

## Cobertura dos jogos eletrônicos na mídia tradicional

Isabella Maria Nemezio Lura  
Prof:Tânia Pereira Pinto

### Resumo

Este artigo investiga como os videogames são representados nas reportagens jornalísticas da Emissora Record, com foco na construção de estereótipos e no reforço de pânicos morais. Para isso, serão analisadas matérias dos últimos oito anos, veiculadas entre janeiro de 2018 e maio de 2025, com destaque para o programa *Fala Brasil*, da TV Record, as matérias analisadas foram escolhidas com base no tratamento dado aos videogames, especialmente quando esse tratamento envolve estigmatização ou pânico moral. A seleção dessas reportagens permite observar como o discurso jornalístico contribui para a construção de um imaginário negativo sobre os videogames, muitas vezes ignorando evidências científicas e contextos culturais mais amplos. A análise dessas matérias revela uma tendência à patologização do universo gamer, como na reportagem de 2022 “Da diversão ao vício”, que dramatiza experiências individuais sem contextualização científica, e em outras matérias que reforçam um imaginário negativo sobre jogos eletrônicos. Mesmo ao abordar dados da OMS, como na reportagem de 2019, a emissora adota um discurso alarmista, sem explicar que o vício em games afeta uma parcela mínima da população. Como contraponto, foram também selecionadas matérias de outros veículos, com o objetivo de comparar diferentes abordagens, veículos como CNN Brasil, Folha, UOL e Estadão têm apresentado abordagens mais equilibradas, destacando a baixa prevalência do vício e refutando a associação entre jogos e violência. São utilizados como principais referenciais teóricos os conceitos de representação de Stuart Hall, estereótipos de Walter Lippmann, cultura participativa de Henry Jenkins e pânico moral de Stanley Cohen. A análise visa compreender como tais discursos moldam percepções sociais, influenciam o senso comum e reforçam visões conservadoras sobre a cultura gamer, especialmente entre pais e educadores. A partir desse recorte, este trabalho propõe uma reflexão crítica sobre a responsabilidade da mídia na construção de narrativas equilibradas e justas sobre os videogames.

**Palavras-chave:** Emissora Record, Estereótipo, Pânico Moral, Videogame, Violência

### Introdução

Nas últimas décadas, os videogames saíram da posição marginal no entretenimento para se consolidarem como uma das principais expressões da cultura contemporânea, servindo como plataformas de socialização, narrativa, arte e aprendizado. Com uma indústria que movimenta bilhões de dólares ao redor do mundo, os videogames influenciam práticas sociais, estéticas e comportamentais, especialmente entre jovens. No entanto, apesar dessa legitimidade cultural e econômica, os jogos ainda são alvo de estigmas impulsionados por representações midiáticas distorcidas.

Essa construção narrativa não é recente. Desde os anos 1990, a mídia brasileira tem representado os videogames por meio de uma narrativa estereotipada e banalizada. Jogos como *Mortal Kombat* e *Doom* eram tratados como "ameaças à juventude", sendo associados à violência e à alienação. Nos anos 2000, o jogo *Counter-Strike* foi inclusive banido temporariamente no Brasil, após reportagens alarmistas que sugeriam que ele incentivava a criminalidade. A cobertura midiática, especialmente em programas sensacionalistas, frequentemente ignora o contexto social, cultural e psicológico dos jogadores, optando por explicações simplistas que reforçam o medo e a desinformação.

Essas representações midiáticas não surgem no vácuo: são atravessadas por discursos sociais e políticos mais amplos. Em muitos casos, ideias conservadoras e reacionárias encontram nos videogames um “bode expiatório” conveniente para explicar fenômenos complexos como a violência urbana, a alienação juvenil e até mesmo os massacres escolares. Ao invés de uma análise estrutural – que considere desigualdades sociais, desmonte das políticas públicas, negligência com saúde mental e acesso facilitado a armas – os jogos digitais são apontados como vilões fáceis de se responsabilizar.

Esse padrão se repetiu de forma evidente nos ataques a escolas ocorridos no Brasil em 2023. Diante da comoção nacional, a mídia buscou explicações rápidas e de forte apelo emocional. Nesse contexto, a emissora Record, especialmente por meio de programas como o *Fala Brasil* e o *Cidade Alerta*, destacou o consumo de videogames por parte dos jovens envolvidos nos ataques como um fator central para explicar os atos violentos. Reportagens do período enfatizaram que os agressores “passavam horas jogando” ou “jogavam jogos violentos”, como se isso fosse suficiente para compreender atos extremos. Em matérias veiculadas em abril de 2023, por exemplo, apresentadores chegaram a questionar se os jogos “não estariam incentivando a cultura da violência nas escolas”, sem apresentar evidências empíricas robustas ou espaço para especialistas contestarem a narrativa. Essa cobertura midiática reforçou a ideia de que os videogames são gatilhos diretos para comportamentos violentos. Com isso, parte da população passou a ver os jogos com desconfiança, reforçando estigmas e promovendo reações como proibições domésticas, censura e medo generalizado. A narrativa construída não só desinforma, como desvia o debate público de questões essenciais, como o papel do Estado na prevenção da violência, o investimento em educação emocional nas escolas e o combate à desinformação.

Além disso, essa reação midiática teve efeitos concretos: muitos pais e responsáveis passaram a proibir o uso de videogames por parte dos filhos, motivados pelo medo e pela desinformação. A repetição de discursos alarmistas, que associam jogos a tiroteios e distúrbios emocionais, reforça estereótipos que obscurecem os reais potenciais dessa mídia. Estudos acadêmicos têm demonstrado que os videogames podem ter impactos positivos no desenvolvimento cognitivo, na cooperação, na

criatividade e até mesmo no tratamento de transtornos como ansiedade e depressão. Contudo, essas perspectivas são frequentemente invisibilizadas em narrativas midiáticas que priorizam o choque e a culpabilização.

