. Já o precedente estabelecido pela Suprema Corte de que o cinema não era coberto pelo direito à liberdade de expressão previsto pela Primeira Emenda somente foi revogado em 1952, pela decisão *Joseph Burstyn v. Wilson* (PONDILLO, 2015).

Essas preocupações que surgiram com o cinema nos seus primeiros anos que levaram à censura são uma mostra de como um meio de comunicação novo cujo público não conhece o seu funcionamento pode induzir ao pânico moral. Segundo Drotner (1999), houve outros pânicos morais importantes cujo foco não foi a mídia. Mas, à medida que os novos meios de comunicação de massa surgiram com uma

⁶ [...] It cannot be put out of view that the exhibition of moving pictures is a business, pure and simple, originated and conducted for profit, like other spectacles, not to be regarded, nor intended to be regarded by the Ohio Constitution, we think, as part of the press of the country, or as organs of public opinion. They are mere representations of events, of ideas and sentiments published and known; vivid, useful, and entertaining, no doubt, but, as we have said, capable of evil, having power for it, the greater because of their attractiveness and manner of exhibition. It was this capability and power, and it may be in experience of them, that induced the State of Ohio, in addition to prescribing penalties for immoral exhibitions, as it does in its Criminal Code, to require censorship before exhibition, as it does by the act under review. We cannot regard this as beyond the power of government. (ESTADOS UNIDOS, 1915)

rapidez cada vez maior, mais e mais pânico morais foram “rapidamente implicados na preocupação com a mídia”.

2.1 PÂNICO MORAL E VIDEOGAMES

No caso dos videogames, essa não é uma mídia nova. De acordo com Goldenboy e Penilhas (2022), o primeiro console de videogame do mundo, o Odyssey, foi lançado em 1972, pela Magnavox, uma subsidiária da empresa holandesa Philips. O aparelho só era capaz de exibir linhas e quadrados em preto e branco, e por não possuir cores e não possuir a capacidade de gerar o cenário do jogo, era necessário inserir na tela do aparelho televisor uma folha plástica transparente, denominada “overlay”. O console nunca chegou a ser lançado oficialmente no Brasil, e seu sucessor, o Odyssey 2, só foi lançado na década de 1980. (CARVALHO E PRADELLA, 2022).

No entanto, segundo Araújo (2019) e Khaled Júnior (2018), desde o seu surgimento os videogames foram vistos com desconfiança. Os autores citam a controvérsia em torno do jogo *Death Race*, um jogo eletrônico lançado no ano de 1976 para fliperamas, como exemplo de começo de um pânico moral inicial em relação aos games. Produzido pela produtora Exidy, o jogo tinha como objetivo marcar pontos atropelando gremlins, enquanto as criaturas fugiam do carro e gritavam ao serem atropeladas. O jogo era baseado no filme *Corrida Mortal 2000*, que foi mal recebido pela crítica da época e foi acusado de glorificar a violência, apesar de ter sido um sucesso de bilheteria. Com o jogo, ocorreu a mesma reação por parte da opinião pública. *Death Race* obteve um grande impacto nos fliperamas da época, no entanto, a imprensa questionou se o jogo era apropriado para crianças (KHALED JÚNIOR, 2018; KOCUREK, 2012). Em matéria da Associated Press, a repórter Wendy Walker afirmou que com o jogo, seria possível fingir que atropela pedestres com um carro “por apenas 25 centavos”. (WENDY, 1976, apud KHALED JÚNIOR, 2018)

Segundo Khaled Junior (2018), a matéria publicada pela Associated Press fomentou a controvérsia a respeito dos fliperamas, pois não havia nenhum referente prévio de significado, uma vez que os games eram algo completamente novo, o que aumentava a incompreensão a respeito dos impactos que poderiam ser causados por essa nova mídia.

Dos fliperamas e do Magnavox da década de 1970 até a década de 2020, os videogames evoluíram não somente em estilo de jogabilidade, realismo dos gráficos, mas também em narrativa. Segundo argumentam Kenski e Aguerre (2003), o avanço tecnológico dos videogames trouxe uma grande evolução sobre os jogos mais antigos.

Os games hoje são bastante complexos, capazes de simular muitos aspectos da realidade. [...] O poder de imersão dos videogames e a seqüência constante de desafios são tão fortes que podem levar ao que os psicólogos chamam de flow (“fluxo”, em inglês), ou estado de experiência máxima.” (KENSKI E AGUERRE, 2003).

Essa evolução dos videogames, que leva a uma realidade virtual que inclui a imersão do jogador, também pode ser responsável pela preocupação em relação aos videogames, que é considerada como um pânico moral. Segundo Khaled Júnior (2018, p. 33), os videogames ainda enfrentam uma espécie de rito de passagem em que várias formas de entretenimento, como o cinema, a televisão, os quadrinhos e certos gêneros musicais como o rock, rap e o heavy metal tiveram que encarar um discurso moralista e de alguma forma sobreviveram a ele. O autor argumenta que não é incomum que pânicos morais beneficiem os criadores e produzam um efeito contrário ao esperado. (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 38)

Como uma mídia que segue sendo atualizada ao longo das décadas, que sofre os impactos diretos da evolução tecnológica e cujos jogos se tornam cada vez mais imersivos e realistas, há um forte debate sobre os videogames e seus efeitos nos jogadores, que pode ser distorcido pelo pânico moral. Apesar do Brasil ser o 13º maior mercado consumidor de videogames (LANGHI, 2019), Araújo (2019) afirma que são poucas as pesquisas sobre pânico moral e games no contexto brasileiro argumentando que este é um campo fértil de trabalho que ainda deve ser explorado. Trata-se de um assunto complexo e que necessita de uma abordagem interdisciplinar, não somente do campo da comunicação social, mas também da psicologia, da sociologia e da criminologia.

3 O JORNALISMO DE GAMES NO BRASIL: UM BREVE HISTÓRICO

O jornalismo de games começou de forma tímida no Brasil. Segundo Dias (2019), o primeiro periódico voltado a videogames no Brasil foi a revista *Odyssey Aventura*, uma versão em português da revista *Odyssey Adventure*. Publicada trimestralmente entre setembro de 1983 até junho de 1985, a revista não era jornalística, mas sim uma espécie de catálogo de até 12 páginas que abordava sobre os principais jogos lançados para Magnavox Odyssey 2, além de dicas e uma seção de perguntas e respostas dos leitores. A revista era distribuída a um clube de proprietários do console.

Oliveira (2017) afirma que o jornalismo de games teve um início tímido, em partes, devido à crise inflacionária no Brasil. Além disso, o mercado de consoles no Brasil sofreu impactos no Brasil devido à recessão e ao aumento da inflação. À época, havia sido implementada uma política protecionista denominada Reserva de Mercado, que foi codificada em lei em 1984 e limitava fortemente as importações de bens e componentes eletrônicos e exigia que as empresas multinacionais que se instalassem no Brasil deveriam possuir a maioria do seu capital nas mãos de brasileiros. (CHIADO, 2016)

Segundo Chiado (2016), a Reserva de Mercado indiretamente permitiu que os primeiros videogames surgissem no Brasil, pois fomentou que uma indústria de fornecedores nacionais surgisse no país, facilitando a produção de consoles. No entanto, até os dias de hoje, os historiadores estão divididos em relação à eficácia dessas políticas.

Emmanuel Ferreira, Mestre e Doutor em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), e Professor do Departamento de Estudos Culturais e Mídia e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF) comentou em entrevista à *WarpZone* que a falta de conhecimento prático das empresas brasileiras em videogames à época aliada ao protecionismo da época levou à clonagem de consoles estrangeiros.

[...] como ainda não havia know-how suficiente para que as empresas brasileiras de tecnologia pudessem se tornar mais autônomas, acabou

por dificultar a modernização informática no país. Isso porque não era permitido que empresas brasileiras importassem equipamentos de informática, nem que empresas estrangeiras comercializassem diretamente seus produtos no Brasil. Foi justamente por este motivo que a Atari teve que fechar parceria com uma empresa brasileira – a Polyvox, subsidiária da Gradiente/Grupo IGB – para lançar seu console no país. Ainda assim, parte dos componentes deveria ser produzida em território nacional, o que dificultava sua manufatura.” (MARQUES, 2019)

Marques (2019) explica que a alta demanda pelos videogames na década de 1980 levou a prática da chamada clonagem de consoles (e cartuchos) do sistema Atari 2600. Ao mesmo tempo, a economia e a política fechada, aliada ao protecionismo econômico e a reserva de mercado dificultou que as empresas proprietárias das marcas clonadas aplicassem sanções comerciais.

Ferreira considerou a prática da clonagem de consoles como pirataria, uma vez que as empresas que eram responsáveis por fabricar os clones nacionais de consoles estrangeiros não pagavam royalties às detentoras das marcas. No entanto, o docente avalia que a prática trouxe o nascente mercado de games no Brasil pouco tempo após ter se iniciado nos Estados Unidos e Canadá. (MARQUES, 2019)

Devido ao baixo poder de compra de grande parte da população, o número de publicações relacionadas ao assunto foi baixo durante a década de 1980. Somente em 1990 que surgiria a primeira publicação relacionada a games no Brasil, intitulada *A Semana em Ação apresenta: Games*, lançada pela Editora Abril. Este era um suplemento da revista *A Semana em Ação*, que era uma revista de esportes e lazer que foi lançada em agosto de 1990 depois que a Editora Abril decidiu encerrar as atividades da *Placar*, uma revista dedicada à cobertura do futebol. A decisão da editora de encerrar a publicação esportiva foi em partes, devido à derrota do Brasil na Copa do Mundo, realizada na Itália naquele ano. (JOGABILIDADE, 2016)

Fernandes (2014) afirma que a partir da década de 1990, houve uma mudança no perfil dos veículos especializados de publicações filiadas às grandes empresas, devido à popularização dos consoles domésticos e à expansão dos jogos, fazendo com que os videogames deixassem de ser apenas uma curiosidade tecnológica de um nicho específico de mercado. Com mais pessoas jogando, passou a haver uma maior demanda de informação relacionada a games no Brasil.

A maioria das publicações lançadas durante a década de 1990 possuía os mesmos moldes de *A Semana em Ação*. Segundo Corraini (2016), eram apresentadas

imagens grandes dos jogos, com a tela capturada por câmera fotográfica, textos curtos e poucas reportagens longas e mais aprofundadas. Dias (2019) argumenta que as reportagens de *A Semana em Ação apresenta: Games*, abordaram menos do conteúdo dos jogos lançados e mais sobre tecnologia (consoles novos, compatibilidade entre aparelhos diferentes, consoles portáteis, tendências futuras), a relação dos jogos com outras mídias (jogos baseados em filmes populares ou em esportes) e serviço (endereços e telefones de locadoras de games, lista dos cartuchos disponíveis no Brasil para cada um dos consoles). *A Semana em Ação* deixou de ser publicada em 1991.

Depois de *A Semana em Ação*, começaram a surgir novas revistas com foco específico em games, como a *Ação Games*, que foi lançada em maio de 1991. Fernandes (2014) afirma que a *Ação Games* foi a principal revista em meio à popularização dos jogos e da forte concorrência entre a Nintendo e a Sega. Inicialmente lançada como uma edição especial de *A Semana em Ação*, a revista teve uma boa resposta do público (DIAS, 2019) e teve suas primeiras edições publicadas pela Editora Abril, que mais tarde repassou os direitos de publicação para a Editora Azul, que era um selo do qual a Abril era a principal sócia, especializado em revistas segmentadas a um determinado público. (HISTÓRIA..., 2015a). A revista passou a ter a sua periodicidade mensal. Dois meses antes de *Ação Games*, a Sigla Editora já havia publicado a primeira edição de *Videogame*, em março de 1991.

Dias (2019) aponta que a *Ação Games* teve sua primeira edição com um número de vendas além das expectativas e que isso surpreendeu a editora. No entanto, como era direcionada a um público de uma mídia considerada muito de nicho no Brasil para a época, a grande maioria dos jornalistas não era especializado em videogames e poucos adultos eram consumidores do mercado, uma vez que videogames eram apresentados como um brinquedo eletrônico voltado para crianças (HISTÓRIA..., 2015a).

Dias (2019) aponta que a ausência de um olhar crítico e da falta de experiência dos jornalistas em games foi uma característica do início da cobertura de games no Brasil. A falta de especialização dos jornalistas nesse segmento pode ser uma das características que pode ser, em partes, uma das causas da forma estigmatizada pela qual os videogames são tratados no Brasil. Isso, combinado com a já citada cultura de que os videogames seriam supostamente um brinquedo eletrônico voltado para crianças pode ter motivado o pânico moral contra os videogames.

