



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
CURSO DE JORNALISMO**

A CULPA É DOS JOGOS?

**Uma reportagem multimídia sobre o impacto dos videogames na
vida de quem joga**

MARIANA VICTÓRIA DE BRITO

Campo Grande
Junho/2026



A CULPA É DOS JOGOS?

**Uma reportagem multimídia sobre o impacto dos videogames na vida de quem
joga**

MARIANA VICTÓRIA DE BRITO

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação na Componente Curricular Não Disciplinar (CCND) Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do Curso de Jornalismo da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS).

Orientadora: Profa. Dra. Katarini Giroldo Miguel.

Campo Grande
Junho/2026



ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Título do Trabalho: A culpa é dos jogos? Uma reportagem multimídia sobre o impacto dos videogames na vida de quem joga

Acadêmica: Mariana Victória de Brito

Orientadora: Katarini Giroldo Miguel

Data: 15/06/2024

Banca examinadora:

1. Silvio da Costa Pereira
2. Diego Eubank de Almeida

Avaliação: (x) Aprovado () Reprovado

Parecer: A banca condiciona a aprovação à revisão do relatório, resolvendo questões como: formatação ABNT, descrição do uso do software utilizado, ampliação do referencial teórico do jornalismo/reportagem multimídia, aperfeiçoamento dos objetivos alcançados e referência correta de todas as fontes mencionadas, entre outros.

Campo Grande, 15 de junho de 2026.

NOTA
MÁXIMA
NO MEC

UFMS
É 10!!!



Documento assinado eletronicamente por **Katarini Giroldo Miguel, Professora do Magistério Superior**, em 17/06/2026, às 19:30, conforme horário oficial de Mato Grosso do Sul, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufms.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6453203** e o código CRC **4A632814**.

COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM JORNALISMO (BACHARELADO)

Av Costa e Silva, s/nº - Cidade Universitária

Fone: 67 3345-7607

CEP 79070-900 - Campo Grande - MS



AGRADECIMENTOS

Às minhas avós, Maria de Lourdes e João Batista de Brito, que sempre me apoiaram com uma generosidade que nunca precisou de palavras para se fazer sentir. Tudo que construí tem um pouco de vocês, e eu espero um dia conseguir retribuir metade do que recebi.

À minha mãe, Tatiane Geisa de Brito, a pessoa mais incrível do mundo e a prova mais concreta que tenho de que é possível ser forte e gentil ao mesmo tempo. Obrigada por tudo, sempre. Por absolutamente tudo.

Ao meu irmão, Jota, companheiro de controle desde o começo e coautor involuntário de várias gambiarras que precisei dar ao longo deste projeto. Você esteve presente em cada linha desta reportagem, mesmo sem saber. Mesmo quando estava me roubando o controle.

Ao Josias Cabral, que me ajudou tanto na sonoplastia e que, nos momentos em que eu achei que não conseguiria mais pensar em absolutamente nada, estava lá. Esse trabalho também tem a sua marca, e eu não esqueço.

À minha tia, Tânia Brito, que numa tarde de sábado me deu um rumo a seguir quando eu mais precisava. Às vezes uma conversa muda tudo. Essa mudou.

À galera da UFMS, do INFI ou não, à Guilda da Cachaça e a todos os amigos espalhados pelo mundo, que sabem muito bem o que fizeram e o que representam. Obrigada por cada noite, cada risada, cada apoio no momento certo e cada distração no momento completamente errado, que no fundo também era o momento certo.

À minha orientadora, professora doutora Katarini Miguel, que topou essa aventura contra o relógio sem piscar. Obrigada por confiar no projeto mesmo quando eu não confiava, e por provar que orientação de verdade não se mede em horas, mas em rumo.



SUMÁRIO

Resumo	7
Introdução	8
1. Atividades desenvolvidas	9
1.1 Execução	9
1.1.1 Planejamento editorial, identidade visual e proposta de navegação	9
1.1.2 Mapeamento de fontes e entrevistas	10
1.1.3 Produção, tratamento e organização dos materiais	11
1.1.4 Construção do site e uso de ferramentas digitais	12
1.1.5 Estrutura do produto e construção dos capítulos	13
1.1.6 Produção textual, edição e fechamento	15
1.2 Dificuldades encontradas	16
1.3 Objetivos alcançados	17
2. Suportes teóricos adotados	19
2.1 Reportagem digital interativa e narrativa multimídia	19
2.2 O jogo como fenômeno cultural e comunicacional	20
2.3 Mercado, público gamer, dimensão social e comportamento	21
2.4 Dependência de jogos eletrônicos e critérios diagnósticos	21
2.5 Jogos violentos, personalidade e debate científico	22
2.6 Monetização, regulação e pânico moral	24
Considerações finais	26
Referências	28
Apêndices	31



RESUMO

Este relatório apresenta o processo de produção da reportagem digital interativa “A culpa é dos jogos?”, Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido no curso de Jornalismo da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. O produto investiga a relação entre jogos eletrônicos e comportamento a partir de três eixos principais: a contextualização histórica do videogame por meio do Museu do Videogame Itinerante, o debate com especialistas da Psicologia e a escuta de jogadores com vivências distintas. A reportagem foi estruturada em prólogo e quatro capítulos, integrando texto, áudio, vídeo, imagens, dados, cards, linha do tempo, glossário e recursos interativos. O desenvolvimento envolveu apuração jornalística, entrevistas, revisão bibliográfica, tratamento de materiais audiovisuais, construção de identidade visual e uso de ferramentas digitais, incluindo *Figma Make*, *Adobe Firefly*, *Gemini*, *Adobe Podcast*, *CapCut*, *GitHub* e *ChatGPT* em etapas técnicas específicas. O resultado demonstra que a discussão sobre jogos eletrônicos não pode ser reduzida a uma relação direta de causa e efeito entre videogames e violência. A investigação aponta a necessidade de considerar contexto social, personalidade, fatores de risco e proteção, tempo de uso, formas de consumo, ambiente familiar, saúde mental e experiências individuais dos jogadores. O produto final busca contribuir para um debate mais informado, acessível, sensível à complexidade do tema e pode ser acessado em <https://edge-global-63688618.figma.site/>.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; Jornalismo digital; Reportagem digital interativa; Jogos eletrônicos; Psicologia.



INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos fazem parte da minha trajetória desde a infância. Antes de se tornarem tema de pesquisa, eles já ocupavam um lugar de convivência, descoberta e memória. Entre controles antigos, jogos de plataforma, RPGs e partidas on-line, percebi que o videogame podia ser entretenimento, desafio, linguagem, vínculo e também motivo de conflito familiar. Ao mesmo tempo, cresci ouvindo preocupações sobre a possibilidade de os jogos influenciarem negativamente crianças e adolescentes, especialmente quando o assunto era violência.

Essa tensão entre experiência pessoal e discurso público motivou a escolha do tema. Durante muitos anos, parte das discussões sobre videogames foi marcada por generalizações. Jogos violentos foram associados a comportamentos agressivos, jogadores foram tratados como um grupo homogêneo e a mídia, em diversos momentos, recorreu a explicações simplificadas para episódios complexos de violência. No entanto, minha experiência como jogadora indicava uma realidade mais diversa. Os jogos também funcionavam como espaço de socialização, aprendizagem, criatividade, alívio emocional e construção de pertencimento.