Como estudante de Jornalismo e consumidora crítica de jogos eletrônicos, o incômodo pessoal com essas representações motivou a construção deste projeto. A investigação parte de uma pergunta central: **De que forma a emissora Record constrói estereótipos sobre os videogames em sua cobertura jornalística e quais são as implicações dessa construção para a percepção pública?** A pesquisa busca, portanto, analisar de maneira crítica as estratégias discursivas utilizadas pela emissora, identificar padrões de enquadramento (framing) e refletir sobre os impactos dessa narrativa no debate público, especialmente entre públicos não familiarizados com o universo gamer. Além disso, a pesquisa propõe uma discussão mais ampla sobre a responsabilidade social do jornalismo na mediação de temas complexos e no combate à desinformação. Ao investigar como os videogames são retratados nos noticiários, espera-se contribuir para a construção de um olhar mais equilibrado e informado sobre essa mídia, desafiando os estigmas que ainda a cercam. O estudo também pretende valorizar a pluralidade de experiências e contextos em que os jogos se inserem, reconhecendo-os como espaços legítimos de expressão, aprendizado e convivência. Diante do avanço das tecnologias digitais e da centralidade que os jogos ocupam na cultura jovem contemporânea, torna-se urgente repensar a forma como os meios de comunicação abordam esse fenômeno. Este trabalho se insere nesse esforço crítico e propõe um olhar ético, contextualizado e fundamentado sobre o papel da mídia na construção das narrativas que moldam a percepção coletiva da sociedade sobre os videogames.

Além disso, esta pesquisa pretende contribuir para a ampliação da compreensão crítica da cobertura midiática dos videogames no Brasil, influenciando práticas jornalísticas mais responsáveis e equilibradas, e enriquecendo o debate acadêmico e social sobre a cultura gamer. Ao identificar padrões de estereótipos e enquadramentos e discutir suas implicações para o público, espera-se oferecer subsídios para uma abordagem mais ética e informada por parte da mídia e de educadores.

Diante do avanço das tecnologias digitais e da centralidade que os jogos ocupam na cultura jovem contemporânea, torna-se urgente repensar a forma como os meios de comunicação abordam esse fenômeno. Este trabalho se insere nesse esforço crítico e propõe um olhar ético, contextualizado e fundamentado sobre o papel da mídia na construção das narrativas que moldam a percepção coletiva da sociedade sobre os videogames.

A metodologia proposta inicialmente previa uma abordagem exclusivamente qualitativa; entretanto, a partir do avanço da pesquisa e do aprofundamento no tema, tornou-se evidente a necessidade de adotar uma abordagem mista. Dessa forma, a investigação combinará métodos qualitativos e quantitativos, visando uma análise mais ampla, profunda e fundamentada das representações midiáticas dos videogames, com foco na cobertura realizada pela emissora Record. O estudo será estruturado em duas etapas principais: a análise de conteúdo de reportagens jornalísticas e a realização de entrevistas com pais, educadores e jogadores.

Na primeira etapa, serão analisadas aproximadamente 15 reportagens veiculadas entre 2018 e 2025, com foco em matérias que associam os videogames ao vício, à violência ou a impactos negativos no comportamento dos jovens. O corpus incluirá prioritariamente conteúdos da Record, mas também reportagens de outros veículos de grande alcance, como CNN Brasil e Globo, a fim de permitir uma comparação mais rica. Serão utilizados como critérios de inclusão: a abordagem direta sobre videogames, a veiculação no período delimitado e a disponibilidade pública em formato audiovisual ou textual.

Na segunda etapa, serão realizadas entrevistas semi-estruturadas com um total estimado de 12 participantes, divididos igualmente entre pais, educadores e jogadores. A seleção dos participantes seguirá critérios amostrais não probabilísticos, por conveniência, com atenção à diversidade sociodemográfica (gênero, faixa etária, escolaridade e localização geográfica). O objetivo é compreender como esses diferentes grupos percebem os videogames e são influenciados pelas representações veiculadas na mídia.

A abordagem qualitativa será essencial para interpretar as narrativas, estereótipos e construções simbólicas presentes nas reportagens. Entrevistas semiestruturadas e grupos focais permitirão explorar percepções e experiências de pais, educadores e jogadores, revelando como esses sujeitos compreendem e ressignificam os discursos veiculados pela mídia. Essa etapa qualitativa buscará captar nuances, contradições e percepções na recepção midiática, enriquecendo a compreensão dos efeitos simbólicos dessas representações.

Já a vertente quantitativa será aplicada principalmente por meio da análise de conteúdo estatístico, permitindo mapear a frequência e recorrência de certos temas, enquadramentos e estereótipos nos materiais jornalísticos analisados. Essa análise possibilitará a identificação de padrões e tendências, oferecendo uma base empírica sólida para comparações ao longo do tempo e entre diferentes reportagens.

Ao integrar essas abordagens, a pesquisa visa conciliar a profundidade da análise interpretativa com a precisão dos dados quantitativos. Tal combinação se mostra especialmente adequada diante da complexidade do objeto estudado — a interseção entre mídia, cultura e tecnologia — e permite uma investigação crítica mais robusta. Em síntese, a opção por uma abordagem mista não apenas amplia

o alcance analítico da pesquisa, como também a torna mais sensível às múltiplas dimensões envolvidas na construção e recepção das narrativas sobre os videogames.

## **CAPÍTULO 1 - O papel da mídia na construção de narrativas sobre os videogames: entre reflexo e fabricação da realidade**

A mídia exerce um papel central na forma como a sociedade percebe os fenômenos culturais. Contudo, no caso dos videogames, esse papel tem sido marcado mais por distorções do que por compreensão. As coberturas feitas por canais como a Record TV são exemplos contundentes de como a mídia não apenas reflete, mas fabrica uma realidade que associa os jogos digitais a comportamentos violentos, anti sociais ou desviantes, especialmente entre os jovens. Para entender essa fabricação, é essencial recorrer aos pensamentos de **Walter Lippmann e Muniz Sodré**.

