

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

JULIANA DIAS DE LIMA

“A MÁ INFLUÊNCIA GLOBAL”
ANÁLISE DA COBERTURA TELEVISIVA DO FANTÁSTICO
SOBRE GAMES

VOLTA REDONDA
2018

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

“A MÁ INFLUÊNCIA GLOBAL”
ANÁLISE DA COBERTURA TELEVISIVA DO FANTÁSTICO
SOBRE GAMES

Monografia apresentada ao Curso de Jornalismo do UniFOA como requisito à obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Aluno:

Juliana Dias de Lima

Orientador:

Professor Doutor Rogério Martins de Souza.

VOLTA REDONDA

2018

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha mãe, minha irmã e meu pai por me apoiarem incondicionalmente, por elevarem minha moral sempre que ela está baixa. Aos meus queridos amigos que passaram horas e horas me ouvindo falar sobre o tema e ainda entravam no debate. Ao meu querido por ser o melhor animador de torcida que alguém poderia querer. Aos meus filhotes que vinham me distrair sempre que estou estressada demais. E por último, mas não menos importante, a pessoa que foi uma grande influência na minha vida. Que me ensinou a mexer em um computador, que cultivou meu gosto por vídeo games e que foi como um segundo pai para mim. Este trabalho é em sua memória, Tio Alberto.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Rogério que tornou este trabalho possível. À minha família que me preparou e apoiou a minha vida toda para que eu sempre desse o meu melhor. À minha família de alma que tanto me ajudou e aturou: Diego Prado, Olga Hazin, Andréia Feital e todas as meninas do grupo que me deram apoio. Aos meus filhotes por me ajudarem a relaxar com seus ronronados. Aos meus entes queridos que não estão comigo mais, meu tio Alberto, meu avô Inácio e minha avó Valdecy. Que este trabalho seja um dos muitos motivos pelos quais vão ficar orgulhosos de mim, seja lá onde estiverem.

“Cada um é o bardo de sua própria
existência”.

CORMAC MCCARTHY
(*Cities of The Plain*)

RESUMO

Videogames tiveram significativa evolução nas últimas décadas. Os avanços tecnológicos tornaram os jogos objeto de interesse de diferentes grupos e, entre eles, a imprensa. Entretanto, a maneira pela qual esse assunto é tratado não é uniforme nos meios de comunicação, trazendo abordagens contraditórias e, eventualmente, radicais. Emissoras mais tradicionais assumem posturas mais críticas, rotineiramente relacionando jogos eletrônicos a crimes e distúrbios da saúde. Apesar de não haver evidência científica acerca da veracidade de tal pleito, há repetição nesse padrão de abordagem, potencialmente por múltiplas razões, como audiência ou simplificação de um assunto complexo. Esta pesquisa teve seu enfoque no programa Fantástico, da Rede Globo de Televisão, tendo avaliado se este toma uma postura crítica de maneira tácita, sem falar abertamente contra jogos de videogame, mas usando da maneira com a qual o programa é conduzido para passar esta mensagem. Para tal, partiu-se de revisão bibliográfica associada a estudo de caso aplicado a reportagens prévias do programa citado. O objetivo principal foi trazer uma discussão acerca das consequências que esse tipo de abordagem pode trazer para o próprio jornalismo, uma vez que determinadas posturas podem voltar-se contra a própria profissão. Foram analisados três programas quadro a quadro, num período delimitado entre 2011 e 2018. Foi possível constatar que, embora os dois primeiros casos apresentem uma postura bastante crítica com relação aos games, o terceiro apresenta abordagem mais amena usando dos mesmos mecanismos, mas numa direção diferente. Acredita-se que essa mudança representa uma nova percepção dos jogos de videogame como fonte de audiência e informação, não representando uma real ameaça ao próprio exercício do jornalismo e seguindo a história natural de meios como livros e cinema.

Palavras-chave: Videogames; Jornalismo; Audiovisual; Televisão; Enquadramento.

ABSTRACT

Video games have had a significant evolution in recent decades. Technological advances have made the games interesting for different groups and, among them, the press. However, the way this subject is treated is not uniform, bringing contradictory and, eventually, radical approaches. Traditional broadcasters take more critical positions, routinely linking games to crimes and health disorders. Although there is no scientific evidence of such claim, there is a repetition of this pattern of approach, potentially for multiple reasons, such as audience or simplification of a complex subject. This research focuses on the Rede Globo program Fantástico, evaluating if it takes a critical stance tacitly, without speaking openly against video game games, but using the way in which the program is conducted to get this message across. The method it is based on a bibliographical review associated to a case study applied to previous reports of the mentioned program. The main objective is to bring a discussion about the consequences that this type of approach can bring to journalism itself, since certain positions can turn against the profession itself. Three programs were reviewed frame-by-frame, dated between 2010 and 2018. And it was noted that the first two used silent means such as framing, speaking time, camera angulation to convey a critical posture to games, whereas the most recent program, presents a smoother approach using the same mechanisms, but in a different direction. It is believed that this change represents a new perception of video game games as a source of audience and information, not representing a real threat to the very exercise of journalism and following the natural history of media such as books and movies.

Key-Words: Video Games; Journalism; Audio-visual; Television; Framming.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: Console NES, ou "Nintendinho"	19
FIGURA 2: Tabela de Faturamento das Empresas de jogos brasileiras em 2013.....	22
FIGURA 3: Imagem do jogo Custer's Revenge	27
FIGURA 4: Faturamento das empresas de videogames brasileiras em 2014	33
FIGURA 5: Tela mostrada nos primeiros 30 segundos de reportagem	57
FIGURA 6: Entrevistado anônimo viciado em videogames.....	66

LISTA DE TABELAS

QUADRO 1: Reportagem A Violência dos videogames.....	40
QUADRO 2: Reportagem Viciados em jogos na internet fazem loucuras para avançar no 'game'	49
QUADRO 3: Reportagem OMS passa a considerar distúrbio mental a dependência em games	61

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES	14
2.1 O contexto histórico do surgimento dos videogames	14
2.2 A segunda geração	16
2.3 A terceira geração	18
2.4 A quarta geração	19
2.5 A mídia de comunicação e a de entretenimento	21
3 VIOLÊNCIA OU ENTRETENIMENTO? COMO A MÍDIA RETRATA OS JOGOS ELETRÔNICOS	25
3.1 Primórdios: a mídia descobre os games	25
3.2 A mídia brasileira e os games eletrônicos e digitais	29
3.3 Games na indústria de entretenimento	32
3.4 Enquadramento da notícia	34
4 ESTUDO DE CASO: A COBERTURA SOBRE VIDEOGAMES NO PROGRAMA FANTÁSTICO	37
4.1 Panorama histórico do Fantástico na TV	37
4.2 Estudo de caso número 1 – A Violência dos videogames	39
4.3 Estudo de caso número 2 – Viciados em jogos na internet fazem loucuras para avançar no ‘game’	48
4.4 Estudo de caso número 3 – “OMS passa a considerar distúrbio mental a dependência em games”	60
5 CONCLUSÃO	69
6 REFERÊNCIAS	73

1 INTRODUÇÃO

Videogames, desde a época de sua criação até os dias de hoje, evoluíram não apenas na indústria de entretenimento. A paixão por jogos de qualquer natureza sempre esteve ligada ao ser humano, mas podemos situar a relação dos jogos com a tecnologia em meados do século XX. Tudo começou com pequenos experimentos, de 1947 a 1952, até finalmente surgir o primeiro jogo, 'Tênis para Dois' do laboratório de Bookhaven. Em 1971 foi lançado o primeiro jogo para comércio doméstico, o Pong¹. A partir de então veio a primeira geração de jogos em máquinas de fliperamas e em outros consoles criados para uso doméstico, como o Magnavox Odyssey (1972), Atari (1977) e entre outros.

Com o avanço da tecnologia, os jogos ficaram muito mais avançados e interativos, trazendo mundos de possibilidades compactados em dados prontos para serem explorados por jogadores de todo o mundo. Há agora cursos técnicos e faculdades para preparar profissionais que pretendem ingressar na indústria de games pelo globo, além de uma nova categoria de esportes que engloba jogos eletrônicos competitivos, os *eSports*, jogadores profissionais que são pagos para jogar e muito mais.

Na Era da Informação, os jogos eletrônicos se tornaram objeto de destaque, ganharam mais visibilidade. O potencial dos games, portanto, vem alcançando públicos cada vez mais variados, e atrai a atenção da imprensa em geral. No entanto, no jornalismo, em especial o televisivo, ainda traz abordagens contraditórias sobre o tema e por muitas vezes até mesmo radicais. Um exemplo está na repercussão dada pela imprensa à “recente” oficialização do “Vício por Vídeo game” como um transtorno mental pela Organização Mundial da Saúde. Pode-se observar, também, a TV Record: ali, no programa Domingo Espetacular, sempre que jogos eletrônicos são temas de coberturas jornalísticas, o direcionamento das reportagens é negativo, comentando a “quão perigosa” é tal mídia e como seus efeitos são “danosos” para qualquer um que entre em contato com o entretenimento. Tendo em vista esse exemplo de enquadramento feito e as possíveis razões que motivam opiniões a respeito, esta pesquisa irá avaliar um programa tradicional de uma emissora de TV que é uma das

¹ O jogo consistia de um controle e um programa gerado por meio de circuitos em uma placa

mais influentes do país: o programa “Fantástico”, da TV Globo. O programa, por sua vez, possui muitos anos de exibição e para continuar em relevância necessita adequar seu conteúdo ao público alvo. A TV Globo, ao contrário da TV Record, não lida apenas com uma linha de pensamento (crítico aos games) e sim com uma polifonia de abordagens, ora positivas, ora críticas, de diversos assuntos diferentes, incluindo jogos eletrônicos.

A questão é que os meios de comunicação mais tradicionais, por vezes, possuem uma tomada mais crítica e sensacionalista em relação aos jogos, constantemente relacionando-os a problemas de saúde e criminalidade, com matérias e reportagens apresentando justificativas do porque eles seriam prejudiciais à saúde. Antigamente, o argumento usado é sobre a exposição aos estímulos visuais de alguma forma prejudicar a vista, mente ou a pessoa em si. Sendo alguns dos efeitos discutidos a confusão entre realidade e ficção, a insensibilidade e agressividade que esses jogadores desenvolvem ao jogar jogos violentos.

Embora a ciência não tenha comprovado ainda se tais especulações são verdadeiras ou não, a ideia persiste e é ocasionalmente trazida à tona pela mídia. Seja por se tratar de um risco em potencial aos jovens, ou uma resposta simples para um problema maior, ou porque é um assunto polêmico e isso dá ibope. Independente de qual seja a razão, o papel do jornalismo é trazer informações completas sobre qualquer que seja o assunto a ser tratado, oferecendo ao público os dados necessários para que eles possam refletir por si mesmos, e não salientar apenas o lado da questão que seja conveniente.

As perguntas que motivaram esta pesquisa são: estaria o Fantástico enquadrando negativamente os videogames em suas reportagens dos últimos anos? Se não, houve qualquer mudança no discurso sobre jogos? Se for o caso, como esse enquadramento está sendo feito? A hipótese que se tem é a de que o Fantástico estaria mantendo uma angulação crítica relacionada aos jogos, mas de forma sutil. Isto é, sem falar abertamente contra o entretenimento; porém, dando a entender esta linha de pensamento ao organizar a ordem das informações a serem exibidas nas reportagens sobre o assunto.

Este trabalho tem, portanto, como objetivo geral analisar a cobertura midiática sobre videogames, em especial a televisiva por seu alcance e credibilidade,

observando a forma como este lazer está sendo retratado na grande mídia e discutindo seus métodos de enquadramento. O objetivo específico será analisar o enfoque dado à questão dos jogos eletrônicos pelo programa Fantástico da TV Globo, decupando uma pequena seleção de reportagens sobre videogames, a fim de tentar identificar a linha de pensamento defendida pela editoria do programa.

A metodologia aplicada é a revisão bibliográfica sobre o tema e estudo de caso minucioso sobre a visão da mídia sobre os videogames e como estes jogos são retratados em determinadas reportagens do programa da emissora de TV. Será analisada cada fala, frase exibida na tela, a forma como é exibida, as imagens escolhidas, os entrevistados e as falas dos mesmos que foram selecionadas, a ordem em que as informações são dadas na reportagem, os jogos selecionados para exibição e etc.

O primeiro capítulo vai tratar da origem e história dos videogames e sua evolução com o passar dos anos, apresentando como evoluíram de um simples lazer de nicho para uma ferramenta de aprendizado, de terapia alternativa e entre outros. E é claro de comentar os avanços tecnológicos nessa área e seus efeitos na sociedade.

No segundo capítulo será comentado o histórico dos videogames na mídia. Desde a forma como são retratados, a que assuntos são relacionados e que áreas de conhecimento são envolvidas nessas matérias. Além de apresentar a categoria jornalística especializada no assunto.

Por último, o terceiro capítulo, se dará início à análise do estudo de caso proposto por esse projeto. Averiguando as reportagens separadamente e analisando cada passagem, entrevista e imagem, sua ordem de exibição e método empregado.

Quanto à justificativa, como foi estabelecido anteriormente, videogames são um lazer que mistura vários meios de comunicação em si. Com diversos tipos e categorias para todos os gostos e que, atualmente, servem também para outros propósitos. E tal como outros meios, deve-se debater a questão de ele ser ou não capaz de levar uma pessoa a praticar atos imorais e/ou criminosos. Esta pesquisa se faz relevante para o ramo da comunicação pois estuda a forma de divulgação de conteúdo e a mensagem em si, fomentando discursões a respeito a fim de melhorar a forma de divulgação e tratamento de informação.

2 A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

Este primeiro capítulo tem por objetivo contextualizar o leitor acerca da história, origem e evolução dos videogames, de mero entretenimento para militares em folga, ainda em meados do século XX, à grande indústria segmentada que na atualidade os games se tornaram. Além da origem dos jogos e de como eles evoluíram até chegar ao que se tem hoje em dia, trataremos também, ao longo desta pesquisa, da expansão deste meio em outras áreas tais como os esportes, a guerra, a publicidade e o jornalismo, por exemplo.

2.1 O contexto histórico do surgimento dos videogames

Período de 1945 a 1991, época da Guerra Fria entre Estados Unidos e União Soviética. O conflito permaneceu por décadas como uma grande tensão entre as duas potências, na qual havia uma competição não declarada de corrida armamentista e tecnológica. Foi nesse cenário de disputa que os primeiros protótipos do que viriam a se constituir os jogos eletrônicos surgiram, em laboratórios e centros científicos; no entanto, foram criados como apenas uma mera distração do trabalho “sério”, sem a intenção do lançamento para o mercado. Até porque na época sequer existiam computadores pessoais.

No ano de 1958, o físico americano William Higinbotham de um laboratório de pesquisas nucleares criou o primeiro protótipo de um jogo eletrônico para entreter as visitas no laboratório. Essa criação foi batizada de “*Tennis for Two*” (Tênis para Dois) e consistia em um simples aparato onde uma esfera passada de um lado para o outro da tela e os jogadores tinham como objetivo impedir que ela saísse da mesma. No entanto, ele não foi considerado o primeiro jogo eletrônico, pois seu criador não patenteou sua ideia e não criou um console específico para este uso.²

Outro pioneiro foi o “*Spacewar*” criado por Steve Russell em 1961. Consistia em uma simulação de batalha entre espaçonaves e fora criado apenas como um desafio de usar a literatura de outras formas. E tal como Higinbotham, Russel não patenteou sua criação, pois não acreditava no potencial de seu projeto no mercado. Portanto,

² Artigo “Uma breve história dos Jogos” disponível em:
<https://demonweb.wordpress.com/2008/06/18/uma-breve-historia-dos-jogos/#comment-820>

este também não é tido como o primeiro jogo eletrônico, até porque também não fora criado para um console específico.

Somente ao final dos anos 1960 que o engenheiro alemão Ralph Bauer desenvolve o primeiro console de jogos para funcionar junto à televisão, para uso doméstico: o *Odyssey*. O projeto teve início mais como um experimento de engenharia do que como entretenimento, sendo até mesmo rotulado como “desperdício de dinheiro”, ao menos até ser comprado pela empresa de eletrônicos Magnavox, que deu ao aparelho esse nome. Vendeu cerca de 100 mil unidades nos primeiros seis meses nas lojas, um número consideravelmente alto, levando em consideração que o console só funcionava em televisores Magnavox. Além do aparelho em si, também eram vendidos separadamente acessórios para se usar enquanto se jogava com mais de uma pessoa, tal como dados, dinheiro de mentira, tabelas de pontos e fichas de pôquer, porque seu objetivo a princípio era servir como um jogo de tabuleiro digital. Um detalhe importante é que o *Odyssey* não podia reproduzir som mesmo depois que foi possível a criação sonora em videogames.

Percebe-se através deste pequeno resgate histórico dos pioneiros, que o videogame nasce como uma mídia de entretenimento. Esta por sua vez tem suas bases de conhecimento divididas entre a televisão, engenharia e a computação. Mas mesmo no momento do primeiro jogo vemos que a narrativa, seja ela menos importante nesta etapa, está presente. O jogo com a temática espacial incitado pelo gosto de seu criador demonstra que temos um processo de comunicação que se dá pelos símbolos e suas relações, mas com um diferencial. A interatividade, mesmo que parcial. (PINHEIRO, 2006³)

Essa época é conhecida como a “Primeira Geração” de videogames, que vai do final dos anos 1960 até 1976. Em sua maioria, eram jogos bem limitados pela tecnologia da época, improvisados, experimentais e, no geral, sem pretensão comercial. Dos primeiros jogos propriamente ditos lançados, a maioria era de temática espacial e seu público-alvo eram jovens do sexo masculino. Pong, lançado em 1971, foi um dos primeiros sucessos de venda, se tratava de um console específico e exclusivo para jogar esse jogo, o qual era ligado à uma televisão para funcionar.

³ Artigo “A História da utilização dos Games como Mídia” por Cristiano Max Pereira Pinheiro, acesso em: www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/4o-encontro-2006-1/A%20historia%20da%20utilizacao%20dos%20games%20como%20midia.doc

O sucesso de Pong inspirou o surgimento de muitos outros games e o público consumidor desse tipo de mídia aumentou na mesma proporção. Na época dessa primeira expansão a forma barata dos arcades, que permitiam jogos ao custo de moedas, se tornou predominante. No Japão, o videogame chamado Space Invaders se tornou tão popular, por exemplo, que foi responsável por uma falta de moedas de cem ienes no país (RYAN, 2012).