Diante dessa controvérsia, defini como problema central da reportagem a seguinte pergunta: qual é a relação entre jogos eletrônicos e comportamento na visão de especialistas e jogadores? A investigação partiu do entendimento de que os videogames não podem ser analisados apenas como produtos de entretenimento, mas como práticas culturais, comunicacionais, econômicas e sociais inseridas no cotidiano de milhões de pessoas.

O objetivo geral do trabalho foi produzir uma reportagem digital que investigasse a relação entre jogos eletrônicos e o comportamento de jogadores. Para isso, estabeleci como objetivos específicos: identificar reportagens da mídia brasileira e norte-americana sobre casos de comportamentos violentos envolvendo jogos eletrônicos; apresentar, por meio de entrevistas com especialistas e jogadores, diferentes perspectivas sobre a relação entre jogos eletrônicos e comportamento; e examinar literatura científica nacional e estrangeira sobre o tema.

O produto final recebeu o título “A culpa é dos jogos?” e foi desenvolvido como uma reportagem digital interativa. A escolha desse formato ocorreu porque o tema exigia mais do que



um texto linear. A reportagem precisava incorporar a própria linguagem dos jogos por meio de navegação por telas, cards, glossário, linha do tempo, áudios, vídeos, gráficos e recursos de escolha. Dessa forma, o leitor não apenas acessa informações, mas percorre uma experiência de leitura construída a partir de referências do universo gamer. A reportagem pode ser acessada em <https://edge-global-63688618.figma.site/>.



1 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

A execução da reportagem ocorreu após um intervalo de aproximadamente dois anos entre a elaboração inicial do pré-projeto e a realização prática do produto. Nesse período, precisei concluir pendências acadêmicas e, paralelamente, desenvolvi atividades profissionais na área de comunicação. A retomada exigiu atualização do tema, revisão das referências e reorganização das etapas de apuração, escrita e produção digital.

O processo foi dividido em etapas interdependentes. Primeiro, retomei a pesquisa bibliográfica e documental para compreender o debate científico sobre jogos eletrônicos, comportamento, uso problemático, dependência e relações sociais. Em seguida, iniciei o mapeamento de fontes, buscando um entrevistado ligado à história dos videogames, especialistas da Psicologia e jogadores com experiências distintas. Paralelamente, desenvolvi a identidade visual do site e organizei os recursos técnicos necessários para transformar a reportagem em produto digital interativo.

O trabalho também envolveu decisões editoriais sobre o percurso de leitura. A reportagem foi organizada em prólogo e quatro capítulos. O prólogo apresenta o projeto, a autora e o universo visual da narrativa. O Capítulo I reconstrói a história dos videogames a partir do Museu do Videogame Itinerante. O Capítulo II reúne o debate com duas profissionais da Psicologia. O Capítulo III apresenta quatro jogadores e suas experiências. O Capítulo IV retoma a pergunta central e convida o leitor a formular sua própria conclusão.

1.1 Execução

1.1.1 Planejamento editorial, identidade visual e proposta de navegação

Antes de iniciar a montagem das páginas no *Figma Make*¹, foi desenvolvido a identidade visual do projeto. O processo começou com a elaboração de esboços das telas e a criação de um *moodboard* com referências de *videogames*, interfaces digitais, menus, elementos neon, cards de

¹Figma Make é a versão com inteligência artificial generativa do Figma, ferramenta de design colaborativo online. A versão gratuita disponibiliza 500 créditos, consumidos conforme a complexidade das operações solicitadas à IA.



personagens e telas de seleção. A partir desse material, defini paleta de cores, fontes, botões, molduras, formas de destaque e padrões visuais do site.

Desde o início, a intenção era fazer com que a reportagem parecesse um videogame, sem transformar a estética em mero enfeite. A identidade visual foi planejada para sustentar a experiência narrativa. Menus, botões, transições, cards, barra de progresso, tela de carregamento, mensagens de abertura e final secreto foram pensados como recursos de ambientação e também como formas de orientar a leitura.

A navegação foi estruturada para permitir tanto a leitura linear quanto o acesso direto aos capítulos. Essa decisão dialoga com a lógica dos jogos, nos quais o usuário pode avançar, retornar, explorar ou desbloquear conteúdo. Ao mesmo tempo, cada recurso precisava preservar função jornalística: organizar informação, contextualizar dados, apresentar fontes ou ampliar a compreensão do leitor.

1.1.2 Mapeamento de fontes e entrevistas

A seleção das fontes ocorreu por diferentes caminhos. O jornalista Cleidson Lima, criador do Museu do Videogame Itinerante², foi localizado pelo *LinkedIn*. A entrevista foi realizada por áudios no *WhatsApp* em 13 de maio de 2026. Sua participação foi escolhida porque possibilitava a construção de uma contextualização histórica sobre os videogames, a formação do museu, o acervo, a circulação da exposição e a relação afetiva do público com consoles antigos.

Para o Capítulo II, busquei profissionais da Psicologia com abordagens distintas. Luiza Chagas Brandão foi localizada após pesquisa na internet por psicólogas que trabalhavam com jogos eletrônicos e comportamento. Encontrei o contato do consultório em seu perfil no Instagram e realizei a entrevista pelo *WhatsApp*, em 13 de maio de 2026, por meio de áudios que somaram cerca de vinte minutos de material. Maria Celina Goedert foi indicada por uma pessoa próxima e por um amigo psicólogo que conhecia sua atuação profissional. A entrevista ocorreu pelo *Google Meet*, em 11 de maio de 2026, com duração aproximada de uma hora.

²O Museu do Videogame Itinerante circula por cidades brasileiras levando consoles, periféricos e jogos de diferentes gerações. A autora visitou a exposição em 2024, no Shopping Bosque dos Ipês, em Campo Grande (MS), e novamente no EmpreendeFest do Sebrae, realizado no mesmo local em 2025.



No caso dos jogadores, publiquei chamadas em redes sociais e comunidades de jogos perguntando quem estaria disposto a participar. A partir das respostas, cheguei a Júlia de Carvalho Rosa e Vitória Machado, que responderam por texto no *WhatsApp* em 8 de maio de 2026. Diogo Rafael Lobato foi indicado por integrar um grupo de amigos no qual era conhecido por reações intensas durante partidas competitivas. As perguntas foram enviadas em 8 de maio e os áudios foram concluídos no dia 11. Mateus Ruiz foi localizado após busca por jogadores com perfil próximo ao cenário competitivo, especialmente alguém com tempo elevado de jogo semanal. As perguntas foram enviadas e respondidas por texto no dia 8 de maio de 2026.

As fontes foram informadas sobre a finalidade acadêmica e jornalística das entrevistas e consentiram com a utilização dos materiais enviados. No caso de Mateus Ruiz, a fonte autorizou o uso do nome e das informações, mas optou por não enviar fotografia pessoal. Por isso, o card recebeu como avatar a imagem de *Micky*, gato do namorado da autora, conforme solicitação da própria fonte.

