

## **Jogos eletrônicos e infância: análise de reportagens do jornalismo infantojuvenil<sup>1</sup>**

Melyssa KELL<sup>2</sup>

Juliana DORETTO<sup>3</sup>

Pontifícia Universidade Católica de Campinas - SP

### **Resumo**

Este trabalho teve como objetivo compreender como é representada a relação das crianças com os videogames em veículos voltados ao público infantojuvenil. Para tanto, por meio da Análise de Conteúdo, foi feita a seleção e categorização de matérias que abordavam o tema no jornal Joca e no suplemento infantil da Folha de S. Paulo, Folhinha, na última década. Na interpretação dos dados levantados, detectamos que há uma visão otimista sobre os *games* ligada ao seu uso na formação das crianças e à sua exploração comercial, mas que aparecem também abordagens que se preocupam com o uso excessivo e a violência dos jogos, em que os games são vistos como um risco às crianças. Vê-se ainda que no Joca crianças não são ouvidas e que na Folhinha a participação delas é maior, ainda que pontual. Conclui-se também que a presença de suas vozes resulta em modos mais complexos de tratar o tema.

**Palavras-chave:** jornalismo infantojuvenil; videogames; Joca; Folhinha.

### **INTRODUÇÃO<sup>4</sup>**

De acordo com a Pesquisa Game Brasil, de 2020, 78,7% dos 5.830 pais entrevistados afirmaram que seus filhos jogam videogames com frequência, demonstrando alto índice de adoção dessa tecnologia pelos jovens. Nesse contexto, é compreensível que os adultos tenham inquietações em relação ao conteúdo apresentado por esses jogos. Buckingham (2006) discute sobre esse tipo de preocupação acerca de novas tecnologias no senso comum e a maneira como isso é retratado na mídia. O autor destaca a presença de duas principais correntes de pensamento nessa abordagem, numa visão binária e determinista. Na primeira, os mais jovens seriam tratados como seres avançados, capazes de absorver uma ampla gama de informações por meio das

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ01 – Jornalismo, da Intercom Júnior – XIX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 4º semestre do curso de jornalismo da PUC-Campinas, e-mail: [melyssa.ksb@puccampinas.edu.br](mailto:melyssa.ksb@puccampinas.edu.br)

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora e pesquisadora no PPG-Limiar (PUC-Campinas), e-mail: [juliana.doretto@puc-campinas.edu.br](mailto:juliana.doretto@puc-campinas.edu.br)

---

tecnologias digitais. Na outra, as crianças seriam influenciáveis e sujeitas a absorverem todo tipo de má influência que encontrarem no seu uso desses dispositivos. Mas e em relação ao jornalismo voltado para as crianças e adolescentes? Como o noticiário que quer falar com o público infantojuvenil aborda essas questões? Esse segmento no jornalismo, segundo Doretto (2014, p. 71), apesar de ter como vocação o olhar para as crianças, tende a repetir “velhas concepções de infância — a criança que não se representa, que brinca e estuda, mas não pensa sobre questões mais profundas do mundo em que vive — e reduz as diversas infâncias contemporâneas a um modelo de infância bem cuidada”.

Lançado em novembro de 2011, o Joca é um jornal quinzenal para crianças de sete a 12 anos, vendido por meio de assinaturas. A ideia, de acordo com o próprio veículo, advinda de modelos de periódicos internacionais, é “garantir que o público infantojuvenil tenha acesso a informações sobre o que está acontecendo no Brasil e no mundo, curiosidades, esportes e muitos outros assuntos do interesse dessa faixa etária”<sup>5</sup>. O periódico tem 302 mil assinantes em todos os estados brasileiros.

A Folhinha foi publicada pela primeira vez em 8 de setembro de 1963. Em 2016, o veículo, que tinha o slogan de “o jornal a serviço da criança”, deixou de circular. Durante a pandemia de Covid-19, o suplemento retornou com “alguns conteúdos em circulação na versão impressa do jornal aos finais de semana, não mais como um caderno ou uma editoria, mas com textos destinados ao público infantojuvenil em meio a outros” (DORETTO; GENERALI, 2021, p. 5). A Folha é um dos mais importantes jornais do país, com mais de 360 mil exemplares diários em circulação.