A partir de 1992, surgiram duas novas revistas, chamadas Super Game, especializada em jogos e consoles da Sega, e Game Power, focada na Nintendo. Em 1994, a editora Nova Cultura fundiu as duas revistas, que se tornaram a *SuperGamePower*. A revista foi publicada até 2001 (DIAS, 2019; FERNANDES, 2014)

A partir do final da década de 1990, a internet começa a entrar no cenário do jornalismo de games no Brasil e as publicações impressas especializadas em cobertura de games começam a entrar em declínio. O primeiro site especializado em jornalismo de games no mundo, segundo Fernandes (2019), foi o *GameZero.com*. Oliveira (2017) aponta que o início do fim das publicações impressas de videogames foi ditado principalmente pela indústria de games, diferentemente do que ocorre com os jornais impressos tradicionais, conforme relatado na citação abaixo:

Com a abrangência da internet cada vez maior e o crescimento do jornalismo on-line, os veículos de comunicação mudaram para atender à demanda de um público cada vez mais conectado. Em 2013, o New York Times registrou em seu relatório fiscal anual aproximadamente 45 milhões de acessos únicos por mês ao seu site, com uma circulação do jornal, seja físico ou digital, de 1,9 milhão por dia. Em junho de 2014, a Computerworld, uma das revistas mais respeitadas no setor de tecnologia da informação, abandonou sua edição impressa, se tornando um veículo exclusivamente on-line após 47 anos saindo das prensas. A circulação impressa era de 165 mil cópias da edição bissetimanal, enquanto os acessos únicos somam 2,9 milhões ao mês. (FERNANDES, 2019)

Como a cobertura de games passou por diversas transformações ao longo do tempo, a especialização dos jornalistas em videogames teve um foco secundário, mesmo com o aumento do consumo de games no Brasil. De acordo com a Pesquisa Games Brasil (PGB), desenvolvida em 2022 pelo Sioux Group e Go Gamers em parceria com Blend New Research e pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), 74,5% de sua população afirma jogar games. Isso representa, segundo a pesquisa, três quartos da população brasileira. (TADEU e TORTELLA, 2022)

Com poucas informações na imprensa tradicional e poucos jornalistas especializados em cobertura de games, uma grande parte da cobertura sobre games no Brasil vem de canais do YouTube dedicados à games. Os criadores de conteúdo da plataforma (chamados de “youtubers”) comentam, realizam críticas, realizam gameplays (transmitem partidas de jogos online ao vivo para o seu público) e criam conteúdo.

De acordo com dados do YouTube Gaming, divulgados pelo site TechTudo, o número de usuários que consomem conteúdo relacionado a games na plataforma diariamente é de mais de 25 milhões. O relatório também afirma que os canais brasileiros dedicados a games faturaram a partir de US\$ 10 mil e tiveram um crescimento de 50% entre 2020 e 2021. (DUARTE, 2022)

Embora os anos de 2020 e 2021 tenham coincidido com a Pandemia de Covid-19, os números indicam que não houve mudanças com o levantamento das medidas de isolamento social decorrentes da situação sanitária causada pela doença. Em 2023, 70,1% dos entrevistados na edição mais recente da Pesquisa Games Brasil responderam que se divertem com games, uma leve diminuição de 4% em relação à edição de 2022, mas ainda assim, um número bastante alto. (RIBAS e POR QUE..., 2023).

Apesar do crescimento do jornalismo de games no ambiente virtual, o papel dos meios de comunicação tradicionais no jornalismo de games online não acabou, embora tenha sido reduzido. Fernandes (2019) afirma que um determinado YouTuber analisar um determinado game ajuda um desenvolvedor de jogos a ter o seu nome divulgado. Isso demonstra de forma clara a simbiose entre as plataformas virtuais e os jogos de videogame.

Um exemplo de como houve tentativas de conciliar as mídias tradicionais com as plataformas digitais foi o canal de televisão Loading, criado em dezembro de 2020. Com uma programação que prometia conciliar cultura pop, seriados, animações japonesas (animes), e principalmente, games, a Loading foi um projeto criado pela Kalunga em parceria com o Grupo Spring. Durou pouco mais de cinco meses no ar e foi o primeiro canal de TV aberta a transmitir campeonatos de games. (VENTURA, 2020) No entanto, o canal começou a sofrer demissões e acusações de censura em sua linha editorial a partir de sua primeira semana no ar. Após a desistência da Kalunga em participar do projeto, a Loading encerrou as suas operações em maio de 2021. (POR QUE..., 2021) Apesar disso, a Loading pode ser um estudo de caso de como a TV, um meio de comunicação tradicional e acessível a grande parte da população brasileira, usou, por vezes, o videogame e o potencial dos games e das redes sociais como um meio de interatividade com o seu público.

Atualmente a principal concorrente do YouTube Gaming é a Twitch. Em dezembro de 2019, a plataforma possuía 61% do mercado de streaming ao vivo somente no continente americano e na Europa, número menor do que em épocas

anteriores. Desde 2014, a Twitch pertence à Amazon, que adquiriu a plataforma naquele ano por US\$ 970 milhões. Além de concorrer com o YouTube Gaming, a Twitch concorre também com o Facebook Gaming e com o Mixer, pertencente à Microsoft. (VALERI, 2020)

Segundo a Pesquisa Games Brasil, de 2022, a Twitch teve um crescimento de 45% nas views em 2021 se comparado com o ano de 2020. Os dados da pesquisa fornecem um perfil do público usuário da Twitch:

Em 2017, mais de 80% dos usuários do Twitch se identificaram como homens, com 55% na faixa etária de 18 a 34 anos, segundo dados da própria plataforma. Os números do segundo trimestre de 2019, no entanto, mostram que esses números mudaram bastante, [...] Atualmente, 73% dos usuários do Twitch têm entre 16 e 34 anos e mais mulheres estão ingressando na plataforma. O potencial publicitário alto vem justamente da diversificação de público. [...] Diferente de outras redes sociais, ainda não há um desgaste por ações publicitárias como há em outras plataformas como Instagram e Facebook, o que permite ainda muita inovação e abordagens dentro dos canais. (POR QUE..., 2022)

A forte concorrência da Twitch com essas plataformas mostra que as grandes empresas de tecnologia perceberam que os videogames são uma forma de entretenimento que movimenta dinheiro e audiência, o que torna o mercado de games e o ambiente de grupo um desafio ainda mais complexo de ser entendido e que não só merece uma abordagem no campo da comunicação social, mas também no campo do marketing.

Como observado, o jornalismo de games não se especializou ao longo da história em destacar os problemas da área e sempre foi focado nos jogos e nos lançamentos em si. Esse é um dos principais problemas do jornalismo de games, combinado com a falta de especialização dos jornalistas e faz com que grande parte das notícias sobre games venha da própria comunidades de fãs e amantes dos jogos, os chamados *gamers*.

4 ANÁLISE DAS REPORTAGENS

A partir do presente capítulo, será feita a análise de conteúdo das duas reportagens produzidas pela Record TV, para o programa *Domingo Espetacular* e pela TV Globo, para o programa *Fantástico*. O método no qual esta análise de conteúdo será realizada será baseada na metodologia de pesquisa por estudo de caso, desenvolvida pelo sociólogo estadunidense Robert K. Yin.

Yin apresenta a metodologia de estudo de caso em sua obra como a principal estratégia para se analisar a razão e as causas do objeto pelo qual está sendo pesquisado.

Em geral, os estudos de caso, representam a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo “como” e “por que”, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real. [...] Independentemente do tipo de estudo de caso, os pesquisadores devem ter muito cuidado ao projetar e realizar estudos de casos a fim de superar as tradicionais críticas que se faz ao método. (YIN, 2001, p. 19)

Yin (2001) apresenta o estudo de caso como uma metodologia de pesquisa que é vulnerável a muitas críticas, no entanto, ele ainda afirma que os estudos de caso são utilizados de forma extensiva no campo das ciências sociais e das humanidades, como a psicologia, a sociologia, a antropologia, a história e a ciência política e a economia. O estudo de caso, segundo o autor, também é amplamente usado em pesquisa de teses e dissertações nessas disciplinas e áreas.

A proposta da metodologia do estudo de caso é de buscar compreender um fenômeno social, segundo o comentário de Yin em sua obra:

Como esforço de pesquisa, o estudo de caso contribui de forma inigualável para a compreensão que temos dos fenômenos individuais, organizacionais, sociais e políticos. [...] Em resumo, o estudo de caso permite uma investigação para se preservar as características holísticas e significativas dos eventos da vida real - tais como os ciclos de vida individuais, processos organizacionais e administrativos, mudanças ocorridas em regiões urbanas, relações internacionais e a maturação de alguns setores (YIN, 2001, p. 21)

Esta é a proposta do estudo de caso que será realizado neste trabalho. Através da análise das reportagens, buscaremos compreender o fenômeno do pânico moral

tendo como pano de fundo o medo disseminado pela mídia da violência urbana e o suposto uso de um bode expiatório, no caso, os videogames, pela imprensa tradicional.

Por abordar acontecimentos contemporâneos mas não poder manipular comportamentos sociais, conforme mencionado anteriormente, o estudo de caso é uma metodologia de pesquisa que usa técnicas de pesquisa historiográfica. No entanto, Yin (2001) comenta sobre as diferenças que o estudo de caso tem em relação à pesquisa histórica.

O estudo de caso conta com muitas das técnicas utilizadas pelas pesquisas históricas, mas acrescenta duas fontes de evidências que usualmente não são incluídas no repertório de um historiador: observação direta e série sistemática de entrevistas. Novamente, embora os estudos de casos e as pesquisas históricas possam se sobrepor, o poder diferenciador do estudo é a sua capacidade de lidar com uma ampla variedade de evidências — documentos, artefatos, entrevistas e observações — além do que pode estar disponível no estudo histórico convencional. (YIN, 2001, p.27)

O estudo de caso é uma metodologia de pesquisa que leva em conta o “como” e o “por que” de um evento comportamental, no qual não existe controle sobre ele. Yin (2001) afirma que questões como “como” e “por que” são mais prováveis de serem usadas na metodologia de pesquisa por estudo de caso por lidar com questões que precisam ser analisadas ao longo do tempo, em vez de ser encarada como uma repetição de um fato anterior.

Todos esses quesitos enquadram o pânico moral sobre os videogames como uma pesquisa que pode ser estudada a partir da metodologia do estudo de caso, uma vez que como foi citado em capítulo anterior, é um campo de trabalho fértil que necessita ser abordado ao longo dos anos não apenas do ponto de vista da comunicação social, mas também de um ponto de vista interdisciplinar.

Através do método desenvolvido por Robert K. Yin, o estudo de caso pode ser considerado como uma metodologia adequada para se estudar o fenômeno do pânico moral. As duas reportagens que são objeto de nosso estudo de caso serão analisadas em seus aspectos de discurso apresentado, de contexto social em que foram veiculadas, pelo seu discurso não-verbal, ou seja, através das imagens apresentadas, a repercussão que o discurso apresentado pelas reportagens televisionadas mostraram e por fim, terá observações que irão comparar as duas reportagens

produzidas por emissoras diferentes e detalhar se há aspectos que conduziram as matérias ao propósito de incutir pânico moral contra os videogames na população brasileira.

A partir deste estudo de caso, o propósito será a observação de um evento comportamental social que traz um discurso contra uma indústria que, como já foi dito antes, movimentava grandes quantias de dinheiro na economia brasileira. E a partir desse estudo de caso, a proposta será de contribuir no debate acadêmico com um assunto que é pouco estudado no campo da comunicação social.

4.1 ANÁLISE DA REPORTAGEM SOBRE VIDEOGAMES PRODUZIDA PELA RECORD TV

4.1.1 Contexto da Reportagem

A primeira reportagem que será objeto de análise em nosso estudo de caso trata-se de uma reportagem de quase 11 minutos exibida em uma edição do programa jornalístico Domingo Espetacular, na Record TV. A reportagem foi ao ar em 24 de abril de 2011, por volta das 20h da noite, portanto, em horário nobre, de grande audiência e com um alto número de televisores ligados.⁷ Antes da análise da reportagem em si, é necessário abordar sobre o Massacre de Realengo, evento que ocorreu pouco mais de duas semanas antes da veiculação da matéria.

Em 7 de abril de 2011, Wellington Menezes de Oliveira, de 23 anos, invadiu a Escola Municipal Tasso da Silveira, localizada no bairro de Realengo, na zona oeste da cidade do Rio de Janeiro e abriu fogo contra os alunos da escola, matando doze alunos e deixando treze pessoas feridas. O criminoso estava armado com dois revólveres, de calibre .38. Posteriormente, Wellington entrou em confronto com policiais e cometeu suicídio, usando a arma do crime.

O criminoso havia deixado uma carta, afirmando que tinha a intenção de cometer suicídio após o crime ser consumado. Segundo matéria do programa Repórter Record Investigação, veiculada em 06 de abril de 2015, quase quatro anos

⁷ Segundo consulta à grade de programação publicada no caderno Ilustrada, da *Folha de S.Paulo*, de 24 de abril de 2011. Disponível em: <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=18743&anchor=5681415&origem=busca&originURL=&maxTouch=0&pd=cd6b4f18cce04a709173ae8904b2d077>. Acesso em: 17 mai. 2023.

após o crime, Wellington era supostamente obcecado por ataques terroristas e se referia como membro de um grupo extremista. No entanto, a hipótese foi descartada pela polícia.⁸

A escola onde ocorreu o massacre era também o local onde Wellington estudou e onde sofreu constantes atos de *bullying*. Poucos dias antes do massacre, os pais de Wellington haviam falecido e o autor do atentado havia se tornado uma pessoa cada vez mais solitária e isolada. Após a morte da mãe, havia pedido demissão do trabalho e se mudado para a casa que pertencia ao pai.⁹

A investigação policial concluiu que Wellington agiu sozinho e que ele era uma pessoa com perturbação mental, que teve um surto psicótico que fez com que o criminoso ficasse com a saúde mental perturbada e cometesse o massacre. No entanto, apesar dos fatos terem sido elucidados pela investigação da polícia e da conclusão de que se tratou de uma perturbação na saúde mental de Wellington, muitos veículos de imprensa ignoraram a conclusão da polícia, ou pelo menos, a puseram em segundo plano, e construíram uma narrativa em, até o seu surto, Wellington possuía uma vida de trabalho normal e com boas relações e que teria sido estimulado a cometer o crime por jogar jogos de tiro ao voltar do trabalho.