1.1.3 Produção, tratamento e organização dos materiais

Após as entrevistas, iniciei a etapa de escuta, decupagem e organização do material. Os áudios de Cleidson, Luiza e Diogo foram revisados para selecionar trechos pertinentes à narrativa. A entrevista de Maria Celina, realizada por vídeo no *Google Meet*, também precisou ser assistida e recortada. A seleção considerou a clareza das falas, a relevância para o tema e a possibilidade de diálogo com dados, conceitos científicos e relatos de jogadores.

Os áudios apresentavam ruídos de fundo. Para melhorar a inteligibilidade, utilizei o *Adobe Podcast*³, por meio da função de aprimoramento de voz. O mesmo procedimento foi aplicado ao áudio extraído do vídeo de Maria Celina. Após o tratamento, os arquivos foram inseridos no site, distribuídos conforme o eixo temático de cada capítulo, para que o leitor pudesse ouvir diretamente parte das fontes, sem depender apenas da interpretação escrita.

³Adobe Podcast é uma ferramenta online da Adobe que, entre outras funções, aplica aprimoramento de voz por inteligência artificial, removendo ruídos de fundo e melhorando a inteligibilidade do áudio.



Também foram organizados imagens, tabelas, gráficos e vídeos. As fotografias das fontes foram enviadas pelos próprios participantes a partir de arquivos pessoais. As imagens dos trinta consoles presentes na linha do tempo foram localizadas na internet, com indicação de fonte em cada item da própria reportagem. Os dados da Pesquisa Game Brasil 2024 e da *BonusFinder* foram transformados em painéis visuais elaborados pela autora, com o objetivo de facilitar a leitura e aproximar o leitor de informações quantitativas sem quebrar a estética do site.

1.1.4 Construção do site e uso de ferramentas digitais

A estrutura do site foi desenvolvida com apoio do *Figma Make*, em sua versão gratuita, utilizada entre o fim de maio e o início de junho de 2026. A ferramenta disponibilizava quinhentos créditos, consumidos de acordo com a complexidade das alterações solicitadas. Com ela, construí a base do prólogo e dos quatro capítulos, incluindo menu, botões, telas, cards, páginas de navegação e componentes interativos. O *Figma Make* gerava estruturas em JSX⁴, HTML e CSS, que depois eram avaliadas e ajustadas conforme as necessidades do projeto.

O processo não ocorreu por meio de uma geração automática única. Os passos seguidos foram: definição do layout geral; criação do menu, dos botões e das páginas seguindo o mesmo padrão visual; inserção dos textos em cada página; desenvolvimento dos cards de identificação das fontes; hospedagem das imagens no *GitHub*⁵; escrita ou adaptação de trechos de código e vinculação desses materiais ao *Figma*. A seção “saiba mais” foi construída de forma semelhante, combinando layout visual, textos de apoio e links complementares.

O *ChatGPT* foi utilizado como ferramenta de consulta técnica para corrigir erros em JSX e problemas de funcionamento do site, especialmente quando a estrutura gerada exigia ajustes manuais. O *Adobe Firefly*⁶ foi utilizado para criar o fundo do menu principal. A solicitação descrevia uma cena de arcade neon com pessoas em movimento e câmera parada; após a geração,

⁴JSX (JavaScript XML) é uma extensão de sintaxe do JavaScript amplamente utilizada no ecossistema React, que permite escrever estruturas semelhantes a HTML dentro de arquivos JavaScript.

⁵GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte baseada em controle de versão Git. Neste projeto, foi utilizado para hospedar imagens e arquivos acessados pelo site.

⁶Adobe Firefly é a ferramenta de geração de imagens por inteligência artificial da Adobe, integrada ao ecossistema Creative Cloud.



foi aplicado desfoque ao fundo para que o texto e os botões permanecessem legíveis. O *Gemini*⁷ foi utilizado na criação da *cutscene* de abertura: a partir de um vídeo próprio, foi solicitada a inserção de um fundo neon arcade. Como a ferramenta gerava apenas trechos de dez segundos e o vídeo original tinha vinte e oito segundos, foram criadas três versões e a junção foi editada no *CapCut*⁸. No *CapCut*, também foram realizados cortes, correção de cor, aplicação de efeitos, transições e inserção de música. Todas as músicas do projeto foram compostas por Josias dos Santos Cabral.

O uso dessas ferramentas foi registrado porque integrou o processo de produção do produto digital. A inteligência artificial atuou como apoio técnico e visual, mas as decisões editoriais, a seleção das fontes, a apuração, a escrita, a definição da identidade, a organização narrativa e a revisão dos resultados permaneceram sob responsabilidade da autora.

1.1.5 Estrutura do produto e construção dos capítulos

O site é composto por menu principal, sequência inicial com seis mensagens, vídeo em formato de *cutscene*, prólogo, quatro capítulos e créditos. O menu apresenta título, chamada, trilha sonora e botões de navegação. A sequência de mensagens funciona como abertura narrativa, aproximando o leitor da lógica de um jogo. A *cutscene* prepara a entrada no prólogo e reforça a proposta de imersão.

O prólogo apresenta a estrutura da reportagem, situa a autora e introduz a memória pessoal como ponto de partida. Nele, estão inseridos um player card da repórter, um texto memorialista sobre a relação com jogos, um glossário com termos recorrentes e uma caixa “saiba

⁷Gemini é o modelo de inteligência artificial generativa multimodal do Google, capaz de gerar texto, imagem e vídeo. Na época de produção desta reportagem, a geração de vídeos estava limitada a clipes de dez segundos.

⁸CapCut é um aplicativo de edição de vídeo desenvolvido pela ByteDance, disponível em versões mobile e desktop, com recursos de corte, correção de cor, efeitos, transições e trilha sonora.



mais”. O glossário foi pensado para leitores que não dominam termos do universo gamer ou da Psicologia, como RPG⁹, *loot box*¹⁰, *flow*¹¹, DSM-5-TR¹² e CID-11¹³.

O Capítulo I, intitulado “Hora de assoprar os cartuchos e lavar os CDs”, apresenta o Museu do Videogame Itinerante e reconstrói a cronologia dos videogames. O título remete a práticas afetivas associadas a diferentes gerações de consoles. A página reúne o card de Cleidson Lima, texto sobre a origem do museu, linha do tempo com trinta consoles e painel com dados da Pesquisa Game Brasil 2024. A linha do tempo foi uma das partes mais trabalhosas, pois exigiu reunir muitas imagens, padronizar cards, inserir fontes e organizar informações de cada geração.

O Capítulo II, “Seja bem-vindo à arena PvP!”¹⁴, foi estruturado como uma arena de debate entre duas perspectivas da Psicologia. O capítulo apresenta cards de Luiza e Maria Celina, áudios, vídeos e painéis com dados sobre estresse e consumo. Para essa etapa, os áudios foram ouvidos, selecionados e tratados, e os trechos em vídeo da entrevista de Maria Celina foram preparados separadamente.