## **O CONCEITO DE PÂNICO MORAL E INFÂNCIA**

A relação entre a infância, mídia e tecnologias é, em sua maioria, compreendida pela sociedade de maneira por vezes superficial, e não como uma articulação com nuances particulares e complexidades. Isso se dá, normalmente, a partir do estabelecimento do chamado “pânico moral”. Segundo Stanley Cohen (1972), no texto “*Folk Devils and Moral Panics*”, debates públicos em torno dos usos de uma nova mídia ou dispositivo ocorrem como se esses aparatos e produções fossem ameaçadores da ordem social. Do ponto de vista da infância, o conceito foi problematizado por David Buckingham em “Crescer na era das mídias: após a morte da infância” (2006). O autor diz que não se pode

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/quem-faz-o-joca>.

afirmar que as mídias eletrônicas atuam apenas de maneira binária, ou seja, elas não necessariamente influenciam as crianças e os adolescentes de maneira negativa — de modo a ser necessário criar um pânico moralista a respeito delas —, tampouco figuram como a salvação tecnológica capaz de alavancar os conhecimentos e habilidades desses sujeitos.

A primeira proposição, gerada a partir da ideia de pânico moral, atribui às crianças a um papel passivo diante das novas tecnologias, retratando-as como seres frágeis e, portanto, vulneráveis à mídia, disseminando a concepção da criança como um ser de pura inocência, incapaz de compreender e elaborar o mundo ao redor. Em contrapartida, existe a construção positiva dessa relação, em que as crianças são vistas como dotadas de uma forma poderosa de “alfabetização midiática”, capazes de se beneficiar das oportunidades criativas, tanto comunitárias quanto de autorrealização, oferecidas pelas novas tecnologias de mídia, especialmente as digitais.

É certo que essas visões sobre a infância surgiram vinculadas à construção histórica do chamado *mito da infância*, que tem origem na sociedade francesa do século 17. Nesse sentido, as reflexões de Philippe Ariès em “História social da criança e da família” (1981), são fundamentais. Ele detectou o que seria uma ausência do sentido da infância na sociedade medieval, referindo-se à consciência da particularidade infantil, que distingue a criança do adulto, o que não existia na época. Portanto, assim que a criança pudesse viver sem a constante solicitude da mãe ou ama, ela se tornava parte da sociedade dos adultos e não se distinguia mais deles.

Com base disso, pode-se compreender a origem da ideia de que as crianças são indivíduos influenciáveis, e desprovidos dos recursos necessários para sua autodefesa, ou seja, que certamente precisam de proteção. Ora, se com o passar dos anos as crianças são enxergadas cada vez mais como indefesas, é certo que a demanda prioritária inclui afastá-la de todo e qualquer indício de perigo. Dessa maneira, a tecnologia entra como uma ameaça. No entanto, as infâncias contemporâneas mostram que, apesar de uma nova mídia ou dispositivo trazerem certos riscos, há simultaneamente uma tendência oposta, já que essas mesmas novidades oferecem também oportunidades às crianças, como o fato de poderem, por meio delas, se fazerem ouvir e participarem ativamente em diferentes esferas da sociedade (FURTADO, MAIA & BRESSAN, 2020; TOMAZ, 2017; DORETTO, 2014).

---

## JORNALISMO INFANTOJUVENIL

Segundo Doretto (2014), para compreendermos o que seria o jornalismo infantojuvenil é necessário entender que ele vai além da ideia de ser apenas um tipo de produção jornalística *destinada a crianças*. Isso porque o jornalismo infantil é um dos elementos que representam a infância contemporânea, e assim constrói um imaginário sobre ela, influenciando a forma como as crianças são percebidas e como elas mesmas se percebem na sociedade.

A história do jornalismo infantil está intrinsecamente ligada à literatura para as crianças. Se antes as lendas e fábulas eram destinadas aos adultos para contar os feitos de heróis, a partir do século XVIII essas narrativas começam a ser voltadas às crianças, mas não sem transformações: as narrativas são modificadas, para afastá-las dos “assuntos adultos” (MACHENS, 2009 *apud* FURTADO, 2013). Essas obras tornaram-se cada vez mais populares entre as crianças, e os criadores delas, expoentes como Jacob e Wilhelm Grimm, Hans Christian Andersen e Lewis Carroll, passam a ser reconhecidos como autores de sucesso, fomentando um incipiente mercado de literatura aos mais novos.

No Brasil, a literatura infantil toma forma sob as obras de Monteiro Lobato, cuja primeira publicação data de 1921. A representação mais realística nas histórias de Lobato mostrava que as crianças tinham capacidade para compreender o que estava ao redor, ainda que houvesse uma restrição por parte dos adultos a temas considerados “inadequados” para elas (MACHENS, 2009 *apud* FURTADO, 2013).