Lippmann, em *Opinião Pública*, afirma que o ser humano não lida diretamente com a realidade, mas com as imagens mentais que forma dela, alimentadas principalmente pela mídia. Ele introduz o conceito de *pseudoambiente*: um ambiente simbólico criado pela imprensa que substitui a experiência direta com os fatos. No caso dos videogames, a mídia cria um pseudoambiente em que os jogos não são formas de lazer, arte ou sociabilidade, mas gatilhos para comportamentos destrutivos. Isso é visível quando reportagens associam tragédias — como tiroteios em escolas — ao simples fato de o agressor jogar videogame, sem análise mais profunda de contexto, saúde mental ou outros fatores sociais.

Para Lippmann, os estereótipos são a forma pela qual as pessoas organizam a complexidade do mundo. Mas quando a mídia se apropria desses estereótipos e os apresenta como verdades absolutas, ela deixa de informar e passa a manipular. A associação automática entre jogos e violência reforça medos sociais e legitima discursos autoritários. Não é coincidência que, após essas reportagens, se intensifiquem os pedidos por censura, vigilância tecnológica e criminalização da cultura gamer.

**Muniz Sodré**, em *Antropológica do Espelho*, avança nessa crítica ao mostrar que a mídia não espelha a realidade, mas a molda conforme os códigos e valores dominantes, operando como um filtro seletivo da realidade, priorizando certos temas, narrativas e interpretações em detrimento de outras. Essa produção do “mostrável” reforça visões de mundo já naturalizadas, excluindo perspectivas alternativas e limitando o espaço para a pluralidade de sentidos.

**"A mídia não reflete o mundo, mas o reproduz conforme os códigos sociais disponíveis e dominantes, segundo os quais o visível é, antes de tudo, o que pode ser mostrado."** (SODRÉ MUNIZ, 2002, p. 41).

Ou seja, aquilo que a mídia mostra como verdade depende de filtros ideológicos. No caso da **Record TV**, por exemplo, vemos uma clara adesão a valores morais conservadores, que frequentemente enxergam os videogames como ameaças à ordem, à família e à juventude. Nas

reportagens, os jogos aparecem como vórtices de vício, agressividade ou isolamento — mesmo quando dados e pesquisas apontam para o contrário. Essa seleção do que mostrar e como mostrar revela um projeto narrativo, no qual toda construção carrega um interesse específico.

Além disso, como aponta Sodré, a comunicação de massa funciona de forma unidirecional: o público não debate, apenas consome. Assim, quando uma emissora como a Record constrói esse discurso sobre os videogames, ela fecha a possibilidade de outros pontos de vista emergirem. Ignora, por exemplo, o potencial educativo dos jogos, os benefícios para o raciocínio, a sociabilidade e até o bem-estar emocional. E ao fazer isso, reforça um *senso comum punitivo*, que vê na juventude conectada não sujeitos ativos, mas alvos de correção.

Essa lógica é perigosa porque não só desinforma, como também alimenta moralismos e políticas de controle. Em vez de promover um debate público sério e plural sobre os videogames, a mídia — sobretudo em canais como a Record — opta por fabricar um inimigo simbólico. Os jogos eletrônicos tornam-se objeto de estigmatização, desviando o foco de questões sociais e estruturais mais amplas.

## **Capítulo 2- O Estereótipo do gamer: isolamento, vício e violência**

A cobertura midiática sobre videogames no Brasil, na emissora Record, frequentemente recorre a um conjunto de estereótipos que moldam a figura social do chamado “gamer”. O jogador é frequentemente retratado como isolado, socialmente disfuncional, preso a uma rotina de dependência tecnológica. Essa narrativa, ao longo dos anos, consolidou-se como uma lente interpretativa através da qual o público não familiarizado com a cultura gamer passa a compreender esse universo.

O primeiro traço recorrente é o **isolamento**: matérias enfatizam o afastamento do convívio social e familiar, sugerindo que o videogame não é apenas uma atividade de lazer, mas um obstáculo ao desenvolvimento de vínculos saudáveis. Essa ênfase desconsidera o caráter social e colaborativo de grande parte dos jogos eletrônicos contemporâneos, em que redes de amizade, comunidades online e até mesmo relações profissionais se estabelecem.

Outro ponto é a ideia de **vício**, tratada como um fenômeno inevitável e de difícil reversão. Termos como “dependência digital” ou “jogador compulsivo” são empregados de forma alarmista, geralmente sem contextualização adequada sobre diagnósticos clínicos e pesquisas científicas. Essa abordagem reforça a imagem do videogame como substância nociva, ignorando dimensões criativas, cognitivas e terapêuticas que a prática pode envolver.

Um exemplo desse tipo de narrativa pode ser observado na reportagem ‘**Da diversão ao vício**’, publicada pelo portal R7 em 2022. Nela, a Record apresenta relatos de jogadores que tiveram suas vidas supostamente afetadas pelo hábito de jogar, associando o fenômeno à categoria

clínica de doença reconhecida pela OMS. Os depoimentos de João, Pedro e Vitor descrevem experiências de dependência intensa, com impactos em trabalho, estudos e relações sociais. Além disso, a matéria introduz o CGAA (Computer Gaming Addicts Anonymous), grupo inspirado nos Alcoólicos Anônimos, como ferramenta para recuperação, reforçando a ideia de que o jogador compulsivo não consegue exercer controle sobre si mesmo e necessita de abstinência total.

Por fim, há o estereótipo da **violência**, fortemente associado aos jogos de ação e de tiro em primeira pessoa. A Record, em diferentes momentos, estabeleceu correlações entre massacres escolares e o hábito de jogar, ainda que estudos empíricos não sustentem tal causalidade. Essa narrativa simplista e moralizante serve para deslocar a responsabilidade de questões sociais complexas — como desigualdade, exclusão escolar e acesso precário à saúde mental — para um inimigo facilmente identificável e midiaticamente rentável: Os videogames.

Portanto, os estereótipos de isolamento, vício e violência não são apenas construções discursivas, mas funcionam como mecanismos de reforço moral que deslegitimam a cultura gamer perante a sociedade. Como veremos no subtópico seguinte, tais construções não são neutras, mas se articulam diretamente com a ideia de ameaça à família, à ordem social e aos valores morais defendidos pela emissora.