O Capítulo III, “Uma maga, um guerreiro, um bárbaro e uma barda entram numa taverna”, apresenta quatro jogadores. As classes foram inspiradas em *Dungeons & Dragons*¹⁵ e

⁹RPG (Role-Playing Game) é um gênero de jogo em que os participantes assumem papéis de personagens dentro de uma narrativa, tomando decisões que influenciam o desenvolvimento da história. O gênero existe tanto em formato de mesa quanto em versões digitais.

¹⁰Loot box é um item comprado dentro do jogo que contém recompensas aleatórias, skins, personagens, equipamentos ou outros conteúdos, sem que o jogador saiba previamente o que irá receber. O modelo é frequentemente comparado a mecanismos de jogo de azar.

¹¹Flow, conceito desenvolvido por Csikszentmihalyi (1990), descreve o estado de imersão total em uma atividade, quando o nível de desafio corresponde exatamente ao nível de habilidade do indivíduo, gerando concentração plena, prazer e sensação de controle.

¹²DSM-5-TR (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision) é o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, publicado pela Associação Americana de Psiquiatria (American Psychiatric Association). Não deve ser confundido com a Associação Americana de Psicologia (American Psychological Association), também abreviada como APA, responsável por relatórios e resoluções sobre videogames violentos e comportamento.

¹³CID-11 (Classificação Internacional de Doenças, 11ª revisão) foi publicada pela Organização Mundial da Saúde (OMS) e entrou em vigor internacional em janeiro de 2022. No Brasil, a CID-10 permanece como referência oficial nos sistemas de saúde, com implementação da CID-11 prevista para janeiro de 2027, conforme cronograma do Ministério da Saúde (BRASIL, 2025).

¹⁴PvP (Player versus Player) é o termo usado em jogos eletrônicos para designar modos em que jogadores disputam diretamente entre si, em oposição a PvE (Player versus Environment), em que jogadores enfrentam o ambiente ou personagens controlados pelo sistema.

¹⁵Dungeons & Dragons (D&D) é um jogo de interpretação de papéis (RPG) de mesa criado em 1974, considerado o pioneiro do gênero. Suas classes de personagens, como guerreiro, mago, bárbaro e bardo, são referência cultural em jogos digitais de RPG.



atribuídas conforme o perfil narrativo de cada fonte: Diogo foi associado ao guerreiro, pela relação com confronto, resistência e competitividade; Mateus recebeu a classe de bárbaro, pela intensidade da rotina e pela busca por desempenho; Vitória foi apresentada como maga, pela relação com fantasia, imaginação e narrativas; Júlia foi associada à barda, pela dimensão social, pelas amizades e pelas histórias compartilhadas nos jogos. As cores dos cards foram usadas para diferenciar visualmente cada personagem.

O Capítulo IV, “O que fica depois do *Game Over*?”¹⁶, encerra a reportagem por meio de uma reflexão interativa. O leitor acessa o “Tribunal dos Jogos”, recurso que retoma argumentos científicos, relatos de jogadores, senso comum, contexto e conclusão pessoal. Ao final, surge uma tela de *Game Over* com a pergunta “Jogar novamente?”. Se o leitor escolhe “Sim”, retorna ao menu principal. Se escolhe “Não”, desbloqueia o final secreto. A escolha reforça a lógica não linear do produto e transforma a conclusão em participação ativa.

1.1.6 Produção textual, edição e fechamento

A redação da reportagem foi feita a partir do cruzamento entre entrevistas, dados, bibliografia, observações pessoais e experiência de leitura digital. O objetivo foi equilibrar informação científica, narrativa em primeira pessoa e relatos humanos sem transformar o texto em artigo acadêmico. A edição exigiu selecionar trechos, cortar repetições, reorganizar passagens e manter ritmo entre blocos textuais e elementos multimídia.

O fechamento envolveu revisão textual, ajustes visuais, testes de navegação, correção de *links*, reorganização de imagens e adaptação de trechos de código. A etapa final combinou o trabalho no *Figma Make* com edições manuais em HTML, CSS e JSX, além da hospedagem de arquivos no *GitHub*. O objetivo foi entregar uma reportagem digital funcional, visualmente coerente e acessível ao leitor.

¹⁶Game Over é a tela exibida ao final de uma partida, indicando que o jogador perdeu ou que o jogo terminou. É um dos ícones mais reconhecíveis da cultura dos videogames.



1.2 Dificuldades encontradas

A produção da reportagem apresentou dificuldades de ordem prática, teórica e técnica.

A primeira foi o intervalo entre o pré-projeto e a execução final. Ao retomar o trabalho após aproximadamente dois anos, foi necessário atualizar referências, rever a proposta inicial e reorganizar o cronograma. A retomada também exigiu uma transição de linguagem: a rotina de estágio em Comunicação Interna na *Bracell* havia moldado a escrita para comunicados corporativos, com estrutura, objetividade e tom voltados ao público interno. Recuperar o fôlego narrativo, as técnicas de construção narrativa, a descrição aprofundada de cenários e a liberdade investigativa necessários a uma grande reportagem exigiu esforço consciente e sucessivas revisões para que o texto perdesse os vícios da comunicação institucional.

Outra dificuldade foi encontrar fontes adequadas em pouco tempo. A reportagem exigia um especialista ligado à memória dos videogames, duas profissionais da Psicologia e quatro jogadores com perfis distintos. Para isso, foi necessário pesquisar na internet, consultar redes sociais, buscar contatos profissionais, pedir indicações e divulgar chamadas em comunidades de jogos. Nem todos os contatos respondiam de imediato, e algumas fontes exigiam mais explicação sobre o objetivo da reportagem antes de aceitar participar.

Do ponto de vista teórico, o maior desafio foi atravessar a fronteira entre Jornalismo, Psicologia e Psiquiatria. Documentos como o DSM-5-TR, da Associação Americana de Psiquiatria, a CID-10, ainda utilizada oficialmente nos sistemas de saúde brasileiros, e a CID-11, referência internacional da Organização Mundial da Saúde em processo de implementação no Brasil, apresentam conceitos clínicos que exigem cuidado. A dificuldade não estava apenas em compreendê-los, mas em tradu-los para uma linguagem jornalística acessível, sem reduzir ou distorcer o rigor dos termos.

No campo técnico, o *Figma Make* apresentou falhas persistentes. Antes do uso completo dos quinhentos créditos disponíveis, a ferramenta passou a exibir a mensagem “Algo deu errado”, acompanhada de um código de identificação e da opção “Tente novamente”. Após pesquisa na internet e tentativa de suporte, sem resposta útil dentro do prazo disponível, foi necessário



continuar manualmente: ajustar código, hospedar imagens no *GitHub*, corrigir componentes e recriar partes do site até que o resultado ficasse próximo ao design planejado.

A *cutsce* também trouxe dificuldades. O *Gemini* só gerava vídeos de dez segundos, enquanto o material original tinha vinte e oito. Para contornar essa limitação, o vídeo foi dividido em três partes, de dez, dez e oito segundos. As versões geradas apresentavam diferenças de fundo e variações visuais, por isso foram selecionados os trechos mais parecidos e usadas transições em formato de *glitch* no *CapCut* para transformar a descontinuidade em efeito compatível com a estética do site.