Outras empresas surgem pela década de 70, como por exemplo, a Atari, cujo começo foi complicado. Inspirado por “*Spacewar*” e pela invenção de Bauer, o engenheiro Nolan Bushnell trabalhou para desenvolver um console exclusivo para seu jogo favorito. Seu aparelho foi apresentado então à empresa Nutting Associates⁴, que por fim licenciou seu projeto, o batizando de “*Computer Space*” (Computador Espaço, em tradução literal). Bushnell trabalhou a máquina e lhe desenvolveu um visual futurista de fibra de vidro para chamar a atenção. No entanto, o aparelho requeria a qualquer um que fosse manipulá-lo ler antes um grande manual de instruções, o que dificultou as vendas.

Após as complicações na comercialização de *Computer Space*, anos depois, Bushnell fundou sua própria empresa, a Atari, desenvolvendo aparelhos semelhantes ao de Bauer, conhecidos como *arcades*⁵. Segundo Pinheiro (2006), foi somente a partir da década de 1980 que houve maior atenção a outros detalhes durante a criação de jogos, isto é, questões de direitos autorais relacionadas aos jogos, sendo a Atari a primeira a reivindicar um manifesto em favor da criatividade. Desta forma, passou a ser melhor reconhecido e valorizado o trabalho intelectual empregado nesses jogos, independente deles serem um sucesso de vendas ou não. Como consequência, é formada em 1979 a primeira empresa que focará no desenvolvimento criativo dos videogames, a *Activision*, fundada por ex-funcionários da Atari. É a partir deste momento que os jogos começam a se aproximar mais de outras mídias de comunicação.

2.2 A segunda geração

⁴ Empresa que trabalhava no mercado de máquinas de fliperama e semelhantes, ou seja, máquinas de jogos operadas a moedas.

⁵ Também conhecidos como “Fliperamas” no Brasil.

Ao final dos anos 70 teve início a “Segunda Geração” de jogos. Eles agora não eram mais pequenas atividades experimentais, são jogos completos com um começo, objetivo e fim. Um bom exemplo é *Space Invaders*⁶, lançado em 1978, um jogo muito popular em fliperamas graças à sua forma simples de jogar e sua dificuldade, tornando-se uma atividade competitiva para muitos jovens da época. O jogo, apesar de tudo ainda não possuía uma história ou diálogos, tal como boa parte dos outros jogos desta geração, seu objetivo era ser puramente simples e divertido.

Com a valorização do processo criativo e tecnológico dos videogames, a indústria abandona cada vez mais a ideia de seu produto servir apenas como um brinquedo infantil, passando a ser reconhecido como um aparelho eletroeletrônico para adultos (Reis e Cavichioli, 2014)⁷. Em 1980 foi lançado pela *Namco* o jogo *Pacman*, popularmente conhecido no Brasil como “Come-come”. Este jogo ficou marcado na história dos games por ser um dos primeiros a ter um protagonista, de acordo com Lafrance (1995), tendo em vista que até então a maioria dos jogos eram de temática espacial e o jogador controlava uma nave ao invés de um personagem-, além de todas as inovações quanto à gráficos e jogabilidade que o Pacman trouxe. Ganhou grande destaque também por ter sido criado com a intenção de expandir o público consumidor de jogos, com um visual colorido e divertido para agradar a várias idades, tal como também mulheres. O jogo se tornou tão popular que se estendeu a outras mídias.

A pacmania tomou conta do mundo quando a Namco licenciou o jogo a empresas norte-americanas e europeias. Nos Estados Unidos, o Pac-Man foi capa das revistas Time e Mad. A música “Pac-Man Fever” chegou ao primeiro lugar nas paradas de sucesso e o desenho animado Pac-Man se tornou um popular programa de televisão nas manhãs de sábado (SHEFF, 1993, p.87).

Pacman foi então um dos primeiros jogos a se tornar transmidia, com seu conteúdo se estendendo a outros produtos midiáticos e, conseqüentemente, atraindo a atenção de um público alvo mais abrangente e expandindo os negócios. Com a popularidade, outros produtos inspirados no jogo foram criados para mercado, demonstrando o potencial comercial da empresa de games. Exemplo este que viria a se seguido por outros jogos das próximas gerações.

⁶ “Invasores do Espaço” em tradução literal. Se trata de um jogo espacial onde o jogador controla uma pequena nave e tem o objetivo de atirar e eliminar todos os inimigos da tela

⁷ Artigo “Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais”, acesso em <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/587>

2.3 A terceira geração

Ainda nos anos 80, a empresa japonesa *Nintendo* entra para o mercado de games e em 1981 lança *Donkey Kong*⁸, o jogo que deu origem ao seu personagem mais conhecido e mascote da empresa (Super Mario) e marcando o início da Terceira Geração de games. Sendo um dos primeiros jogos mais conhecidos a possuir uma pequena história, com algumas falas e personagens. Inclusive, os personagens deste jogo são retratados até hoje nos jogos mais recentes. Mas enquanto a indústria japonesa começava a se destacar, o mercado de jogos teve uma baixa em 1983 devido ao grande número de jogos lançados de qualidade inferior a seus antecessores. No ano seguinte as vendas de consoles caíram consideravelmente por essa perda da qualidade dos jogos no geral.

Durante esse período, a indústria de videogames nos Estados Unidos entra em uma forte crise. E assim o oriente prospera nesse mercado com o lançamento do console *Famicon*⁹, em 1983, que venderia cerca de 2,5 milhões de unidades no ano de seu lançamento no Japão. Buscando expandir seus negócios, a Nintendo tentou vender os direitos de seu console à Atari, que negou prontamente, devido a seu design infantil. Por isso, a empresa oriental refez o console com um novo design e o batizou de NES¹⁰, o que mais tarde ficou popular no Brasil como “Nintendinho”.

No ano de 1985, depois de grandes investimentos da Nintendo em publicidade e propaganda, o “Nintendinho” passou a ser vendido nos Estados Unidos como o console pioneiro da Terceira Geração, trazendo diversas inovações para o mercado de games tal como a forma em cruz que se disponibilizam os botões no controle, o qual é usado até hoje como padrão.

⁸ Jogo de fliperama no qual o jogador controla um homem baixo e de bigodes que tem de subir uma torre desviando de barris para resgatar a namorada de um macaco enfurecido.

⁹ “Family Computer”, em tradução literal, Computador Familiar”.

¹⁰ “Nintendo Entertainment System”

Figura 1: Console NES, ou "Nintendinho"



Fonte: <http://br.eonline.com/thetrend/nintendo-entertainment-system-o-nes-sera-relancado/>

Outro diferencial do NES em relação aos outros consoles é que sua biblioteca de jogos era mais organizada, pois havia um comitê de qualidade para julgar que jogo seria aprovado para o aparelho ou não, e os jogos aprovados recebiam o selo de qualidade da Nintendo. Esse rigor dava maior tranquilidade para os jogadores e foi um dos fatores pelos quais a empresa é uma das melhores sucedidas até hoje. Na mesma época, jogos clássicos da Nintendo foram lançados, dando início às suas respectivas franquias que tem lançamentos até hoje, como por exemplo: *The Legend of Zelda*, *Super Mario Bros*, *Metroid* e muitos outros.

2.4 Quarta Geração e a violência nos jogos

Na Quarta Geração, os videogames de maior sucesso foram o *Mega Drive*¹¹ da empresa SEGA e o *Super Nintendo*¹². A SEGA investiu muito com propaganda, lançando um mascote para sua companhia para competir com o Super Mario da Nintendo, mascote esse que se tornou um personagem clássico dos videogames, o *Sonic*. Seu objetivo de desbancar a concorrência com um personagem mais 'moderno' e com seu console mais potente não deu certo, já que a Nintendo era líder de vendas na época. Com o início dos anos 90, os computadores pessoais se tornaram mais acessíveis graças à diminuição dos preços de suas peças na época, assim criando a possibilidade dessas máquinas rodarem jogos eletrônicos. No entanto, como consequência do aumento de consoles domésticos, os muitos *arcades* foram

¹¹ Console americano, de 1989.

¹² Também conhecido como "SNES", é o sucessor do NES/Nintendinho, de 1991.

descontinuados, perdendo popularidade para a praticidade das máquinas de uso pessoal.

A indústria de games japonesa já tinha como padrão em seus jogos uma narrativa, uma história, mas, segundo Glauco (2004) a primeira vez que houve a difusão deste estilo a obter penetração mundial foi com o lançamento internacional dos jogos *The Legend of Zelda*, de 1986, que deu origem ao gênero RPG, *Final Fantasy*, de 1987, e *Dragon Warrior*¹³, de 1989. O sucesso foi tamanho que se tornaram franquias famosas e seguem com lançamentos até os dias atuais.

Role playing Game (RPG)¹⁴ já existia anteriormente desde os anos 70, sendo seu ápice na década de 80, no entanto foi com o primeiro jogo da franquia *Zelda* que se estabelece o espaço para a versão eletrônica desse lazer. Sendo assim, os jogos mais simples foram dando lugar aos mais complexos, com personagens e histórias próprias, dando espaço para que os fãs discutam entre si a história de seus jogos favoritos e aumentando consideravelmente o tempo que eles dedicam explorando o jogo.

A principal inovação se apresenta no modo como a narrativa passa a ser conhecida. Não mais a partir de um prisma estático e previamente traçado. Embora a história esteja pronta, o modo como o usuário toma conhecimento dela passa a depender do "ângulo que se olha", do gesto praticado pelo personagem controlado pelo jogador, seu avatar ao longo da narrativa. (ARANHA, 2004B, SMITH, 2003)

No final dos anos 80, a Nintendo continuou em destaque absoluto enquanto outras empresas do mesmo ramo, como a Atari, *Electronic Arts*¹⁵ foram completamente ignoradas pela imprensa da época, seus lançamentos foram divulgados apenas em espaços pagos de revistas especializadas. Dos consoles lançados nesse período, um dos mais importantes foi o *PC Engine*. Lançado em 1989 com o nome *Turbografx 16*, sua importância se dá ao uso da tecnologia do CD que permitiu que os consoles pudessem ler CD-ROM. Assim, trocando os limitados cartuchos de jogos por CD's,

¹³ Também chamado de "Dragon Quest", o título "Dragon Warrior" usado no lançamento norte-americano.

¹⁴ É a evolução dos jogos de tabuleiro de guerra, fortemente influenciado pelas obras de J.R.R. Tolkien ("O Senhor dos Anéis". É como um jogo de tabuleiro, composto por um número variado de jogadores e por um mestre que narra a história a ser jogada como um livro interativo, onde os jogadores criam seus personagens para inseri-los à tal história.

¹⁵ Também conhecida como "EA Games". A franquia mais famosa da empresa é "*The Sims*", um simulador de vida com um toque cômico.

havia muito mais espaço para fazer jogos mais elaborados, com melhor qualidade de sons e até a inclusão de *cutescene*¹⁶. Como, por exemplo, o jogo de Playstation *Resident Evil* (Conhecido no Japão como *Biohazard*) que teve cenas do jogo interpretadas por atores caracterizados como os personagens do mesmo.

No ano de 1993 é lançado o *DOOM*¹⁷ pela empresa *Id Software* para computadores, gerando assim o gênero de ‘tiro em primeira pessoa’¹⁸. Apesar do enredo fraco e sem desenvolvimento, apresentou inúmeras novidades na época, com gráficos com mais cor, labirintos desafiadores e os sons, como os sons do personagem do jogador ao receber dano e os passos dos inimigos se aproximando. O jogo causou certa polêmica por causa da quantidade de sangue e imagens satânicas, sendo criticado por organizações cristãs e apelidado de “*Mass Murder Simulator*¹⁹” pelo Coronell David Grossman, fundador do *Killology Research Group*²⁰.

Essa polêmica ainda é discutida por estudiosos e mídias tradicionais, se jogos violentos podem servir de treino para praticar a violência na vida real ou se podem ser tão imersivos ao ponto dos jogadores encontrarem dificuldade em discernir realidade do jogo. Como por exemplo, em uma das reportagens selecionadas para o estudo de caso deste trabalho, do programa Fantástico e exibido no ano de 2015, nela está sendo discutido os perigos dos jogos online²¹; sendo deles, segundo a reportagem, o risco do indivíduo ficar obcecado pelo jogo a ponto de praticar atividades ilícitas, imorais e entre outros. O repórter começa a matéria com o questionamento: "Um mundo mágico, personagens fantásticos, superpoderosos, indestrutíveis e você no controle de tudo", logo em seguida uma frase aparece na tela “Você no controle?”.

2.5 O game como mídia de comunicação e de entretenimento

Os jogos estão evoluindo, com gráficos cada vez mais realistas e melhor trabalhados. O objetivo é se tornar o mais “perfeito” possível, buscando o máximo de realismo nas narrativas eletrônicas. Hoje em dia, os games possuem várias

¹⁶ Como um clipe de um filme dentro do jogo. É uma parte do jogo onde o jogador não controla seu personagem e apenas assiste à cena a seguir.

¹⁷ Jogo para computador em 3D (três dimensões). De tiro com câmera em primeira pessoa.

¹⁸ Título original é FPS, ou, *First Person Shooter*. São jogos em que a visão é em primeira pessoa, como se você estivesse dentro do jogo, e usa de armas de fogo e outros projeteis para se defender do cenário.

¹⁹ “Simulador de Assassinato em Massa” em português.

²⁰ “Killology” é o estudo dos efeitos psicológicos do ato de matar e combater na mente humana.

²¹ Jogos que podem ser jogados por várias pessoas simultaneamente conectadas à internet.

similaridades com outras mídias de entretenimento, como explicado anteriormente. Existem diversas técnicas diferentes empregadas na criação de um jogo, o tornando semelhante ao cinema em alguns quesitos, além de ser uma fonte de renda em destaque por ter a chance de faturamento muito superior ao investimento feito. O Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES) realizou em 2014 um levantamento de informações sobre a indústria de games²² e abaixo está uma das tabelas presentes no mesmo sobre o faturamento de empresas de jogos brasileiras. O Brasil é o 4º maior consumidor de Jogos Digitais no mundo.

Figura 2: Tabela de Faturamento das Empresas de jogos brasileiras em 2013

Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais

Tabela 17 - Faturamento das Empresas em 2013

Faturamento	Empresas	%
Até R\$ 240 mil	93	74,40%
Maior que R\$ 240 mil e menor ou igual a R\$ 2, 4 milhões	27	21,60%
Maior que R\$ 2, 4 milhões e menor ou igual a R\$ 16 milhões	5	4%

Fonte: Disponível em

<https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf> Acesso em 07/09/2018

Segundo Pinheiro (2016), é possível estabelecer o paralelo entre a criação de jogos eletrônicos com os processos de produção de um produto midiático, a começar pelo planejamento, escolha do público-alvo, emprego de estratégias de *marketing* e entre outros. Ele comenta em seu artigo as formas com que os jogos estão sendo usados e convergindo com a comunicação, como por exemplo, os *advergames*²³, que são jogos criados com o objetivo de fazer publicidade acerca de alguma marca ou produto. Uma das estratégias empregadas é disponibilizar gratuitamente um jogo leve no portal da marca para aumentar o número de acessos à página ou simplesmente

²²Disponível em

<https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf> Acesso em 20/02/2018

²³ União das palavras advertising e games. Basicamente, jogos que servem de propaganda.

para manter o usuário na mesma por mais tempo do que ele normalmente ficaria. Outro exemplo citado são os *Serious games*²⁴, categoria a qual foram produzidos 678 jogos no Brasil no ano de 2013²⁵. São usados com propósitos educativos, principalmente na área de Relações Públicas.

Outro exemplo sobre como jogos e publicidade estão relacionados é da mesma maneira que se vê em outras mídias: com a pura e simples inserção de publicidade em meio ao produto midiático. Tal como o jornal impresso que apresenta propagandas entre suas matérias e colunas, ou um filme em que por vezes mostra durante sua história algum personagem usando o produto de alguma marca, é a mesma coisa com jogos. Empresas pagam um valor específico para terem seus produtos exibidos em alguma parte do jogo, sendo assim pode ser algum item dentro do jogo, a roupa de um personagem, um letreiro no cenário ou qualquer outra coisa do gênero. São propagandas colocadas no ambiente do jogo de forma mais natural para não prejudicar a experiência do jogador, o que gera pontos adicionais para o quesito realista do jogo em questão. O contrário também é feito: nos últimos anos tem sido lançados filmes e séries inspirados em jogos, como por exemplo, a série *Castlevania* (2018) da Netflix e o filme *Príncipe da Pérsia: as areias do tempo*, da Disney (2010). Inclusive, o filme citado tomou o posto de título baseado em game com maior bilheteria na história do cinema, faturando cerca de US\$ 335 milhões em quatro meses de exibição.

Por outro lado, no jornalismo, há atualmente uma editoria especializada em jogos eletrônicos, mais focado em propagá-los e usá-los como incentivo para desenvolvimento de mais produtos nesse meio. Contando com críticas e análises desses jogos tal como é feito no cinema por mídias especializadas.

A tendência é da consolidação de um tipo de jornalismo diferente para os games, que possui uma narrativa que, assim como o jogo, contamina outras formas midiáticas de massa (Johnson, 2005), e vai interferir no jornalismo atual. Conforme o artigo da Revista EGM de agosto de 2005 que trata do Jornalismo de games, o New York Times retratou essa tendência em janeiro de 2005, como sendo análoga a tendência de mudança literária da década de 60 no jornalismo, uma narrativa de estilo diferenciada, o game deve ser analisado do seu contexto até a experiência pessoal, assim como acontece na música e no cinema. (PINHEIRO, 2016).

²⁴ Em tradução literal “jogos sérios”. São jogos de simulação para treinamento profissional.

²⁵ Fonte: Censo da IBJD

Os *Newsgames*²⁶ são uma nova maneira de se praticar o jornalismo através de jogos eletrônicos, criando uma forma interativa de se acessar informações para as novas gerações. Em outras palavras, são jogos baseados em acontecimentos reais, notícias atuais nos quais os jogadores interagem ao jogar, assim percebendo essas informações de uma maneira mais aprofundada e imersiva. Criando-se assim a possibilidade do público se inserir na história e ter uma opinião própria como se testemunhasse os fatos.

No entanto, além do jornalismo de games e os *Newsgames*, os jogos são citados em outras editorias ocasionalmente, geralmente, relacionados a alguma polêmica como a citada anteriormente sobre o jogo *Doom*. No próximo capítulo iremos discutir sobre a cobertura midiática relacionada aos games. Como a imprensa, ao longo das últimas décadas, retratou a prática de jogar videogames e suas possíveis implicações na audiência.