A representação dos videogames na mídia tradicional, em especial na cobertura da Record, não se dá de forma neutra. Ela é atravessada por estereótipos que simplificam e distorcem a complexidade desse universo cultural, enquadrando-o como ameaça social. Nesse processo, emergem dinâmicas de **pânico moral**, no qual os jogos são apresentados como “vilões” responsáveis por corromper valores familiares, incentivar a violência e adoecer a juventude.

Segundo Walter Lippmann (2008), os estereótipos funcionam como atalhos cognitivos que moldam a forma como interpretamos o mundo. Embora possam facilitar a compreensão de fenômenos complexos, sua utilização pela mídia tende a reforçar preconceitos e cristalizar visões reducionistas. No caso dos videogames, estereótipos recorrentes são a imagem do jogador “viciado”, “isolado” ou “perigoso”, frequentemente retratado como jovem do sexo masculino, imerso em mundos virtuais que supostamente o afastariam da realidade. Esses enquadramentos não apenas distorcem a diversidade da comunidade gamer, mas também legitimam práticas de controle familiar e social, como restrições severas ou até tentativas de censura.

O único sentimento que alguém pode ter acerca de um evento que ele não vivenciou é o sentimento provocado por sua imagem mental daquele evento. É por isto que, até sabermos o que os outros pensam que sabem, não poderemos verdadeiramente entender seus atos. LIPPmann, Walter. Opinião pública. 2. ed. São Paulo: Vozes, 2010. E-book.

Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 01 set 2025

O conceito de **pânico moral**, desenvolvido por Stanley Cohen (2002), ajuda a compreender como a mídia mobiliza medos sociais para construir inimigos simbólicos. Cohen define os *folk devils* como figuras ou grupos responsabilizados por ameaças percebidas à ordem social. Na narrativa da Record, os videogames assumem esse papel: ora como responsáveis por comportamentos violentos, ora como causa de vícios e patologias emocionais. A lógica é clara: ao dramatizar tragédias e associá-las diretamente aos jogos, a emissora reforça a ideia de que os games seriam uma força socialmente corrosiva.

Outro exemplo emblemático é a reportagem de 2017 intitulada “**Vício em videogames é considerado um distúrbio pela OMS**”, que aborda a inclusão do “**gaming disorder**” na Classificação Estatística Internacional de Doenças (CID-11) pela Organização Mundial da Saúde. A matéria apresenta o jovem jogador como vítima de um suposto “aprisionamento digital”, enfatizando de forma alarmista a ideia de que o simples hábito de jogar, quando prolongado, conduz inevitavelmente ao vício e à perda de laços sociais.

Embora o reconhecimento do transtorno pela OMS seja legítimo, ele se aplica apenas a uma **minoria de casos clínicos**, caracterizados por prejuízos significativos nas áreas pessoal, familiar, social, educacional ou ocupacional e persistência dos sintomas por cerca de 12 meses. Estudos indicam que apenas **2% a 3% dos jogadores** podem ser afetados de forma patológica, enquanto a maioria mantém um consumo saudável e até potencialmente benéfico, com ganhos cognitivos e sociais.

Além disso, a narrativa sensacionalista contribui para a consolidação de uma visão conservadora sobre juventude e tecnologia. Pais e educadores, diante dessas matérias, passam a ver os jogos como ameaça direta, reforçando o medo e a vigilância. Assim, a cobertura da Record não apenas informa, mas **molda percepções sociais**, naturalizando estereótipos e legitimando discursos que defendem o controle sobre o consumo cultural dos jovens.

### **Capítulo 3 - O enquadramento dos videogames na mídia**

A análise da cobertura da Record sobre videogames permite compreender de forma clara a aplicação das teorias de *agenda setting* (McCombs e Shaw, 1972) e dos conceitos de *framing*. Pelo prisma do *agenda setting*, nota-se que a emissora não determina diretamente o que o público deve pensar, mas influencia sobre o que deve pensar, ao incluir os videogames na pauta pública sobretudo como problema social, enfatizando sua relação com violência, vício ou baixo desempenho escolar. Já o *framing* opera em um nível mais profundo: ao selecionar ângulos específicos, títulos alarmistas, metáforas negativas e fontes que reforçam riscos, a mídia não apenas destaca o assunto, mas molda

a forma como ele será interpretado socialmente. Assim, enquanto o *agenda setting* explica o processo de definição da relevância social do tema, o *framing* evidencia a construção de sentidos que orientam a percepção pública, operando de maneira complementar e não sobreposta.

Na cobertura da Record, é possível identificar um padrão de hierarquização que coloca os videogames em posição secundária e quase sempre vinculada a acontecimentos negativos. Foram analisadas sete matérias veiculadas entre 2020 e 2025 em diferentes programas e emissoras do grupo Record, incluindo o Domingo Espetacular, o Jornal da Record, a Record News e a Record Interior SP. Entre os exemplos estão “Jogos eletrônicos deixam pais em alerta; entenda os riscos” (2025) e “Especialista analisa projeto de lei que pretende criminalizar jogos violentos no Brasil” (2020). Quando surgem eventos trágicos — como tiroteios em escolas, episódios de violência juvenil ou casos de dependência tecnológica — os games aparecem no topo da agenda, tratados como fator explicativo central. As matérias ganham chamadas de impacto, linguagem alarmista e espaço privilegiado em telejornais de grande audiência, como o Cidade Alerta ou o Domingo Espetacular. Nesses momentos, o enquadramento dos videogames como ameaça social ocupa a posição de destaque, transmitindo ao público a sensação de que esse é um problema urgente e prioritário.

Os meios de comunicação não são apenas transmissores de mensagens; eles operam como espelhos culturais, nos quais as sociedades se reconhecem e, ao mesmo tempo, são condicionadas a se perceberem de determinada maneira.”