Khaled Júnior (2018), considera, ao longo de sua obra, que este não foi o primeiro caso de tiroteio em massa que desencadeou pânico moral em torno dos videogames, como aponta ao analisar a reação da imprensa relacionando o jogo *Duke Nukem 3D* ao atentado no cinema do Morumbi Shopping, ocorrido em 3 de novembro de 1999, quando o então estudante de medicina Mateus da Costa Meira invadiu uma sala de cinema e disparou com uma submetralhadora 9mm contra a plateia que assistia a um filme, matando três pessoas e deixando cinco feridos.

No entanto, Khaled Júnior (2018) aponta que a tragédia ocorrida em Realengo inaugurou o que ele considera como o terceiro estágio do pânico moral da imprensa em relação aos games. Segundo Araújo (2019), o massacre é considerado um marco importante quando se estuda o pânico moral e a correlação entre os videogames e a violência. O autor escreve que:

⁸ FREIRE, Aluízio. Delegado da Divisão de Homicídios conclui que atirador agiu sozinho. **G1**, 14 de abril de 2011. Disponível em: <https://g1.globo.com/Tragedia-em-Realengo/noticia/2011/04/delegado-da-divisao-de-homicidios-concluiu-que-atirador-agiu-sozinho.html>. Acesso em 11 mai. 2023.

⁹ MONTEAGUDO, C.; AMADO, G.; BARRETO FILHO, H. Realengo: conheça em detalhes quem era e como vivia Wellington Menezes de Oliveira. **Extra**, 8 de abril de 2011. Disponível em: <https://extra.globo.com/casos-de-policia/realengo-conheca-em-detalhes-quem-era-como-vivia-wellington-menezes-de-oliveira-1539375.html> Acesso em 11 mai. 2023

Realengo foi o primeiro momento em que o medo sobre jogos eletrônicos que retratam a violência, atingiu um alto grau de preocupação no período estudado, em que houve um empreendimento moral por parte da mídia para apontar que jogos eletrônicos desvirtuam jovens e crianças. (ARAÚJO, 2019)

O fato de haver um empreendedor moral, como já citado anteriormente, é uma característica que define um pânico moral. Neste caso, os veículos de imprensa atuam como empreendedores morais.

4.1.2 Análise e Estrutura da Reportagem.

A matéria foi apresentada como uma *Reportagem da Semana*, ou seja, uma matéria especial para o programa. A matéria começa com um dos apresentadores do programa, o jornalista Paulo Henrique Amorim, introduzindo a seguinte chamada: “O perigo dos videogames que abusam da violência, muitos deles são proibidos, mas chegam às crianças e jovens brasileiros mesmo assim”. Janine Borba, co-apresentadora do programa, completa: “Você vai ver agora, como esses jogos podem estimular comportamentos agressivos”.

É possível já notar na chamada da matéria que não são mencionados quais jogos de videogame que abusam da violência ou são proibidos e nem aponta na chamada quais fontes levaram à conclusão apresentada na chamada de que os jogos poderiam supostamente estimular a um comportamento agressivo.

As primeiras imagens da reportagem já mostram de forma dramática, apresentando cenas do Massacre de Realengo, captadas pelas câmeras de segurança da escola, imagens de estudantes correndo desesperados, corpos ensanguentados e caídos no chão (presumivelmente, devido a tiros disparados pelo criminoso) e familiares das vítimas chorando, intercalando-as com cenas de games de tiro em primeira pessoa, como *Counter-Strike* (2004) e *Duke Nukem 3D* (1996).

Ao som de uma trilha sonora de suspense, a narração do repórter afirma: “a semelhança entre as imagens impressiona: de um lado, o massacre no colégio do Rio, do outro, videogames, no qual o agressor pode fazer o papel do assassino”. No entanto, a narração não menciona quais são os nomes dos games que são apresentados.

Ao mesclar imagens de games aleatórios de tiro, alguns deles lançados há vários anos antes do massacre, com cenas de pessoas correndo após os tiros disparados pelo criminoso, a reportagem produzida pela Record ultrapassa as fronteiras do chamado “círculo mágico” definido pelos videogames, como se não houvesse diferença entre o real e o imaginário. (LIN e SUN, 2007)

A narração da matéria, prossegue, apresentando sobre a vida do atirador que cometeu o massacre em Realengo:

– AFONSO MONACO [Repórter]: Um jovem de 23 anos, com distúrbios mentais graves. O atirador de Realengo matou 12 crianças. Ele vivia isolado e passava boa parte do dia em frente ao computador. Possuía e jogava videogames violentos por horas a fio. (ATIRADOR..., 2011)

A reportagem segue, com uma entrevista de um ex-colega de turma do autor do massacre, Márcio Vinícius Silva, que corrobora com a afirmação da narração da matéria, afirmando que Wellington jogava somente jogos de tiro em primeira pessoa. No entanto, ele afirma que ele jogava somente os jogos mais atuais na época.

– MÁRCIO VINÍCIUS SILVA [Ex-colega de turma do autor do massacre]: Os jogos que ele tinha só eram exatamente de tiro. Entendeu? E os jogos eram sempre os mais atuais. Entendeu? Eu também tinha videogame e não tinha os jogos que ele tinha. E ele sempre me mostrava, falava, e tal, e isso e aquilo, só que eu ficava até assustado com aquilo. (ATIRADOR..., 2011)

No entanto, a edição da reportagem mostra antes e depois da entrevista pequenos trechos de Duke Nukem 3D, um jogo de tiro lançado em 1996. Como a entrevista foi ao ar em 2011, e o entrevistado afirma que os jogos que o autor do massacre possuía eram atuais, ou seja, que recém haviam sido lançados no mercado comercial brasileiro, a escolha dos trechos de Duke Nukem 3D apresenta contradição com as afirmações ditas pelo entrevistado.

Figuras 1 e 2 - cenas de Duke Nukem 3D, mostradas na edição da reportagem.



Fonte: ATIRADOR... (2011)

Em seguida, a matéria começa a falar sobre o caso do atentado no cinema do Morumbi Shopping, cometido por Mateus da Costa Meira, junto com imagens de arquivo do assassinato, e compara o caso com o massacre cometido em Realengo.

– AFONSO MONACO [Repórter]: Um episódio parecido ocorreu 12 anos atrás em São Paulo. O estudante de medicina Mateus da Costa Meira, então com 24 anos, invadiu uma sala de cinema em um shopping. Na tela, o filme *Clube da Luta*, e na plateia, 28 pessoas. O jovem tímido, de classe média alta, tinha nas mãos, uma submetralhadora calibre 9mm. A cena foi de terror. Mateus parou perto da tela de exibição e disparou para cima. Andou três metros e atirou contra a parede oposta. Em seguida, deu vários tiros contra a plateia. Três pessoas morreram. Mateus foi condenado a 120 anos de prisão. Assim como o atirador de Realengo, ele sofria de transtornos de personalidade, e era adepto de videogames violentos. (ATIRADOR..., 2011).

No último trecho da reportagem, é possível notar, quando é citado que tanto Mateus da Costa Meira, quanto Wellington Menezes de Oliveira eram adeptos de videogames violentos, qual é a intenção da matéria. Os videogames são aqui retratados como um “demônio popular” de acordo com a definição de Goode e Ben-Yehuda (2009), ou seja, como algo apresentado como um bode expiatório para um problema, de modo desproporcional ou exagerado.

A passagem do repórter Afonso Monaco, em meio a uma *lan house* com jovens jogando videogame, reafirma as intenções moralistas do pânico moral em torno dos videogames, com a seguinte declaração:

– AFONSO MONACO [Repórter]: Pouco tempo atrás, meninas brincavam com bonecas, meninos jogavam futebol, bolinha de gude. Hoje, a brincadeira preferida é o videogame. São jogos de todos os

tipos, entre eles, os violentos e proibidos. O que pais, professores e especialistas tentam descobrir é como manter os jovens afastados de jogos que estimulam a agressividade. (ATIRADOR..., 2011).

O discurso apresentado pelo repórter em sua passagem da reportagem, ao afirmar que “meninas brincavam com bonecas, meninos jogavam futebol, bolinha de gude” cria um preconceito sexista e apresenta um discurso que perpetua estereótipos de gênero, como se futebol ou bolinha de gude não fosse uma brincadeira que meninas pudessem brincar. Ao mesmo tempo, o repórter cria uma idealização do passado, como se estivesse afirmando que “no meu tempo, não existiam essas coisas”.

A matéria prossegue:

– AFONSO MONACO [Repórter]: O atirador de Realengo e Mateus da Costa Meira são casos extremos: pessoas com transtornos mentais que foram inspiradas pelos jogos. [Trilha sonora de rock pesado]. Mas não é preciso ser doente para sofrer a compulsão que os jogos violentos provocam.
(ATIRADOR..., 2011)

Para dar maior credibilidade ao discurso da matéria, é mostrada uma entrevista com uma psicanalista, chamada Soraya Hissa de Carvalho. A narração do repórter resume as declarações da psicanalista afirmando que a sensação de prazer e vitória de um jogo motivam a dependência nos videogames.

– SORAYA HISSA DE CARVALHO [Psicanalista]: O anormal é quando você não consegue parar. Então, você entra naquele ciclo que se retroalimenta no cérebro de motivação, prazer e repetição. Aí você larga tudo e fica por conta dos jogos.
(ATIRADOR..., 2011)

É possível notar aqui mais um aspecto do pânico moral em torno dos videogames. Com declarações superficiais e seletivas, as afirmações da psicanalista apresentadas na matéria tratam os videogames como possuindo uma grande capacidade de viciar jovens, como se fosse um vício semelhante à dependência química em drogas. Esse é mais um dos aspectos do pânico moral, conforme já citado: a preocupação ou medo e a existência de um agente desviante promotor da inquietação emocional coletiva (GOODE e BEN-YEHUDA, 2009; WAINBERG, 2021).

A matéria prossegue. Com trilha sonora de rock pesado ao fundo, a matéria mostra jovens anônimos nos computadores de uma *lan house*, jogando jogos de tiro em primeira pessoa, como *Counter-Strike*, com um deles afirmando que a violência dos jogos deve ser semelhante à da vida real.

- AFONSO MONACO [Repórter]: Não é preciso procurar muito para encontrar esses jogos. As lan-houses, que se espalham pelos bairros brasileiros, recebem milhares de adolescentes em busca de jogos eletrônicos todos os dias. Os violentos estão entre os preferidos.
 - JOVEM 1: Shhhh... Esbagaçou, 'fi'!
 - JOVEM 2: É polícia atrás de bandido, sabe? Aí tem 'uns cara' que 'é os bandido' e nós que 'é as polícia', entendeu? Aí, eles caçam nós e nós temos que caçar eles. Aí, ó. Tá vendo, aqui, ó? Quando nós 'não mata', é eles 'que mata', né?
 - AFONSO MONACO [Repórter]: O menino deixa claro. A violência dos jogos tem que ser igual a da vida real.
 - JOVEM 2: É violento? É, né? Mas tem que sentir a adrenalina que 'os cara' passam na vida real. Ou mata ou morre.
- (ATIRADOR..., 2011)

A matéria corta para a psicanalista Soraya Hissa, que conclui:

- SORAYA HISSA DE CARVALHO [Psicanalista]: Se ele tiver prazer e ele repetir essa ação, ele vai querer repetir várias vezes no jogo. Depois ele passa a atuar desta maneira que a gente considera errada socialmente na escola, em casa ou até mesmo na rua.
- (ATIRADOR..., 2011)

As declarações da psicanalista, neste ponto, tratam os espectadores de jogos de videogame como vulneráveis a repetirem o comportamento dos videogames, como se eles não soubessem diferenciar a ficção da realidade. Conforme visto anteriormente, segundo Goode e Ben-Yehuda (2009), a preocupação e a ameaça devem ser desproporcionais e exageradas. Essa desproporção do suposto perigo dos videogames é uma das características que compõem um pânico moral.

A matéria prossegue mostrando imagens de *GTA San Andreas*, *GTA IV*, *Counter-Strike* e *Duke Nukem 3D*. Os nomes dos jogos não são citados na reportagem.