²⁶ Junção de jornalismo com videogames.

3 VIOLÊNCIA OU ENTRETENIMENTO? COMO A MÍDIA RETRATA OS JOGOS ELETRÔNICOS

Qual o limite para a arte? Até que ponto narrativas ficcionais presentes em jogos de entretenimento podem tratar de assuntos polêmicos, tais como violência bruta? Essas perguntas são antigas e permanecem sem resposta, apenas abrigando mais debates a respeito do tema entre especialistas e estudiosos do mundo todo. No entanto, enquanto games com temática ligada à violência são cada vez mais uma realidade, também é grande a crítica deste tema dentro da mídia. Estaria ela certa ao reprovar o excesso de violência ou seria em grande parte um exagero da imprensa em busca de sensacionalismo?

A história nos mostra que quase sempre novidades ligadas à tecnologia foram encaradas como algo perigoso pelas mentes mais conservadoras, assim como toda mídia à época de seu surgimento. Segundo Eco (1965) a visão “apocalíptica” (o ponto de vista bastante crítico quanto aos meios de comunicação de massa) sobre novas mídias tende a se amenizar com o passar do tempo; no entanto, este pensamento é renovado a cada inovação que se destaca na sociedade. Trata-se de uma questão cultural e política – a primeira, quando uma parcela conservadora da sociedade julga uma nova tecnologia como algo nocivo e que ameaça os “bons costumes”, ou seja, que interfere com seus valores e crenças. E política, pelo suposto potencial da mídia de causar transformações na sociedade, afetando o jogo de poder.

Este capítulo irá tratar da relação do jornalismo com os videogames em específico, ou de que maneiras este entretenimento foi abordado ao longo dos anos pelas mídias noticiosas e como esta ênfase procurou moldar a opinião pública a respeito. Ao final do capítulo entraremos em mais detalhes sobre o efeito de enquadramento - uma teoria da comunicação - e como ela se aplica no objeto aqui pesquisado.

3.1 Primórdios: a mídia descobre os games

O Jornalismo relacionado aos games tem origem na década de 1970, com revistas que traziam artigos técnicos sobre desenvolvimento de videogames. Mais tarde, começaram a focar também na questão mercadológica e traziam resenhas

sobre últimos lançamentos. No início dos anos 1980, os próprios fabricantes de consoles e jogos lançaram revistas para divulgar seus produtos e anunciar novidades relacionadas ao entretenimento. Também contavam com entrevistas com membros das equipes de produção e uma sessão de dicas para os jogadores²⁷.

Enquanto as empresas de jogos desenvolviam suas próprias revistas, nos E.U.A e no Reino Unido surgiam as primeiras edições consideradas multiplataforma²⁸ na categoria Jornalismo de Games: a *Electronic Games*²⁹ e a *Computer and Video Games*³⁰. A primeira foi considerada pioneira a apresentar conteúdo exclusivamente sobre games, e seus criadores Bill Kunket e Arnie Katz³¹ tinham uma coluna sobre este assunto na revista 'Video', chamada 'Arcade Valley'. Anos depois, essas revistas inspiraram a criação da *Electronic Gaming Monthly*³², lançada em 1989, que recebeu a indicação de 'Melhor Revista sobre Jogos' pela *Spike Video Game Awards*³³.

Enquanto o negócio expandia, porém, surgiam games que incitavam polêmicas junto aos consumidores e outros setores da sociedade.

Lançado sem a autorização do fabricante do console Atari, no ano de 1982, o "Custer's Revenge"³⁴ consistia num jogo simples de gráficos quadriculados no qual o personagem principal era uma caricatura de uma figura importante da história dos Estados Unidos, o general George Armstrong Custer³⁵. No jogo, Custer era um *cowboy* que tinha por objetivo desviar das flechas atiradas por índios para chegar a uma índia no final das fases e então... estuprá-la. O personagem é mostrado nu por todo o jogo, tal como a moça ao final. Não é surpresa que o jogo tenha sido alvo de

²⁷ Disponível em <<https://atariage.com/magazines/index.html>> Acesso em 04/07/2018

²⁸ Fala de todos os games e consoles em geral, sem se prender a uma marca.

²⁹ Revista americana lançada no ano de 1981 que encerrou atividade em 1985.

³⁰ Revista do Reino Unido lançada em 1981, que publicou seu último exemplar em 2004.

³¹ Disponível em

<https://www.gamasutra.com/view/feature/132614/electronic_games_the_arnie_katz_.php> Acesso em 04/07/2018

³² Disponível em <<http://www.egmnow.com/>> Acesso em 04/07/2018

³³ Também conhecida como VGA ou VGX. Se trata de uma premiação anual dos melhores jogos de videogame e computador de cada ano. Era apresentado pelo canal Spike da Paramount Network entre os anos de 2003 a 2013. Após o canal abandonar o programa, um de seus apresentadores deu continuidade o renomeando para "The Game Awards".

³⁴ Jogo produzido pela empresa Mystique, que é especializada em jogos eróticos e lançado no ano de 1982.

³⁵ Foi um general militar que participou da expansão americana para o Oeste e morreu em combate na Batalha de Little Big Horn em 1876. Sua figura até hoje é bastante controversa, sendo acusado por muitos massacres contra tribos indígenas nos EUA.

pesadas críticas por seu conteúdo adulto e imoral, ainda mais porque na época os jogos eram tidos como entretenimento infantil.

A distribuidora do Custer's Revenge, American Multiple Images (AMI), convidou para assistir ao lançamento do game várias organizações dedicadas à causa das mulheres e dos indígenas, o que impulsionou sua má fama. Tanto que, em outubro de 1982, quando o jogo estava para ser apresentado publicamente no New York Hilton, havia organizações de direitos humanos protestando do lado de fora do evento, organizados por Kristin Reilly, líder da Women Against Pornography³⁶ com o auxílio de outras organizações nacionais em defesa das mulheres e índios. Em uma reportagem da revista People daquele ano, Virginia Cornue, diretora executiva da National Organization for Women³⁷ declarou que “Isso [Custer's Revenge] promove violência contra mulheres como forma de diversão. É como ter um pequeno substituto para estuprar por você”³⁸.

Figura 3: Imagem do jogo Custer's Revenge



Fonte: Disponível em <http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-custer-s-revenge_12091.htm> Acesso em 04/07/2018

A repercussão não se limitou aos EUA. No Canadá, o canal de televisão CBC exibiu uma reportagem³⁹ sobre a polêmica envolvendo o jogo. A primeira pessoa a ser

³⁶ “Mulheres contra Pornografia” em tradução literal.

³⁷ Organização Nacional da Mulher, também chamado de NOW (sua sigla)

³⁸ Disponível em <<https://people.com/archive/custer-may-be-shot-down-again-in-a-battle-of-the-sexes-over-x-rated-video-games-vol-18-no-20/>> Acesso em 04/07/2018

³⁹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=cPe47_xL0h0&t=3s> Acesso em 05/07/2018

entrevistada descrevia o game como “uma representação de racismo, estupro, violência, pornografia e militarismo, sendo estes os piores aspectos da sociedade”. Não o bastante, o jogo foi banido em vários estados americanos, como Oklahoma, e esteve envolvido em várias ações judiciais, sendo uma delas da própria AMI contra o banimento do cartucho. Anos depois de toda essa polêmica, o jogo ganharia um remake⁴⁰ em 2014, que culminou com a *game designer* Elizabeth La Pensée iniciando uma campanha contra o game em redes sociais e prestando uma entrevista para CBC⁴¹, com a seguinte declaração: “O jogo reforça a violência contra mulheres nativas”.

Embora Custer’s Revenge não seja o único jogo na época a causar polêmica, ele pode ser considerado um ponto crítico na história dos videogames, um exemplo muito repetido em cursos de design de videogames. Sendo um dos poucos casos no qual tanto a mídia geral quanto a especializada em videogames possuem opinião semelhante.

Não há muito o que defender em Custer’s Revenge, tirando o fato de que serve de exemplo de como podem existir jogos feitos apenas para controvérsia. A jogabilidade, gráficos e parte técnica do jogo são tão ruins que se não fosse pela natureza explícita do jogo, provavelmente ninguém se lembraria dele (GONZALEZ, 2007, *tradução nossa*).

Já nos dias de hoje, ainda temos controvérsias similares. *Bully*⁴², jogo da Rockstar Games⁴³ lançado em 2006 para Playstation 2, foi bem elogiado pela crítica especializada por seu enredo, trilha sonora, arte e jogabilidade. Embora tenha agradado à comunidade *gamer*, houve inúmeras polêmicas em relação ao jogo, lhe rendendo o apelido de “GTA juvenil”. Sua venda foi proibida no Brasil em 2008, partindo do juiz Flávio Mendes Rebelo, do Rio Grande do Sul, afirmando que *Bully* seria “nocivo” à formação de crianças e adolescentes⁴⁴. De acordo com o comunicado

⁴⁰ Basicamente, o jogo foi refeito usando recursos tecnológicos atuais, sem mudar seu conteúdo.

⁴¹ Disponível em <<http://www.cbc.ca/news/indigenous/indigenous-video-game-designer-takes-stand-against-custer-s-revenge-1.2851104>> Acesso em 05/07/2018

⁴² A tradução literal seria “Valentão”, comumente empregado em ambiente escolar para intitular um aluno que agride incessantemente outros, seja de forma verbal ou física.

⁴³ A empresa é constantemente envolvida em polêmicas com os jogos que lança, sendo o mais famoso o GTA, Grand Theft Auto. Sendo que seu título remete à um tipo penal em inglês usado para identificar furtos de veículos.

⁴⁴ Disponível em <<https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/-bully-e-outro-polemico-jogo-da-rockstar-sao-lancados-para-ps4/56378>> Acesso em 05/07/2018

do Ministério Público, os fatores da proibição seriam “a violência, provocação, corrupção, humilhação e professores inescrupulosos”.⁴⁵

Várias ONG’s ativistas como o Peaceaholic⁴⁶ protestaram publicamente contra o game antes mesmo de seu lançamento, realizando manifestações em frente a sede da empresa responsável pela produção. O outro fator que causou polêmica na época era o fato de que o protagonista não apenas podia beijar garotas, mas garotos também.

Há uma matéria produzida pela Folha de São Paulo em 2006⁴⁷, sobre o *Bully*, com o título “Jogo mostra violência na escola”. No decorrer do texto, é chamada a atenção para como o protagonista é encrenqueiro e das opções de humilhar seus ‘colegas’ após brigar com eles. No último parágrafo, faz a comparação entre *Bully* e GTA, afirmando que a semelhança é inegável e apontando os pontos em comum.

3.2 A mídia brasileira e os games eletrônicos e digitais

No Brasil, a cobertura jornalística destinada aos games teve suas primeiras publicações no início da década de 1990, pela editora Abril. Um suplemento dedicado aos jogos eletrônicos vinha junto com a revista “Semana em Ação”. Ele seguia o mesmo formato das revistas estrangeiras multiplataforma⁴⁸, trazendo resenhas, informações adicionais e dicas sobre os jogos do momento. Além desta, havia a “SuperGame”, especializada nos consoles da empresa Sega, e a “GamePower” que era focada nos produtos da Nintendo. Mais tarde as duas revistas se uniram em uma única, com o nome SuperGamePower. (ASSIS, 2007)⁴⁹

O jornalismo de games nasceu na mídia de revista e com um certo atraso em relação à criação e comercialização dos videogames. Porém uma vez lançadas no mercado, essas revistas acompanhariam com afinco esse segmento. Com o advento da internet, várias publicações vieram à extinção devido à passagem dos investimentos e recursos do suporte escrito para o virtual. Ainda assim, o jornalismo de games na internet, sobretudo no caso brasileiro, passaria a apresentar muitos pontos em comum com as revistas,

⁴⁵ Disponível em <<https://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2008/04/09/ult530u5967.jhtm>> Acesso em 07/07/2018

⁴⁶ Uma instituição de orientação de Washington, D.C.

⁴⁷ Disponível em <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20847.shtml>> Acesso em 07/07/2018

⁴⁸ A palavra multiplataforma, nesse sentido, é uma categoria de revista especializada em vários consoles de várias marcas diferentes. Em outras palavras, que aborda múltiplas plataformas.

⁴⁹ Artigo: Perspectivas para o Jornalismo Crítico de Games, PUC-SP, 2007

principalmente em relação ao formato e divisão das reportagens (TIBÚRCIO, 2013)⁵⁰

No geral, as revistas tinham um aspecto mais voltado para o público infanto-juvenil, com capas coloridas e ilustrações dos personagens populares da época. Em relação ao conteúdo, as revistas focavam apenas no entretenimento em si, sem mencionar qualquer outro aspecto dos games em relação aos próprios jogadores. Em outras palavras, não traziam o questionamento sobre a influência desses jogos.

Com a expansão da internet, o segmento ganhou outras proporções, dando origem a diferentes produções de conteúdo relacionado, como, por exemplo, os “*Let’s play*”⁵¹. De acordo com Tibúrcio (2013), a comunidade virtual tem grande influência na indústria de games, sendo os próprios consumidores dos jogos aqueles a auxiliar em sua produção de maneira indireta, com comentários que são lidos e compartilhados por outros. Um exemplo citado pelo autor foi o do jogo online⁵² de *Star Wars*, lançado no ano de 2003. Vários jogadores produziam vídeos e histórias usando o jogo como a ferramenta para apresentá-las, a ponto da produtora, Lucas Arts, começar a dialogar mais com os fãs em relação à aspectos da história do game. Desta forma, permitindo que fãs online participassem do desenvolvimento de conteúdo dentro do jogo.

Enquanto as revistas do segmento cresciam, ainda na década de 1990, iniciavam-se as especulações sobre os efeitos negativos da exposição prolongada de crianças e adolescentes a videogames. Por exemplo, uma reportagem do Fantástico de 1993⁵³ já abre com o alerta: “Se você é daqueles que passam horas em frente a um vídeo game, fique ligado e tome cuidado”. A matéria em si foca nos riscos à saúde de crianças que passam tempo demais jogando; porém, mais especificamente, do risco dessas crianças desenvolverem epilepsia. Durante a introdução ao assunto, o enfoque é diferente, trazendo um paralelo entre a vida real e o jogo, como se pudessem se misturar facilmente. Nas palavras da própria repórter: “Este é um jogo e quem tem o controle sou eu, eu controlo ele e ele me controla”. Por meio desta

⁵⁰ Artigo: O Jornalismo de Games na Internet Brasileira, Universidade Federal do RJ, 2013

⁵¹ Nome dado à prática de o jogador publicar por partes o seu percurso em um jogo, junto de seus comentários. Antes do Youtube, era feito a partir de fóruns com fotos da tela do jogo e comentários por escrito.

⁵² Categoria de game também chamada de MMORPG, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, que é, basicamente, um jogo que pode ser jogado simultaneamente por múltiplos jogadores online.

⁵³ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=E-t1NMPzjqU>> Acesso em 08/08/2018

reportagem já é possível observar certo enquadramento negativo, do programa, na época, em relação aos jogos eletrônicos, principalmente por apresentar em uma mesma matéria dois possíveis malefícios.

Em contrapartida, a mesma emissora que veicula o Fantástico, que, como vimos, prefere uma posição crítica em relação aos games, possui outro programa mais favorável ao assunto: o Zero1. Ao contrário do resto da programação, Zero1 trata sobre games e outros destaques da cultura pop com linguagem jovial, assemelhando-se ao conteúdo de determinados canais no Youtube⁵⁴. Levando em consideração a escassez de programas como este na TV brasileira e o fato de que, em sua maioria, seu público-alvo dá preferência a assistir tal conteúdo no Youtube, é compreensível que sua duração seja curta (15 minutos com um intervalo para comerciais) e seja transmitido num horário não nobre (entre o Altas Horas, de Sérgio Grossman, e Santa Missa, um programa religioso que passa todos os domingos às 6h da manhã, nas madrugadas de sábado para domingo). Apesar da popularidade do apresentador, o programa peca por evitar mencionar nomes de marcas/jogos e pela apresentação confusa dos blocos. Ou seja, a TV Globo, como empresa, procura atrair diferentes públicos ao criar conteúdo específico para cada um deles. A depender da audiência, reajusta os programas e seus horários para melhor atender a demanda.

Os programas de maior audiência da Globo são suas novelas, programas de humor, futebol e noticiário (telejornais)⁵⁵. Com base neste dado, é compreensível que busquem focar a programação naquilo que é mais popular. Considerando que os programas destinados especificamente ao público juvenil sequer aparecem na lista de audiência citada, é compreensível que não sejam priorizados na programação. É uma lógica de mercado a qual a Globo, como meio de comunicação de massa, busca seguir. Tendo em vista que videogames ainda são considerados um hobby de nicho, o foco da TV aberta, como meio de comunicação de massa, é contentar o público em sua totalidade, sem se apegar a apenas um tipo de conteúdo. Por essa razão, o enquadramento, ou o direcionamento que a pauta mostrará sobre os jogos

⁵⁴ Muitos canais de games no Youtube utilizam do formato de uma pessoa em casa (ou num estúdio que simule sua casa) a comentar as principais novidades ligados ao entretenimento. Ex: Pipocando, Zangado Games etc.)

⁵⁵ Portal Kantar Ibope Media. Segundo o próprio site, é líder no mercado de pesquisa de mídia na América Latina desde 2015. Fonte: <https://www.kantaribopemedia.com/dados-de-audiencia-nas-15-pracas-regulares-com-base-no-ranking-consolidado-2008-a-2608/>

eletrônicos, irá variar de programa a programa, pois cada um deles está adequado a determinado público.

Outros programas semelhantes ao Zero1 estiveram em exibição na TV aberta brasileira, principalmente durante a década de 90. *Play game*⁵⁶, por exemplo, era um programa apresentado por Gugu Liberato no SBT (14h30), sua primeira exibição foi em 1993. Se tratava de um programa simples que juntava gincanas com videogames, onde duas duplas de crianças competiam seus conhecimentos sobre jogos para ganhar o prêmio. Vale destacar que a segunda parte do programa era, praticamente, inserir as crianças no jogo, usando fantasias e técnicas de edição com croma key⁵⁷. Apesar da engenhosidade, o programa ficou ao ar apenas por alguns meses. A TV Gazeta teve também o *Gamer TV* (1993) que era mais focado em apresentar macetes e dicas para os jogos. De 1995 a 1998 ia ao ar “Hugo”, também da TV Gazeta, que com a mesma mistura de games com gincana, mas, desta vez, com participação pelo telefone.