(Sodré Muniz, *Antropologia do Espelho*, 2002, p. 89)

A reflexão de Muniz Sodré (2002) ajuda a compreender de forma mais ampla a cobertura da Record, ao apontar que os meios de comunicação funcionam como espelhos culturais: neles a sociedade se reconhece, mas também é induzida a se perceber a partir de enquadramentos específicos. No caso dos videogames, a emissora não apenas noticia episódios de violência ou dependência tecnológica, mas projeta uma imagem social em que os jogos são apresentados como ameaça coletiva. Esse “espelho midiático” não reflete de maneira neutra a realidade; ele a reconstrói por meio de narrativas alarmistas, metáforas negativas e escolhas editoriais que vinculam os games a vício, criminalidade e desordem social. Assim, a Record não apenas informa, mas também participa ativamente da construção simbólica da sociedade, condicionando o olhar do público, transformando os videogames de prática cultural legítima em sintoma de crise social, o que evidencia o poder da mídia na produção simbólica da realidade como prevê a análise de Sodré.

Por outro lado, quando o tema envolve aspectos positivos ou neutros, como o crescimento da indústria de e-sports, o papel dos games na educação ou sua relevância na economia criativa, esses assuntos raramente alcançam a superfície da agenda. Quando aparecem, são relegados a segmentos periféricos, sem grande repercussão e visibilidade. Essa lógica produz uma hierarquia distorcida: a imagem pública dos videogames é construída quase exclusivamente a partir de situações de risco, ignorando contextos de inovação, arte e desenvolvimento econômico.

Exemplos concretos dessa tendência podem ser observados em matérias pontuais, como “Game XP reúne 95 mil fãs apaixonados por jogos eletrônicos” (Balanço Geral RJ, 2023) e “Videogame passa a ser usado no tratamento de crianças com déficit de atenção” (Fala Brasil, 2022). Apesar de apresentarem perspectivas positivas — destacando o potencial cultural e educativo dos games —, essas reportagens foram exibidas em espaços secundários, com menor tempo de tela e sem continuidade editorial. Da mesma forma, matérias como “Colecionador tem mais de 3.000 games no Rio” surgem em tom de curiosidade ou entretenimento, e não como pautas de relevância social. Assim, mesmo quando o discurso é neutro ou favorável, a visibilidade reduzida dessas narrativas reforça o desequilíbrio entre as representações negativas e as abordagens construtivas sobre os videogames.

Esse movimento cria o que McCombs chama de percepção seletiva da realidade, em que o público tende a associar os games apenas a narrativas negativas, porque são essas as representações mais frequentes e salientes oferecidas pelo noticiário.

O framing adotado pela Record — frequentemente moralista, sensacionalista e centrado em riscos — reforça esse recorte parcial, estabelecendo um ciclo em que os videogames aparecem na agenda midiática apenas sob uma ótica de ameaça social. Assim, ao mesmo tempo em que se seleciona quais pautas entram na agenda (“agenda setting”) também se enquadra o tema em moldes específicos de interpretação (“framing”).

O resultado é a cristalização de um imaginário social onde os videogames são reduzidos a gatilhos de violência, o que não apenas distorce a complexidade do fenômeno cultural, mas também silencia possibilidades de debate sobre seu papel inovador, econômico e artístico na sociedade contemporânea.

A hierarquização seletiva promovida pela Record não é apenas uma escolha editorial neutra, mas sim um processo que contribui para a cristalização de um imaginário social específico sobre os videogames: marginal, perigoso e descolado de seu potencial cultural e econômico. Trata-se de uma

hierarquia que não apenas organiza a agenda pública, mas também silencia outras dimensões do fenômeno, reforçando um enquadramento limitado e estigmatizante.

A sociedade moderna é intrinsecamente insegura porque está baseada na noção de que todos os seres humanos farão a mesma coisa por razões distintas -

Opinião Pública Walter Lippmann p. 35

Para Lippmann, a opinião pública se constrói sobre percepções parciais, levando os indivíduos a perceberem riscos e perigos mesmo sem experiência direta com o fenômeno em questão. No caso dos videogames, o enquadramento sensacionalista e moralista da emissora cria justamente essa sensação de ameaça coletiva: a sociedade é levada a enxergar os games como gatilhos de violência e problemas sociais, sem considerar seu valor cultural, econômico ou artístico. Assim, a insegurança destacada por Lippmann se manifesta na cristalização de um imaginário midiático, no qual os videogames aparecem como perigo, reforçando estigmas e limitando o debate público sobre o tema.

A mídia não é apenas uma mediadora neutra da realidade, mas sim um ator político que participa ativamente da construção de sentidos na esfera pública. Ao selecionar temas, enquadrar narrativas e atribuir valores, os veículos de comunicação influenciam a forma como determinados grupos sociais, práticas culturais e conflitos são percebidos. Por isso, a responsabilidade pela formação de uma sociedade crítica e bem-informada não recai apenas sobre o público, mas também sobre os próprios meios, que devem assumir seu compromisso ético com a pluralidade e a veracidade das informações. Cabe, sim, aos consumidores de informação exercer uma leitura crítica reconhecendo vieses, discursos sensacionalistas e interesses por trás das narrativas, mas é igualmente fundamental reconhecer o poder simbólico e político que a mídia exerce na definição das pautas e no direcionamento do debate público.

#### **Capítulo 4 - O Público diante da Narrativa Midiática**

As pesquisas mostram que, enquanto pais e educadores frequentemente se sentem influenciados pelo discurso midiático alarmista — reforçando práticas de vigilância e restrição —, os jogadores tendem a reagir com resistência, apontando a parcialidade das reportagens e reivindicando uma visão mais equilibrada. Essa diferença de percepção evidencia como os discursos da mídia não têm efeito uniforme, mas são mediados pelas experiências e pelo repertório cultural de cada grupo.

Para muitos pais, especialmente aqueles que não cresceram com a cultura digital, as narrativas midiáticas funcionam como fonte primária de informação sobre os videogames. Quando a televisão associa jogos a tiroteios em escolas ou a vícios perigosos, esses pais tendem a reforçar

a desconfiança. Essa percepção não é apenas uma impressão: pesquisas mostram que grande parte dos pais no Brasil possuem preocupações concretas em relação ao tempo de jogo e aos conteúdos consumidos pelos filhos. Segundo a **Pesquisa Game Brasil**, 71% dos pais jogam com seus filhos, mas muitos impõem limites, especialmente em relação ao horário e à exposição a conteúdos violentos. Além disso, estudo da **USP (Instituto de Psicologia)** indica que cerca de 28% dos adolescentes brasileiros se enquadram nos critérios de **uso problemático de videogames ou Transtorno de Jogo pela Internet**, evidenciando que algumas preocupações parentais têm base empírica. Mesmo assim, a forma como a mídia enfatiza situações de risco tende a **ampliar a desconfiança**, enquanto aspectos positivos ou educativos dos jogos são pouco divulgados, reforçando a visão parcial que muitos pais acabam assumindo sobre os videogames.