- AFONSO MONACO [Repórter]: Os games são simuladores reais do que existe de pior no cotidiano. Um dos mais populares no mercado, bastante comum entre os jovens possibilita ao jogador arrombar um carro... roubar... e até matar... Este outro chegou a ser proibido no

Brasil. É um jogo formado por um esquadrão de terroristas... Neste aqui, o personagem principal é um jovem que bebe, joga e se envolve com dançarinas de striptease. De repente, ele sai matando os inimigos em uma sequência assustadora de tiros. (ATIRADOR..., 2011)

O discurso apresentado pelo repórter de que “os videogames são simuladores do que existe de pior no cotidiano” é muito semelhante ao discurso apresentado pelo ex-advogado norte-americano e ativista contra a indústria dos games, Jack Thompson. Ao longo de sua trajetória, Thompson apelidou os jogos de videogames de “simuladores de assassinato” e moveu vários processos judiciais contra empresas desenvolvedoras e distribuidoras de videogames. (KHALED JÚNIOR, 2018, p.166) Quase todas as tentativas de Thompson para impedir a circulação de games violentos foram infrutíferas. Em setembro de 2008, Thompson teve a licença para exercer a advocacia cassada pela Suprema Corte da Flórida, em razão de violações éticas do exercício da profissão, incluindo o uso de declarações falsas à corte e violação de uma ordem judicial. (KUCHERA, 2008)

A reportagem apresenta mais uma passagem do repórter Afonso Monaco, desta vez, em uma loja de games.

– AFONSO MONACO [Repórter]: Todo game lançado no Brasil precisa ser aprovado pelo Ministério da Justiça. Os técnicos analisam o conteúdo e classificam o jogo de acordo com a idade, como nos filmes. Alguns, como esse aqui, são livres. Outros só podem ser comprados por maiores de 18 anos, como este daqui. Em alguns casos, a justiça proíbe a comercialização do jogo. O problema é a dificuldade na fiscalização. (ATIRADOR..., 2011)

A reportagem consulta uma segunda fonte, um advogado chamado Renato Opice Blum, que declara que o poder público não possui total capacidade de verificar todos os jogos que são vendidos nas lojas físicas e pela internet:

– RENATO OPICE BLUM [Advogado]: Hoje, nós temos uma enorme quantidade de lojas físicas que comercializam jogos. Essa fiscalização física já tem uma série de dificuldades. Imagine uma fiscalização envolvendo jogos que estão disponíveis pela internet, disponíveis em sites brasileiros e também em sites estrangeiros. Então, nós temos uma dificuldade natural. (ATIRADOR..., 2011)

A partir deste ponto, a reportagem passa a falar sobre o papel da família em meio a suposta ameaça que representariam os videogames.

- AFONSO MONACO [Repórter]: O controle também precisa ficar nas mãos da família. Solange é a mãe deste adolescente de 16 anos. Aos 12, o jovem passava horas jogando videogames violentos. Com o tempo, ela percebeu mudanças no comportamento dele.
- SOLANGE [mãe do adolescente]: Agressivo, não fisicamente, mas verbalmente. Se eu falava alguma coisa com ele, ele falava para eu parar, que eu ‘tava’ falando demais... Tudo isso chegou ao ponto de eu até chorar.
- AFONSO MONACO [Repórter]: O jovem admite que os videogames influenciaram a maneira como ele tratava a família.
- JOVEM: Ah, eu ficava muito nervoso assim quando a minha mãe chegava perto de mim... Queria só saber do jogo. Eu xingava, brigava com ela... Quando ela tirava a atenção do jogo, eu brigava com ela, assim...
- AFONSO MONACO [Repórter]: A mãe recorreu aos médicos. O filho fez tratamento psicológico e hoje parece outra pessoa.
- SOLANGE [mãe do adolescente]: Começou a mudar com a gente, ouvir. A gente conversava com ele, falava com ele o que era bom para ele... Demorou um pouquinho, mas hoje, graças a Deus, ele já está bem na escola, esse ano ele já se forma. Ele já tem vontade de ter uma profissão... (ATIRADOR..., 2011)

A matéria volta a consultar a psicanalista, que afirma que os games são responsáveis por mudanças no comportamento de uma pessoa. A psicanalista associa os games a agressividade e até mesmo a doenças crônicas, como o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade. A psicanalista, mais uma vez, não apresenta pesquisas ou fontes que corroborem com as afirmações apresentadas.

- SORAYA HISSA DE CARVALHO [Psicanalista]: Eles ficam mais agressivos durante a aula, tendem a não prestar atenção naquilo que o professor está ensinando, tendem a desenvolver mais o déficit de atenção e também a hiperatividade e a agressividade com os colegas, com aquelas pessoas que eram consideradas amigas e os professores também.
(ATIRADOR..., 2011)

Przybylski e Weinstein (2019), em sua pesquisa, refutam totalmente as declarações apresentadas pela psicanalista Soraya Hissa de Carvalho. Em sua pesquisa, os autores realizaram estudos com 1.004 adolescentes britânicos de 14 e 15 anos e seus responsáveis, que foram entrevistados sobre suas experiências com jogos violentos. O estudo considerou que não houve evidências de “um ponto de inflexão crítico” que relacionasse a violência de um jogo ao comportamento agressivo.

Outros autores que refutam as declarações de Soraya são Oei e Patterson (2013), ambos vinculados à Divisão de Psicologia da Universidade Tecnológica de Nanyang, em Singapura. Em sua pesquisa, os pesquisadores realizaram experimentos na qual instruíram 5 grupos de participantes da pesquisa a jogarem por uma hora por dia de um jogo em um smartphone, cinco dias na semana, durante quatro semanas. Os participantes realizaram quatro tarefas comportamentais antes e depois do treinamento com videogame, envolvendo controle cognitivo e atenção. Os pesquisadores concluíram o experimento, observando que os participantes apresentaram melhorias no desenvolvimento cognitivo.

Com essas pesquisas, pode-se observar uma desproporcionalidade nas declarações da psicanalista, uma vez que a especialista relaciona os videogames não apenas com a possibilidade de um comportamento agressivo, mas também com o TDAH, uma doença crônica. Essa desproporcionalidade, como já dito anteriormente, é uma característica de um pânico moral.

A matéria prossegue mostrando o relato de uma outra família que também teve filhos que eram fãs de jogos violentos. Em um ponto do trecho da reportagem, é possível ver o irmão mais velho jogando *GTA IV*, embora a matéria afirme que os irmãos abandonaram os jogos violentos. Em outro ponto, é possível vê-los jogando *Guitar Hero*.

– AFONSO MONACO [Repórter]: Os filhos de Cleiton e Alcione também eram apaixonados por jogos violentos. Tiago jogava até seis horas por dia.

– ALCIONE [mãe de Tiago]: Comecei a ficar preocupada, porque isso podia influenciar, né? ...no crescimento dele.

– AFONSO MONACO [Repórter]: A mãe ficou ainda mais preocupada quando ele resolveu ensinar a irmã menor a jogar.

– ALCIONE [mãe de Tiago]: Fiquei brava. Eu quis desligar o videogame, aí brigamos, aí falei: ‘o que que é isso? Ensinando para ela?’, né...

– AFONSO MONACO [Repórter]: Natália quis seguir o exemplo do irmão mais velho.

– NATÁLIA [irmã mais nova]: Eu via como ele jogava, depois colocava o jogo e jogava igual...

– AFONSO MONACO [Repórter]: Tiago e Natália abandonaram os jogos violentos. Hoje, eles ainda se divertem, mas sempre com games mais leves e com a orientação dos pais.

(ATIRADOR..., 2011)

A reportagem dá dicas aos pais e responsáveis para bloquear conteúdo violento. O advogado mais uma vez é consultado:

- AFONSO MONACO [Repórter]: Outra coisa que os pais podem fazer é usar as ferramentas do computador para bloquear conteúdo violento.
 - RENATO OPICE BLUM [Advogado]: O pai deve configurar aquele sistema, aquele programinha, já vem no computador e que é apto para bloquear certos conteúdos.
- (ATIRADOR..., 2011)

A edição da reportagem corta novamente para a psicanalista e conclui os 27 segundos finais com a solução apresentada pela família dos irmãos Tiago e Natália.

- SORAYA HISSA DE CARVALHO [Psicanalista]: O conversar é muito importante. E também trocar. Sabe? Quando a gente percebe que está o jovem durante muito tempo no computador, a gente chamá-lo e em cada idade, a gente tem de fazer um tipo de negociação.
 - AFONSO MONACO [Repórter]: Negociação. Foi essa a solução encontrada por Cleiton e Alcione. Muito diálogo e atenção.
 - TIAGO [irmão mais velho]: Todos os pais têm que ter atenção no filho, que se começa esse tipo de jogo, se começa a ficar muito 'bitolado', daí... se tem cabeça fraca, vai acabar seguindo os exemplos do jogo.
- (ATIRADOR..., 2011)

A matéria termina, mais uma vez, mesclando imagens aleatórias de jogos de tiros com cenas do Massacre de Realengo.

4.1.3. Repercussão da Reportagem da Record TV

Após a exibição, a reportagem exibida pela RecordTV teve fortes críticas da comunidade *gamer* e dos sites especializados em videogames. Antes mesmo da matéria ser exibida, a chamada já foi considerada sensacionalista. O blog RevistaGames considerou que a intenção da reportagem seria de obter “audiência por meio de baixaria” e questionou a preparação dos jornalistas responsáveis pela matéria:

Pelo visto os redatores e pauteiros da Record faltaram nas aulas de captação jornalística na faculdade, pois é claro que eles não seguiram o passo-a-passo básico da apuração. Do contrário eles saberiam que existe uma coisinha chamada classificação etária nos games e que esta classificação não permite que crianças muito jovens tenham acesso a jogos mais adultos como GTA, FPS em geral e o Mortal Kombat. (JORNALISMO..., 2011)

Ghedin (2011), para o portal MeioBit, considerou a reportagem como exagerada, mas afirma que, ao mesmo tempo, ela toca em pontos importantes da questão e que devem ser esclarecidos e debatidos. Ele elogiou o fato da reportagem focar em adolescentes, pois segundo Ghedin, os adolescentes seriam um público que precisa de atenção em relação aos videogames.

Grasel (2015), para o Oficina da Net, mencionou a reportagem produzida pela TV Record como tendo alavancado uma suposta guerra entre a televisão e os videogames. Ele começa o texto indagando:

Até que ponto vai o direito de usar um meio midiático potente para alcançar os seus próprios objetivos e eliminar concorrentes de maneira desleal? O quão inexistente precisa ser o cunho jornalístico de uma reportagem a ponto de mostrar um único lado de uma moeda? A mídia é movida por interesses, e isso já não é novidade, ou você acha que ainda formaríamos jornalistas sabendo que a imparcialidade não gera lucros? (GRASEL, 2015)

Segundo o autor do texto, a reportagem deveria ter durado até cerca de 1 minuto e 10 segundos, quando é tornado claro pelo repórter que o assassino de Realengo tem distúrbios mentais graves. No entanto, a matéria da RecordTV possui cerca de 11 minutos de duração. Ele ainda analisa as declarações apresentadas pelos especialistas na reportagem, afirmando ser visível que nenhum deles saberia o que é um jogo eletrônico ou não conheceria a sensação de se jogar um jogo com cenas de violência.

Grasel (2015) também critica a ideia apresentada pela psicanalista na matéria de que jogos ajudam a desenvolver doenças como Déficit de Atenção. Ele menciona como exemplos a pesquisa de Oei e Patterson (2013) como afirmando o contrário do que é defendido pela reportagem.

Como se já não bastasse, afirmar que jogos desenvolvem um déficit de atenção é praticamente acabar com a credibilidade da própria emissora, afinal, até mesmo artigos científicos já foram publicados em revistas renomadas como o estudo de Adam Chie-Ming Oei e Michael Donald Patterson (vinculados à Nanyang Technological University, em Singapura), que apareceu na revista PLOS ONE de 13 de março de 2013, provando que jogar videogames durante uma hora por dia aumenta a atividade cognitiva. (GRASEL, 2015)

Khaled Júnior (2018) aponta a matéria produzida pela Record como “moralista, desinformada, sensacionalista e absolutamente parcial” e apontou as declarações da psicanalista consultada na entrevista como totalmente “superficiais”. O autor também criticou amplamente as narrativas apresentadas sobre os jogos, que ele considerou como “absolutamente equivocadas”. Ao comentar sobre o depoimento da mãe do filho de 12 anos, apresentado na reportagem, também afirmou que a matéria apresenta os games como um vício, semelhante à dependência química.

A matéria retrata os games ‘violentos’ como uma espécie de vício, quase como se adolescentes fossem viciados em drogas e eventualmente tivessem conseguido se recuperar. O tom de reprovação moral é extremamente elevado, além de causar perplexidade a ênfase que é dada a adolescentes, uma vez que o atentado foi executado por um adulto. É quase como se a matéria alertasse: ‘Tome cuidado, ou seu filho acabará assim. (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 425)

Khaled Júnior (2019) aponta em sua obra que a reportagem exibida pelo Domingo Espetacular foi “um dos pontos mais baixos do jornalismo brasileiro”. Ele ressalta a mobilização da comunidade gamer, que reuniu vários tweets com a hashtag #GamersContraR7, repudiando a forma como a reportagem abordou os games. O autor, no entanto, ressalta que deve-se haver um debate sobre quais jogos devem ser apropriados para o entretenimento das crianças e dos adolescentes e que esse debate deve ser responsabilidade dos pais.