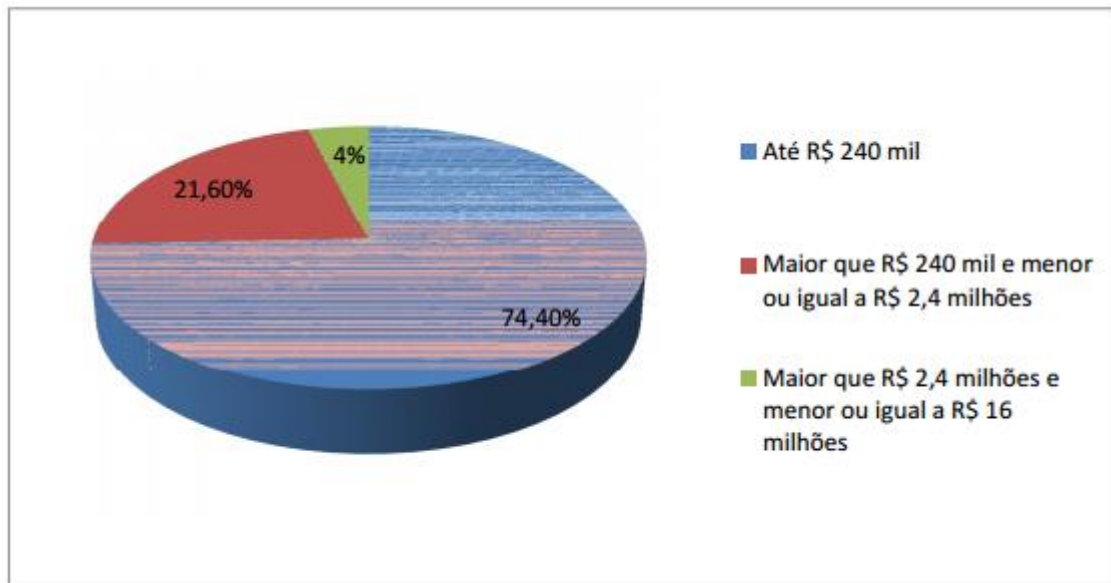
3.3 Games na indústria de entretenimento

A Indústria de Jogos Digitais (IJD) é tão importante quanto qualquer outra não apenas por gerar renda, mas também por seu potencial em inovações tecnológicas. Tecnologia que pode ser aplicada em diversas áreas, como, por exemplo, em arquitetura, marketing, saúde e entre outros. Games hoje constituem um produto em constante expansão não somente pelas técnicas empregadas, como também por seu público, que passou de um estereótipo ligado a um nicho (jovens adolescentes e antissociais do sexo masculino) para englobar outros públicos. Ou seja, os jogos eletrônicos estão sendo usados para outras finalidades que não relacionadas ao mero entretenimento. Um exemplo são os treinos de capacitação para inúmeras profissões, seja na área de saúde ou arquitetura. Games também possuem seu uso para a área de comunicação, como para os *Newsgames* e *Advergames* anteriormente citados no primeiro capítulo.

⁵⁶ Disponível em <<http://tvhistoria.com.br/NoticiasTexto.aspx?idNoticia=3079>> Acesso em 07/09/2018

⁵⁷ É uma técnica de efeito para edição de vídeo na qual se posiciona o alvo da filmagem em um fundo verde/azul para se tornar mais fácil para inseri-lo em outros cenários pelo computador.

Figura 4: Faturamento das empresas de videogames brasileiras em 2014



Fonte: Disponível em

<https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf> Acesso em 07/09/2018

Diferente da maioria, o mercado de games não é facilmente abalado por crises econômicas. A previsão para 2018 é que a indústria de games movimente cerca de 130 bilhões de dólares no mundo, sendo assim 30% a mais que em 2017. Nos Estados Unidos, a indústria chega a movimentar mais dinheiro que a própria Hollywood, enquanto no Brasil são aproximadamente 75 milhões de consumidores de videogames. Segundo a pesquisadora Maureen Flores (2018), esse exorbitante número referente ao lucro não se dá meramente pela comercialização dos jogos, mas também aos e-Sports⁵⁸ – relacionados ao direito de transmissão, franquias e propaganda⁵⁹. Um dos jogos mais populares em competições é *League of Legends*, o qual já possui um campeonato mundial, em 2014 a equipe campeã faturou 1 milhão de dólares e as partidas foram assistidas por cerca de 32 milhões de espectadores por todo o mundo. (CASTILHO, 2015)⁶⁰

⁵⁸ O termo deriva do inglês *Electronic Sports*, que significa Esportes Eletrônicos. É uma nova categoria de competição profissional que gira em torno de videogames.

⁵⁹ Conversa com Bial, TV Globo, agosto de 2018. Disponível em <<https://gshow.globo.com/programas/conversa-com-bial/noticia/afinal-esports-e-esporte.ghtml>> Acesso em 31/08/2018

⁶⁰ Disponível em <<https://cepein.femanet.com.br/BDigital/arqTccs/1211390345.pdf>> Acesso em 07/09/2018

De acordo com a Pricewater Coopers⁶¹, o mercado de jogos digitais moveu cerca de 65 bilhões de dólares em 2013, com uma estimativa, na época, de 89 bilhões para este ano. Chegando a uma taxa de crescimento por ano de 6,3%. Enquanto no Brasil a estimativa do crescimento deste mercado é de que cresça com uma taxa de 13,5% ao ano. Superando o mercado de fotografia e se igualando ao cinema. Segundo estimativa publicada pela *Newzoo*⁶², no ano de 2015, a indústria de jogos eletrônicos arrecadou cerca de US\$ 91 bilhões, enquanto que o consumo com cinema foi de US\$ 39,1 bilhões. Por exemplo, o game *Heavy Rain* segue uma narrativa similar à de cinema, mas interativo e com vários finais diferentes a depender das suas ações pelo jogo. Para ser produzido, custou cerca de US\$ 40 milhões e arrecadou em torno de US\$ 100 milhões em vendas⁶³.

3.4 Enquadramento da notícia

A ação de enquadrar relacionada às notícias significa delimitar determinado conteúdo para atender ao objetivo proposto, o que, no caso, seria dar enfoque a determinado ponto de vista em um assunto para direcionar o entendimento do público a respeito. Toda notícia em si é o próprio enquadramento, pois elas são apenas uma pequena amostra de um todo, cujos destaques a serem publicados foram selecionados dentre os inúmeros acontecimentos do dia a dia. De acordo com o Goffman (1986) enquadramentos são marcos interpretativos, uma ‘moldura’ pela qual entendemos a realidade ao nosso redor.

Explicar um fato é tentar dizer o que o motivou, quais foram as intenções de seus atores, as circunstâncias que o tornaram possível, segundo qual lógica de encadeamento, enfim, que consequências podem ocorrer. Isso porque toda narrativa se fundamenta não na simples lógica dos fatos, mas na conceituação intencional construída em torno de diferentes questões [...] São as respostas, ou tentativas de respostas, a essas questões que tornam o mundo inteligível e que dão sentido aos destinos humanos (CHARAUDEAU, 2009, p. 154).

É impossível passar uma informação adiante sem que haja qualquer enquadramento. A partir do momento em que se decide como contar já está fazendo

⁶¹ Disponível em <https://www.pwc.com.br/> Acesso em 07/09/2018

⁶² Organização especializada em pesquisa de mercado de games.

⁶³ Disponível em https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/07/30/interna_diversao_arte,492553/videogames-fazem-frente-a-poderosa-industria-cinematografica.shtml Acesso em 07/09/2018

um recorte do conteúdo geral. Porto (2002)⁶⁴ apresenta ideias de outros autores do que seriam tipos de enquadramento, tais como enquadramento da mídia, cultural, de formato, de conteúdo etc.

O autor acrescenta que é importante salientar as diferenças entre dois tipos principais de enquadramentos aos quais ele propõe em sua obra: enquadramento noticioso e o interpretativo. O primeiro trata de padrões de exibição, o ângulo escolhido pelo jornalista para a notícia. Segundo o autor, o enquadramento noticioso é resultado de escolhas feitas por jornalistas quanto ao formato das matérias, consequentemente dando ênfase seletiva a determinados aspectos do assunto tratado. Já o tipo interpretativo funciona de forma diferente e mais específica. São padrões de interpretação particulares independentes da forma que os jornalistas noticiam os fatos, sendo este incorporada pela mídia ou por atores sociais diversos.

O enquadramento envolve essencialmente seleção e saliência. Enquadrar significa selecionar alguns aspectos de uma realidade percebida e fazê-los mais salientes em um texto comunicativo, de forma a promover uma definição particular do problema, uma interpretação causal, uma avaliação moral e/ou uma recomendação de tratamento para o item descrito. (ENTMAN, 1994, p.294 *apud* PORTO, 2004, p.8).

Seguindo o raciocínio, a própria angulação jornalística faz parte do que se entende por efeito de enquadramento. A angulação em si são as escolhas envolvendo a forma de divulgação, desde a seleção dos assuntos a como cada um deles será abordado, ou até mesmo o espaço destinado à notícia no veículo e fontes consultadas. Ou seja, cada escolha feita pelo repórter no decorrer da produção e publicação da matéria. E é a partir da análise do recorte feito pelo repórter que se pode especular a posição ideológica da empresa, ou do próprio profissional, sobre o assunto e suas intenções quanto ao efeito da mensagem na audiência.

O que leva a abordar outra hipótese do ramo da comunicação, a *Agenda-setting*. Se trata de um efeito social da mídia que, em tese, determina a seleção de assuntos que repercutirá em conversas cotidianas do público. Seus conceitos básicos se assemelham aos da angulação jornalística, principalmente quanto às escolhas de como noticiar, se será atribuindo imenso destaque ou não etc. Também há o fato de

⁶⁴ Disponível em <https://www.anpocs.com/index.php/papers-26-encontro/gt-23/gt09-13/4400-mporto-enquadramentos/file> Acesso 09/09/2018

que toda mídia jornalística possui requerimentos em comum quanto ao que deve ser noticiado e a questão de que, por vezes, uma reportagem de determinada editoria acaba por ser abordada em outras, ocupando maior espaço.

A teoria é uma metáfora utilizando a ideia simbólica de agenda. E se preocupa com a agenda dos meios de notícia e a agenda da sociedade, e como são colocadas as notícias em termos de ideias e opiniões que tentam persuadir o público. Quanto maior a necessidade por orientação, mais forte é o efeito do agenda-setting. [...] O efeito do agendamento não diz respeito simplesmente à exposição. Porém, diferentes pessoas com o mesmo nível de exposição podem demonstrar efeitos muito diferentes, dependendo do seu nível de necessidade de orientação (MCCOMBS, 2008, p. 206. p. 208)

Com base nesses dados, o capítulo a seguir tratará da análise *frame a frame*⁶⁵ de três reportagens do programa Fantástico, da TV Globo, sobre videogames, exibidas no período de 2010 a 2017, com a finalidade de avaliar o enforque dado.

⁶⁵ “Quadro a quadro”. Em outras palavras, cada segundo de tela exibida em um vídeo.

4 ESTUDO DE CASO: A COBERTURA SOBRE VIDEOGAMES NO PROGRAMA FANTÁSTICO

Apesar de jogos eletrônicos não serem algo recente, eram considerados um entretenimento de nicho, por isso não são tão comumente abordados na TV aberta. Como citado no capítulo anterior, até houve alguns programas focados neste conteúdo, mas foram poucos e a maioria deles eram transmitidos em canais de TV por assinatura, como o Multishow. No entanto, é de se esperar que com a expansão de seu público e deste meio para outras áreas além do entretenimento que estes conquistem certa relevância junto ao público e, conseqüentemente, se tornem pauta jornalística.

O programa Fantástico, da TV Globo, é notório por sua amplitude de assuntos e relevância. A própria emissora define o programa como uma “revista eletrônica”, e seu conteúdo apresenta não apenas ‘novidades’ como também faz o trabalho de informar seu público sobre questões mais rotineiras como, por exemplo, explicar o código do consumidor e dar dicas diversas. Sendo assim, no capítulo a seguir analisaremos a abordagem crítica que o programa possui muitas vezes em relação aos videogames e seus usuários. Porém, antes de estudar o possível efeito, seu público-alvo e a mensagem em si, é igualmente necessário entender melhor o meio que a transmite.

4.1 Panorama histórico do Fantástico na TV

O Fantástico veio ao ar pela primeira vez no dia 5 de agosto de 1973⁶⁶, completando em 2018 45 anos de existência. A princípio, seu título era “Fantástico, o Show da Vida” e foi o programa que deu origem ao conceito de revista eletrônica na TV nacional. Sua proposta era ser um grande apanhado de conteúdos diversos apresentados de forma mais “leve”, lembrando o conceito hoje definido como “infotimento”⁶⁷. No entanto, sua crescente relevância e diferencial se deu por exibir em primeira mão reportagens das editorias de ciência e tecnologia, especialmente sobre avanços tecnológicos e suas repercussões no mundo.

⁶⁶ Disponível em <<http://memoriaglobo.globo.com/programas/jornalismo/programas-jornalisticos/fantastico/ficha-tecnica.htm>> Acesso em 10/10/2018

⁶⁷ Infotimento é informar e entreter ao mesmo tempo, entregando conteúdo de maneira mais leve.

Um dos quadros que melhor servem para exemplificar o quesito social do programa é o “Altos papos”, que estreou em 1998. Tratava-se de uma discussão com jovens sobre diversos assuntos relacionados a eles, como relacionamentos, traição, desemprego, gravidez na adolescência etc. O Fantástico em si foi o “primeiro” em muitos aspectos, como, por exemplo, primeiro programa da TV brasileira a exibir imagens de frente do parto de uma criança, imagens que foram bem recebidas pelo público e não sofreram ação de censura.

É nesse cenário que surge o Fantástico, um programa de variedades com uma proposta bastante inovadora para a época, já que inventava um formato que tentava unir informação e entretenimento. Nesse sentido, pode-se considerar que, ao menos na intenção, o Fantástico foi uma ponte entre a proposta inicial da radiodifusão no Brasil, representada pelo ideal de comunicação para educação de Roquete Pinto e a visão mais comercial da comunicação para o entretenimento. (TAVARES, 1999, p. 51 *apud* RONDELLI, 2004)

Surgido em plena vigência da ditadura militar, o Fantástico também esteve limitado - como outros programas da época – pela vigilância e censura do regime. Por exemplo, o caso de um quadro famoso intitulado “O Dia da Caça”, importado do exterior (muitos quadros de sucesso do programa na verdade eram comprados de emissoras europeias ou norte-americanas). Era um breve documentário sobre a vida animal, apresentando um animal menor enganando e escapando de seu caçador, outro animal maior e ameaçador. Na época um general e um coronel exigiram a interrupção do quadro ou tirariam o programa do ar⁶⁸, sendo o bastante para convencer a produção.

Diferente do jornal impresso que para ocupar o espaço vazio gerado pela censura usava receitas de bolo ou poemas, o Fantástico buscou outras formas de entreter seu público e substituir os quadros cortados, seja com musicais, ou atrações de circo. Até que por fim, toda essa pressão resultou em um dos grandes marcos do programa: as reportagens internacionais que foram privilegiadas para evitar censura.

⁶⁸ Segundo a página eletrônica do “Memória Globo”, em depoimento do diretor do programa José Itamar de Freitas, link:

O que ajudou a solidificar o programa como um dos principais da TV Globo foram seus números prêmios pelas reportagens, como o Troféu Imprensa de melhor programa de TV em 1999, prêmio Unesco na categoria Educação, prêmio Esso especial do telejornalismo em 2002 e entre outros.

Atualmente, o programa busca se adequar de forma a manter-se em relevância com novos quadros, ainda mantendo sua essência de reportagens sobre assuntos cotidianos diversos e matérias internacionais. E há também a participação do público através de redes sociais, enviando fotos, comentários ou vídeos curtos para que sejam exibidos em algum momento do programa. Apesar de continuar líder de audiência, o ibope do programa vem caindo nos últimos há 13 anos, mais em parte devido à concorrência com as redes sociais da internet do que com a de outros canais televisivos. Em 2003, o programa alcançava 36,3 pontos de ibope e em 2017 caiu para 22,0^[1].

4.2 Estudo de caso número 1 – A Violência dos videogames

Passemos agora à análise das reportagens escolhidas do programa da TV Globo. O recorte temporal feito foi de 2010 a 2018, por ser um período de tempo no qual houve certa evolução quanto a relevância dos videogames. Ao todo, foram selecionadas três reportagens do Fantástico exibidas dentro deste período de tempo e que tenham como assunto principal os games, para o fim de serem analisadas individualmente quadro a quadro em relação à conteúdo e enquadramento.

Das três reportagens selecionadas, a primeira a ser analisada é a mais antiga, exibida no dia 7 de agosto de 2011⁶⁹. Trata-se de uma matéria focada na violência em jogos eletrônicos e seus possíveis efeitos nos jovens. A duração da reportagem é de aproximadamente 3 minutos.