Para os pais, a repetição de termos como “vício” ou “ameaça” cria uma atmosfera de medo que orienta decisões cotidianas, como limitar o tempo de jogo dos filhos ou proibir determinados jogos. Essa reação não é apenas individual: ela reforça um clima social mais amplo de desconfiança em relação às tecnologias digitais. Os educadores, por sua vez, oscilam entre a reprodução do discurso alarmista e o reconhecimento das potencialidades pedagógicas dos jogos, especialmente quando têm contato direto com experiências positivas em sala de aula.

Em parte, nós damos significados a objetos, pessoas e eventos por meio de paradigmas de interpretação que levamos a eles. Em parte, damos sentido às coisas pelo modo como as utilizamos ou as integramos em nossas práticas cotidianas. [...] Em outra parte ainda, nós concedemos sentido às coisas pela maneira como as representamos – as palavras que usamos para nos referir a elas, as histórias que narramos a seu respeito, imagens que delas criamos, as emoções que associamos a elas, maneiras como as classificamos e conceituamos, enfim, os valores que nelas embutimos (Stuart Hall, Cultura e Representação 1997, p. 21)

Já entre os jogadores, observa-se um movimento de ressignificação cultural que desafia a narrativa midiática negativa sobre os videogames. Em redes sociais, fóruns e plataformas de streaming, influenciadores e streamers brasileiros produzem conteúdos que destacam o valor social, artístico e emocional dos jogos. Por exemplo, **Alanzoka** utiliza suas transmissões para mostrar experiências imersivas e narrativas complexas, enquanto **Nobru** evidencia o trabalho em equipe, a disciplina e a superação presentes no universo dos e-sports. Gamers como **Catarina "Cat"** promovem a inclusão e a representatividade feminina, reforçando que o ambiente gamer também pode ser diverso e acolhedor.

Além disso, jornalistas e criadores de conteúdo especializados em análise de games têm se posicionado diretamente contra estereótipos midiáticos. **Guilherme Guedes**, conhecido no YouTube como **Guilherme Gamer**, rebate diversas afirmações da Record sobre videogames, oferecendo análises críticas sobre o que é dito na televisão. **Davy Jones**, do canal **GameplayRJ**,

monitora reportagens da Record e de outras emissoras, como a Globo, mostrando os jogos na prática e contextualizando informações distorcidas. Recentemente, **Goularte** publicou um vídeo em sua conta secundária respondendo a uma reportagem do **Balanço Geral**, que citou um game que ele analisou, mas tirou suas palavras de contexto.

Além disso, hashtags como **#GamesForGood**, **#GamingIsArt** e **#PlayForChange** têm servido como ferramentas de mobilização, compartilhando iniciativas que mostram os videogames como instrumentos de educação, expressão artística e engajamento social. Esse contra-discurso cria um espaço alternativo de visibilidade, no qual a comunidade gamer se reconhece e se fortalece. Nesse sentido, a mídia tradicional perde parte do monopólio de construção de sentidos, enfrentando a concorrência de produtores independentes e de comunidades digitais.

Esse processo remete à teoria da recepção ativa, desenvolvida por Stuart Hall (2003), que destaca como os públicos podem negociar ou opor-se às leituras hegemônicas propostas pela mídia. No caso dos videogames, a recepção não é homogênea: enquanto alguns grupos internalizam os estereótipos de isolamento e vício, outros resistem, contestam e propõem leituras alternativas. A teoria da recepção ativa de Stuart Hall (2003) parte do princípio de que a mídia não determina de forma passiva o pensamento dos indivíduos; ao invés disso, as mensagens são codificadas pelos produtores de conteúdo e decodificadas pelos públicos, que podem aceitá-las, negociá-las ou rejeitá-las. Essa abordagem permite compreender que a interpretação de um mesmo conteúdo pode variar significativamente entre diferentes grupos, dependendo de seu contexto cultural, social e individual. No caso da cobertura da Record sobre videogames, a emissora realiza uma **codificação dominante**, apresentando os jogos como fatores de risco, associados à violência e à dependência tecnológica (*framing*), de modo a projetar uma leitura hegemônica de ameaça social. Uma **leitura dominante** do público ocorre quando os espectadores internalizam integralmente essa narrativa, acreditando que os games causam violência ou afastam os jovens da escola. Uma **leitura negociada** surge quando os indivíduos reconhecem parte da mensagem, mas ponderam com interpretações alternativas, como perceber que certos jogos podem ter efeitos educativos, sociais ou cognitivos. Já uma **leitura oposicional** se dá quando o público rejeita completamente o enquadramento proposto, valorizando os videogames como prática cultural legítima, fonte de inovação e expressão artística. Dessa forma, a recepção ativa evidencia que, mesmo diante de uma agenda e de um framing restritivos, os significados atribuídos aos videogames são construídos de forma plural e contestada, mostrando o papel ativo das audiências na produção simbólica da realidade.