Nesse mesmo cenário, surge a primeira revista em quadrinhos do Brasil: O Tico-Tico, lançada em 1905; seu nome foi inspirado no pássaro agitado de mesmo nome e sua maior influência vem da revista francesa *La Semaine de Suzette*. O Tico-Tico apresentava pequenas histórias de diferentes autores que não estavam necessariamente relacionadas entre si, permitindo aos leitores desfrutar das aventuras de vários personagens em uma única edição. A revista atingiu grande popularidade com alguns números, alcançando uma tiragem de 100 mil exemplares. A partir da década de 30, os quadrinhos norte-americanos chegaram ao Brasil e competiram com O Tico-Tico, que não acompanhou as mudanças e perdeu terreno. Em 1957, as histórias de O Tico-Tico deixaram de ser semanais, e a revista só publicava almanaques na década de 60. Após 2.097 edições e quase 57 anos de existência, a revista deixou de existir em 1962.

A descontinuação não foi algo que marcou apenas a revista pioneira no jornalismo para crianças no país, mas acabou por atravessar todo o campo. No Brasil, esse mercado

tem sido marcado pela descontinuidade das produções dirigidas às crianças. Isso torna-se mais claro uma vez feita uma recuperação histórica dos suplementos infantis que circulavam nos jornais diários, veículos que mais se destacaram no jornalismo infantojuvenil no Brasil. Em 1938, o Globinho surge como uma seção de O Globo, mas foi interrompido em 1940, voltando em 1972 e sendo encerrado novamente em 2013. Outro suplemento, Estadinho, de O Estado de S. Paulo, também foi referência e em 2013 foi descontinuado, mesmo ano em que havia feito 25 anos de existência. (DORETTO, 2015). Da mesma forma, a revista Recreio, da Editora Abril, foi lançada em maio de 1969 e continuou até 1981. Em 2000, passou por reformulação, mas foi interrompida em 2018 (FURTADO, 2013). No entanto, em 2020, a marca voltou a circular por meio de um website<sup>6</sup>, dirigido pela editora Perfil, com *posts* diários que trazem principalmente notas de entretenimento e curiosidades.

Ou seja, embora os jornais tenham investido em cadernos ou suplementos infantis, eles foram, em grande parte, sendo encerrados, conforme os veículos enfrentavam crises de sustentabilidade, com a chegada da internet, e a fuga da publicidade e a queda no número de leitores causadas por ela. No que diz respeito ao impresso, de acordo com Vanni (2017), “a imprensa enfrenta uma crise referente ao modelo de negócio (muito dependente da publicidade) e [...], por tal motivo, o jornalismo infantil está pouco a pouco deixando de existir nos jornais impressos”.

No entanto, mesmo nesse cenário, é importante ressaltar que atualmente surgem, em diversos formatos, outros modelos de produção. É o caso do Radinho BdF, podcast do grupo progressista Brasil de Fato, bem como dos impressos Jornal da Criança, lançado em 2019, e da revista Qualé, de 2020. Além disso, ainda existem suplementos infantis em diários, como o Cruzeiroinho, de Sorocaba, o Diarinho (Diário da Grande ABC) e o JC Criança, de Bauru, e a revista Ciência Hoje das Crianças, publicada desde 1986; agora, em formato digital (DORETTO, 2015).

Aqui, vale recuperar a Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC), promulgada em 1989 pela ONU, que estabelece um novo modo de enxergar as crianças, do ponto de vista legal. Elas saem de um lugar apenas de proteção e tornam-se sujeitos de direito, com garantias também de provisão e sobretudo de participação, de acordo com suas possibilidades de desenvolvimento enquanto cidadãs. Essa mesma legislação

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://recreio.uol.com.br/>.

estabelece ainda que as crianças têm direito a receber informação adequada a elas e a se expressar livremente. Nesse sentido, o jornalismo infantil não só surge para as crianças como um recurso de reconhecimento de seu papel no mundo, mas também como um direito (DORETTO, 2015). Ao não tratar a produção jornalística para criança como uma prioridade, subestima-se o caráter formador do jornalismo, daquele que busca indicar caminhos para que significa ser, de fato, um sujeito no mundo, um cidadão.

Mas, além disso, é importante analisarmos o conteúdo produzido nesse tipo de produção. Nesse sentido, ao pensar em jornalismo, sobretudo o feito para crianças, é preciso considerar a constante separação feita pela produção noticiosa entre “mundo adulto” e “mundo das crianças”, como se os mais jovens vivessem num cenário social à parte dos adultos. (DORETTO, COSTA, 2012). Isso quer dizer que a imprensa, em geral, costuma não abarcar as crianças em diversas de suas pautas, dirigidas aos adultos, como se os meninos e meninas não fizessem parte de várias situações sociais. Além disso, há também a necessidade de proteção envolvida ao mencionar as crianças, como já dito: o ideal é protegê-las de toda e qualquer possibilidade de envolvimento com os males da vida, que seriam, por sua vez, elemento fundamental do jornalismo.