É lógico que é preciso discutir quais jogos são apropriados para adolescentes e crianças, e isso deve motivar um debate responsável que permita aos pais o exercício de um controle familiar sadio. A eventual quantidade de horas excessiva também deve ser observada. Mas isso é muito diferente de uma reportagem que incorretamente identifica o público-alvo de jogos adultos e elogia equivocados banimentos de jogos no Brasil, como se fossem produtos nocivos à saúde de seus potenciais consumidores. (KHALED JÚNIOR, 2018, p. 425)

Estas críticas feitas à reportagem e a forma como o jornalismo da RecordTV tratou os videogames mostram como a partir de 2011, o jornalismo passou a ser visto de forma mais crítica pela população. Diferentemente da era pré-internet, em que a televisão era a única fonte considerada “confiável” amplamente disponível até mesmo entre as famílias mais pobres, a participação dos usuários da internet fazem como que os sites

passem a ser cada vez mais questionadores da forma como o jornalismo que é realizado pelos veículos da imprensa tradicional, incluindo a TV aberta.

4.1.4 Observações sobre a Reportagem da Record TV.

Com a análise do discurso apresentado pela reportagem da Record, podemos observar alguns aspectos de pânico moral envolvendo videogames. O primeiro deles, como já citado anteriormente, é a preocupação ou medo e a existência de um agente desviante promotor da inquietação emocional coletiva. (GOODE e BEN-YEHUDA, 2009; WAINBERG, 2021). No caso, esse suposto agente desviante seriam os videogames, que aqui são considerados como o “demônio popular”, e a preocupação ou o medo seria a suposta “capacidade para o mal” que os games seriam capazes de trazer, a ponto de viciar os jovens ou levá-los a cometer assassinatos em massa, como é mostrado ao associar os jogos de videogame aos massacres cometidos pelo atirador de Realengo e por Mateus da Costa Meira. Esse é o primeiro aspecto do pânico moral que pode ser visto na reportagem.

O segundo aspecto do pânico moral que pôde ser observado na reportagem é a desproporcionalidade da suposta ameaça que os videogames são retratados. Isso pôde ser observado nas declarações da psicanalista associando videogames a doenças como TDAH, o que é refutado pelas pesquisas de Przybylski e Weinstein (2019) e Oei e Patterson (2013), ou pelo suposto alerta feito pela reportagem da capacidade dos videogames de viciar seus usuários ao apresentar a mãe do jovem de 12 anos que teria se viciado em videogames violentos de tiro. Um dos pontos de um pânico moral, Goode e Ben-Yehuda (2009), conforme citado anteriormente, é o de que a preocupação e a ameaça devem ser desproporcionais e exageradas. Aqui, existe uma desproporção no tamanho da suposta ameaça que representariam os games.

Outro aspecto que pode ser visto na matéria é o tom moralista e conservador da reportagem. Isso pode ser notado em vários momentos, como na passagem do repórter, em que ele afirma que “meninas brincavam com bonecas, meninos jogavam futebol, bolinha de gude”, ou no trecho em que o repórter afirma que “os videogames são simuladores do que há de pior no cotidiano”. Esse pode ser considerado um outro aspecto de pânico moral, já que, segundo Wainberg (2021), o pânico deve ser difundido “de forma sensacionalista pela imprensa.”

Por fim, é preciso entender a linha editorial da RecordTV quanto ao assunto. O canal de televisão pertence a Edir Macedo, fundador da Igreja Universal do Reino de Deus (IURD), uma igreja evangélica amplamente conservadora em questões morais. Um dos bispos da igreja, Renato Cardoso, escreveu em 2011 em seu blog no site da igreja que considera jogar videogames como “a atividade mais burra”.¹⁰ Assim como na reportagem, o religioso equipara os videogames a um vício, ao afirmar “Se você joga videogames, talvez diga, ‘É só um jogo. Só estou passando o tempo... Só relaxando.’ Interessante que os viciados em drogas também dizem isso sobre o seu vício...” (CARDOSO, 2011)

Portanto, ao analisar a posição da Igreja Universal, proprietária da RecordTV, que produziu a reportagem, a intenção que fica subentendida é de que a matéria buscou disseminar pânico moral contra os videogames, uma vez que isto é o que se encaixa na agenda ideológica da IURD. Neste caso, este é um aspecto da linha editorial que é determinada por uma entidade religiosa, que mantém indiretamente um canal de televisão de grande audiência no Brasil.

No próximo capítulo, o segundo estudo de caso que será comparado será a reportagem sobre videogames online produzida pela TV Globo para o programa Fantástico. Desta vez, o contexto apresentado e a época em que foi produzida são totalmente diferentes da matéria produzida pela RecordTV, mas ainda assim, também foi recebida com críticas negativas pela comunidade *gamer*.

4.2 ANÁLISE DA REPORTAGEM SOBRE VIDEOGAMES ONLINE PRODUZIDA PELA TV GLOBO

4.2.1 Contexto da Reportagem

A segunda reportagem que será objeto de análise do nosso estudo de caso trata-se de uma reportagem de cerca de 10 minutos exibida pela TV Globo, pelo programa jornalístico *Fantástico*, também exibida em uma noite de domingo, no dia 19 de julho de 2015. Diferentemente da matéria produzida pela Record, há um contexto diferente na reportagem produzida pela TV Globo.

¹⁰ CARDOSO, Renato. E a atividade mais burra é... **Blog do Bispo Renato Cardoso**. Igreja Universal do Reino de Deus. 5 de agosto de 2011. Disponível em: <https://www.universal.org/renato-cardoso/post/e-a-atividade-mais-burra-e-3>. Acesso em: 17 maio 2023.

Primeiramente, a reportagem exibida pelo Fantástico foi veiculada 4 anos e três meses após o Massacre de Realengo, mostrado no primeiro estudo de caso anterior. Portanto, não há um contexto de um caso de violência de alto perfil que desencadeasse a criação de um “demônio popular” que fosse objeto de um pânico moral.

Outro contexto que deve ser elencado aqui neste capítulo é que o foco desta matéria é exclusivamente sobre games online, ou seja, jogos hospedados em sites na internet, no qual é necessário um computador com acesso à internet e um login e uma conta do site no qual o jogo está hospedado. Essa modalidade de jogo é diferente dos videogames, no qual é necessário um console, que contém o processador necessário para rodar o jogo.

Por fim, outro motivo pela escolha da reportagem exibida pela TV Globo é a ideia de comparar como dois diferentes canais de televisão (Record e Globo), ambos concorrentes, realizam cobertura jornalística. No caso anterior ficou subtendido que a matéria produzida pela RecordTV buscou demonizar os games, uma vez que, como já dito, isso se encaixa na linha editorial da emissora, que é de propriedade de um bispo evangélico de uma igreja que possui posições sociais fortemente conservadoras.

Por outro lado, a TV Globo já tem um histórico longo de coberturas envolvendo videogames. Entre os exemplos que podem ser mencionados, estão uma reportagem especial exibida em junho de 1991 pelo Globo Repórter, mencionando sobre a popularização dos video games no Brasil, inclusive mostrando títulos populares à época, como *Super Mario World* (1990),¹¹ ou o programa *Zero1*, que foi apresentado por Tiago Leifert nas madrugadas do canal de TV entre 2016 e 2019.¹²

Devido a todos estes fatores e por esses motivos que a reportagem exibida pelo Fantástico foi escolhida como objeto de nosso segundo estudo de caso sobre o pânico moral na imprensa especializada em games.

4.2.2 Análise e Estrutura da Reportagem

¹¹ A FEBRE do videogame. **Globo Repórter**. Rio de Janeiro: TV Globo, 1991. (26 min.), son., color. Programa de TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l1aUmAnO64w>. Acesso em: 18 maio 2023.

¹² TIAGO Leifert vai apresentar programa sobre cultura geek. **Estadão**. São Paulo, p. 1-2. 18 out. 2016. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/emails/tv/tiago-leifert-vai-apresentar-programa-sobre-cultura-geek/>. Acesso em: 18 maio 2023.

A matéria exibida pelo Fantástico começa em um cenário virtual que lembra um jogo de videogame, com trilha sonora de música eletrônica ao fundo. Os apresentadores Tadeu Schmitt e Poliana Abritta abrem a chamada da reportagem.

– TADEU SCHMITT [Apresentador]: Isso tudo parece uma brincadeira inofensiva, né? Passar de fase, ganhar poderes, ganhar prêmios, e assim ir cada vez mais longe no jogo. O problema é que tem gente que não consegue parar.

– POLIANA ABRITTA [Apresentadora]: É aí que a brincadeira vira vício. E esse vício virtual abre portas para crimes. Crimes bem reais como prostituição, clonagem de cartão de crédito e até pedofilia. (CLONAGEM..., 2015)

A matéria começa mostrando games online, principalmente Legend Online, um jogo de fantasia medieval e RPG popular na época em que esta matéria foi produzida (julho de 2015). A narração da matéria introduz o assunto da reportagem:

– [Repórter]: Um mundo mágico. Personagens fantásticos, superpoderosos, indestrutíveis e você no controle de tudo. (CLONAGEM..., 2015)

Figura 3 - O jogo online *Legend Online* é mostrado várias vezes na reportagem. A logomarca do jogo é mostrada.



Fonte: CLONAGEM... (2015)

O tom da matéria muda repentinamente. É mostrado trechos de entrevistas com dois entrevistados anônimos que afirmam ter se viciado nos jogos online. Um deles afirma ter perdido os amigos e trancado a faculdade. O outro afirma ter investido

mais de 500 mil reais em jogos online. Um trecho de uma entrevista com um psicólogo chamado Cristiano Nabuco é mostrado, com o especialista afirmando que “eles encontram na vida virtual muito mais satisfação social do que eles têm na vida real.”

A passagem do repórter Paulo Renato Soares introduz o tema da reportagem. Ele aparece em um cenário virtual em computação gráfica, que lembra um jogo virtual. No final da passagem, o repórter é mostrado de volta na redação do programa.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Estamos falando de jogos de internet, que acontecem em ambientes como esse aqui. O tempo que alguém dedica a esse mundo virtual é o principal sintoma de que algo não vai bem. O dia todo, a noite inteira aqui dentro. E a vida lá fora deixada de lado. O que começou como uma brincadeira se torna vício. E por trás dessa relação doentia de milhares de pessoas com os jogos virtuais, tem um lado oculto e bem real. O lado do crime. (CLONAGEM..., 2015)

A matéria volta a mostrar mais outro trecho de entrevista com um entrevistado anônimo:

– ENTREVISTADO: Aí, já entre a questão do cartão clonado... Pornografia... Pedofilia... (CLONAGEM..., 2015)

A narração do repórter começa a introduzir o assunto da reportagem.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Em alguns jogos online, para avançar, passar de fase, é preciso cumprir tarefas. Conquistar armas e equipamentos, dar experiência aos personagens. Você só consegue isso com muito tempo ou muito dinheiro. (CLONAGEM..., 2015)

Mais um trecho de entrevista com uma fonte anônima cita o que aqueles que não possuem tempo ou dinheiro fazem para conseguir passar de fase.

– ENTREVISTADA: Fazer poses, tirar a roupa, coisa erótica, coisa de homem mesmo...
 – PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Ela não quer mostrar o rosto por vergonha da família. A estudante de 23 anos não se intimidou na hora de tirar a roupa na frente da câmera do computador.
 – [Repórter]: Você fez um strip-tease?...
 – ENTREVISTADA: Sim, fiz.
 – [Repórter]: Tudo isso pelo jogo?
 – ENTREVISTADA: Tudo isso pelo jogo.

- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Do outro lado da tela estava um jogador que prometia dar diamantes. Diamantes que valem como moeda num dos jogos online. Mas não era um jogador qualquer. Era também o que eles chamam de mediador.
 - [Repórter]: O mediador tá lá no jogo para quê?
 - ENTREVISTADA: O mediador ele tá lá para te ajudar, na verdade.
 - [Repórter]: E ele tem acesso aos seus dados?
 - ENTREVISTADA: Sim.
- (CLONAGEM..., 2015)

O repórter começa a explicar aos telespectadores o que são os mediadores em um jogo virtual. Ele encaminha a explicação para uma entrevista com mais uma fonte, um rapaz que denuncia a prática de crimes como pedofilia nos jogos online.

- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Os mediadores são contratados pelas empresas que controlam os jogos, principalmente onde esses games são bem populares, como no Brasil, Turquia e Estados Unidos. Eles devem ajudar os novatos a jogar e são um tipo de fiscal, por isso, têm acesso a informações de todos os jogadores, inclusive fotos. Aí, alguns se aproveitam desse poder para cometer crimes. Este rapaz foi um desses moderadores e denuncia casos de pedofilia envolvendo crianças que estavam jogando.
 - ENTREVISTADO: No jogo tem um bate-papo, tem um chat. Online, instantâneo... Você conversava normal... Pessoas anunciavam no chat, às vezes, que o moderador tinha solicitado foto da fulana x pelada para dar 100 diamantes, 200 diamantes... Então, isso era muito comum acontecer.
 - [Repórter]: Com crianças?
 - ENTREVISTADO: Com crianças.
- (CLONAGEM..., 2015)

A matéria prossegue mostrando o depoimento de uma pessoa anônima (que embora não seja mostrado o rosto e tenha a voz distorcida, é chamada como Ícaro) que chegou a gastar altas somas de dinheiro para se tornar o primeiro colocado em um jogo online.

- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Para se tornar um jogador importante nesses jogos online parece não haver limites. Este é Ícaro. No mundo real, um publicitário que não vai mostrar o rosto. No mundo virtual, o primeiro colocado em um destes jogos online. Mas isso teve um preço alto.
- ÍCARO [primeiro colocado em um jogo online]: Já cheguei a investir mais de 500 mil reais.
- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: 500 mil reais?
- ÍCARO [primeiro colocado em um jogo online]: Sim.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: É isso mesmo. Ícaro gastou meio milhão de reais para equipar o personagem e se tornar o número um no jogo. Como prova dos gastos, ele nos mostrou o histórico recente de compras. De família rica e bem de vida, para ele, dinheiro não é problema.
(CLONAGEM..., 2015)

Neste ponto, é mostrada na matéria uma fonte que corrobora com a afirmação de Ícaro, que são os gastos que ele teve com itens do jogo.

Figura 4 - os gastos da fonte que são apresentados para corroborar com o depoimento da fonte de que ela gastou 500 mil reais com itens do jogo.

28-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 500.00	Créditos
28-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 500.00	Créditos
28-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 500.00	Créditos
28-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 500.00	Créditos
28-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 500.00	Créditos
27-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$300	R\$ 300.00	Créditos
27-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 300.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos
26-05	PURCHASE	Cash	Purchase \$250	R\$ 250.00	Créditos
26-05	CARD_SALE	Rudy Top-up	Load Account	R\$ 250.00	Créditos

Fonte: CLONAGEM... (2015)

Um texto apresentado após esse trecho na edição da matéria afirma que no dia da entrevista com o repórter, Ícaro havia gastado R\$ 2.500 em créditos no jogo. Mais outro trecho da entrevista com a fonte afirma:

- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Você é o número um. Você deve ser amado nessa comunidade.
- ÍCARO [primeiro colocado em um jogo online]: Ah, sou bem amado. E odiado ao mesmo tempo. Esse é um jogo que mexe com o ego.
- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Odiado porque revelou mais um crime nesse mundo virtual. Jogadores com bem menos dinheiro que ele participam de uma fraude na compra dos tais diamantes que valem como moeda.
- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: E eu te pergunto, como?
- ÍCARO [primeiro colocado em um jogo online]: Cartão de crédito clonado... Entre outras coisas.
- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: E você conhece pessoas que fazem isso? Você sabe de pessoas que fazem isso?
- ÍCARO [primeiro colocado em um jogo online]: Sei, sim.

- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Então, esse não é um mundo virtual apenas?
 - ÍCARO [primeiro colocado em um jogo online]: Não é, exatamente.
- (CLONAGEM..., 2015)

Nesse ponto, deve ser observado que para a fonte confessar a existência da prática de golpes e crimes nos jogos virtuais, como clonagem de cartões de crédito, o repórter pode ter desenvolvido uma forte confiança com sua fonte. Isso faz com que a matéria produzida pela TV Globo tenha um tom investigativo e de denúncia, que utiliza-se de fontes anônimas para informar a população sobre a prática de crimes nos jogos online.

A matéria explica a partir deste ponto sobre os jogos online e sobre os diamantes que são usados como moeda. Uma fonte anônima também corrobora a afirmação apresentada por Ícaro anteriormente de que há clonagem de cartões nas transações envolvendo os diamantes usados nos jogos.

- PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Os diamantes que valem como crédito nos jogos são vendidos em sites de compra. Dependendo da quantidade, custam entre 10 reais e 2100 reais. Mas funcionários desses sites oferecem os diamantes pela metade do preço. Como? Os funcionários vendem os diamantes com desconto para os jogadores e ficam com o dinheiro. Depois, pagam às empresas pelo valor total com cartões clonados.
 - PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Cartão de quem?
 - ENTREVISTADO: Aí que tá, de quem que são os cartões? Os cartões são de várias pessoas, cartões clonados mesmo. São daquelas pessoas que, às vezes, abasteceu (sic) num posto e sem querer o frentista foi lá e clonou o cartão.
 - PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Este mediador negociou uma compra e guardou todos os e-mails que trocou com os funcionários do site de compra. As compras também são chamadas de recargas. O funcionário escreve: 'Basta você fazer o pedido como se fosse comprar diamantes normalmente, mas por boleto ou depósito. Vai pagar direto na conta que te mandar'. Preocupado, ele pede aos clientes que sejam discretos: 'Peço a todos que aguardem as recargas para não gerar transtorno e desconfiança entre os jogadores.
- (CLONAGEM..., 2015)

A partir deste ponto da matéria, o repórter da TV Globo mostra quais as ações que as autoridades e as forças de aplicação da lei têm tomado para coibir esses crimes virtuais. Esse ponto pode ser comparável à matéria da RecordTV, onde também é mostrado em trecho da reportagem sobre a dificuldade do poder público

em fiscalizar videogames violentos. Assim como na matéria citada anteriormente, também é consultada uma fonte ligada ao poder público que fala sobre o assunto.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: [...] As autoridades dizem que nem sempre podem agir porque os crimes não são denunciados.

– NEIDE DE OLIVEIRA [procuradora-regional da república]: A internet não é uma terra sem lei, as pessoas têm que acabar com esse mito de que na internet, elas não são identificadas. São identificadas e devem ser punidas se praticarem crimes. O importante é denunciarem.

(CLONAGEM..., 2015)

A reportagem da TV Globo volta a mostrar uma passagem com o repórter em um cenário virtual em chroma key simulando um jogo virtual. Nesse ponto, assim como na reportagem da RecordTV, é falado sobre os aspectos médicos do vício em jogos, e um especialista (no caso, um psicólogo) é consultado como fonte.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: É só um jogo, é virtual. Um clique, e tudo isso desaparece. Desaparece? Não é simples assim, não. O chamado Transtorno por Jogos de Internet entrou oficialmente no manual usado por psiquiatras do mundo todo para o diagnóstico de doenças mentais. E por um motivo simples: nada aqui é real, mas as consequências do vício são.

– CRISTIANO NABUCO [Psicólogo]: Estes jogos são montados de uma maneira em que nas fases iniciais você consegue ganhar pontos de uma maneira muito fácil e rápido, exatamente para mexer com sua autoestima.

(CLONAGEM..., 2015)

Nesse ponto, a matéria mostra o depoimento de uma jovem que teria se viciado em jogos online a um ponto em que ela teria desistido da faculdade. O texto apresentado após um dos trechos do depoimento da jovem diz que ela teria se isolado no quarto com o computador.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Foi o que aconteceu com essa jovem de 19 anos. Ela tinha acabado de ter sido aprovada para uma universidade federal. Entre o vestibular e o início das aulas, seis meses de espera. O jogo seria um passatempo, mas passou tempo demais. Por causa do vício, desistiu da faculdade.

– ENTREVISTADA: É como se fosse uma droga. É um vício muito grande e as pessoas infelizmente não tem ideia, acha (sic) que é idiotice, acha (sic) que é bobagem, que é fase, mas não

é... [...] Perdi tudo. Eu tinha uma vida, ela parou. Parei minha vida por causa disso.
(CLONAGEM..., 2015)

Mais um depoimento de uma pessoa que se viciou em jogos é mostrado, neste caso, de uma aposentada chamada Isabel. O caso mostrado é mais extremo que a matéria apresentada pela RecordTV, pois Isabel, a pessoa que teria se viciado, precisou se internar para se tratar contra o vício. A edição da matéria mostra um texto afirmando que os passos seguidos por Isabel para se tratar são os mesmos usados por grupos como os Alcoólicos Anônimos.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: O caminho para vencer o vício é duro. É o que nos conta Isabel, que precisou ser internada. Ela jogou por quatro anos sem parar.

– ISABEL FERREIRA [Aposentada]: Foram quatro anos de perda de tempo. Foram quatro anos de ilusão, de fuga da realidade.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Depois de brigar com a família e desenvolver problemas de saúde graves, Isabel procurou ajuda nesta clínica em Araçoiaba da Serra, no interior de São Paulo. Na semana passada, teve alta, depois de oito meses de tratamento.

[...]

– ISABEL FERREIRA [Aposentada]: Eu poderia ter resolvido, apenas, com o sentar com minha família ou com conversar com a minha filha, ao invés de fugir da realidade... Fugir dos problemas...

(CLONAGEM..., 2015)

Mais uma vez, a matéria mostra um trecho de uma entrevista com o psicólogo. A narração do repórter repete mais uma vez a afirmação do especialista, endossando a afirmação da fonte.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Psiquiatras dizem que esse tipo de jogo seduz ainda mais quem está com a auto-estima baixa.

– CRISTIANO NABUCO [Psicólogo]: A vida virtual se tornou uma vida tão interessante, ele é tão bem sucedido, ele é tão bem querido, tão valorizado que a realidade concreta se torna uma realidade sem graça.”

(CLONAGEM..., 2015)

A reportagem da TV Globo traz um ponto que não é apresentado pela reportagem da RecordTV, que é a força da indústria de games no Brasil. Ela usa um

infográfico e dados para demonstrar a máquina de dinheiro que movimenta o mercado de games no Brasil.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Enquanto isso, a indústria de games cresce, e rápido. Uma consultoria estima que o mercado de jogos movimentou 91 bilhões de dólares no mundo inteiro apenas neste ano. No Brasil, o mercado de games vai na contramão da economia, e cresceu entre 9 e 15% nos últimos cinco anos. São milhões de brasileiros conectados e jogando todos os dias.
(CLONAGEM..., 2015)

O psicólogo recomenda limitar o tempo em que os filhos jogam online:

– CRISTIANO NABUCO [Psicólogo]: A dica qual é? Se o filho quer fazer parte de um jogo, quer utilizar o videogame pela internet, não tem problema, não tem problema, você pode. Pode até jogar, se for o caso. A questão fundamental é: estabeleça um horário e um tempo de duração.
(CLONAGEM..., 2015)

A matéria termina com o repórter entrevistando a jovem de 19 anos. Ela afirma ao repórter que joga online há cerca de quatro ou cinco meses. O repórter pergunta se pode fechar um notebook que está conectado no site de um jogo online. Ela permite que ele feche o notebook.

– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Nesse mundo mágico, de personagens fantásticos e indestrutíveis, o importante é manter o controle para ser só uma diversão, porque sem controle, a pior das batalhas é sair do jogo.
– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Você não vai voltar a jogar?
– ENTREVISTADA: Não, não vou. Não quero, não vou, e não tem quem faça.
– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Quanto tempo você já está sem jogar?
– ENTREVISTADA: Já tem uns quatro, cinco meses.
– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Já acabou? Pode fechar?
– ENTREVISTADA: Pode fechar.
– PAULO RENATO SOARES [Repórter]: Tem certeza?
– ENTREVISTADA: Absoluta.
(CLONAGEM..., 2015)

4.2.3 Repercussão da Reportagem da TV Globo

A reportagem produzida pela TV Globo teve repercussão menor que a matéria anterior produzida em 2011. Mesmo assim, não deixou de ser recebida de forma controversa e com fortes críticas, principalmente pela comunidade gamer. Em agosto de 2015, o blogueiro Pedro Zambarda, para o Drops de Jogos, que é publicado no portal Uai, um portal ligado aos Diários Associados, proprietário da TV Alterosa e do jornal mineiro *Estado de Minas*, cita a reportagem produzida pela TV Globo como o exemplo mais problemático pelo qual ele considera como ruim a cobertura de games realizada pela emissora.

O jornalismo da emissora apurou dados reais sobre pessoas que perderam dinheiro e sofreram com crimes digitais em games online, mas abordou o assunto como se os jogos online fossem os únicos culpados no processo. Ela deixou de dar contrapontos e mostrar que tais ilegalidades acontecem em diferentes comunidades virtuais. Parecia uma reportagem rasa dos anos 90, não algo feito em 2015. (ZAMBARDA, 2015)

Zambarda realiza uma análise de outras coberturas feitas pelo canal de televisão e afirma que há uma abordagem “incompleta” quando são realizadas reportagens sobre o mercado de games, tanto em programas de entretenimento, quanto no jornalismo da emissora. Ele ainda concluiu que apesar de público para a internet, a Globo ainda é a maior emissora de televisão aberta do Brasil e que muitos brasileiros ainda se guiam pelo jornalismo de televisão. O autor também indaga até quando os jogos eletrônicos serão negligenciados.

Grasel (2015) analisou a matéria produzida pela TV Globo e no mesmo texto em que criticou o primeiro estudo de caso, sobre a reportagem da RecordTV, ele analisou a reportagem exibida pelo Fantástico em 2015 e criticou a abordagem apresentada na matéria. Ele menciona que em nenhum momento é citado o jogo Legend Online, que é mostrado várias vezes na matéria, mas ao invés disso é citado termos como “jogos online” ou “indústria de jogos”.