A análise da cobertura da Record sobre videogames evidencia como os mecanismos de *agenda setting* e *framing* operam de forma complementar na construção da percepção pública. Pela *agenda setting*, a emissora define quais temas entram na pauta, destacando episódios de violência, dependência tecnológica e outros problemas sociais associados aos jogos. Pelo *framing*, esses temas

são apresentados de forma sensacionalista e moralista, moldando a interpretação dos videogames como ameaça coletiva e reforçando estereótipos de isolamento, vício e comportamento agressivo. No entanto, a teoria da **recepção ativa** de Stuart Hall (2003) demonstra que essa codificação não é absorvida de maneira homogênea: alguns públicos internalizam totalmente a narrativa alarmista (*leitura dominante*), outros reconhecem parte da mensagem, mas equilibram com interpretações alternativas sobre benefícios educativos, sociais ou culturais dos jogos (*leitura negociada*), e há ainda aqueles que rejeitam completamente o enquadramento da Record, valorizando os games como prática cultural legítima, expressão artística e fonte de inovação tecnológica (*leitura oposicional*). Dessa forma, a influência da mídia não é absoluta; enquanto agenda e framing orientam a percepção social, a produção de significado permanece aberta, sendo continuamente negociada e contestada pelo público. Essa articulação evidencia que a construção da opinião sobre videogames resulta de uma interação dinâmica entre as escolhas editoriais da mídia e a diversidade de interpretações ativas dos indivíduos, consolidando um campo de disputa simbólica na sociedade contemporânea—ressignificam os enquadramentos midiáticos, demonstrando que os efeitos da mídia são sempre mediados pela recepção e pelas dinâmicas de poder presentes no espaço público.

## Considerações Finais

No início desta pesquisa, acreditava-se que a emissora Record abordava os videogames exclusivamente de forma negativa. Ao longo da investigação e das análises realizadas, entretanto, constatou-se que, embora a emissora reforce majoritariamente os aspectos problemáticos dos jogos digitais, também apresenta, ainda que de maneira pontual, pautas que reconhecem elementos positivos dessa prática. Essa constatação demonstra que o discurso midiático, mesmo quando predominantemente crítico, é atravessado por nuances e contradições que revelam a complexidade das representações construídas pela mídia.

Nesse contexto, observou-se que veículos de comunicação, em especial a Record, têm adotado uma cobertura marcada pela tentativa de associar os videogames a comportamentos violentos. Essa narrativa, frequentemente apresentada em tom alarmista, contribui para a manutenção de estereótipos, reforçando a ideia de que os jogos seriam gatilhos diretos para atos de agressividade. Tal enquadramento ignora o consenso científico de que não há relação causal comprovada entre jogos e violência, além de interferir na forma como a sociedade comprehende essa prática cultural, alimentando estigmas que afetam tanto a imagem dos jogadores quanto a legitimidade dos games como expressão artística e espaço de sociabilidade.

Ainda assim, é importante reconhecer que a preocupação com a influência dos jogos sobre crianças e adolescentes é válida, especialmente quando se trata de discutir tempo de uso, acesso a conteúdos inadequados e impactos no desenvolvimento social. No entanto, o problema surge quando essa preocupação legítima é explorada de forma sensacionalista, sem base científica ou pedagógica, resultando em discursos que mais geram medo e desinformação do que reflexão e orientação responsável.

A análise da cobertura da Record evidencia, portanto, como os mecanismos de *agenda setting* e *framing* operam na construção de uma percepção pública que tende a problematizar os videogames. Ao mesmo tempo, a noção de recepção ativa, conforme proposta por Stuart Hall (2003), demonstra que o público não é passivo diante dessas narrativas. Jogadores e comunidades digitais reinterpretam, contestam e subvertem essas representações, reivindicando um olhar mais crítico e equilibrado sobre os jogos e seu papel na cultura contemporânea.

Desse modo, a pesquisa conclui que a comunicação sobre videogames constitui um espaço de disputa simbólica: de um lado, os meios tradicionais buscam reafirmar valores morais e sociais por meio de enquadramentos negativos; de outro, os públicos gamers resistem, reconstruem significados e fortalecem a legitimidade dos jogos como prática cultural, criativa e socialmente relevante.

Compreender essas tensões é fundamental para repensar o papel da mídia no século XXI, especialmente em um contexto marcado pela convergência digital e pelo protagonismo das redes sociais na formação da opinião pública. Investigar a cobertura midiática sobre os videogames é também investigar como a sociedade negocia o novo, o desconhecido e o tecnológico. Assim, estudos futuros podem aprofundar essa discussão, analisando como novas plataformas — como YouTube, TikTok e Twitch — reconfiguram os discursos sobre os jogos e desafiam as narrativas tradicionais, abrindo espaço para uma representação mais plural, inclusiva e crítica da cultura gamer.

Em síntese, compreender o discurso midiático sobre os videogames é compreender também o modo como a sociedade negocia seus medos, valores e expectativas diante da tecnologia. Ao revelar as tramas simbólicas que sustentam o pânico moral e a resistência cultural, esta pesquisa contribui para um olhar mais crítico sobre o papel da mídia na formação da opinião pública e para a valorização de uma comunicação mais plural, reflexiva e ética.