Ademais, em algumas matérias jornalísticas, quando os temas que tratam são abordados, as crianças muitas vezes “falam” por meio dos pais ou responsáveis; ou seja, as crianças ainda permanecem na posição de proteção: “[...] não são fontes de informação em igualdade de condições com outras fontes, sua voz não é citada com frequência nas notícias ou aparece apenas como ilustração colorida/curiosa e raramente numa perspectiva de análise da situação” (MARÔPO, 2011, p. 649).

Doretto (2014) mostra ainda que o jornalismo para crianças acaba, com frequência, reproduzindo o que se vê no noticiário para os adultos: há, por vezes, uma redução na diversidade dos temas trabalhados, com foco majoritário no entretenimento, bem como na divulgação de produtos para consumo, intermediado pelos pais. As vozes também não aparecem em detalhe: as crianças e adolescentes são frequentemente relegados ao papel de espectadores, não sendo capazes de construir seus próprios discursos sobre o que experienciam no mundo (DORETTO, 2014).

## **METODOLOGIA E DADOS LEVANTADOS**

Para organizar a análise, utilizamos o método de Análise de Conteúdo, empregada para identificar possíveis intencionalidades dos textos, interpretações dos leitores e

significados ocultos aos próprios autores. O método de estudo, de acordo com Moraes (1999), divide-se em cinco etapas. A primeira concentra-se na preparação das informações, identificando as amostras de conteúdo e codificando-as. No nosso caso, essa etapa foi representada pela leitura mais ampla do material e pela seleção e listagem das reportagens a serem investigadas.

Logo em seguida, se dá o processo de unitarização, que consiste na releitura de todo o material e sua devida ordenação, de acordo com certos fatores a serem escolhidos pelo pesquisador. Na pesquisa em tela, buscamos identificar as temáticas das pautas, sua abordagem e as fontes ouvidas. Em terceiro lugar, ocorre a categorização, ou seja, o agrupamento dos conteúdos de acordo com suas similaridades. Dado isso, ocorre a descrição, uma escrita primária sobre a divisão das categorias, finalizando na fase de interpretação, na qual o pesquisador discorre a fundo sobre suas descobertas.

A seleção e estruturação do *corpus* ocorreu no final de fevereiro de 2023. Tanto no jornal Joca quanto na Folhinha, as matérias encontradas foram encontradas por meio de uma busca em seus sites. Essa pesquisa dá acesso aos textos publicados nessas páginas; entendemos aqui que as versões impressas dos veículos poderiam trazer outros textos, não divulgados no site, mas, neste trabalho, optou-se por essa forma de seleção. Para ter acesso às reportagens, foi preciso fazer as assinaturas desses veículos, com pagamento para acesso por um mês. Nessa pesquisa, as palavras-chave utilizadas foram: “*videogames*”, “*infância*”, “*adolescência*”, bem como termos conjuntos como “*videogames e infância*”, “*tecnologia*”, além de procurar no próprio mecanismo de busca do Google “*matérias que relacionem videogames e crianças*”.

Como unidades de análise, levantamos a temática, o formato ou gênero dos textos, suas abordagens e fontes ouvidas, sem deixar de verificar se as crianças foram entrevistadas. Classificamos o material entre reportagens, notas, notícias<sup>7</sup> e entrevistas. Dividimos as tabelas em (1) Reportagens selecionadas da Folhinha e (2) Reportagens selecionadas no Joca.

---

<sup>7</sup> No jornalismo, nota ou notícia é uma reportagem breve e objetiva que relata um fato recente. Dessa maneira, os leitores são informados sobre eventos importantes e atualidades de forma sucinta; esse tipo de texto geralmente ocupa apenas algumas linhas ou parágrafos [SALVADOR, Arlete; SQUARISI, Dad. **A arte de escrever bem**: um guia para jornalistas e profissionais do texto. Editora: Contexto, 2004].