A linha do tempo do Capítulo I foi outra etapa trabalhosa, pois envolveu trinta consoles, imagens, datas, descrições, fontes e padronização visual. O volume de elementos semelhantes exigiu atenção para não quebrar o ritmo da página nem cometer erros de repetição. O tratamento de áudios e vídeos também demandou tempo, especialmente no Capítulo II, em que foi necessário limpar ruídos, selecionar trechos e inserir os arquivos no fluxo da narrativa.

Apesar dessas dificuldades, nenhuma parte do produto ficou inacabada em razão das falhas técnicas. As limitações aumentaram o tempo de trabalho e exigiram soluções manuais, mas o site foi concluído com prólogo, quatro capítulos, créditos e recursos interativos.

1.3 Objetivos alcançados

O objetivo geral do trabalho era produzir uma reportagem digital que investigasse a relação entre jogos eletrônicos e o comportamento de jogadores. Esse objetivo foi alcançado. O produto final articula entrevistas, dados, referências teóricas, experiências pessoais e recursos interativos para apresentar a complexidade do tema sem reduzi-lo a uma resposta única.

O primeiro objetivo específico previa identificar reportagens da mídia brasileira e norte-americana sobre casos de comportamentos violentos envolvendo jogos eletrônicos. Esse objetivo não foi alcançado conforme planejado. Durante a execução, o trabalho priorizou a escuta de especialistas, jogadores e a análise de estudos científicos. A dimensão midiática permaneceu



como contexto geral da discussão, mas não recebeu o levantamento sistemático inicialmente previsto.

O segundo objetivo específico consistia em apresentar, por meio de entrevistas com especialistas e jogadores, diferentes perspectivas sobre a relação entre jogos eletrônicos e comportamento. Esse objetivo foi alcançado. As entrevistas com Luiza Brandão, Maria Celina Goedert, Cleidson Lima, Diogo Lobato, Mateus Ruiz, Vitória Machado e Júlia Rosa permitiram abordar o tema a partir de dimensões históricas, psicológicas, sociais e pessoais.

O terceiro objetivo específico previa examinar literatura científica nacional e estrangeira sobre jogos eletrônicos e comportamento. Esse objetivo também foi alcançado. O relatório e a reportagem mobilizam estudos sobre jogo como fenômeno cultural, narrativas digitais, dependência, uso problemático, agressividade, personalidade, bem-estar, mercado de jogos, micro transações e comportamento de consumo.

A execução do projeto demonstrou que os objetivos alcançados não correspondem apenas ao produto final, mas também ao processo formativo. A reportagem exigiu apuração, escrita, edição, desenvolvimento visual, uso de ferramentas digitais, resolução de problemas técnicos e reflexão crítica sobre os limites entre experiência pessoal, evidência científica e narrativa jornalística.



2 SUPORTES TEÓRICOS ADOTADOS

2.1 Reportagem digital interativa e narrativa multimídia

O produto desenvolvido não se limita à lógica da reportagem impressa ou do livro-reportagem. Embora a apuração de fôlego e a construção narrativa sejam importantes heranças do gênero, como analisadas por Lima (2003) e Sodré e Ferrari (1986), a forma final do trabalho está mais próxima da reportagem digital interativa. Trata-se de um produto publicado em ambiente *on-line*, organizado por telas, menus, links, áudios, vídeos, gráficos, cards, glossário e escolhas do leitor.

Canavilhas (2014) aponta que a web jornalismo se diferencia pela combinação de características como multimedialidade, interatividade, hipertextualidade, memória, personalização, instantaneidade e ubiquidade. Nem todas aparecem com a mesma intensidade neste produto, mas a reportagem utiliza especialmente a multimedialidade, a interatividade e a navegação hipertextual. A presença de áudios, vídeos, imagens, textos e recursos de escolha aproxima a experiência do leitor da lógica de exploração própria dos ambientes digitais.

Longhi (2014) discute a consolidação da grande reportagem multimídia no jornalismo *on-line*, destacando a integração entre texto, design e recursos audiovisuais. Essa referência ajuda a compreender o produto como reportagem digital em que a forma também produz sentido. No caso de “A culpa é dos jogos?”, o design inspirado em videogames não é apenas acabamento visual, mas parte da linguagem narrativa. Ao navegar por menus, cards e telas, o leitor entra em contato com o tema por meio de uma experiência compatível com o objeto investigado.

Palacios (2003) também contribui ao discutir continuidades e potencializações do jornalismo no ambiente digital. A reportagem mantém procedimentos tradicionais, como apuração, entrevista, edição e checagem, mas potencializa a apresentação do conteúdo por meio de memória, links, navegação e recursos multimídia.

A estrutura em capítulos de “A culpa é dos jogos?” foi pensada a partir dessas características do jornalismo digital. O Capítulo I ancora a narrativa na dimensão histórica e cultural, apresentando o Museu do Videogame Itinerante como ponto de entrada para



compreender o videogame como objeto de memória coletiva. O Capítulo II explora a multimídia ao articular áudios e vídeos das entrevistas com psicólogas, permitindo ao leitor ouvir diretamente as fontes em vez de apenas ler a interpretação jornalística. O Capítulo III usa os cards interativos dos jogadores como interface hipertextual, combinando texto, imagem e dado em uma unidade visual autônoma. O Capítulo IV transforma a conclusão em participação ativa: o leitor não recebe uma resposta pronta, mas navega pelo "Tribunal dos Jogos" e constrói seu próprio entendimento, aproximando o produto da narrativa interativa descrita por Murray (2003) e da grande reportagem multimídia discutida por Longhi (2014).

2.2 O jogo como fenômeno cultural e comunicacional

A discussão sobre videogames exige compreender o jogo como prática cultural. Huizinga (2014) define o ato de jogar como elemento constitutivo da cultura, anterior a muitas formas institucionalizadas de organização social. Essa perspectiva permite entender os jogos eletrônicos não como fenômeno isolado ou recente, mas como atualização tecnológica de uma experiência humana mais ampla, marcada por regras, imaginação, interação e sentido compartilhado.

Nos ambientes digitais, o jogo ganha novas camadas. Murray (2003) observa que as narrativas em meios digitais ampliam a participação do usuário por meio da imersão, da agência e da transformação do ambiente narrativo. Nesse contexto, o *iterator*, conceito central na obra da autora para designar o sujeito que não apenas observa a narrativa, mas age dentro dela, toma decisões e participa do desenvolvimento da experiência, é figura essencial para compreender o videogame. O jogador interfere nos acontecimentos e percebe os resultados de suas ações dentro do sistema, o que diferencia a experiência digital da recepção passiva de mídias tradicionais.

Juul (2005) complementa essa discussão ao tratar os videogames como sistemas formados por regras reais e mundos ficcionais. O jogador lida, ao mesmo tempo, com comandos, objetivos e limitações programadas, mas também com personagens, cenários e narrativas imaginadas. Essa dupla natureza ajuda a explicar por que os jogos podem ser analisados tanto como sistemas técnicos quanto como objetos culturais e comunicacionais.