⁶⁹ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=pppwAUyq5hM>> Acesso em 11/10/2018

Quadro 1:

Minutos/Segundos	Descrição da cena	Sonora: em off (fora de cena, com o repórter aparecendo e / ou trecho de entrevista)
00:00 a 00:09	A reportagem escolhida começa com uma animação exibindo a capa do manifesto a ser mencionado na narração. Corta para foto do assassino. Volta para manifesto, destacando apenas uma frase de seu conteúdo.	OFF: “No manifesto de 1500 páginas o assassino norueguês afirma ter usado jogos de videogame como treinamento para o atentado”
00:09 a 00:11	Cena de jogo onde o personagem fictício mira sua arma de fogo contra a tela (público) e atira.	
00:11 a 00:17	Cenas de vários jogos aleatórios violentos sendo exibidas em sequência. Entre os trechos de jogos, dois cortes feitos para a imagem de dois rapazes diferentes jogando.	OFF: “Por isso as lojas da Noruega resolveram tirar os jogos violentos das prateleiras”
00:17 a 00:20	Mais cenas aleatórias de jogos violentos, mostrando apenas momentos em que um personagem mata outro.	OFF: “Imagine um pai que de repente ouve essa frase vinda da sala”
00:21 a 00:22	Close-up de jovem jogando, focando em seu rosto inexpressivo e focado.	Voz digitalmente modificada: “Eu tô matando todo mundo, cara!”
00:23 a 00:25	Outra cena de assassinato em jogo e depois corta para mostrar a sala de uma casa simples com dois jovens sentados no sofá jogando.	OFF: “É motivo para ficar preocupado?”
00:25 a 00:28	Foca nos dois jovens e os apresenta como Vinícius de Salvi (Estudante) e Felipe Chaves (Estudante)	Vinícius: “Pra mim é jogo, jogo é jogo” Felipe: “Jogo é jogo e não quer dizer nada” Vinícius: “Vida é vida. É”
00:29 a 00:33	Cena corta dos adolescentes jogando para seus pais reunidos na cozinha,	“Os Games são deles, mas nem por isso os pais ali na cozinha sabem do que se trata”

	sentados à mesa junto com o repórter.	
00:34 a 00:41	Câmera foca em uma das mulheres presentes, a apresenta como Miciene Lima (Dona de Casa)	Repórter: “Você sabe que tipos de jogos ele está jogando?” Miciene: “Você acha que eu sei? Não sei. Infelizmente”
00:41 a 00:43	Câmera vira devagar, deixando de mostrar a cozinha para voltar a exibir os jovens jogando na sala. Sendo no total 4 rapazes.	OFF: “E quando descobrem?”
00:44 a 1:00	Mais cenas focando no rosto dos garotos jogando e depois mudando a câmera para mostrar o que eles estão jogando, exibindo a imagem de um personagem caído no chão. Retorna para a cozinha e apresenta outra mãe sentada a mesa, com a câmera focada nela, Regina de Salvi (Comerciante).	Regina: Tem um jogo que eu especificamente detesto que eles jogam. Muita malandragem, muito assalto. Assim, sabe, dá uma demonstração pro adolescente de como que é a vida, assim, sabe, mais na criminalidade. Eu brigo muito com ele joga esse jogo”
01:00 a 01:02	Câmera retorna para Miciene.	Miciene: “E às vezes eu fico com muito medo”
01:03 a 01:10	Câmera muda para outro pai sentado à mesa, o apresenta como Arlindo Oliveira (Engenheiro)	Arlindo: “Ele vira a madrugada porque eu deixo ele jogar, porque é bom nos estudos, entendeu. Eu deixo ele jogar”
01:10 a 01:15	A imagem corta para outro lugar, com outra entrevistada, intercalando com mais cenas de games violentos.	OFF: “Para essa psicóloga os games podem impedir a violência real”
01:15 a 01:27	Retorna para a psicóloga, a apresentando como Luciana Ruffo	Luciana: “Isso deixa com que você tenha mais liberdade, vamos dizer assim, para no futuro não precisar experimentar essas coisas. Porque o jogo não vai dar para você uma recompensa real que vale a pena você fazer aquilo depois”

01:27 a 01:32	Corta para imagem de alguém jogando, focando nas mãos dele pressionando o controle, muda para seu olhar e em seguida mais algumas cenas de assassinato em jogo	OFF: "O perigo é o jovem acabar achando que matar é normal"
01:32 a 01:47	Corta para outro lugar, com outro entrevistado. Este é apresentado como Cristiano Nabuco, psiquiatra, Programa de Dependentes em Internet/USP.	Cristiano: "Tudo aquilo a que você acaba sendo exposto de uma maneira intensiva acaba criando um ar de normalidade, de naturalidade. Então, particularmente eu não acho interessante que um jovem fique durante várias horas brincando ou matando oponentes"
01:47 a 01:49	Exibe breve imagem de alguém jogando, focando a câmera no controle.	OFF: "Isso pode virar vício"
01:49 a 02:00	A câmera volta para a psicóloga Luciana, fica uns segundos nela para depois cortar para as imagens da sala da casa de outra pessoa. Mostrando um jovem e um adulto, pai e filho, sentados ao sofá jogando e intercalando com cenas do jogo.	Luciana: "Parou de comer, de respeitar os horários, de querer estar em família, parou de querer sair. Começa a ter uma baixa de rendimento na escola e essas coisas são sinais de que o pai precisa prestar atenção"
02:00 a 02:04	Câmera mostrando a cena do filho ensinando o pai a jogar de alguns ângulos diferentes.	OFF: "Mas e se pais e filhos jogassem juntos um game violento?"
02:04 a 02:16	Retorna para a psicóloga Luciana.	Luciana: "Pode tentar conversar com essa criança e tentar entender com esse adolescente, né, e tentar entender o porquê daquele jogo ser importante. Invés de criticar por ser um jogo violento, se aproxima e tenta jogar junto"
02:16 a 02:36	Volta para pai e filho jogando na sala, a imagem cortando deles para o jogo. Jogo a ser jogado é GTA.	Pai: "O que que eu faço agora?" Filho: "Rouba um carro" Pai: "Roubar um carro?" Filho: "É" Pai: "Vou roubar esse táxi aí. O que eu faço agora? Saio correndo?"

		Filho: “Não, você tá com uma arma. Acabô as suas balas e você morreu. Você é ruim demais” (rindo)
02:36 a 02:47	Mostra os dois jogando mais um pouco e depois a câmera foca no pai, o apresentando como Luiz Cardozo (advogado)	OFF: “E aí? O que mais assusta?” Luiz: “O fato dele precisar matar muita gente para poder atingir seu objetivo. Mas é do jogo, infelizmente é do jogo.
02:47 a 03:20	A imagem corta para cenas de outro jogo, World of Warcraft, depois retorna à cozinha com os pais, focando a câmera em Arlindo mais uma vez e intercalando com mais cenas de jogos.	Repórter: E você joga também, né? Arlindo: “Eu joga” Repórter: “Como é que é?” Arlindo: “Você parece que tá dentro do jogo. Mas, você tem que distinguir que aquilo ali é o jogo” Repórter: “Não dá vontade de sair dali e fazer?” Arlindo: “Não, não. Dá vontade não. Isso daí jamais”. Repórter: “Você acha que um jogo desse pode estimular a violência?” Arlindo: “Não, eu acho que não. Eu acho que vai muito da criação. Vai da criação. Se a mãe e o pai não ensina direito a criança, desde pequeno, aí vai estimular mesmo, entendeu?”
03:21 a 03:31	Mais cenas de vários jogos diferentes intercalando entre si durante o OFF.	OFF: “Todo tipo de game é analisado pelo ministério da justiça que faz então a chamada classificação indicativa. A faixa de idade recomendada para cara jogo”
03:31 a 03:37	Imagem muda para outro lugar com nova entrevistada, apresentada como Alessandra Macedo (coord. De Classificação do Ministério da Justiça)	Alessandra: “Ela é um instrumento de informação. Informação a quem? Aos pais, a família, ao responsável.
03:37 a 03:42	Retorna a mostrar imagens de jogos, exibindo tanques de guerra, personagens sendo assassinados	OFF: “Para classificar o jogo o ministério usa vários criterios e um deles, claro, é a violencia.

03:42 a 03:54	Volta a câmera para Alessandra.	Alessandra: Aquela violência em que as vezes o personagem pode ser machucado e ele volta a forma original que é o que acontece muito em animação, isso não tem impacto nenhum sobre a criança, sobre o desenvolvimento da criança e do adolescente.
03:54 a 04:14	Volta a exibir cenas de jogos com armas, mortes, briga e outros.	OFF: "A partir daí são cinco faixas de classificação. Por exemplo, se no game tem arma não é recomendado para menor de 10 anos. Se tem criança ou adolescente agredindo ou sendo agredido, só pode jogar quem tem 16 (anos) ou mais. E se o jogo faz um elogio a violência aí é só para quem mais de 18 (anos).
04:15 a 04:21	Retorna para Alessandra, coord. De Classificação do Ministério da Justiça.	Alessandra: "O recomendável é que o pai acesse antes de jogar com a criança aquele jogo e que decida se aquilo é ou não prejudicial ao seu filho".
04:21 a 04:31	Exibição de imagens do portal do Fantástico, mostrando como acessar a informação a ser mencionada no off.	OFF: "No site do Fantástico você encontra o guia do Ministério da Justiça com todas as indicações de idade e também o link para consultar a classificação do jogo do seu filho".
04:31 a 04:53	Intercala imagens de jogos violentos com a de jovens jogando durante fala do psiquiatra Cristiano Nabuco, para depois retornar à mostrá-lo.	Cristiano: "É muito difícil hoje em dia você controlar o que o jovem faz no computador. Os pais acabam tendo a falsa noção de que se eu restrinjo o jogo na minha casa o meu filho está absolutamente preservado. Isso não é verdade, porque ele pode não fazer uso na sua casa, mas ele vai na lan house na esquina pagando dois reais, ou ele vai na casa dos colegas"

04:53 a 05:08	Camera retorna para o pai que outrora estava jogando com o filho na sala, Luiz Cardozo (advogado), terminando a reportagem com outro compilado de cenas de jogos de tiro.	Luiz: “Olha, se não resolver no dialogo aí você tem que partir para uma situação mais radical, ir lá e desligar a tomada. Desligar o aparelho ou guardar e esconder”.
---------------	---	---

Fonte: da autora

A imagem a ser exibida é uma animação de transição apresentando a capa de um manifesto de 1500 páginas, no qual o repórter da emissora ressalta uma frase que o assassino norueguês⁷⁰ afirma ter usado jogos de videogames como uma preparação para o atentado de 2011. A partir de então, uma seleção de clipes de diferentes jogos de tiro é apresentada de fundo por aproximadamente 20 segundos seguidos, enquanto o repórter explica que devido à chacina de 2011, os games de gêneros considerados violentos deixaram de ser comercializados na Noruega. A escolha de mencionar justamente esse caso antes de passar para o assunto principal serve para relacioná-los, como se apresentasse evidências para reafirmar os argumentos a seguir.

A respeito da primeira imagem de jogo mostrada, o personagem do mesmo está mirando sua arma para a câmera, dando a impressão de atirar na audiência. A imagem por si só já serve de choque de realidade e pode ser entendida como mensagem subliminar: O “jogo” está mirando em você. Esse clipe finaliza com o personagem dando o tiro e então segue a sequência com outros títulos similares, inserindo entre eles dois *close-ups*⁷¹ diferentes de menores de idade jogando, olhos focados, inexpressivos e com o som deles pressionando as teclas junto da narração. Em adição às imagens, o narrador para de falar do caso da Noruega e dirige-se ao público, dizendo: “Imagine um pai que de repente ouve essa frase vinda da sala: Eu tô matando todo mundo, cara!” - a última frase proferida por outra pessoa, presumidamente um dos jovens em questão, com edição para distorcer a voz.

⁷⁰ Seu nome não é citado nessa matéria, mas se trata de Anders Behring Breivik, julgado pela morte de 77 pessoas na Noruega no dia 22 de julho de 2011. Vale ressaltar que há uma matéria no G1 falando do caso e nesta também está enfatizado que o suspeito jogava e gostava muito de jogos eletrônicos, além de tê-los usado como treino.

⁷¹ É o termo usado para se referir à um ângulo de filmagem, no qual se grava do busto para cima, focando no rosto.

Então, na reportagem em questão, primeiro é criado um paralelo com um caso de chacina de 2011 (na Noruega) e, agora aproxima a questão do público, relacionando-a a rotina de uma família normal brasileira. A forma como as imagens dos jovens foram exibidas, seguidas das cenas de jogos violentos já é outro ponto interessante.

Por fim, a pergunta é dirigida a uma dupla de menores: se os pais deveriam ficar preocupados ao testemunhar a cena descrita anteriormente. Os entrevistados são apresentados na legenda e oferecem uma resposta simples e curta: “pra mim é jogo. Jogo é jogo, vida é vida”.

O foco muda dos adolescentes na sala para seus respectivos responsáveis na cozinha, que são entrevistados pelo repórter, cada um com uma opinião diferente. A mãe diz não ter noção do que o filho joga, a segunda mãe afirma repudiar o entretenimento do filho e o terceiro pai declara que não vê problema, já que o filho tem boas notas.

Quanto aos detalhes, a primeira em seu primeiro argumento teve 6 segundos de tela (Entre 0:36 e 0:41). Já no segundo argumento, em concordância à entrevista a seguir ela ganha mais 2 segundos de tela, dando um total de 8 segundos. Já a entrevistada mais crítica com relação aos jogos obteve 17 segundos (Entre 0:43 a 1:00) de tela, sendo a de maior destaque dos três, e o último, o único a não se incomodar com os games, com o menor tempo, apenas 6 segundos no total (de 1:03 a 1:09). É importante ressaltar também a forma como eles se pronunciam. A segunda é mostrada fitando o entrevistador enquanto fala sem desviar muito o olhar, diferente do último que, ao desviar o olhar, parece desconfortável.

Após essa pequena amostra do assunto tratado no cotidiano da família, a reportagem dá espaço para uma fonte especializada, uma psicóloga. Em contraste com as evidências apontadas anteriormente, esta entrevistada defende que a violência em videogames afasta os jogadores de praticá-la na vida real, tendo tempo de tela o bastante para apresentar uma justificativa (Inicia 1:14 – 1:27). Retornando de onde paramos, o narrador já apresenta um contra-argumento à declaração da profissional, alegando, como se estivesse complementando a fala da última entrevistada, que o perigo é de o jovem “confundir o virtual com a realidade”. Seguido de uma cena de jogo onde o jogador atira e explode a cabeça de um personagem.

Essa sequência de falas junto à imagem já diz muito da mensagem a ser passada, pois, novamente, é feita a transição de imagem do jogo para o olhar compenetrado do rapaz jogando. A seguir, surge a figura de um psiquiatra, o qual afirma que, “quanto mais acostumada for a pessoa a praticar assassinatos e agressões em ambiente virtual, mas ela estará acostumada com isso ao ponto de achar tudo isso ‘normal’”, finalizando com seu ponto de vista pessoal sobre jovens e videogames. É importante destacar que ele está dando sua opinião, contrária à da primeira profissional entrevistada.

A seguir, é apresentado outro ponto da reportagem, o vício em videogames. A psicóloga que outrora apresentou um ponto positivo dos jogos eletrônicos retorna para falar sobre os sintomas do vício. É importante ressaltar que ela está descrevendo certo padrão de comportamento, no caso, de um jovem viciado em videogames, sendo estes preocupantes o bastante para prender a atenção de um público composto em grande parte por pais. Novamente, a mesma profissional entra com um lado mais leve, sugerindo que os pais “tentem entender o gosto de seus filhos e procurem experimentar jogar junto”, apenas para mostrar um caso no qual foi feito este teste e o pai em questão declara estar assustado com a progressão do jogo, no qual o jogador deve matar e roubar. A câmera corta para um dos primeiros entrevistados, o número 3 da cena dos pais na cozinha, enquanto os filhos jogam na sala. Segue com o repórter da emissora perguntando se ele, Arlindo, gosta de jogos eletrônicos também. Depois o repórter prossegue, perguntando: “E não dá vontade de sair dali e fazer (Matar, agredir)?”

Esse trecho chega ao fim com a fonte afirmando que “a criança só vai ser negativamente influenciada pelo jogo se vier de má criação”. Esse foi a única fonte inserida na situação que defendeu o entretenimento em questão e, dos pais entrevistados, é o único que parece ter dificuldade para falar, está levemente curvado para frente, encolhido e com os olhos fundos. Ou seja, ele não se destaca só pelo argumento, como também pela linguagem corporal.

Seguindo para a reta final da reportagem, foi lembrada a questão da idade indicativa recomendada para cada jogo, a qual é cuidadosamente avaliada antes de chegar às prateleiras das lojas. Constata-se que esse informativo, na reportagem, é destinado aos pais e que leva em consideração, principalmente, a violência contida no jogo. Outra profissional, Alessandra Macedo (coord. De Classificação do Ministério

da Justiça), comenta a respeito: “Aquela violência em que as vezes o personagem pode ser machucado e ele volta a forma original que é o que acontece muito em animação, isso não tem impacto nenhum sobre a criança, sobre o desenvolvimento da criança e do adolescente.”

A parte a seguir aponta o tipo de conteúdo que pode haver nesses jogos em Off, sendo eles: “armas de jogo”, “violência juvenil ou contra jovens” e “conteúdo que vangloria violência”, sendo o último caso exemplificado com imagens de um jogo cujo que é ambientado em cenário de guerra histórica.

Seguindo o molde tradicional do Fantástico, ele oferece formas do seu público checar essas últimas informações por si, o que dá credibilidade aos seus argumentos até o momento. Nos últimos minutos, o psiquiatra que se pronunciou anteriormente retorna e aborda a questão do controle de acesso, deixando entender que não adianta proibir esses jogos na sua casa, pois os jovens vão ter acesso a eles em outros lugares. Para exemplificar o que foi dito pelo psiquiatra, um dos pais entrevistados retorna. O pai que tentara jogar junto do filho anteriormente finaliza a reportagem falando: “Se não resolver no dialogo aí você tem que partir para uma situação mais radical, ir lá e desligar a tomada”. Por mais que ele determine a ação radical como sendo desligar o aparelho na tomada, há uma pequena pausa antes dele falar isso e a reportagem termina com mais clipes de jogos violentos, no qual o personagem atira inúmeras vezes em alvos diferentes e os matando.

4.3 Estudo de caso número 2 – Viciados em jogos na internet fazem loucuras para avançar no ‘game’

A segunda reportagem⁷² a ser analisada foi exibida no dia 16 de julho de 2015. Há um *teaser*⁷³ que está disponível no site Globoplay.com sob o título de “Viciados em jogos na internet fazem loucuras para avançar no ‘game’”. Sua duração é de aproximadamente 10 minutos e 8 segundos, sendo consideravelmente mais longa que a primeira.

⁷² Disponível em <<http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2015/07/vicio-em-jogos-virtuais-pode-levar-prostituicao-e-ate-pedofilia.html>> Acesso em 14/10/19

⁷³ Termo usado para titular uma peça publicitária que apresenta uma pequena amostra no programa antes dele ser exibido, para chamar atenção do público.