**Tabela 1: Reportagens selecionadas em Folhinha**

<b>Título</b>	<b>Data</b>	<b>Temática</b>	<b>Formato/ Gênero</b>	<b>Abordagem</b>	<b>Fontes</b>
Games e apps terão faixa etária determinada pelo governo <sup>8</sup>	11/8/2012	Uso excessivo	Nota	Negativa	Sem fontes
Criador do Atari sugere uso de videogames e jogos eletrônicos nas escolas <sup>9</sup>	22/11/2013	Games e educação	Entrevista	Positiva	Nolan Bushnell, criador do Atari; crianças não foram ouvidas
Disney lançará brinquedo tecnológico que interage com crianças <sup>10</sup>	3/6/2015	Lançamento	Notícia	Positiva	Jim Silver, editor do TTPM, um site de crítica de brinquedos tecnológicos. Crianças não foram ouvidas
Videogame para todos e casas grátis; crianças imaginam o seu próprio ECA <sup>11</sup>	11/7/2015	Games e diversão	Reportagem	Positiva	Jibrán Coruminas, 8, criança entrevistada
Estudo sugere que games podem melhorar habilidades de raciocínio <sup>12</sup>	16/3/2016	Games e educação	Notícia	Positiva	Professor Valdemar Setzar, do Instituto de Matemática e Estatística da USP. Professora Luciana Rufo, do Núcleo de Pesquisa em Psicologia em Informática da PUC

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/1135463-games-e-apps-terao-faixa-etaria-determinada-pelo-governo.shtml>.

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2013/11/1374872-criador-do-jogo-atari-sugere-uso-de-videogames-e-jogos-eletronicos-nas-escolas.shtml>.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://m.folha.uol.com.br/folhinha/2015/06/1637427-disney-lancara-brinquedo-tecnologico-que-interage-com-criancas.shtml>

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2015/07/1654133-videogame-para-todos-e-casas-gratis-criancas-imaginam-o-seu-proprio-eca.shtml>

<sup>12</sup> Disponível em: <https://m.folha.uol.com.br/folhinha/2016/03/1749897-estudo-mostra-que-games-podem-melhorar-habilidades-de-raciocinio.shtml>.

Conheça os melhores jogos de videogame para as férias na opinião de crianças <sup>13</sup>	15/7/2022	Games e diversão	Reportagem	Positiva	Nina, 13 anos; Enzo, 10 anos; Thomas, 4 anos
Uso do celular nas férias aumenta para socializar e ter diversão, dizem crianças <sup>14</sup>	20/1/2023	Games e diversão	Reportagem	Positiva	Isaac, 10 anos; Théo, 13 anos; Sophia, 13 anos. Ilan Brenman, autor do livro “Desligue e Abra”

**Tabela 2: Reportagens selecionadas no Joca**

Título	Data	Temática	Formato/ Gênero	Abordagem	Fontes
Exposição de videogames chegará a cinco cidades em 2017 <sup>15</sup>	25/11/2016	Lançamento	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças
Aos 11 anos, garoto espanhol já programou 100 jogos <sup>16</sup>	25/6/2019	Games e educação	Reportagem	Positiva	Antonio Garcia, 11 anos, programador dos jogos
Sony e Microsoft anunciam novas linhas de videogames <sup>17</sup>	25/6/2020	Lançamento	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças
Ride Republic, game de esportes radicais é divulgado <sup>18</sup>	10/9/2020	Lançamento	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças
Confira o novo trailer do game do Super Mario <sup>19</sup>	12/1/2021	Lançamento	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças

<sup>13</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2022/07/conheca-os-melhores-jogos-de-videogame-para-as-ferias-na-opinio-de-criancas.shtml>.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2023/01/uso-do-celular-nas-ferias-aumenta-para-socializar-e-ter-diversao-dizem-criancas.shtml>.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/exposicao-de-videogames-chegara-a-cinco-cidades-em-2017/>.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/aos-11-anos-garoto-espanhol-ja-programou-100-jogos/>.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/sony-e-microsoft-anunciam-novas-linhas-de-videogames/>.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/riders-republic-game-de-esportes-radica-is-e-divulgado/>.

<sup>19</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/confira-o-trailer-do-novo-game-do-super-mario/>.

Seis novidades no mundo dos games <sup>20</sup>	18/2/2021	Lançamento	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças
Cartucho de Super Mario é vendido por 7,6 milhões de reais em leilão <sup>21</sup>	14/7/2021	Curiosidade	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças
China define que jovens só poderão jogar on-line por três horas da semana <sup>22</sup>	10/9/2021	Uso excessivo	Notícia	Negativa	Xinhua, porta-voz da National Press And Publication Administration (NPPA, o órgão de vigilância da mídia local)
Pesquisa mostra que 3 a 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos <sup>23</sup>	29/4/2022	Uso excessivo	Notícia	Negativa	Sem fontes, incluindo crianças
Disney anuncia novos jogos de videogame <sup>24</sup>	13/9/2022	Lançamento	Nota	Positiva	Sem fontes, incluindo crianças