2.3 Mercado, público gamer, dimensão social e comportamento



A indústria de jogos eletrônicos movimenta um mercado amplo e diversificado. Dados como os da Pesquisa Game Brasil 2024 ajudam a demonstrar que o público gamer brasileiro não é homogêneo. Há diferenças de idade, classe social, gênero, plataforma preferida e formas de consumo. Essa diversidade é importante para evitar generalizações sobre quem joga e sobre os efeitos do *videogame*.

A presença de comunidades *on-line*, *e-sports*, jogos cooperativos e narrativas compartilhadas mostra que o videogame também funciona como espaço de sociabilidade. Jogadores podem competir, conversar, criar personagens, formar grupos, construir amizades ou viver experiências narrativas coletivas. Essa dimensão aparece especialmente nos relatos do Capítulo III, em que cada fonte estabelece uma relação diferente com o ato de jogar.

A literatura sobre jogos eletrônicos apresenta resultados complexos. Parte dos estudos aponta possíveis benefícios associados à raciocínio, memória, tomada de decisão, cooperação, motivação e bem-estar. Coser e Giacomoni (2019), por exemplo, observam que horas de jogo, isoladamente, não explicam o bem-estar dos jogadores, e que motivações, paixão e necessidades psicológicas básicas podem ter maior peso na análise.

Por outro lado, o uso excessivo pode gerar prejuízos quando passa a comprometer sono, alimentação, estudos, trabalho, relações familiares e outras atividades. Gonçalves e Azambuja (2021) discutem a fronteira entre uso recreativo e dependência de jogos eletrônicos, destacando a necessidade de observar prejuízos concretos na vida do indivíduo. Essa perspectiva evita tratar todo envolvimento intenso com jogos como patologia.

Na reportagem, essa tensão foi apresentada sem transformar os jogos em vilões nem em solução universal. O ponto central é que os efeitos dependem de contexto, frequência, tipo de jogo, condições emocionais, ambiente social, vínculos e fatores individuais.

2.4 Dependência de jogos eletrônicos e critérios diagnósticos



A Organização Mundial da Saúde define o transtorno de jogo na CID-11 como um padrão de comportamento relacionado a jogos digitais ou *videogames* caracterizados por prejuízo no controle sobre o jogar, prioridade crescente dada aos jogos em relação a outras atividades e continuidade do comportamento apesar de consequências negativas. No contexto brasileiro, é necessário registrar que a CID-10 permanece como classificação oficial em uso nos sistemas nacionais de saúde, enquanto a implementação da CID-11 está prevista para janeiro de 2027, conforme cronograma do Ministério da Saúde (BRASIL, 2025; ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2022).

O DSM-5-TR, publicado pela Associação Americana de Psiquiatria, apresenta o transtorno de jogo pela internet como uma condição para estudos adicionais, e não como diagnóstico plenamente consolidado em todas as suas dimensões clínicas. Essa distinção também foi importante para evitar a confusão entre a Associação Americana de Psiquiatria, responsável pelo DSM-5-TR, e a Associação Americana de Psicologia, cujos documentos foram utilizados no debate sobre videogames violentos, mídia e comportamento.

No produto jornalístico, esses documentos foram usados como referência para contextualizar o debate, mas não para diagnosticar entrevistados. Nenhuma fonte foi tratada como caso clínico. Os relatos de jogadores foram interpretados como experiências de vida, e não como evidências médicas individuais.

2.5 Jogos violentos, personalidade e debate científico

A relação entre jogos violentos e comportamento agressivo é uma das discussões mais disputadas do campo. A meta-análise de Paik e Comstock (1994), embora anterior ao predomínio dos videogames atuais, contribuiu para debates sobre mídia violenta e comportamento antissocial. Posteriormente, estudos sobre *videogames* passaram a investigar associações entre exposição a jogos violentos, agressividade, resposta emocional e contexto individual.



A Associação Americana de Psicologia publicou resolução sobre *videogames* violentos em 2015 e a revisou em 2020. O próprio documento alerta que seus achados não devem ser usados para atribuir violências graves, como massacres, ao uso de videogames. A existência de associação entre uso de jogos violentos e alguns desfechos agressivos não autoriza afirmar que videogames produzem atos violentos de forma direta.

Przybylski e Weinstein (2019), pesquisadores do *Oxford Internet Institute*¹⁷, questionam a força de associações entre jogos violentos e agressividade em adolescentes, utilizando dados objetivos baseados nas classificações oficiais de violência dos órgãos reguladores PEGI e ESRB¹⁸, em vez de autorrelatos, e desenho de pesquisa pré-registrado. A presença de conclusões divergentes mostra que o campo ainda apresenta disputa metodológica e interpretativa. Por isso, a reportagem optou por não oferecer uma resposta definitiva, mas por apresentar argumentos, limites e contextos.

Um ponto importante do debate é evitar o tratamento dos jogadores como grupo único. Pessoas diferentes se relacionam com jogos de formas diferentes, a partir de histórias de vida, contextos familiares, condições emocionais, ambientes escolares e redes de apoio distintos. Coser e Giacomoni (2019) sugerem que características individuais, motivações e necessidades psicológicas se relacionam ao bem-estar dos jogadores, de modo que tempo de jogo, gênero do jogo ou presença de violência não explicam sozinhos a experiência.

Fatores de risco podem incluir impulsividade, isolamento, baixa autoestima, sofrimento psíquico, ausência de suporte social, vínculos fragilizados e histórico familiar desestruturado. Fatores de proteção podem envolver acompanhamento familiar, relações afetivas estáveis, diversidade de atividades, saúde mental acompanhada e uso equilibrado dos jogos. Essa leitura não nega a possibilidade de influência dos *games*, mas impede explicações simplistas baseadas na ideia de que a personalidade é fixa e que os jogos apenas revelam traços pré-determinados. Ambiente, família, escola, relações sociais e saúde mental são variáveis que interagem com os jogos e com a forma como cada pessoa responde a eles.

¹⁷Oxford Internet Institute (OII) é um departamento multidisciplinar da Universidade de Oxford dedicado ao estudo do impacto da internet na sociedade, incluindo temas como comportamento digital, bem-estar e uso de tecnologias.

¹⁸PEGI (Pan European Game Information) é o sistema europeu de classificação etária de jogos eletrônicos. ESRB (Entertainment Software Rating Board) é o sistema equivalente da América do Norte. Ambos classificam os jogos de acordo com o conteúdo e a faixa etária recomendada.



Na reportagem, essa discussão aparece no confronto entre as falas das psicólogas e nas experiências dos jogadores. O objetivo não foi afirmar que a personalidade nasce pronta ou que o ambiente não importa, mas mostrar que comportamento resulta de múltiplos fatores.

2.6 Monetização, regulação e pânico moral

Além da violência, a reportagem também aborda práticas de monetização presentes em jogos contemporâneos. Micro transações são compras realizadas dentro de um jogo já adquirido ou gratuito, geralmente por valores pequenos, que dão acesso a itens estéticos, conteúdos adicionais ou vantagens de desempenho. Os passes de batalha são assinaturas periódicas que desbloqueiam recompensas progressivas ao longo de uma temporada. As *loot boxes* funcionam como itens de recompensa aleatória: o jogador paga para abrir uma caixa sem saber previamente o conteúdo, mecanismo frequentemente comparado a formas de jogo de azar. Essas práticas podem prolongar o engajamento, incentivar compras recorrentes e explorar dinâmicas de recompensa que exigem atenção de pesquisadores, consumidores e órgãos reguladores.