Quadro 2:

Minutos/Segundos	Descrição da cena	Sonora: em off (fora de cena, com o repórter aparecendo e / ou trecho de entrevista)
0:00 a 0:15	A reportagem começa exibindo várias cenas diferentes do jogo Legend Online intercalando com imagens de mãos pressionando as teclas do teclado de um notebook ou computador, com o off ao fundo. Assim que o off termina, a tela fica completamente branca após um efeito de imagem danificada, com música de fundo dramática e a seguinte frase em caixa alta "Você no controle?"	OFF: "Um mundo mágico, personagens fantásticos, superpoderosos, indestrutíveis e você no controle de tudo"
0:15 a 0:28	A seguir, a cena corta pra mostrar o repórter de frente a 3 entrevistados diferentes, a primeira e o último tiveram suas respectivas identidades ocultas, revelando apenas a segunda entrevistada, mas sem revelar seu nome ainda. Novamente passa o efeito de imagem danificada e retorna à tela branca com a música dramática de fundo, desta vez com a frase, "Mas quem são essas pessoas?"	Entrevistada 1: "Perdi praticamente todos os meus amigos, a minha faculdade eu tranquei..." Entrevistada 2: "Eu cheguei até 2 ou 3 dias sem tomar banho" Entrevistado 3: "Eu investi mais de 500 mil reais"
0:29 a 0:34	A imagem corta para outro entrevistado, desta vez um psicólogo a ser apresentado em outro momento do vídeo.	Psicólogo: "Eles encontram na vida virtual muito mais satisfação social do que eles têm na vida real"
0:34 a 0:51	O repórter caminha por um cenário fantasioso criado por computador, parando de frente para a câmera enquanto fala e gesticula.	Repórter: "Estamos falando de jogos de internet que acontecem em ambiente 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"
0:51 a 1:04	A câmera se afasta do repórter, mostrando que ele está "dentro" de um monitor. Do lado de fora do monitor, o repórter desaparece do monitor e reaparece sentado à mesa deste monitor, continuando com sua fala.	Repórter: "O que começou como uma brincadeira se torna vício. Por trás dessa relação doentia de milhares de pessoas com os jogos virtuais tem um lado oculto e bem real: O lado do crime"

1:04 a 1:08	A imagem muda para outro entrevistado censurado.	Entrevistado 4: "Aí vem a questão do cartão clonado, pornografia, pedofilia."
1:08 a 1:23	A seguir, são exibidas cenas do jogo em questão, mostrando o personagem em vários cenários pelo game e a cena corta para imagens do portal oficial do jogo, mostrando a tabela de preços do mesmo, quando o repórter fala sobre a questão monetária. Depois, a tela retorna a ficar inteiramente branca, com a mesma música dramática e a frase em caixa alta: "E quem não tem nenhum dos dois?"	Off: "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."
1:23 a 1:48	Mais uma entrevistada é exibida, no caso, apenas sua silhueta. A seguir a cena corta para imagens nubladas do que seria a jovem dançando de força erótica durante o off. Depois a imagem retorna para a silhueta da moça e sua voz distorcida.	Entrevistada 5: ""Fazer poses, tirar a roupa, coisa erótica, coisa de homem mesmo..." Off: "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 strip-tease?" Entrevistada 5: "Sim, fiz" Repórter: "Tudo isso pelo jogo?" Entrevista 5: "Uhum"
1:48 a 2:02	As imagens a seguir são de diamantes reais sendo intercaladas com imagens da tabela de valores dos diamantes do jogo e por último por cenas de uma pessoa de costas mexendo em um computador.	Off: "Do outro lado da tela estava um jogador que prometia dar diamantes. E diamantes que valem como moeda num dos jogos online, mas não era um jogador qualquer, era também o que eles chamam de mediador"
2:03 a 2:10	Retorna para a silhueta da 5ª entrevistada.	Repórter: "O mediador tá lá no jogo 'pra' quê?" Entrevistada 5: "O mediador, ele tá lá pra te ajudar na verdade." Repórter: "E ele tem acesso aos seus dados?"

		Entrevista 5: "Sim"
2:10 a 2:35	Uma simples animação ilustra o que está sendo explicado em off, mostrando o mapa-múndi, colorindo os países citados, em seguida focando no Brasil e simulando o que seria de acesso dos tais mediadores.	Off: "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 tem acesso a informações de todos os jogadores, inclusive fotos. Aí alguns se aproveitam desse poder para cometer crimes."
2:35 a 3:01	A imagem muda para várias tomadas focando em detalhes do entrevistado 4, tais como seus olhos e mãos enquanto tecla ou gesticula. Depois a imagem corta para mostrar a silhueta escura deste entrevistado enquanto ele dá seu depoimento com a voz distorcida digitalmente.	Off: "Este rapaz foi um desses moderadores e denuncia casos de pedofilia envolvendo crianças que estavam jogando." Entrevistado 4: "No jogo tem um bate-papo, tem um chat online. instantâneo. Você conversava normal. As 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. Com crianças." Repórter: Com crianças? Entrevistado 4: Com crianças.
3:01 a 3:19	Mais uma sequência de imagens do jogo com o off de fundo, intercalando com cenas de uma silhueta escura de frente à um computador, jogando.	Off: "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 num desses jogos online, mas isso teve um preço alto."
	A cena muda para o repórter de frente ao	

3:19 a 3:44	entrevistado oculto, o qual foi apresentado como Ícaro, mas ainda com a identidade preservada com distorção de voz e a silhueta escura. Depois da fala dele retorna a mostrar cenas do jogo e da tela do computador, mostrando o histórico de compras de Ícaro. A seguir, a imagem corta para a tela branca e a frase em caixa alta junto daquela mesma música "No dia da entrevista em apenas 3 horas, Ícaro tinha gastado R\$ 2.500 em créditos..."	Ícaro: "Já cheguei a investir mais de 500 mil reais..." Off: "É isso mesmo, Ícaro gastou meio milhão de reais para equipar o personagem e se tornar o número 1 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."
3:44 a 4:04	Retorna para o repórter e a silhueta de Ícaro. Quando inicia o off, a imagem é trocada por uma pessoa no escuro mexendo em um computador jogando o tal jogo.	Repórter: "Você é o número 1, você deve ser amado na sua comunidade" Ícaro: "Ah, sou bem amado. E odiado ao mesmo tempo. Esse é um jogo que mexe com o ego." Off: "Odiado porque revelou mais um crime nesse mundo virtual. Jogadores com bem menos dinheiro do que ele, participam de uma fraude na compra dos tais diamantes que valem como moedas"
4:04 a 4:22	Imagem corta para a do repórter e a silhueta de Ícaro, novamente.	Repórter: "E eu te pergunto, como?" Ícaro: "Cartão de credito clonado, entre outras coisas..." Repórter: "E você conhece pessoas que fazem isso? Você sabe de pessoas que fazem isso?" Ícaro: "Sei, sim." Repórter: "Então esse não é um mundo virtual apenas" Ícaro: "Não é, exatamente"
4:22 a 4:49	A imagem na tela muda para uma dramatização mostrando diamantes reais sendo manuseados por uma pessoa da qual apenas aparece a mão. A seguir, ilustrando a apresentação, é mostrado os diamantes sendo trocados por notas de	Off: "Os diamantes que valem como crédito nos jogos são vendidos em sites de compra. Dependendo da quantidade, custam entre 10 reais e 2.100 reais. Mas funcionários desses sites oferecem os diamantes pela metade do

	dinheiro, finalizando com imagens de cartões de crédito.	preço. Como? Os funcionários vendem os diamantes com desconto para os jogadores e ficam com o dinheiro, depois pagam as empresas pelo valor total com cartões clonados”
4:49 a 5:03	Câmera retorna para a silhueta do Entrevistado 4, o rapaz que teria sido mediador antes.	Repórter: “Cartão de quem?” Entrevistado 4: “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 num posto. E sem querer o frentista foi lá e clonou o cartão”.
5:03 a 5:40	Durante este trecho, mostra a tela de um computador alternando entre páginas de email e texto. Depois a imagem foca em um dos emails citados em off e o repórter lê apenas os trechos destacados do email.	Off: “Este mediador negociou uma compra e guardou todos os emails que trocou com os funcionários do site de compras. As compras também são chamadas de recargas. O funcionário escreve ‘basta você fazer o pedido como se fosse comprar os 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’. As autoridades dizem que nem sempre podem agir porque os crimes não são denunciados”
5:40 a 5:52	A seguir, corta para mais uma entrevista, desta vez esta é apresentada como Neide de Oliveira (Procuradora regional da República)	Neide: “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 denunciar”.
	Retorna para a cena do repórter no cenário fantasioso e quando ele diz “Um clique e isso desaparece” estala os dedos e o cenário se apaga, dando lugar a um fundo verde de croma key, apenas para	Repórter: “É só um jogo, é virtual. Um clique e isso desaparece. Desaparece? Não é simples assim não. O chamado Transtorno por

5:52 a 6:19	rapidamente retornar ao cenário de fantasia quando ele questiona “Desaparece?”. A medida que ele fala as palavras “Transtorno por Jogos de Internet” surgem na tela para depois serem substituídas pela frase “Diagnóstico de doenças mentais”. Na última frase dita pelo repórter nessa cena, a câmera muda de ângulo para um close-up dele.	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"
6:19 a 6:30	A imagem corta para o psicólogo mostrado anteriormente na reportagem, desta vez apresentado como Cristiano Nabuco.	Cristiano: "Esses jogos são montados de uma maneira que nas fases iniciais você consegue ganhar pontos de uma maneira muito fácil e rápida, exatamente para mexer com a sua autoestima"
6:30 a 6:49	Agora mostra a imagem nublada da Entrevista 1, cortando para mostra-la de costas mexendo em um notebook.	Off: "Foi o que aconteceu com essa jovem de 19 anos. Ela tinha acabado de ser aprovada para a Universidade Federal. Entre o vestibular e o início das aulas 6 meses de espera. O jogo seria um Passa-Tempo, mas passou tempo demais. Por causa do vício ela desistiu da faculdade."
6:49 a 7:18	Agora é mostrado o repórter de frente à silhueta da entrevistada enquanto a mesma fala com a voz distorcida digitalmente. A cena é interrompida, novamente, pela tela branca, música dramática e frase em caixa-alta “Ela se isolou no quarto com o computador. Vida social, contato com os amigos e com os pais...”, depois ela continua seu relato.	Entrevistada 1: "É como se fosse uma droga. É um vício muito grande e as pessoas infelizmente não tem ideia. Acha que é idiotice, acha que é bobagem, que é fase, mas não é"(...)“Eu perdi tudo. Eu tinha uma vida e ela parou. Parei minha vida por causa disso"
7:18 a 8:15	Agora, a entrevista 2 retorna e é apresentada como Isabel Ferreira (Aposentada). O repórter e Isabel caminham por uma praça durante o off e depois, quando ela vai falar, a câmera foca em seu rosto. Quando termina, é mostrada uma sequência em que Isabel aparece mexendo em um computador, depois conversando com uma pessoa de jaleco branco e por fim retornando a caminhada dela com o repórter. Mais uma vez a cena é interrompida por mais uma frase em fundo branco: “Os passos seguidos por Isabel para se livrar do vício são os mesmos usados por grupos como	Off: “O caminho para vencer o vicio é duro, é o que nos conta Isabel, que precisou ser internada. Ela jogou por 4 anos, sem parar. Isabel: “Foram 4 anos de perda de tempo. Foram 4 anos de ilusão, de fuga da realidade” Off: “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

	alcoólicos anônimos”. Então retorna a focar no rosto dela.	Paulo. Na semana passada teve alta, depois de 8 meses de tratamento. Isabel: “Eu poderia ter resolvido apenas com sentar com a minha família, conversar com a minha filha ao invés de fugir da realidade. Fugir dos problemas”
8:15 a 8:32	Agora é exibida a imagem de Cristiano Nabuco, o psicólogo apresentado mais cedo na reportagem. Durante o off ele é visto folheando um livro, mexendo num computador,	Off: “Psiquiatras dizem que esse tipo de jogo seduz ainda mais quem está com a autoestima baixa” Cristiano: “A vida virtual se torna tão interessante, ele é tão bem-sucedida, ele é tão querido, tão valorizado que a realidade concreta se torna uma realidade sem nexos”
8:32 a 8:53	Volta a apresentar imagens do jogo e então corta para a imagem do mapa-múndi novamente e a animação mostrando os números citados no off enquanto ilustra-o.	Off: “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 5 anos. São milhões de brasileiros conectados e jogando online todos os dias.
8:54 a 9:21	Retorna para a sala com Cristiano Nabuco. A seguir, durante o off, são apresentadas mais imagens do jogo.	Cristiano: “A dica qual é: O seu filho quer fazer parte do jogo? Ele quer utilizar o videogame pela internet, não tem problema, você pode, pode até jogar com ele se for o caso. A questão fundamental é estabeleça um horário e um tempo de duração”. Off: “Nesse mundo mágico de personagens fantásticos, indestrutíveis, o importante é manter o controle para ser só uma diversão. Porque sem controle a pior das batalhas é sair do jogo”

9:21 a 9:43	A reportagem finaliza trazendo de volta a Entrevista 1, a qual havia largado a faculdade pelo jogo. Nos últimos segundos de vídeo, o repórter segura a tela do notebook em frente à jovem e pergunta se pode fechá-lo, apenas para executar a ação depois dela dizer "Absoluta".	<p>Repórter: Não vai voltar a jogar?</p> <p>Entrevistada 1: Não, não vou. Não quero, não vou e não tem quem faça".</p> <p>Repórter: "Quanto tempo você já tá sem jogo?"</p> <p>Entrevistada 1: "Já tem uns quatro, cinco meses."</p> <p>Repórter: "Acabou. Pode fechar?"</p> <p>Entrevistada 1: "Pode fechar"</p> <p>Repórter: "Tem certeza?"</p> <p>Entrevista 1: "Absoluta"</p>
-------------	--	---

Fonte: da autora

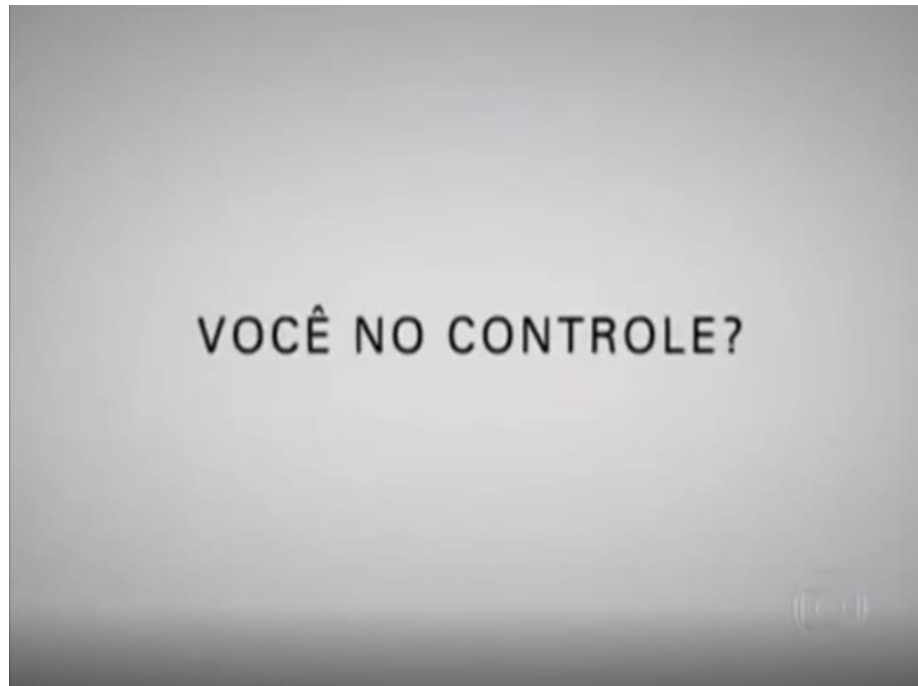
Logo na introdução da matéria, o narrador afirma: "Um mundo mágico, personagens fantásticos, superpoderosos, indestrutíveis e você no controle de tudo". Apenas para fazer a transição das imagens do jogo em questão para uma tela de fundo branco, música de suspense e a frase escrita no centro em letras de forma: "Você no controle?". O que remete a uma reportagem antiga do Fantástico de 1993⁷⁴ sobre o mesmo tema, na qual a repórter questiona após uma curta dramatização quem é que realmente controla quem (aos 0:30s do vídeo). Em ambos os casos está se tratando a questão do controle, incitando a dúvida se esse entretenimento pode mudar uma pessoa ou simplesmente incentivá-la a fazer algo que normalmente não faria. O jogo que vem a ser o foco desta reportagem se chama *Legend Online*, se trata de um MMORPG⁷⁵ de navegador⁷⁶. É curioso que o programa não tenha mencionado em momento algum o nome do jogo, apesar de apresentar seu portal de acesso e diversas imagens do mesmo.

⁷⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=E-t1NMPzjqU> acesso em 12/10/2018

⁷⁵ "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game", é o título designado para jogos que acomodam uma massiva quantidade de jogadores na mesma sessão. Ou seja, pessoas do mundo todo podem jogá-lo juntas na internet.

⁷⁶ Em outras palavras, é um jogo que não precisa ser instalado no computador para poder jogar, ele é acessado por um site.

Figura 5: Tela mostrada nos primeiros 30 segundos de reportagem.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=E-t1NMPzjqU>

Enfim, se dá início à exibição de trechos das entrevistas realizadas sobre o tema. A primeira entrevistada tem sua identidade preservada e alega que “perdeu todos os amigos e trancou a faculdade”, a segunda já mostra o rosto e afirma que “ficou até três dias sem tomar banho”, enquanto o último, também com a identidade oculta, diz que “gastou cerca de 500 mil reais [com videogames]”. Todos eles jogam o mesmo jogo e todos estes relatos estão relacionados ao período em que eles estiveram mais ativos no mesmo.

A próxima cena é do mesmo fundo branco dramático de antes, desta vez com a frase, “Mas quem são essas pessoas?”, dando lugar à 4ª pessoa a ser entrevistada - desta vez, um psicólogo. É importante ressaltar que este profissional é o mesmo entrevistado na reportagem anterior, Cristiano Nabuco. "Eles encontram na vida virtual muito mais satisfação social do que eles têm na vida real" diz o psicólogo, antes de a reportagem retornar ao repórter, que agora está caminhando por um cenário criado

virtualmente utilizando o recurso de *croma key*, sendo este de tema fantasioso tal como o mostrado no jogo em questão. Ele chama a atenção do público para a beleza do cenário e estabelece, enfim, um limitador, dizendo que o tempo dedicado a esses jogos é o problema, é o “principal sintoma” em suas palavras. “O que começou como uma brincadeira se torna vício. Por trás dessa relação doentia de milhares de pessoas com os jogos virtuais tem um lado oculto e bem real: O lado do crime”, com essa afirmação ele direciona o público para o foco da reportagem, que são estes crimes cometidos em prol do jogo.