## DISCUSSÃO

Foram analisadas 17 matérias no total, em ambos os veículos, das quais 7 foram retiradas da página online de Folhinha e 10 da do Joca (Tabelas 1 e 2). Notamos que textos com caráter mais informativo, com notas e notícias, foram os que mais apareceram no Joca, e isso inclui sobretudo os lançamentos de produtos, que são tema de metade dos textos, como em “Sony e Microsoft anunciam novas linhas de videogames” (25/6/2020); “Seis novidades no mundo dos games” (18/2/2021) e “Disney anuncia novos jogos de videogame” (13/9/2022). Isso leva a crer que a cobertura do Joca a respeito da infância e das tecnologias se estrutura aqui principalmente pela divulgação de novos produtos, de modo breve, sem necessariamente dialogar a respeito de seu uso.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/seis-novidades-do-mundo-dos-games/>.

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/cartucho-de-super-mario-e-vendido-por-76-milhoes-de-reais-em-leilao/>

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/china-define-que-jovens-so-poderao-jogar-on-line-por-tres-horas-na-semana/>

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/pesquisa-mostra-que-3-a-cada-4-brasileiros-consoem-jogos-eletronicos/>.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.jornaljoca.com.br/disney-anuncia-novos-jogos-de-videogame/>.

---

Nesses textos sobre lançamentos, nota-se, ainda, um certo posicionamento otimista, tendo em vista as palavras selecionadas para anunciar os lançamentos: “inovação”; “otimização”; “novidades”; “novos”. Vemos isso em trechos como “Uma nova geração de consoles está chegando. Em março, a Microsoft anunciou o Xbox Series X, enquanto a Sony fez um grande evento on-line em junho para exibir o PlayStation 5. Os concorrentes vão disputar a preferência dos jogadores pelos próximos anos” (Em “Sony e Microsoft anunciam novas linhas de videogames”; 25/6/2020) e “Para te ajudar a ficar por dentro, o Joca selecionou seis dos principais destaques anunciados no evento” (Em “Seis novidades no mundo dos games”; 18/2/2021).

Na Folhinha, aparece também uma divulgação de lançamento, novamente com abordagem positiva. “Disney lançará brinquedo tecnológico que interage com crianças” (3/6/2015). Aqui, há o reforço de que a ideia primordial do produto é aliar a movimentação física das crianças ao *game*, a partir do desejo dos pais de que as crianças sejam mais ativas, atribuindo portanto um sentido positivo ao “brinquedo tecnológico”: “O objetivo da Disney era usar sistemas sem fio, sensores de movimento e tecnologia possível de vestir para encontrar um equilíbrio entre aquilo que as crianças querem fazer (jogar videogames) e o que seus pais prefeririam (que elas se movimentem bastante)”.

Além disso, quando observamos que as matérias do Joca majoritariamente focam em lançamentos e novidades, percebemos ainda que isso é feito sem a participação das próprias crianças. Levando em consideração que o veículo se propõe direcionado aos mais novos, essa escuta deveria ser fundamental, de modo a desenvolver de maneira mais profunda o caráter formativo (portanto, crítico) de suas publicações, que poderiam debater sobre o significado de ser um verdadeiro sujeito no mundo (DORETTO, COSTA, 2012).

Isso reforça a ideia, vinda das reflexões de Philippe Ariès em “História social da criança e da família” (1981), de que as crianças hoje ocupam a posição de seres passivos, que não podem opinar verdadeiramente sobre o que pensam e sentem a respeito do mundo. Nesse mesmo sentido, na Folhinha, ainda que mais crianças sejam ouvidas (como veremos melhor a seguir), os textos que abordam o uso dos games como ação educacional ou formativa ouvem apenas adultos ou não trazem fontes. Os mais velhos nesse contexto são aqueles que irão afastar as crianças de qualquer desordem, e é por isso que a opinião deles se sobrepõe à delas sobre assuntos que lhes dizem respeito. Vemos assim o sentido da “ausência de voz” – consideremos o sentido figurado – e de participação social, sendo demonstrado.

---

Outro aspecto é ressaltado nas publicações do jornal Joca: a preocupação com o uso excessivo de videogames, como em “China define que jovens só poderão jogar online por três horas da semana” (10/9/2021) e “Pesquisa mostra que 3 a 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos” (29/4/2022). Nota-se nesses textos uma preocupação do jornal, ao abordar a limitação do tempo que os jovens podem gastar jogando online: o Joca pontua os possíveis efeitos negativos desse hábito.