Você até pode achar que eles não podem falar o nome do jogo durante a matéria, no entanto, na teoria esta regra vale o mesmo para imagens mostrando o logotipo do mesmo, que aparece mais de uma vez em flashes de um ou dois segundos, tornando quase impossível para uma pessoa que desconhece Legend Online saber que se trata do mesmo. (GRASEL, 2015)

O autor afirma em seu texto que pode haver casos de alguém buscar conseguir os melhores e mais caros equipamentos em jogos chamados pelo autor e conhecidos na comunidade gamer como jogos “pay to win”.¹³ Ele afirma que proibir jogos “pay to win” não acabaria com o suposto “preconceito” das emissoras de televisão com relação aos games, mas acabaria com crimes cometidos nesse tipo de jogo.

Grasel (2015) conclui o texto afirmando que é provável que a suposta demonização dos games pelos canais de televisão nunca acabe, mas que o tempo e a educação, combinada com a orientação dos pais lentamente faria a população diferenciar corretamente o vício nos jogos digitais da diversão.

É bem provável que essa guerra nunca acabe, a indústria de games continuaria crescendo e trazendo história cada vez mais incríveis enquanto a televisão ataca títulos mal intencionados usando de suas reportagens tendenciosas e mal informadas. (GRASEL, 2015)

O autor também afirma na conclusão do texto que somente com o passar do tempo haverá novas gerações conscientes da diferença entre o vício nos jogos e o entretenimento e que cabe aos pais educar e impor limites aos filhos.

4.2.4 Observações Sobre a Reportagem Da TV Globo.

Algo que pôde ser observado sobre a reportagem da TV Globo é o uso extensivo de fontes anônimas que revelam a existência da prática de crimes e golpes como clonagem de cartões de crédito ou de compartilhamento de fotos íntimas na internet. Esse uso de fontes anônimas faz com que a reportagem da TV Globo tenha um tom de denúncia, diferentemente da reportagem da TV Record, que tem um contexto de um crime de grande repercussão no qual houve forte pânico moral em relação aos videogames. Isso pode ter exigido, como citado anteriormente na análise, uma grande confiança do repórter na sua fonte.

Outro ponto que pôde ser observado na reportagem da TV Globo é seu foco exclusivo em jogos pay-to-win, ou seja, em jogos nos quais é possível comprar

¹³ Pay-to-win, traduzido do inglês, significa “pague para vencer”. Se refere a jogos nos quais é possível comprar recursos para poder obter itens que beneficiem a jogabilidade de um usuário em relação ao outro, como armas ou roupas mais modernas aos personagens do jogo, ou onde é necessário realizar uma compra para poder avançar de fase no jogo (VINHA, 2022). Esse é o caso dos jogos no segundo estudo de caso apresentando a reportagem de 2015 da TV Globo.

recursos para poder melhorar a jogabilidade de um usuário em relação ao outro. Esse é o caso dos diamantes citados na reportagem, que valem como moeda no jogo e que permitem comprar acessórios usados pelos personagens que beneficiam a jogabilidade.

É preciso mencionar que diferentemente da RecordTV, que possui uma posição conservadora e contrária aos videogames devido aos seus proprietários, a TV Globo não possui uma linha editorial contrária aos jogos, uma vez que como citado antes, o canal exibiu um programa especial para o *Globo Repórter* sobre os videogames no Brasil em 1991 e exibiu um programa de televisão exibido nas madrugadas entre 2016 e 2019 especializado em jogos. No entanto, como citado por Zambarda (2015), a emissora possui um histórico de coberturas sobre games em que supostamente houveram erros. Um exemplo que é mencionado pelo autor:

Por outro lado, há que fazer algumas ressalvas quando a matéria fala de vício em videogames. De fato, o vício em jogos de videogame é considerado de fato um distúrbio mental desde 2018 pela Organização Mundial da Saúde e já havia sido incluído em 2013 na 5ª edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, segundo Sato (2018). No entanto, o autor afirma que há críticas sobre o diagnóstico do distúrbio, incluindo a população dos usuários de jogos de videogame. De fato, segundo Cordeiro, Lucena e Sousa (2022), há poucos estudos na psicologia sobre dependência em jogos, e ainda menor número de estudos aplicados ao contexto brasileiro.

4.3 OBSERVAÇÕES GERAIS

Como citado no capítulo anterior, vício em videogames é de fato um distúrbio mental e é um problema. A matéria da TV Globo que foi objeto do segundo não abordou a ideia do vício nos videogames de forma exagerada, e usou fontes corroborando o impacto que o vício em jogos online trouxe na vida delas. Isso faz com que o vício em jogos não seja um “demônio popular” de acordo com a definição de Goode e Ben-Yehuda (2009) ou um “agente desviante promotor da inquietação emocional coletiva”, segundo Wainberg (2021), o que faz com que seja descartada a hipótese de intenção deliberada de pânico moral na reportagem da TV Globo.

No entanto, na matéria da RecordTV, produzida em 2011, que é objeto do primeiro estudo de caso, pôde ser observado na análise e entre as citações das fontes

consultadas para o presente trabalho que houve um pânico moral, de fato, na forma pela qual os videogames foram apresentados. Isso pôde ser observado no contexto de um assassinato em massa que teve grande repercussão à época e de um criminoso que era assíduo jogador de videogames, criando um discurso pela imprensa de que o autor possuía uma vida normal antes dos games, que o teriam estimulado a cometer o crime.

Ambas as reportagens foram apresentadas como reportagens especiais da semana no Domingo Espetacular e no Fantástico e tiveram cerca de 10 minutos de duração, tempo comum para reportagens de uma revista eletrônica semanal, mas muito raro para telejornais. No entanto, a reportagem da TV Globo possui um tom mais focado em denunciar os crimes que são praticados em jogos online, como clonagem de cartões de crédito, diferentemente da matéria da RecordTV, que se foca apenas na possibilidade de vício em jogos.

Apesar disso, a reportagem da TV Globo tem, principalmente em sua segunda metade de duração, uma abordagem ao problema do vício em jogos também. Como abordado anteriormente, o vício dos jogos é um problema real, mas a edição que mescla o vício dos jogos com a denúncia de crimes cibernéticos e prostituição pode trazer um apelo à emoção, combinada com a falta de menções na narração da matéria ao jogo, faz com que o discurso envolvendo os games possa gerar não-intencionalmente acusações de sensacionalismo ou de existir uma suposta intenção de difundir pânico moral. Como visto nos capítulos anteriores, o pânico moral, caracterizado por um demônio popular que crie inquietação emocional coletiva e um forte exagero da suposta ameaça, que é repercutido por um “empreendedor moral”, ou seja, pessoas ou grupos de pessoas que começam uma cruzada contra aquela ameaça, que é retratada de forma exagerada, ou que é demonizado pela sociedade. (WAINBERG, 2021; GOODE e BEN-YEHUDA, 2009)

Outro ponto a ser observado é que a reportagem da TV Globo se foca apenas em jogos online, e principalmente, jogos *pay-to-win* e usa principalmente trechos de *Legend Online* (2012), o que deixa implícito que a reportagem aborda apenas aquele jogo. Por outro lado, a edição da reportagem da Record apresenta trechos de jogos de anos diferentes, como *Duke Nukem 3D* (1996), *Counter-Strike* (2004) e *Hitman* (2006). Isso faz com que a reportagem da RecordTV usada no primeiro estudo de caso tenha um tom mais generalizado em relação aos videogames, dando ao telespectador a ideia de que todos os jogos de videogame são violentos e, portanto,

nocivos, o que é um exagero característico que cria um demônio popular característico de um pânico moral.

Por fim, é preciso concluir que são poucas as pesquisas sobre pânico moral na imprensa e são menores ainda os trabalhos aplicados ao contexto brasileiro. Como citado anteriormente, o tema do pânico moral é um assunto complexo e que necessita de uma abordagem interdisciplinar em vários campos acadêmicos, e não somente na área da comunicação social.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve o objetivo de realizar uma análise de estudo de caso de duas reportagens televisivas, ambas com cerca de 10 minutos de duração, que foram exibidas em dois canais diferentes, em anos e contextos diferentes. Uma das reportagens foi exibida pela RecordTV, no programa *Domingo Espetacular*, em 24 de abril de 2011. A outra foi exibida pela TV Globo, pelo programa *Fantástico*, em 19 de julho de 2015. A partir de um breve resumo sobre o conceito de pânico moral, pudemos entender os elementos necessários para que haja um episódio de pânico moral.

Com a intenção de compreender o que causa um episódio de pânico moral, este trabalho foi dividido em três capítulos diferentes. O primeiro capítulo apresentou as origens do conceito de pânico moral, cunhado por Cohen (2011) e as definições de pânico moral segundo Wainberg (2021) e Goode e Ben-Yehuda (2009). O segundo capítulo, apresentou um breve panorama histórico sobre as origens dos videogames no Brasil e do jornalismo especializado em games no Brasil.

O terceiro capítulo concentrou-se na análise de estudo de caso envolvendo as reportagens exibidas pela RecordTV e pela TV Globo em 2011 e 2015, respectivamente. No primeiro estudo de caso, envolvendo a reportagem exibida pela RecordTV em 2011, pôde ser concluído que a reportagem usou elementos de pânico moral, uma vez que há preocupação ou medo com um possível agente desviante promotor da inquietação emocional coletiva, que neste caso, é o medo de que os videogames de tiro em primeira pessoa possam influenciar jovens a cometer assassinatos em massa. Além disso, o exagero da matéria, que apresenta um tom moralista e conservador e associa jogos de violência com doenças como TDAH, quando pesquisas científicas apresentam resultados contrários às declarações dos especialistas consultados na matéria mostram uma completa desproporcionalidade característica de um pânico moral.

No segundo estudo de caso, foi analisada a reportagem exibida pela TV Globo em 2015. A análise concluiu que a reportagem, ao contrário da matéria anteriormente analisada no primeiro estudo de caso, possui uma abordagem diferente, centrada em denunciar golpes e crimes cometidos em jogos online pay-to-win e faz uso extensivo de fontes anônimas que corroboram com essa abordagem. Embora a segunda reportagem de nosso estudo de caso mencione sobre o vício em jogos online, esse

não é um elemento de pânico moral, uma vez que a reportagem não apresenta exagero, e conforme observado, o vício em jogos é, de fato, considerado uma doença. Foi concluído que não foi identificado nenhum elemento de pânico moral na segunda reportagem do estudo de caso.

Concluindo este trabalho, o pânico moral esteve presente em vários momentos da história e os games foram apenas um dos mais variados “demônios populares” que surgiram. No entanto, muitas dessas ondas de pânico moral duraram pouco tempo e desapareceram no esquecimento.

Desde que surgiram no Brasil, os videogames carregaram o mesmo estigma que, por exemplo, teve o cinema nos primeiros anos após sua introdução nos Estados Unidos: o de que é um veículo que possui “uma grande capacidade para o mal”. No entanto, diferentemente do cinema, que não é mais considerado amplamente como nocivo, os videogames ainda são considerados por parte da população como capazes de conduzir seus usuários à violência, apesar da forte popularidade, principalmente entre os mais jovens, e da contribuição que o setor de games proporciona à economia.

No campo da comunicação, o debate sobre pânico moral possui uma relação com a desinformação, que está associada à pós-verdade e às notícias falsas. Como dito por Zambarda (2015), muitos brasileiros ainda se guiam pelo jornalismo televisivo. Apesar da facilidade de acesso à informação proporcionada pela internet, muitos brasileiros ainda assistem conteúdo pela TV aberta, segundo dados do Kantar Ibope Mídia, divulgados por Feltrin (2022).

Nesse sentido, o pânico moral pode ser considerado como uma das formas mais antigas de desinformação ou de alarmismo. A reação das redes sociais contra uma reportagem demonstra que o público não assiste o jornalismo televisivo como nas décadas de 1980 ou 1990, na qual a televisão possuía a palavra final sobre os assuntos. As redes sociais facilitaram o maior senso crítico da população em relação aos conteúdos veiculados pela imprensa tradicional. Mesmo assim, como o jornalismo televisivo ainda possui importância de público no Brasil, ele ainda é capaz de moldar a opinião pública e o discurso do pânico moral ainda possui repercussões até os dias atuais.

De fato, o vício em jogos violentos é um problema real. No entanto, como evidenciado pelas fontes consultadas neste trabalho, a possibilidade de um jogo conduzir o jogador à violência não é conclusiva. Cabe aos pais e unicamente à família

definir os limites que o jogo pode trazer. O papel do jornalismo deve ser o de informar, mas não de definir, de forma paternalista, o que é bom ou ruim para o telespectador.

Por fim, é esperado que este trabalho possa contribuir em um assunto que é debatido e questionado até hoje, que é a relação dos games de influenciar o comportamento humano, que é um assunto complexo e amplo e que há pouca abordagem na literatura acadêmica, sobretudo aplicados ao mercado e ao contexto brasileiro.

REFERÊNCIAS

APA TASK FORCE ON VIOLENT MEDIA (Estados Unidos). **Technical Report on the Review of The Violent Video Game Literature**. Washington, D.C: American Psychological Association, 2015. 31 p. Disponível em:

<https://www.apa.org/pi/families/review-video-games.pdf>. Acesso em: 04 set. 2022.

ARAÚJO, Lucas Back de. **Quando os jogos puxam o gatilho**: uma análise de relação entre jogos e violência no jornal Folha de S. Paulo 2011-2019. Orientador: Francis Moraes de Almeida. 2019. 65 p. Monografia (Bacharelado em Ciências Sociais) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/27233>. Acesso em: 3 abr. 2023.