A cena corta pra outra fonte anônima por um breve momento, apenas o bastante para ele, entrevistado 4, dizer: “Aí vem a questão do cartão clonado, pornografia, pedofilia,”. A narração retorna e explica um aspecto do jogo muito comum em similares que é o de o jogador ser capaz de converter dinheiro real para uma moeda que possa ser usada no jogo, no caso diamantes, para facilitar sua progressão ou comprar efeitos visuais alternativos. Mas, para progredir no jogo, é necessário dinheiro ou muita disponibilidade de tempo, segundo esta fonte não revelada. O que não está de todo errado, na maioria dos jogos é necessário jogar ao menos um pouco por dia para ter progressão minimamente satisfatória a depender do jogador, e o uso de dinheiro real serve como um atalho para progredir mais rapidamente. Em algumas situações o próprio jogo limita o tanto que pode jogar por dia em sua mecânica, exemplo: O jogador tem um número limitado de ações disponível de graça por dia e etc. E é aí que outra frase em fundo branco toma espaço, proferindo: “E quem não tem nenhum dos dois?”.

Até este momento, a reportagem serviu apenas para contextualizar o porquê de haver crimes envolvidos no game. Retorna-se para a primeira entrevistada anônima (ela esconde a identidade por “não querer envergonhar a família”) e o motivo de estar ali é porque a jovem “fazia sessões eróticas online, onde se despia e dançava na frente de uma *webcam* em troca de diamantes no jogo”. O detalhe que vale ressaltar é que a moça depois explica que fazia esses *stripteasers* para alguém sob o cargo de “mediador” no game, e que os mediadores teriam acesso a “todas” as informações do usuário. “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”. Nesse momento houve certo exagero ou simplesmente falta de informação complementar, pois os tais mediadores

não têm “Acesso total” - estão disponíveis apenas as informações que são inseridas no cadastro no jogo, as quais geralmente se resumem ao e-mail, nome de usuário, senha, tempo de jogo e outras informações relacionadas à sua conta. Dados como nome verdadeiro, idade, foto e entre outros só estarão disponíveis para eles caso o próprio jogador revele, ou a conta do mesmo está vinculada a uma rede social, que por sua vez costuma ser de livre acesso público.

Seguindo com a reportagem, agora a entrevista é com um ex-mediador do jogo, cuja identidade é censurada, que faz denúncias de casos de pedofilia envolvendo menores de idade jogando. Ele menciona o fato de que o chat de texto onde os jogadores conversam entre si na internet frequentemente apresentava relatos de que algum mediador/moderador teria requisitado fotos de alguém despido, principalmente de crianças, em troca de diamantes.

A reportagem continua, com a voz em OFF informando: "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 num desses jogos online, mas isso teve um preço alto". Observa-se que o locutor usa a expressão “num desses jogos”, embora durante toda a reportagem só tenha tratado de um jogo específico. A seguir, Ícaro afirma ter gastado mais de R\$500 mil apenas “para aprimorar seu personagem o bastante para ficar em primeiro lugar no ranking de jogadores”, mas, não se incomoda com os gastos, pois vem de “família abastada”. A cena é interrompida por outra frase em fundo branco, constatando que o jogador teria gastado em três horas no dia da entrevista cerca de 2.500 em créditos. Se são créditos do jogo ou créditos de celular a reportagem não deixa claro (pois há jogos que permitem a conversão a partir de créditos de celular).

Prosseguindo na reportagem, o repórter pergunta se ele é amado pelos outros jogadores e depois da resposta volta com a narração do repórter afirmando que “o motivo de Ícaro ser odiado por uma parcela da comunidade é o fato de ter denunciado casos de clonagem de cartão”. Após mais um clipe, a câmera volta para a cena com Ícaro para falar mais sobre o segundo crime praticado naquele meio, a clonagem de cartão. É interessante ressaltar que após ser mencionada a questão, o repórter termina o trecho falando que, afinal de contas, aquele “não é, então, um mundo virtual”.

A matéria continua e explica o esquema de transação executado por esses mediadores com os cartões clonados, usando uma dramatização de fundo apenas para ilustrar que os mediadores vendem diamantes por metade do preço para alguns jogadores, embolsam o dinheiro e na hora de pagar a empresa usam cartões clonados. Corta para outra fonte anônima, a qual explica de onde vem esses cartões, não necessariamente do jogo e sua comunidade, a reportagem cita um exemplo e enfim parte para uma fonte especializada. Esta, por sua vez, determina os limites da internet, comentando sobre a existência das leis relacionadas ao espaço virtual – “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”

"É só um jogo, é só virtual. Um clique e 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, o psicólogo consultado que retorna nos últimos minutos da entrevista, surge então com a seguinte fala: "Esses jogos são montados de uma maneira que nas fases iniciais você consegue ganhar pontos de uma maneira muito fácil e rápida, exatamente para mexer com a sua autoestima".

Próximo ao fim da reportagem, a matéria apresenta mais um exemplo de jovem de futuro brilhante que abandonou tudo por conta do jogo: "Jogo é como se fosse uma droga". Depois, mais uma entrevistada, uma senhora aposentada de nome Isabel, que “chegou a ser internada por conta do vício”. “Os passos seguidos por Isabel para se livrar do vício são os mesmos usados por grupos como alcoólicos anônimos”, diz o repórter. E só no final da reportagem que foi dito a informação, que “não há problemas em jogar jogos online, basta você estipular limites, horários”, encerrando com um "Dá pra jogar, é só ter limite".

4.4 Estudo de caso número 3 – OMS passa a considerar distúrbio mental a dependência em games

Por fim, a última reportagem a ser analisada foi exibida no dia 14 de janeiro de 2018⁷⁷, sendo esta a mais recente, com o título: “OMS (Organização Mundial de Saúde) passa a considerar distúrbio mental a dependência em games”. Tem aproximadamente 7 minutos de duração.

Quadro 3:

Minutos/Segundos	Descrição da cena	Sonora: em off (fora de cena, com o repórter aparecendo e / ou trecho de entrevista)
0:00 a 0:18	A reportagem começa com uma sequência de animação exibindo uma tela dividida em duas cores e mostrando as palavras-chave de cada pergunta feita em off.	OFF: “Games: Liberdade ou dependência? Fonte de Renda ou Fonte de preocupação? Conectam você ao mundo ou desconectam você do mundo? Você controla o jogo ou é controlado por ele? Diversão ou doença? Vício game”
0:19 a 0:40	Dois apresentadores estão sentados jogando a um jogo onde controlam naves aéreas, que está sendo exibido no telão em frente a eles. A partir da segunda fala de Ana Paula (apresentadora em questão) os dois se viram para o público e continuam com a introdução.	Repórter: “Vai Ana Paula!” Ana Paula: “Pera aí! Ai! Quase!” Repórter: “Ih, você é muito ruim! Já vou até parar inclusive.” Ana Paula: “Desculpa, viu. É que quando o jogo tá legal... A gente sabe que é assim mesmo, né. Todo mundo perde a noção do tempo, não tem vontade de largar.” Repórter: “O problema é quando vira dependência. É por isso que a compulsão por games vai entrar na lista de doenças da Organização Mundial de Saúde”
0:41 a 1:04	Sequência de imagens de jogos, a tela do computador/televisão refletida nos olhos de jovens jogando e duas cenas de novela (Malhação) da Globo que exibem dois jovens diferentes que passam bastante tempo jogando no computador/celular. Após a sequência, a cena do garoto, Julinho, jogando segue, mostrando-o ignorando a mãe até que a mesma desliga o computador na tomada. O que faz o menino se levantar irritado e gritar com ela.	Off: “tudo o que importa no mundo tá bem perto do olhar” Julinho: Eu acabei de conseguir os suprimentos, mãe. Não vou parar de jeito nenhum!” Off: “Aí é desesperador para uma mãe se deparar com um filho que ela não reconhece. As cenas são da novela Malhação” Julinho: Eu te odeio muito!

⁷⁷ Disponível em <<https://globoplay.globo.com/v/6421331/>> Acesso em 14/10/2018

1:04 a 1:14	Após a cena tirada da novela, a atriz que interpreta a mãe, Aline Fanju, é apresentada e conta um pouco de sua personagem.	Aline: A Josefina é uma mãe muito dedicada, muito atenciosa, muito atenta. Quando o Julinho apresentou algum problema extremo ali, ela se descontrolou.
1:14 a 1:25	A câmera corta para apresentar o ator-mirim por trás de Julinho, Davi Souza. Na cena seguinte ele e Aline estão lado a lado e o rapaz conta de seu personagem.	Off: “O adolescente Julinho, personagem do Davi Souza de 13 anos, tá fissurado em games. Davi: “Ele não tem mais vida. A vida dele é aquele videogame, é sentar naquele computador e jogar”
1:26 a 1:50	Agora muda para outro lugar, com outra entrevistada. Esta é apresentada como Sylvia Van Enck, psicóloga/Hospital das Clínicas – SP. Durante seu depoimento, são apresentadas mais cenas do personagem Julinho jogando. Assim que ela termina, retorna para os dois atores.	Sylvia: “Quando a pessoa abre mão das atividades de rotina dela para poder atender ao interesse do jogo, então, nós podemos considerar de que já ultrapassou o limite” Davi: “Começaram a vir um monte de mensagens: Ah, meu irmão tá viciado em videogame, ai meu deus. Gente até pedindo para eu ajudar”.
1:50 a 1:56	Durante o off são exibidas imagens de um rapaz com a identidade oculta jogando em um computador num quarto escuro.	Off: Este jovem de Londrina, no interior do Paraná tenta vencer essa dependência que começou aos 14 anos.
1:58 a 2:17	A câmera corta para uma sala onde o rapaz apresentado no off anterior está no centro da tela, ainda jogando. Durante sua fala, são intercaladas imagens dele jogando com a dele sentado no sofá dando a entrevista.	Entrevistado 1: “O meu máximo de horas? 40 horas sem dormir, sem parar, sem tomar banho, sem comer, só jogando. E aí foi quando eu senti o meu corpo formigando, minha língua formigando, eu não conseguia conversar, minhas pernas tremendo e aí eu resolvi deitar pra ver se passava e acabei dormindo.”
2:17 a 2:32	Continua com a sequência de imagens dele jogando e depois dele sentado ao sofá dando a entrevista.	Off: “Ele está com 28 anos agora. Entrevistado 1: “É algo que eu consigo sentir que eu não tenho na vida real. Como, por exemplo, uma aventura, até a sensação de poder que você pode ter facilmente num jogo online.”
2:32 a 2:48	A cena corta para uma sala azul com a repórter apresentada como Giuliana Girardi que fala um pouco virada para a câmera até “dar a palavra” para o monitor ao seu lado, onde a tela passa a exibir a própria repórter e esta continua a fala até a tela apagar e mostra as palavras “Game Over”	Repórter Giuliana: “O jogador pode não se dar conta, mas se ele deixar o mundo real pode ser dominado pelo mundo virtual”. Giuliana no monitor: “Quando a pessoa sai do comando ela precisa de ajuda para voltar a ter o controle da situação e não perder de vez esse jogo”.

2: 48 a 3:04	Agora a cena parte para outro cômodo escuro onde a repórter entrevista a figura de uma mãe cuja identidade foi preservada.	Off: "O papel dos pais é imprescindível. Essa mãe luta contra a dependência do filho de 14 anos" Mãe: "Se deixar, passa 24 horas. Roda a noite. Ele e os amigos que ficam trancados não tomam sol, não aproveitam as férias numa praia. Quer dizer: uma vida superlimitada."
3:04 a 3:21	Durante o off, se intercalam imagens de telas de jogo com a de adolescentes/crianças jogando e por fim reproduz a cena de Malhação onde a mãe puxa o computador da tomada, de novo.	Off: "Ela frequenta um grupo de apoio para pais de adolescentes com compulsão tecnológica e lá aprende a como agir com o filho. Mas qual o jeito certo? Interromper o jogo na marra como a gente mostrou na cena de Malhação?"
3:21 a 3:45	Retorna para a sala com a psicóloga Sylvia Van Enck.	Off: "A Psicóloga do programa de dependências tecnológicas do Instituto de psiquiatria do hospital das Clínicas em São Paulo, orienta" Sylvia: "Tem que ter uma negociação. (Fala como se fosse a mãe do jovem com a compulsão por jogos) Quanto tempo mais você precisa para desligar o jogo e vir jantar. (Agora ela fala como se fosse o jovem respondendo) Preciso de meia-hora. (Retorna a falar como se fosse a mãe) Tá, e se isso não acontecer? Eu posso desligar?"
3:45 a 4:14	Após o off, mostra mais uma cena da novela exibindo a mãe e o filho Julinho, na qual ele finge ir dormir até que ela saia do quarto e ele então volte para o computador. Depois da cena volta para a sala com a psicóloga.	Off: "Os pais também têm que aprender a lidar com pequenas trapaças" Sylvia: "Ela pode perceber isso pela claridade que passa debaixo da porta. É uma claridade forte." Repórter: Tem que monitorar mesmo? Sylvia: "Tem que monitorar."
4:14 a 4:26	A seguir, a câmera volta para o quarto escuro com a mãe entrevistada anteriormente (cuja identidade está oculta). Apesar da voz dela estar distorcida, dá pra notar que ela parece estar chorando ao final da frase.	Mãe: Seria tudo mais fácil se a gente não tivesse esse tipo de obstáculo. Mas quem disse que ser pai e mãe é fácil? Precisa de dedicação.
4:26 a 4:35	Volta para a sala com a psicóloga.	Sylvia: "Os pais não podem desistir. Ele tem que ter algumas atividades que os pais precisam estimular e monitorar."

4:35 a 5:21	Transmite durante o off imagens variadas de jovens e adultos mexendo em celulares ou tablets. Quando mencionada, a tal 'carta aberta' é exibida na tela rapidamente, apenas para depois mostrar uma figura escura de costas jogando um jogo de tiro. Mostra uma cena de um videogame de futebol e então parte para um vídeo pela "World Health Organization" (OMS), com seu porta-voz, Tarik Jasarevic.	Off: "O alerta tá começando a acender para o uso excessivo de tecnologias. Até quem é da área tá atento. Semana passada investidores de uma das maiores empresas de produtos eletrônicos do mundo fizeram uma carta aberta pedindo para a companhia combater o vício de crianças e adolescentes em celulares. Em junho desse ano o distúrbio de games deve ser incluído na classificação internacional de doenças. Para a organização mundial de saúde a dependência em jogos eletrônicos precisa ser tratada como um transtorno mental". Tarik: (sendo dublado) Contribui para que os médicos de todo mundo falem a mesma língua e concordem a respeito dos diagnósticos. Não estamos falando sobre todas as pessoas que jogam videogame, apenas uma pequena parcela destas pessoas vai desenvolver essa síndrome".
5:21 a 5:31	Retorna para a psicóloga Sylvia em sua sala.	Sylvia: "O objetivo não é tirar o jogo da vida deles, tem um lado bom e a gente sabe que traz benefícios"
5:31 a 5:46	As imagens agora são melhores iluminadas ao mostrar jovens jogando em computadores. Assim que citado, trechos dos vídeos de Marco Túlio (Youtuber) são exibidas.	Off: "Tem gente que transformou o game em profissão e joga em competições e também tem gente que faz vídeos para internet falando sobre os jogos e ganha dinheiro com isso. O Marco Túlio tem mais de 12 milhões de seguidores"
5:49 a 5:58	A cena exibe Marco em seu local de gravação para os vídeos, mostrando a sua mesa com o computador e acessórios diversos. O jovem é apresentado na legenda como "Criador de conteúdo de internet".	Marco: "Eu acordo de manhã cedo vou para a academia, termino de gravar os vídeos e eu fico com o resto do dia livre, seja para ler, seja para me divertir com os meus amigos, seja para ficar com meus pais. Gosto de ficar bastante com a minha família."
5:58 a 6:05	Durante o off, é mostra Marco jogando, depois do lado de fora da casa conversando com alguém, em seguida sentado à mesa jogando um jogo de tabuleiro com algumas pessoas	Off: "Marco Túlio mostra que não dá para vencer esse jogo sem equilíbrio e inspira quem precisa voltar para a vida real"
6:05 a 6:21	A câmera retorna para o Entrevistado 1, o qual está passando pelo tratamento. Ele é mostrado em um quarto escuro jogando, novamente, intercalando	Entrevistado 1: "Eu estou fazendo tratamento psiquiátrico e isso tá me ajudando bastante, tô tomando algumas medicações para que me dê mais

	com as imagens dele no sofá dando a entrevista.	ânimo, vontade de sair de casa e tudo mais. Eu sinto que tô melhorando.
6:21 a 6:35	A matéria finaliza retornando à mãe, cuja identidade está sendo preservada para depois mostrar os créditos com imagens de jogos e pessoas jogando ao fundo.	Off: “A Mãe do adolescente de São Paulo sabe quem é mais forte nesse jogo Mãe: “Eu vou vencer o game, absolutamente”

Fonte: da autora

A abertura da matéria já começa estabelecendo dois lados da questão: "Games: Liberdade ou Dependência? Fonte de renda ou Fonte de preocupação? Conectam você ao mundo ou desconectam você do mundo? Você controla o jogo ou é controlado por ele? Diversão ou Doença?". Nesse trecho, as primeiras opções de cada dupla são o lado positivo dos videogames, sobre lhe dar maior liberdade para fazer atividades que não pode na vida real, pelo potencial como fonte de renda, a questão de lhe conectar a milhares de pessoas pelo mundo todo e etc. Enquanto as opções restantes abordam o lado negativo apresentado nas reportagens anteriores, sendo a penúltima mais uma vez em que é questionado no Fantástico o possível controle que games possuem sobre seus jogadores.

A cena a seguir mostra os apresentadores jogando juntos no estúdio do programa como se tivessem se esquecido do trabalho por conta da diversão, em seguida pedindo desculpas pela distração. A apresentadora diz que “é difícil parar quando está se divertindo tanto”, que “o jogo faz você perder a noção do tempo”. O outro apresentador dá continuidade e fala: “O problema é quando vira dependência. É por isso que a compulsão por games vai entrar na lista de doenças na Organização Mundial da Saúde”. Dentre as três reportagens decupadas⁷⁸, esta foi a primeira que começa estabelecendo o “problema” ao invés de deixar o assunto amplo, o que facilita o entendimento da questão como um todo.

Uma sequência de clipes tem início, apresentando cenas de jogos diversos e intercalando com *close up's* de rostos juvenis e planos de detalhe do reflexo no monitor nos olhos dos mesmos, mãos segurando o *joystick*⁷⁹ ou celular. “Tudo o que importa no mundo está bem perto do olhar” é a narração feita enquanto mostra cenas

⁷⁸ O ato de partir e reorganizar o texto para facilitar a sua compreensão em casos de peças audiovisuais.