Essa abordagem não deixa de estar presente também em Folhinha, ainda que com menor peso. Em “Games e apps terão faixa etária determinada pelo governo” (11/8/2012), o aspecto informativo ganha força novamente, já que o texto não ouve as crianças, limitando-se a uma nota — embora o debate pudesse abrir a oportunidade de ouvir as crianças sobre uma questão que afeta diretamente o universo dos jogos e aplicativos que elas usam, indo além da simples divulgação dos dados.

Na Folhinha, vemos ainda que surgem não apenas notas, mas também textos de maior fôlego, com três reportagens e uma entrevista, além de notícias. Entre as temáticas, se destaca um aspecto específico da relação entre crianças e videogames, já citado: os games e sua relação com a educação e com o desenvolvimento das crianças. Assim, vemos que os videogames são bem aceitos estando nas escolas, uma vez que, utilizados como auxílio no desempenho escolar da criança e do adolescente, não representam riscos. Isso está presente em duas matérias: “Estudo sugere que games podem melhorar habilidades de raciocínio” (16/3/2016) e “Criador do Atari sugere uso de videogames e jogos eletrônicos nas escolas” (22/11/2013). Essa abordagem também aparece em Joca, no texto “Aos 11 anos, garoto espanhol já programou 100 jogos” (25/6/2019), mostrando as habilidades do menino por meio do desenvolvimento dos games.

Ainda no suplemento da Folha de S.Paulo, a categoria que mais aparece (em três textos) é aquela que liga os videogames à diversão, numa abordagem positiva da relação entre infância e jogos eletrônicos. Interessante notar, contudo, que esse otimismo surge a partir da fala das próprias crianças: embora pudessem estar mais presentes, essas vozes demonstram diversas percepções das crianças, não apenas sobre os videogames, mas também sobre os diferentes aspectos que os envolvem, desde a questão da socialização até o aspecto financeiro.

Percebe-se então que a inclusão da escuta das crianças enriquece a matéria, permitindo que elas compartilhem suas perspectivas sobre o assunto, que não são reducionistas ou acríicas. Existe uma reflexão a respeito da ação de jogar: o discurso das

---

crianças demonstra que elas têm a percepção das nuances mais complexas que englobam, de fato, as múltiplas relações das crianças com os videogames e outras tecnologias. Curioso notar que o especialista ouvido no texto, ao contrário, reforça o aspecto negativo das telas, ao escrever o livro “Desligue e abra”: “Eu ia querer dizer para as crianças que eu sou melhor que o celular, e que eu posso provar isso”.

O Joca, por sua vez, apresenta apenas um texto com a participação de uma criança: Antonio García, de 11 anos. Em “Aos 11 anos, garoto espanhol já programou 100 jogos”, já citado, há o reforço da ideia da ideia proposta por David Buckingham em “Crescer na era das mídias: após a morte da infância” (2006), em que as crianças aparecem como absolutamente capazes de manusear a tecnologia, tornando esse manuseio benéfico para o desenvolvimento cognitivo delas. Essa abordagem, embora enfatize a capacidade das crianças de se envolverem em atividades intelectuais e criativas, como programação de jogos, reforça a binaridade da reflexão acerca da relação das crianças com os videogames, em que apenas a inserção desse recurso como elemento formador pode gerar resultados positivos, sem considerar que os videogames podem ser uma forma de entretenimento e lazer para as crianças, tendo apenas a diversão como finalidade, proporcionando momentos de prazer, fugindo à lógica da produtividade.

Nesse sentido, vale a reflexão a respeito da representação midiática não apenas como uma mera cópia ou reflexo da realidade, mas sim um processo ativo e complexo de construção de significados, bem como para a formação de identidades sociais (HALL, 2016). A restrição no debate sobre a relação das crianças com as mídias não apenas reforça a ideia das crianças como seres sem voz, excluindo sua participação como fonte e limitando suas capacidades de agir, mas também não oferece uma discussão coerente, que possa fazer sentidos para as crianças, já que elas refletem sobre o uso das tecnologias, e precisam também do jornalismo para que se tornem ainda mais críticas.

## CONCLUSÕES

Esta pesquisa teve como objetivo compreender como é representada a relação das crianças com os videogames em veículos voltados ao público infantojuvenil. Para tanto, foi feita a seleção e categorização de matérias que abordavam o tema no jornal Joca e no suplemento infantil da Folha de S. Paulo, Folhinha, na última década. Em primeiro lugar, vale ressaltar a escassez de matérias a respeito dessa temática, uma vez que, no

---

período que compreende cerca de uma década, na Folhinha, apenas sete matérias foram encontradas. O Joca, por sua vez, conta com dez matérias em seis anos.