Soares Filho *et al.* (2023) analisam motivações de jogadores para a compra de bens e serviços virtuais, mostrando que o consumo dentro dos jogos envolve conveniência, personalização, acesso a conteúdo e percepção de valor. No entanto, nem toda compra tem o mesmo sentido. Há diferença entre adquirir uma expansão desejada, comprar um item estético ou investir em caixas de recompensa sem saber exatamente qual será o resultado.

Na reportagem, esse tema aparece associado ao painel de dados sobre micro transações, mostrando que o debate sobre jogos e comportamento não envolve apenas violência, mas também economia, consumo, design de recompensa e regulação.

Casos de violência frequentemente reacendem o debate sobre videogames. Em muitos momentos, a cobertura midiática atribui peso excessivo aos jogos consumidos por autores de crimes, ignorando variáveis como histórico familiar, saúde mental, acesso a armas, isolamento social, radicalização, desigualdades e outros fatores contextuais. Esse tipo de associação pode produzir pânico moral e reduzir a complexidade de problemas sociais a explicações simplificadas.



A reportagem não desenvolveu de forma sistemática o objetivo inicial de mapear reportagens brasileiras e norte-americanas sobre casos violentos. Ainda assim, o tema permanece como pano de fundo da investigação e aparece na crítica às explicações simplificadas.

No Brasil, a Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024¹⁹, conhecida como marco legal dos jogos eletrônicos, reforça a dimensão econômica e cultural do setor. A regulação do mercado mostra que os jogos deixaram de ser vistos apenas como passatempo e passaram a integrar políticas de incentivo, desenvolvimento tecnológico, educação, cultura e indústria criativa.

¹⁹A Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024, conhecida como marco legal dos jogos eletrônicos, estabelece diretrizes para a indústria de jogos no Brasil, reconhecendo o setor como atividade econômica, cultural e de entretenimento, e prevendo incentivos para desenvolvimento, publicação e distribuição de jogos nacionais.



3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção da reportagem digital interativa “A culpa é dos jogos?” demonstrou que a relação entre *videogames* e comportamento exige uma abordagem menos simplista do que a frequentemente apresentada no senso comum. O percurso de apuração, entrevistas, revisão teórica e desenvolvimento do produto indicou que jogos eletrônicos podem influenciar emoções, hábitos e formas de interação, mas essa influência não ocorre de maneira isolada, automática ou uniforme.

O trabalho alcançou o objetivo geral de produzir uma reportagem digital sobre a relação entre jogos eletrônicos e comportamento. Também alcançou os objetivos específicos voltados à escuta de especialistas e jogadores e ao exame de literatura científica nacional e estrangeira. O objetivo relacionado à identificação sistemática de reportagens da mídia brasileira e norte-americana sobre casos violentos não foi executado como previsto, o que deve ser reconhecido como limitação do trabalho.

O produto final organiza diferentes perspectivas sem apresentar uma resposta fechada. A fala das psicólogas, os relatos dos jogadores, os dados de mercado, a história dos consoles e as referências teóricas apontam para a necessidade de considerar contexto, ambiente, personalidade, saúde mental, vínculos, tempo de uso, formas de consumo e características do próprio jogo. A pergunta “a culpa é dos jogos?” permanece aberta não por falta de apuração, mas porque a resposta exige olhar para múltiplas causas e experiências.

Do ponto de vista jornalístico, o projeto também representou um exercício de linguagem. A reportagem digital interativa permitiu aproximar o tema de sua própria forma, usando referências visuais e narrativas dos videogames para construir uma experiência de leitura. O uso de cards, linha do tempo, glossário, áudios, vídeos, dados e escolhas do leitor ampliou as possibilidades de apresentação do conteúdo e reforçou a pertinência do formato digital.

O processo teve limitações técnicas e metodológicas. O erro persistente no *Figma Make* exigiu soluções manuais; a *cutscene* precisou ser adaptada a partir de limitações do *Gemini*; a busca por fontes ocorreu em prazo reduzido; e o eixo de análise da mídia não foi desenvolvido como previsto no pré-projeto. Ainda assim, essas dificuldades contribuíram para a compreensão



prática do que significa produzir um produto jornalístico digital completo, com apuração, edição, design, programação e revisão integrados.

Ao final, a reportagem busca oferecer ao leitor uma discussão mais honesta sobre jogos eletrônicos. Eles não são apenas ameaça, fuga ou passatempo. Também não são espaços neutros, sem impacto ou sem riscos. São ambientes culturais, econômicos, sociais e emocionais que precisam ser compreendidos em sua complexidade. O papel do jornalismo, nesse contexto, é abrir espaço para essa complexidade aparecer.



REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSICOLOGIA. **Resolution on violent video games**. Washington, DC: American Psychological Association, 2015. Revisão de 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2026.

ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSIQUIATRIA. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**: DSM-5-TR. 5. ed., texto revisado. Porto Alegre: Artmed, 2023.

BONUSFINDER. **Most stressful video games to play**: heart rate study. 2023. Disponível em: <https://www.bonusfinder.com/heart-rate-study>. Acesso em: 18 jun. 2026.

BRASIL. **Lei nº 14.852, de 3 de maio de 2024**. Cria o marco legal para a indústria de jogos eletrônicos. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 6 maio 2024.

BRASIL. Ministério da Saúde. **11ª revisão da Classificação Internacional de Doenças será implementada no Brasil até 2027**. Brasília, DF, 13 jan. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/noticias/2025/janeiro/11a-revisao-da-classificacao-internacional-de-doencas-sera-implementada-no-brasil-ate-2027>. Acesso em: 18 jun. 2026.

CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo**: 7 características que marcam a diferença. Covilhã: Livros LabCom, 2014.

COSER, Fernanda Secchi; GIACOMONI, Claudia Hofheinz. As relações entre o uso de jogos eletrônicos, personalidade e o bem-estar de jogadores. **Avaliação Psicológica**, v. 18, n. 4, p. 382–391, 2019. DOI: 10.15689/ap.2019.1804.18566.06.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: the psychology of optimal experience. New York: Harper & Row, 1990.

FERGUSON, Christopher J. Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. **Perspectives on Psychological Science**, v. 10, n. 5, p. 646–666, 2015. DOI: 10.1177/1745691615592234.



GONÇALVES, Matheus Kereski; AZAMBUJA, Luciana Schermann. Onde termina o uso recreativo e inicia a dependência de jogos eletrônicos: uma revisão da literatura. **Aletheia**, Canoas, v. 54, n. 1, p. 146–155, jan./jun. 2021. DOI: 10.29327/226091.54.1-16.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JUUL, Jesper. **Half-real**: video games between real rules and fictional worlds. Cambridge: MIT Press, 2005.