⁷⁹ É um dos nomes pelo qual é chamado o controle usado para jogar em consoles ou computador.

da novela *Malhação*, as quais retratam crianças sendo repreendidas por seus responsáveis por ficar muito no celular ou computador. Esse trecho, tal como fora feito outrora, serve para aproximar o público do assunto. A narradora diz: “É desesperador para uma mãe se deparar com o filho que ela não reconhece” enquanto exibe ainda a cena da criança jogando o game. Então, a cena mostra a mãe puxando a tomada do computador, resultando na revolta do jovem, que se levanta e grita com ela.

Após uma curta parte onde os atores resumem brevemente seus respectivos personagens, corta para entrevista com a profissional. A psicóloga entrevistada, por sua vez, apresenta um argumento que pode ser aplicado em qualquer atividade, não apenas jogos, para diferenciar o lazer do vício. Mais uma vez a reportagem toma um rumo mais concreto, sem deixar margem para outro entendimento ou que seja propositalmente inespecífico.

Figura 6: Entrevistado anônimo viciado em videogames.



Fonte: <https://globoplay.globo.com/v/6421331>

Então apresenta-se o primeiro caso referente ao assunto da reportagem. O homem em questão tem 28 anos e é descrito como alguém que está lutando contra o vício que adquiriu aos 14 anos de idade (com a identidade oculta). Ele já começa falando do seu máximo de horas sem dormir, comer, tomar banho ou parar de jogar, que é de 40 horas seguidas. O rapaz explica que “só foi dormir porque sentiu formigamento e desconforto pelo corpo”, além de mencionar sua falta de

sociabilidade, a satisfação que sente consigo quando joga: “É algo que eu consigo sentir que eu não tenho na vida real. Como, por exemplo, uma aventura, até a sensação de poder que você pode ter facilmente num jogo online.”. Como primeiro entrevistado que está inserido no assunto tratado, o objetivo é mostrar um caso que sofre do distúrbio, deixando bem claro a gravidade de sua condição com os depoimentos dados.

“O jogador pode não se dar conta, mas se ele deixar o mundo real pode ser dominado pelo mundo virtual. Quando a pessoa sai do comando ela precisa de ajuda para voltar a ter o controle da situação e não perder de vez o jogo” afirma a repórter após o trecho descrito anterior. A escolha de palavras segue a temática. A mensagem em si pode ser usada no caso de qualquer distúrbio mental e mais uma vez está sendo mencionado o limite da influência desses jogos quando ela diz ‘se ele deixar’. Nesta reportagem, ao menos em seus primeiros 3 minutos, a consistência e neutralidade com o assunto é evidente, deixando de abordar o videogame como se fosse uma droga ilícita.

A próxima a ser entrevistada é uma mulher anônima cujo filho possui o problema da compulsão por jogos. Destacamos a parte em que a repórter conta que esta mãe “frequenta um grupo de apoio no qual recebe dicas de como agir em relação ao distúrbio do filho”, aproveitando para prosseguir com a psicóloga apresentada anteriormente, que faz parte de um “programa de dependências tecnológicas” do Hospital das Clínicas – SP.

A mesma propõe métodos menos radicais para se lidar com a questão, sendo o oposto do sugerido na segunda reportagem. As dicas da profissional são interrompidas brevemente para retornar àquela mãe que apenas diz uma frase sobre os obstáculos de ser responsável por uma criança: “Seria tudo mais fácil se a gente não tivesse esse tipo de obstáculo. Mas quem disse que ser pai e mãe é fácil? Precisa de dedicação”. Aproximadamente na metade da reportagem, são informadas dicas de como lidar com um jovem que sofre pela tal compulsão por videogames pelas palavras da psicóloga.

A reportagem, chegando ao fim, apresenta mais uma evidência da preocupação com a obsessão por tecnologia trazendo à tona uma carta aberta, divulgada por investidores de uma grande empresa de produtos eletrônicos, pedindo

a mesma para que se combata o vício em celulares. A seguir o trecho da declaração do porta-voz da OMS sobre a questão tratada na reportagem, salientando que: “Não estamos falando sobre todas as pessoas que jogam videogame, apenas uma pequena parcela destas pessoas vai desenvolver essa síndrome”. Corta para a psicóloga de novo e ela completa: "O objetivo não é tirar o jogo da vida deles; tem um lado bom e a gente sabe que traz benefícios". Os últimos minutos da reportagem são dedicados a mostrar esse lado positivo dos videogames como profissão e lazer saudável, destacando que o importante é saber manter o equilíbrio. Assim, dando como exemplo de “Gamer saudável” um Youtuber brasileiro. A reportagem se encerra com mais uma declaração da mãe entrevistada outrora.

5 CONCLUSÃO

Levando em consideração as fontes pesquisadas, é possível se chegar à conclusão de que a forma como o Fantástico aborda videogames mudou com o passar dos anos em que os mesmos foram adquirindo maior relevância em outros meios. Isto é, por mais crítico que tenha sido antes, no último caso mostrado o programa apresentou o conteúdo de forma mais leve e equilibrando os fatores positivos e negativos nas reportagens. A seguir, alguns pontos a respeito de determinadas partes de cada reportagem que ajudaram a chegar a esta conclusão.

Na primeira reportagem, a de 2011, o enfoque dado à expressão dos jovens ao jogarem games violentos pode ser considerado parte do enquadramento utilizado, pois a falta de expressão e o olhar compenetrado dos jovens ao praticar tamanha violência num cenário virtual teria lhes tornado não só insensíveis a este tipo de conteúdo, como também interessados naquilo. Ao menos esta pode ser uma interpretação, se feita pela forma como foram exibidas as imagens.

Outra questão digna de nota é ao final da reportagem, quando é tratada a questão da classificação indicativa e da razão de sua existência, segundo a fonte consultada. Seu argumento deixa subentendido que esse ato de determinar a idade mínima para se jogar determinado videogame se deve ao fato de que certo grau de violência poder causar impacto negativo em mentes mais jovens. E quando são apresentados os graus de violência a serem analisados em cada jogo para determinar a idade mínima para jogar, são apresentados três exemplos. Esses três quesitos fora de contexto já seriam o bastante para preocupar qualquer adulto interessado na criação do filho/sobrinho, segundo a reportagem. Vale ressaltar também que o clipe de imagens apresentado no último quesito é o de um jogo de guerra de contexto histórico, ou seja, um jogo de teor histórico está sendo descrito como próximo a “Vangloriar a guerra”.

Ao final desta reportagem a questão que se abre é: “como proibir seu filho de jogar?”. É importante essa parte, pois, como mencionado anteriormente, é um curso de ação comum para os pais proibirem seus filhos de entrarem em contato com atividades danosas, o que no caso, seriam os jogos violentos. Então, se os pais não podem restringir o acesso de seus filhos a este tipo de conteúdo por completo, qual seria o melhor curso de ação? E essa pergunta fica subentendida. Para enfatizar, a

todo momento, o quão “terríveis” são esses games, a reportagem se encerra com mais clipes de jogos, mostrando cenas em que um personagem mata outro, com sangue jorrando e corpos caindo. Um enquadramento bastante crítico às consequências do hábito em videogames.

Agora, sobre a segunda reportagem, a de 2015, a todo momento está sendo tratada a questão da criminalidade dentro da comunidade de jogadores de um jogo em específico. No entanto, durante a matéria, em momento algum o nome do jogo é citado. Ao invés disso, a situação toda abordada na matéria é tratada como “dos” jogos online e não “do” jogo online. Nos primeiros momentos do vídeo são apresentadas três declarações diferentes de fontes anônimas. Essas três afirmações não foram selecionadas aleatoriamente, pois são justamente o que provém do senso comum no que se refere às pessoas que jogam demais: seriam indivíduos antissociais, não se cuidam, gastam tudo o que tem no jogo e não fazem outra coisa além de jogar. Comparando a questão dos jogadores à de drogados, é como se a reportagem quisesse passar a mensagem de que “isso” acontece com todos os jogadores, assim, igualando o game a drogas tais como cocaína, maconha e entre outras. E esse argumento é reforçado pelo fato de que um dos entrevistados, a única até o momento a ser identificada, não faz parte do público-alvo jovem do game. Em outras palavras, pessoas de qualquer idade podem se viciar.

A todo momento na matéria são usadas frases de sentido muito abrangente, como dito acima, só trataram do caso de um jogo, mas falam de casos “desses jogos online”, no plural. Vale lembrar que a realidade mostrada nesta reportagem não é tão comum quanto ela faz parecer, já que os “viciados” em games são equivalentes a apenas uma pequena porcentagem de jogadores. A forma como o assunto é tratado não deixa isso claro e, portanto, parece muito mais generalizado do que realmente o é.

Quanto à questão da pedofilia, o primeiro ponto é que, normalmente, games relacionados têm uma idade mínima para se criar o cadastro, até porque menores de idade, na teoria, não deveriam ter e-mail eletrônico, sendo este um requisito mínimo para jogar um MMORPG. Além de que, para que se faça compras em um jogo, é necessário ter um cartão de crédito. Portanto, presume-se que os responsáveis pelas crianças têm ciência de que elas estão jogando. Então é papel deles tomar conta e ter responsabilidade pelo menor, alertando-o a não divulgar informações pessoais na

internet e entre outros. Por outro lado, em casos como este de moderadores “abusando do poder”, basta que seja feita denúncia para as empresas responsáveis que os indivíduos serão afastados do cargo e quem sabe respondam a processos. Mas, infelizmente, não é uma prática incomum, já que todo ambiente virtual tem a chance de agregar pessoas mal-intencionadas, tal como na vida real. Uma questão muito comum em linhas de pensamento exacerbadamente críticas sobre um meio no qual suas consequências são generalizadas, como se a culpa fosse do meio em si. É como culpar uma sorveteria por influenciar pessoas a cometer homicídio apenas porque dois assassinos a frequentam todo dia.

Partindo para comentar a respeito de Ícaro, o jogador que gasta milhões apenas para continuar em 1º lugar no ranking de jogadores. É dado enfoque no tanto que ele gasta com o jogo, como se fosse mais uma evidência de que há “algo errado”. No entanto, considere-se o fato de que ele é de família abastada e que o valor do dinheiro para Ícaro pode ser diferente de alguém que venha de família mais humilde. Isto é, não é tão incomum casos de pessoas milionárias gastando enormes quantidades de dinheiros em luxos diversos e, em muitas das vezes, banais. Quando o repórter pergunta se ele é amado pela comunidade por ser o número 1, assim que ele diz que é amado e também odiado, rapidamente a reportagem corta para mencionar que ele seria odiado por denunciar esquemas de clonagem de cartão. Quanto a este detalhe, em uma rápida pesquisa é possível descobrir que o entrevistado possui um canal no Youtube, onde publica vídeos dele jogando e tanto nos vídeos quanto nos comentários é visível que o rapaz possui má fama dentre os jogadores por suas próprias atitudes em jogo, não exclusivamente pela tal denúncia. Além do que, uma das falas selecionadas do entrevistado para ir ao ar é que “Esse é um jogo que mexe com o ego”, como se estivesse revelando um outro ponto negativo daquela comunidade. Porém, todo jogo mexe com o ego a partir do momento em que há uma competição; logo não é uma exclusividade daquele jogo ou apenas de games eletrônicos.

Voltemos à frase. O psicólogo diz que o jogo começa fácil justamente para mexer com o ego da pessoa. Sobre essa fala, pode-se dizer que jogos são um produto que possui uma forma de jogar com regras e métodos que diferem entre si. Portanto o início do jogo costuma ser fácil para servir de tutorial até que o jogador pegue familiaridade com os controles e sistema, não como forma de ‘manipulação’. Todo

jogo, online ou não, é assim no começo, o início é mais leve e fácil e todos que já jogaram mais de um na vida estão perfeitamente cientes desse processo. Ninguém gosta de um jogo que não consegue seguir adiante, que não consiga jogar. Ademais, os criadores do jogo o desenvolveram como uma forma de renda, foi um alto investimento naquele produto, então é claro que se espera retorno. O que acontece na maioria dos jogos online é que seus desenvolvedores oferecem um serviço de entretenimento, que pode ser aproveitado de graça, mas deixam alguns benefícios para quem quiser investir mais (os jogadores). Assim o trabalho que a empresa que lançou o game teve com o jogo renderá frutos e poderá ser aprimorado com mais recursos.

Por fim, a última reportagem apresenta uma grande diferença na angulação que as anteriores, a começar por delimitar o efeito negativo dos videogames. Logo no início da reportagem o apresentador diz: “O problema é quando vira dependência”. Ou seja, o problema não são os jogos em si e sim a dependência que pode resultar de uma falta de equilíbrio por parte do jogador. Além disso, a exemplo desta primeira fala as demais seguem o mesmo formato, com a mensagem mais clara de que a raiz do problema não são os videogames e sim a forma como se joga. Ainda mais ao apresentar dois exemplos diferentes de jogadores, um que é viciado e está em tratamento e outro que sabe equilibrar os jogos em sua vida. Ambos adoram videogames, mas lidam com eles de forma diferente, tal como na vida real. Afinal, como mencionado antes, as pessoas com obsessão por videogames são apenas uma parcela de milhares de jogadores pelo mundo. Essa mensagem ainda é reforçada com as palavras da psicóloga: “O objetivo não é tirar o jogo da vida deles; tem um lado bom e a gente sabe que traz benefícios”.

Pode-se especular que o motivo da mudança de enquadramento efetuada pelo programa da TV Globo seja o fato de os jogos estarem cada vez mais relevantes, ao ponto de que a “visão” sobre eles precisou ser atualizada para melhor se adequar à atualidade. Isto é, no final das contas, seria uma questão mais mercadológica do que ideológica.

Portanto, a equipe do Fantástico pode ou não ter uma opinião favorável ou contra games, mas o que está sendo exibido é de acordo com o que se acredita ser o que o público quer ver.

6 REFERÊNCIAS

- ASSIS, Diego O. de. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**. 2007. Acesso em <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4991>
- BERNARDES, Danilo Coronado, FERNANDES, Henrique, BONALDI, Victor José Henrique, NESTERIUK Sérgio. **Jogo Sujo: violência verbal e liberdade de expressão nos games**. Universidade Anhembi Morumbi, 2016.
- BLOCK, Jerald. **Lessons From Columbine: Virtual and Real Rage**. 2007.
- BLUMLER, Jay G, KATZ, Elihu. **The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research**. Beverly Hills. Sage Publications, 1974.
- CASTILHO, Adolfo do Nascimento. **Industria de Videogames**. Fundação Educacional do Município de Assis – FEMA - Assis, 2015. Acesso em: <https://cepein.femanet.com.br/BDigital/argTccs/1211390345.pdf>
- COSTA, Marcella Albaine Farias da, SANTOS, Christiano Britto Monteiro dos, XAVIER, Guilherme de Almeida. **Os games como possibilidade: que história é essa?** Acesso em: <http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/REB/article/view/54>
- CHARAUDEAU, P. **Discurso político**. São Paulo: Contexto, tradução de Fabiana Komesu e Dílson Ferreira da Cruz, 2008.
- FERGUSON, Christopher, OLSON, Cheryl. **Video Game Violence use Among “Vulnerable” Populations: The impact of violent games on delinquency and bullying among children with clinically elevated depression or attention deficit symptoms**. 2014.
- GERBNER, George. **Mass Media Policies in Changing Cultures**. New York. John Wiley & Sons Inc, 1977.
- GOFFMAN, E. **Frame analysis: an essay on the organization of experience**. Boston, Northeastern University Press, 1986.
- KHALED JR, Salah H. **Videogame e Violência: Cruzadas Morais contra os Jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo**. Civilização Brasileira, RJ, 2018.
- KLAPPER, Joseph T. **The Effects of Mass Communication**. New York. Free Press of Glencoe, 1960.

LAZARSFELD, Paul, KATZ, Elihu. **Personal Influence: the Part Played by People in the Flow of Mass Communications**. New York. Free Press, 1955.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria da Comunicação: Ideias, Conceitos e Métodos**. Petrópolis: Vozes, 2010.

MCCOMBS, Maxwell. **Diálogos Midiológicos**. Intercom, Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, 2008, São Paulo, v.31.

OLSON, Cheryl. **Sports Videogames And Real-World Exercise: Using sports videogames to promote real-world physical activity among adolescents**. New York: Routledge, 2013.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BARTH, Maurício; FETZNER, M. N.. **Newsgames e o papel do jornalismo na cultura da convergência**. Estudos em Jornalismo e Mídia, v. 11, 2014.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira; BARTH, Maurício; FETZNER, M. N.. **O Jornalismo aliado aos Games: A Redefinição da Prática Jornalística a partir dos Newsgames**. Rebej (Brasília), v. 4, 2014.

PINHEIRO, C. M. P. **Videogames são mídia: aproximação entre games e comunicação**. 1. ed. Lisboa: Novas Edições Acadêmicas, 2016.

PINHEIRO, C. M. P. **A história da utilização do game como mídia**. In: Rede Alcar, 2006, São Luís. Anais da Rede Alcar, 2006. Acesso em: www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/4o-encontro-2006-1/A%20historia%20da%20utilizacao%20dos%20games%20como%20midia.doc

POLISTCHUK, Ilana, TRINTA, Aluizio Ramos. **Teorias da Comunicação: O pensamento e a prática da comunicação Social**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

PORTO, Mauro. **Enquadramentos da mídia e política**. In A. A. C. Rubim, (org.), Comunicação e política: conceitos e abordagens. 2002, Salvador: Edufba.

REIS, Leoncio José de Almeida, CAVICHIOILLI Fernando Renato. **Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais**, 2014, acesso em <https://seer.ufmg.br/index.php/licere/article/view/587>

RONDELLI, Daniella Rubbo Rodrigues. **A ciência no picadeiro**: Uma análise das reportagens sobre ciência no programa fantástico. Universidade Metodista de São Paulo, 2004.

SOBREIRA, Rafael Torres. **Os 25 anos da imprensa especializada sobre games no Brasil e a transformação das narrativas midiáticas**: das revistas Ação Games e VideoGame ao lançamento do Pokémon GO, Universidade Federal Fluminense, 2017.

TIBÚRCIO, Matheus Rodrigues. **O jornalismo de games na internet brasileira**. Universidade Federal do Rio De Janeiro, 2013

TUCHMANN, Gaye (1978). **Making News, New York e London**, The Free Press, 1ª edição paperback, 1980.

WATSON, John B. **Psychology as the behaviorist views it**. 1913.