Em nossa revisão de literatura, compreendemos que as crianças, no seu uso de tecnologias, tal como propôs David Buckingham (2006), são retratadas de duas maneiras: ou estão expostas aos riscos das desses dispositivos, e por isso precisam de proteção, ou são seres dotados de inteligência ímpar capazes de ensinar aos adultos como fazer uso das tecnologias como ninguém. Na interpretação dos dados levantados, detectamos que essa perspectiva também aparece no conteúdo voltado às crianças: há uma visão otimista sobre os *games* ligada ao seu uso na formação das crianças e também à sua exploração comercial, como produto a ser consumido pelas crianças, mas aparecem também abordagens que se preocupam com o uso excessivo e a violência dos jogos, em que os games são vistos como um risco às crianças.

Os resultados mostram ainda que o Joca tende a publicar muito mais notícias sobre o lançamento de videogames do que matérias que de fato possam contribuir para o debate público a respeito dessa relação. Esse indicador pode mostrar que, para o jornal, os games fazem parte do cotidiano das crianças, e por isso os novos produtos interessam a esse público. Porém, o fato de que as crianças não são ouvidas nessas abordagens torna superficial o modo como a presença desses jogos em suas vidas é retratado. Na Folhinha, a participação das crianças é maior, ainda que também pontual (apenas em três das sete peças), e os modos mais complexos como elas tratam o tema, falando de aspectos positivos e negativos dos videogames, demonstram a relevância das vozes das crianças sobretudo nos assuntos que dizem respeito a elas.

Entende-se que, para que os jornais tenham uma maior comunicação com as crianças, é preciso que compreendam, como a literatura vem dizendo, que crianças estão dispostas a acompanhar mais frequentemente os veículos jornalísticos destinados a elas desde que encontrem ali conteúdos de seus interesses — e que eles são diversos, porque elas têm diferentes modos de estar no mundo. E, para a elaboração de conteúdos que envolvam as crianças, é preciso, sobretudo, estabelecer o diálogo com elas. Compreende-se também que existem obstáculos que dificultam o contato direto entre esses leitores e os jornalistas, como as restrições legais, mas que, ainda assim, é preciso criar estratégias que possam viabilizar essa comunicação.

---

## REFERÊNCIAS

- ARIÈS, P. **História social da criança e da família**, 2. ed. Rio de Janeiro: Hahar Editores, 1981.
- BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias: após a morte da infância**. Tradução de Gilka Girardello. Florianópolis, 2006. Trabalho não publicado. Disponível em: [https://www.academia.edu/2748378/Crescer na era das m%C3%ADdias eletr%C3%B4nicas](https://www.academia.edu/2748378/Crescer_na_era_das_m%C3%ADdias_eletr%C3%B4nicas). Acesso em 24 fev. 2023.
- COHEN, S. **Folk Devils and Moral Panics: The creation of Mods and Rockers**. 4 ed. Londres: MacGibbon and Kee, 1972.
- DORETTO, J.; COSTA, R.C. O mundo da infância e a infância no mundo: vozes de crianças nas revistas brasileiras *Veja* e *Época*. **Rumores**, v. 9, n. 2, jul.-dez. 2012.
- DORETTO, J.; GENERALI, S. O consumo de notícias por crianças durante a pandemia da Covid-19: estudo com leitores de um jornal infantojuvenil. **Contracampo**, Niterói, v. 40, n. 3, set./dez. 2021.
- DORETTO, J. Jornalismo para a infância: uma proposta de definição. **Ciberlegenda**, v. 30 (1), p. 59-72, 2014.
- FURTADO, Thais Helena. **O jornalismo infantil e o desejo de consumo: o discurso da revista Recreio**. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2013.
- FURTADO, T. H.; MAIA, S.; BRESSAN, V. A inclusão e a exclusão da voz das crianças na revista *Veja*. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 18., 2020, Rio Grande do Sul, **Anais [...]**. Brasília: SBPJor, 2020.
- HERSCOVITZ, H. Análise de conteúdo em jornalismo. In LAGO, C.; BENETTI, M. **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Petrópolis: Vozes, 2007.
- MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.
- TOMAZ, R. **O que você vai ser antes de crescer? Youtubers, Infância e Celebridade**. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2017.
- VANNI, G. **Jornalismo infantil no jornal impresso: um estudo dos suplementos Folhinha e JC Criança**. 2017. 218 p. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Comunicação Social-Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/155702>>. Acesso em: 9 de mar. de 2023.