ALECRIM, Emerson. Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia. **Tecnoblog**. [S.l.], 15 mar. 2019. Disponível em:

<https://tecnoblog.net/especiais/jogos-nao-causam-violencia/>. Acesso em: 17 maio 2023.

ATIRADOR de Realengo jogava games violentos. **Domingo Espetacular**. São Paulo: RecordTV, 2011. Programa de TV. Disponível em:

<https://youtu.be/wqbfADtkVAc>. Acesso em: 11 maio 2023.

CARVALHO, Luan Motta; PRADELLA, Lycon. Magnavox Odyssey: primeiro console da história foi lançado há 50 anos. **Olhar Digital**. [S.l.], 04 out. 2022. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/10/04/games-e-consoles/magnavox-odyssey-primeiro-console-da-historia-foi-lancado-ha-50-anos/>. Acesso em: 23 mar. 2023.

CHIADO, Marcus Vinicius Garrett. **1983+1984**: quando os videogames chegaram. São Paulo: Edição do Autor, 2016.

CLONAGEM de cartão, prostituição e pedofilia: crimes escondidos no mundo dos jogos online. **Fantástico**. Rio de Janeiro: TV Globo, 2015. Programa de TV.

Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/4332676/>. Acesso em: 17 maio 2023.

COHEN, Stanley. **Folk Devils and Moral Panics**: the creation of mods and rockers. 3. ed. Londres: Routledge, 2011. 282 p.

CORDEIRO, Raissa Lara Barros; LUCENA, Bárbara Braga de; SOUSA, Emanuela Maria Possidônio de. Relação entre os sintomas do Transtorno do Jogo pela Internet e as dificuldades na regulação emocional de jogadores de jogos online. **Contextos Clínicos**, São Leopoldo, v. 15, n. 3, p. 832-851, 12 dez. 2022. Universidade do Vale do Rio Dos Sinos. <http://dx.doi.org/10.4013/ctc.2022.153.07>. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/contextosclinicos/article/view/25191>. Acesso em: 01 jun. 2023.

DIAS, Guilherme de Souza Barbosa. **Análise de Práticas do Jornalismo Brasileiro de Games**. 2023. 65 f. TCC (Graduação) - Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo, Centro Universitário Uninter, Curitiba, 2019. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/453>. Acesso em: 30 jun. 2023.

DROTNER, Kirsten. Dangerous Media?: panic discourses and dilemmas of modernity. **Paedagogica Historica: International Journal of the History of Education**, [S.l.], v. 35, n. 3, p. 593-619, jan. 1999. DOI: 10.1080/0030923990350303. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0030923990350303>. Acesso em 20 mar. 2023

DUARTE, Nathalia. Canais de games no YouTube crescem mais de 50% nos últimos dois anos. **TechTudo**. [S.l.], 29 ago. 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/08/canais-de-games-no-youtube-crescem-mais-de-50percent-nos-ultimos-dois-anos-esports.ghtml>. Acesso em: 1 mai. 2023

ESTADOS UNIDOS. Suprema Corte dos Estados Unidos. **Mutual Film Corporation, Appellant V. Industrial Commission Of Ohio, Et Al**. Washington, D.C, v. 236, n. 230, 1915. Relator: Joseph McKenna. Washington. Disponível em: <https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/236/230>. Acesso em: 20 mar. 2023.

FELTRIN, Ricardo. Exclusivo: Os primeiros dados do consumo de streaming no país. **UOL Splash**. [S.l.], 8 fev. 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/ooops/2022/02/08/exclusivo-os-primeiros-dados-do-consumo-de-streaming-no-pais.htm>. Acesso em 6 jun. 2023.

FERNANDES, Rômulo Fernandes. **Dos Jogos às Notícias: um estudo do jornalismo sobre videogames no site baixaki jogos**. 2014. 44 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

GARLAND, David. Sobre o Conceito de Pânico Moral. **Delictae Revista de Estudos Interdisciplinares sobre o Delito**, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 36–78, 2019. DOI: 10.24861/2526-5180.v4i6.90. Disponível em: <https://www.delictae.com.br/index.php/revista/article/view/90>. Acesso em: 17 mar. 2023.

GHEDIN, Rodrigo. E lá vamos nós outra vez: a repercussão da reportagem sobre games violentos na Record. **MeioBit**. [S.l.], 25 abr. 2011. Disponível em: <https://meiobit.com/84243/games-violentos-reportagem-record-domingo-espetacular/>. Acesso em: 17 maio 2023.

GOODE, Erich; BEN-YEHUDA, Nachman. **Moral panics**: the social construction of deviance. 2. ed. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. 309 p.

GOLDENBOY, Felipe; PENILHAS, Bruna. Qual foi o primeiro console de videogame do mundo? **CanalTech**. [S.l.], 16 jan. 2022. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/qual-foi-o-primeiro-console-de-videogame-do-mundo-206668/>. Acesso em: 23 mar. 2023.

GRASEL, Grasiel Felipe. Televisão vs Videogames: Uma guerra sem fim? **Oficina da Net**. [S.l.], 27 jul. 2015. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/14891-televisao-vs-videogames-uma-guerra-sem-fim>. Acesso em 29 mai. 2023.

JOGABILIDADE. Má Impressão: Semana em Ação - Especial Games nº01. YouTube. Produção de Caio Corraini. 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1HF1_hNo9cQ. Acesso em: 24 abr. 2023

JORNALISMO Troll ataca novamente: Record vai mostrar como games incitam a violência. **RevistaGames**. 23 abr. 2011. Disponível em: <https://revistagames.wordpress.com/2011/04/23/jornalismo-troll-ataca-de-novo-record-vai-mostrar-como-games-incitam-a-violencia/>. Acesso em: 17 maio 2023.

JOWETT, Garth S.. 'A capacity for evil': the 1915 supreme court mutual decision. **Historical Journal Of Film, Radio And Television**, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 59-78, 1989. DOI: 10.1080/01439688900260041. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01439688900260041>. Acesso em: 20 mar. 2023.

KELLY, Christian; SCHULER, Seth; JOHNSON, Paul. Gaming: The next super platform. **Accenture**. 27 abr. 2021. Disponível em: <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform>. Acesso em: 04 set. 2022.

KENSKI, Rafael; AGUERRE, Gabriela. Armas de diversão em massa. **Superinteressante**, São Paulo, Editora Abril, 31 mai. 2003. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/armas-de-diversao-em-massa/>. Acesso em: 23 mar. 2023.

KHALED JUNIOR, Salah H.. **Videogame e violência**: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

KOCUREK, Carly A.. The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. **Games Studies**, [S.l.], v. 12, n. 1, p.0-0, set. 2012.

ISSN:1604-7982. Disponível em:
https://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek. Acesso em 04 abr. 2023.

KUCHERA, Ben. Jack Thompson loses boss battle with Florida Bar. **Ars Technica**. [S.l.], 25 set. 2008. Disponível em: <https://arstechnica.com/gaming/2008/09/jack-thompson-loses-boss-battle-with-florida-bar/>. Acesso em: 17 mai. 2023.

LARGHI, Nathália. Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. **Valor Investe**, São Paulo, 30 jul. 2019. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2019/07/30/brasil-e-o-13o-maior-mercado-de-games-do-mundo-e-o-maior-da-america-latina.ghtml>. Acesso em: 4 abr. 2023.

LIN, Holin; SUN, Chuen-Tsai. Cash Trade Within the Magic Circle: free-to-play game challenges and massively multiplayer online game player responses. **Digra '07: Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play**, Tóquio, Authors & Digital Games Research Association (DiGRA), v. 4, n. 7, p. 335-343, set. 2007. Disponível em: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.38207.pdf>. Acesso em: 11 maio 2023.

MARQUES, Cleber. Clonagem e Pirataria de Videogames no Brasil. **Warpzone**. [S.l.], 19 ago. 2019. Disponível em: <https://warpzone.me/clonagem-e-pirataria-de-videogames-no-brasil/>. Acesso em 18 abr. 2023

PESQUISA Game Brasil 2023 atualiza o comportamento dos gamers. **EpGrupo**. [S.l.], 30 mai. 2023. Disponível em: <https://www.epgrupo.com.br/pesquisa-game-brasil-2023-atualiza-o-comportamento-dos-gamers/>. Acesso em: 1 mai. 2023.

POR QUE o canal Loading acabou?. **Na Telinha**. UOL. São Paulo, 30 mai. 2021. Disponível em: <https://natelinha.uol.com.br/mercado/2021/05/30/por-que-o-canal-loading-acabou-164654.php/>. Acesso em: 8 mai. 2023.

OEI, Adam Chie-Ming; PATTERSON, Michael Donald. Enhancing Cognition with Video Games: a multiple game training study. *Plos One*, [S.L.], v. 8, n. 3, p. 1-16, 13 mar. 2013. Public Library of Science (PLoS). Disponível em: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0058546>. Acesso em: 17 maio 2023.

OLIVEIRA, Rodrigo R. Anos 80/90: Os Primeiros Passos do Jornalismo de Games no Brasil. **Press Start Brasil**. Warpzone. [S.l.], 2017. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170731132917/http://warpzone.me/presstartbrasil/index.html>. Acesso em: 10 abr. 2023.

PONDILLO, Bob. Mutual Film Corp. v. Industrial Commission of Ohio. **The First Amendment Encyclopedia**. Universidade Estadual do Médio Tennessee. Murfreesboro, 2009. Disponível em: <https://www.mtsu.edu/first-amendment/article/358/mutual-film-corp-v-industrial-commission-of-ohio>. Acesso em: 20 mar. 2023.

POR QUE o Twitch vem sendo umas das plataformas com maior ascensão no Brasil?. **Mundo do Marketing**. [S.l.], 26 jan. 2022. Disponível em: <https://www.mundodomarketing.com.br/por-que-o-twitch-vem-sendo-umas-das-plataformas-com-maior-ascensao-no-brasil/>. Acesso em 8 mai. 2023

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, Londres, v. 6, n. 2, p. 171474, 13 fev. 2019. Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474>. Acesso em: 17 maio 2023.

RIBAS, Tiago. Pesquisa Game Brasil mostra queda no número de jogadores de videogame. **Folha de S.Paulo**. São Paulo, 04 abr. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2023/04/pesquisa-game-brasil-mostra-queda-no-numero-de-jogadores-de-videogame.shtml>. Acesso em 1 mai. 2023.

SATO, Fabio Pinato. Vício em videogames é considerado oficialmente um distúrbio mental. **Hospital Albert Einstein**. São Paulo, 31 de janeiro de 2018. Disponível em: <https://www.einstein.br/noticias/noticia/vicio-em-games-disturbio-mental>. Acesso em: 01 jun. 2023.

HISTÓRIA das revistas de videogame: Videogame. São Paulo, Start Uol, 2015. 1 vídeo (20 min 55 seg). Publicado pelo canal Start Uol. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uyZPD3M8kWA>. Acesso em: 18. abr. 2023

HISTÓRIA das revistas de videogame: Ação Games. São Paulo, Start Uol, 2015. 1 vídeo (21 min 31 seg). Publicado pelo canal Start Uol. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zkodO_O_iEI. Acesso em: 28. abr. 2023

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos. **CNN Brasil**. São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos>. Acesso em 1 mai. 2023.

TANAKA, Elder Kôei Itikawa. **Inimigos públicos em Hollywood: estratégias de contenção e ruptura em dois filmes de gângster dos anos 1930-1940**. 2015. Tese (Doutorado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

doi:10.11606/T.8.2016.tde-29082016-114306. Disponível em:
https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-29082016-114306/publico/2015_ElderKoeiltikawaTanaka_VOrig.pdf Acesso em 20 mar. 2023.

VALERI, Vitor. Entenda por que o YouTube Gaming é a maior ameaça ao Twitch. **Oficina da Net**. 25 fev. 2020. Disponível em:
<https://www.oficinadanet.com.br/games/29882-entenda-por-que-o-youtube-gaming-e-a-maior-ameaca-ao-twitch>. Acesso em 8 mai. 2023.

VENTURA, Vitor. LoL: Loading anuncia o primeiro torneio de Esports da TV Aberta. **MaisEsports**. [S.l], 4 dez. 2020. Disponível em: <https://maisesports.com.br/lol-loading-primeiro-torneio-esports-tv-aberta/>. Acesso em 8 mai. 2023.

VINHA, Felipe. O que são jogos pay to win (P2W)? Entenda o que é, exemplos e polêmicas. **TechTudo**. 03 out. 2022. Disponível em:
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/10/o-que-sao-jogos-pay-to-win-p2w-entenda-o-que-e-exemplos-e-polemicas.ghtml>. Acesso em: 29 mai. 2023.

WAINBERG, Jacques A. **A verdade sobre a mentira**. Porto Alegre: Edipucrs, 2021.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**. Tradução: Daniel Grassi. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZAMBARDA, Pedro. Análise: Como a TV Globo ainda cobre mal os videogames na mídia – dentro e fora do Brasil. **Drops de Jogos**. [S.l], 14 ago. 2015. Disponível em:
<https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/cultura/analise-como-a-tv-globo-ainda-cobre-mal-os-videogames-na-midia-dentro-e-fora-do-brasil/> Acesso em: 29 mai. 2023.