## Referências

## Livros

- BUCCI, Eugênio. *O Estado de Narciso*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- BUCKINGHAM, David. *Manifesto pela educação: por uma política pública para a mídia e a educação*. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2014.
- COHEN, Stanley. *Folk devils and moral panics: the creation of the mods and rockers*. 3. ed. London: Routledge, 2002.
- GOODE, Erich; BEN-YEHUDA, Nachman. *Moral panics: the social construction of deviance*. 2. ed. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.
- HALL, Stuart. *A representação: cultura e significados*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JENKINS, Henry. *A cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LIPPmann, Walter. *Opinião pública*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- McCOMBS, Maxwell; SHAW, Donald. A função da mídia na definição da agenda pública. In: TRAQUINA, Nelson (Org.). *Jornalismo: questões, teorias e “estórias”*. Lisboa: Vega, 2002. p. 123–134.
- SCHREIER, Jason. *Sangue, suor e pixels: os bastidores das maiores criações da indústria dos games*. São Paulo: HarperCollins Brasil, 2018.
- SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.
- TWENGE, Jean M. *A geração ansiosa: como a infância hiperconectada está causando uma epidemia de transtornos mentais*. São Paulo: Cultrix, 2024.
- Artigos em congressos
- CAMPOS DA SILVA, Iago de. *Impactos dos jogos na formação juvenil: uma análise comportamental e social*. Disponível em: [https://repositorio.pucrs.br/dspace/fluxo\\_de\\_bits/10923/26206/1/2023\\_1\\_IAGO\\_DE\\_CAMPOS\\_DA.pdf](https://repositorio.pucrs.br/dspace/fluxo_de_bits/10923/26206/1/2023_1_IAGO_DE_CAMPOS_DA.pdf). Acesso em: 7 out. 2025.
- INTERFONE. *Anais do Congresso Nacional da Intercom 2023*. Disponível em: [https://sistemas.inter.intercom.org.br/pdf/link\\_aceite/nacional/11/0816202316102864dd1f24b6f13.pdf](https://sistemas.inter.intercom.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202316102864dd1f24b6f13.pdf). Acesso em: 7 out. 2025.
- INTERFONE. *Anais do Congresso Nacional da Intercom 2023*. Disponível em: [https://sis.intercomunicador.org.br/pdf/link\\_aceite/nacional/11/0816202323533864dd8bb270d8a.pdf](https://sis.intercomunicador.org.br/pdf/link_aceite/nacional/11/0816202323533864dd8bb270d8a.pdf). Acesso em: 7 out. 2025.
- INTERFONE. *Anais do Congresso Nordeste da Intercom 2016*. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-1601-1.pdf>. Acesso em: 7 out. 2025.
- SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO (SBC). *Anais do SBGames 2016*. Disponível em: <https://www.s.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157265.pdf>. Acesso em: 7 out. 2025.
- Notícias e reportagens
- FONTE DO JOGO. *Influenciadores e críticas: Record ataca os jogos novamente*. Disponível em: <https://www.gamesource.c.br/influenciadores/re-criticando-os-jogos-mais-uma-vez/>. Acesso em: 7 out. 2025.
- JOGOS DE FLUXO. *Polêmica: Record lança reportagem sobre Roblox e violência*. Disponível em: <https://flowgames.gg/polêmica-registro-reportagem-roblox-violencia/>. Acesso em: 7 out. 2025.
- MEIO BIT. *Jogos violentos: reportagem da Record no Domingo Espetacular*. Disponível em: <https://meiobit.com/.com/84243/jogos-violento-representante-registro-dom-espetacular/>. Acesso em: 7 out. 2025.
- R7. *Declaração do ministro da Justiça traz à tona polêmica sobre jogos violentos para crianças*. Disponível em: <https://record.r7.com/balanço-geral/vi/d-do-ministro-da-justica-traz-a-tona-polêmica-sobre-jogos-violentos-para-criancas-19102022/>. Acesso em: 7 out. 2025.

R7. *Geração Z: a diversão do videogame se transforma em vício e afeta a saúde mental do garoto*. Disponível em: <https://noticias.r7.com/jr-na-tv/videos/geração-z-diversão-do-videogame-se-transforma-em-vício-e-afeta-saúde-mental-de-garoto-07062022/>. Acesso em: 7 out. 2025.

R7. *Pais sofrem para reduzir o uso de videogames pelos filhos*. Disponível em: <https://record.r7.com/.com/hoje-em-dia/videos/pais-sofrem-para-reduzir-o-uso-de-jogos-de-vídeo-pelos-filhos-04112022/>. Acesso em: 7 out. 2025.

R7. *Personagem de videogame de terror acende alerta para os pais*. Disponível em: <https://registro.r7.com/fala-brasil/videos/personagem-de-video-jogo-de-terror-acende-alerta-para-os-pais-10102022/>. Acesso em: 7 out. 2025.

Outras fontes digitais

IOSCOTE, Fabia. *Mídia e e-Sports: o contexto midiático e a representação dos jogadores de esportes eletrônicos*. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaShort/188266.pdf>. Acesso em: 7 out. 2025.

OLIVEIRA, [Autor não identificado]. *Videogames e criminalidade: uma discussão sobre a existência (ou não) de uma relação direta entre esses dois elementos*. Disponível em:

[https://revistaestudosnerds.furg.br/images/v6n10/oliveira\\_2024.pdf](https://revistaestudosnerds.furg.br/images/v6n10/oliveira_2024.pdf). Acesso em: 7 out. 2025.

REZENDE, Felipe Zaiden. *Os jogos eletrônicos como mídia na publicidade*. Disponível em:

<https://repositorio.bc.ufg.br/riserver/api/core/bitstreams/588c0f53-b60c-4868-b558-db87bd9877c5/content>. Acesso em: 7 out. 2025.

SANTORO ZAMBON, Pedro. *Games enquanto mídia: um novo horizonte interativo para a cidadania*. Disponível em: <https://abpcom.com.br/wp-content/uploads/2020/04/Games-enquanto-m%C3%A3Addia-um-novo-horizonte-interativo-para-a-cidadania.pdf>. Acesso em: 7 out. 2025.

USP RÁDIO. *Jogos violentos podem dessensibilizar a noção de violência*. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/jogos-violentos-podem-dessensibilizar-a-noção-de-violência/>.

Acesso em: 7 out. 2025.

TANGERINA. *Todo mundo joga. Ainda faz sentido insistir em um estereótipo gamer?* Disponível em: <https://tangerina.uol.com.br/games/estereotipo-gamer-fechado/>. Acesso em: 7 out. 2025.

MINDMINERS. *Videogame é coisa de menino?* Disponível em:

<https://mindminers.com/blog/videogame-estereotipos-games/>. Acesso em: 7 out. 2025.

PIX STUDIOS. *As melhores e piores propagandas de games dos anos 80 e 90*. Disponível em:

<https://pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/as-melhores-e-piores-propagandas-de-games-dos-anos-80-e-90/index.html>. Acesso em: 7 out. 2025.

MENDES, Rosiany Luzia Vieira; BADARÓ, Auxiliatrice Caneschi. *Os impactos dos jogos eletrônicos nas habilidades sociais em adolescentes*. Disponível em:

<https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cadernospsicologia/article/viewFile/2631/1733>. Acesso em: 7 out. 2025.

CAMPOS DA SILVA, Iago de. *A guerra contra os jogos: videogames e pânico moral na imprensa*. Disponível em:

[https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/26206/1/2023\\_1\\_IAGO\\_DE\\_CAMPOS\\_DA\\_SILVA\\_TCC.pdf](https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/26206/1/2023_1_IAGO_DE_CAMPOS_DA_SILVA_TCC.pdf). Acesso em: 7 out. 2025.