LIMA, Edvaldo Pereira. **Páginas ampliadas**: o livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura. 3. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

LONGHI, Raquel Ritter. O turning point da grande reportagem multimídia. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 897–917, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Classificação Internacional de Doenças**: CID-11. Genebra: OMS, 2022. Disponível em: <https://icd.who.int>. Acesso em: 18 jun. 2026.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Gaming disorder**. Genebra: OMS, 2026. Disponível em: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>. Acesso em: 18 jun. 2026.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DA SAÚDE. **Versão final da nova Classificação Internacional de Doenças da OMS (CID-11) é publicada**. 11 fev. 2022. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/noticias/11-2-2022-versao-final-da-nova-classificacao-internacional-doencas-da-oms-cid-11-e>. Acesso em: 18 jun. 2026.

PAIK, Haejung; COMSTOCK, George. The effects of television violence on antisocial behavior: a meta-analysis. **Communication Research**, v. 21, n. 4, p. 516–546, 1994. DOI: 10.1177/009365094021004004.

PALACIOS, Marcos. Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo online: o lugar da memória. In: MACHADO, Elias; PALACIOS, Marcos (org.). **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Calandra, 2003.



PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, v. 6, n. 2, 2019. DOI: 10.1098/rsos.171474.

SOARES FILHO, Afrânio de Amorim Francisco et al. Microtransações em jogos eletrônicos: panorama do comportamento e motivações de jogadores ativos para o consumo de bens e serviços virtuais. **Revista de Administração, Sociedade e Inovação**, v. 9, n. 3, p. 8–23, set./dez. 2023.

SODRÉ, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnica de redação**: o texto nos meios de informação. 3. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

SX GROUP; GO GAMERS; ESPM. **Pesquisa Game Brasil 2024**. São Paulo: SX Group, 2024.



APÊNDICE

Os apêndices reúnem capturas de tela do produto digital e evidências do processo técnico de construção da reportagem.

APÊNDICE A – Capturas do produto digital

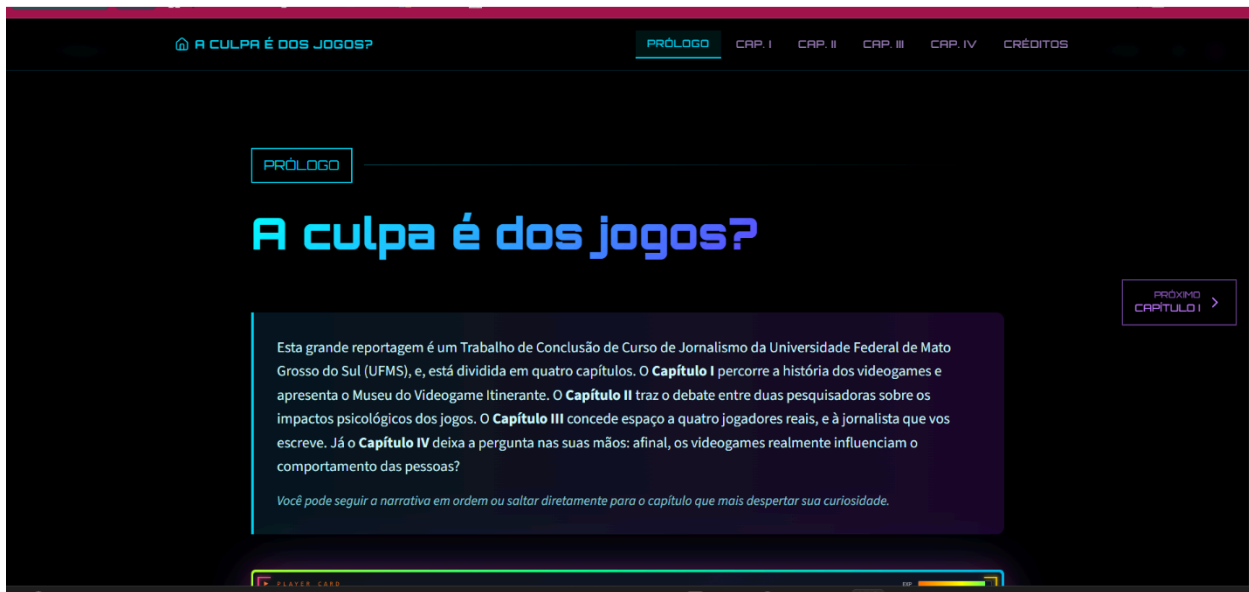
Figura A1 – Menu principal da reportagem digital.



Fonte: elaboração da autora (2026).



Figura A2 – Tela de abertura do prólogo.



Fonte: elaboração da autora (2026).

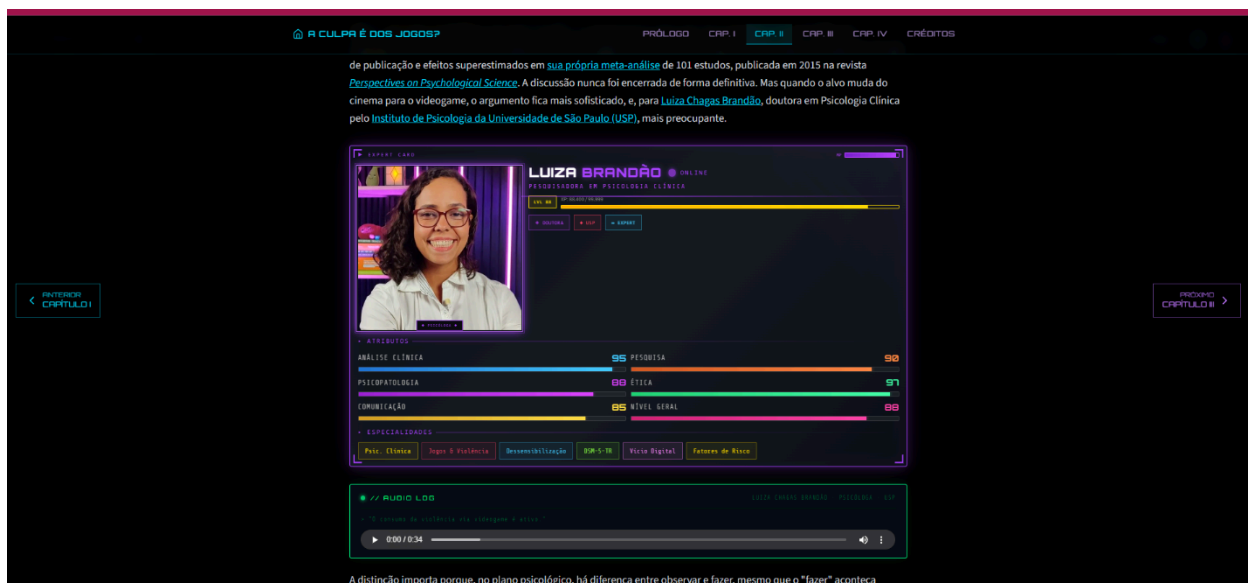
Figura A3 – Capítulo I, com card de Cleidson Lima, criador do Museu do Videogame Itinerante.



Fonte: elaboração da autora (2026).

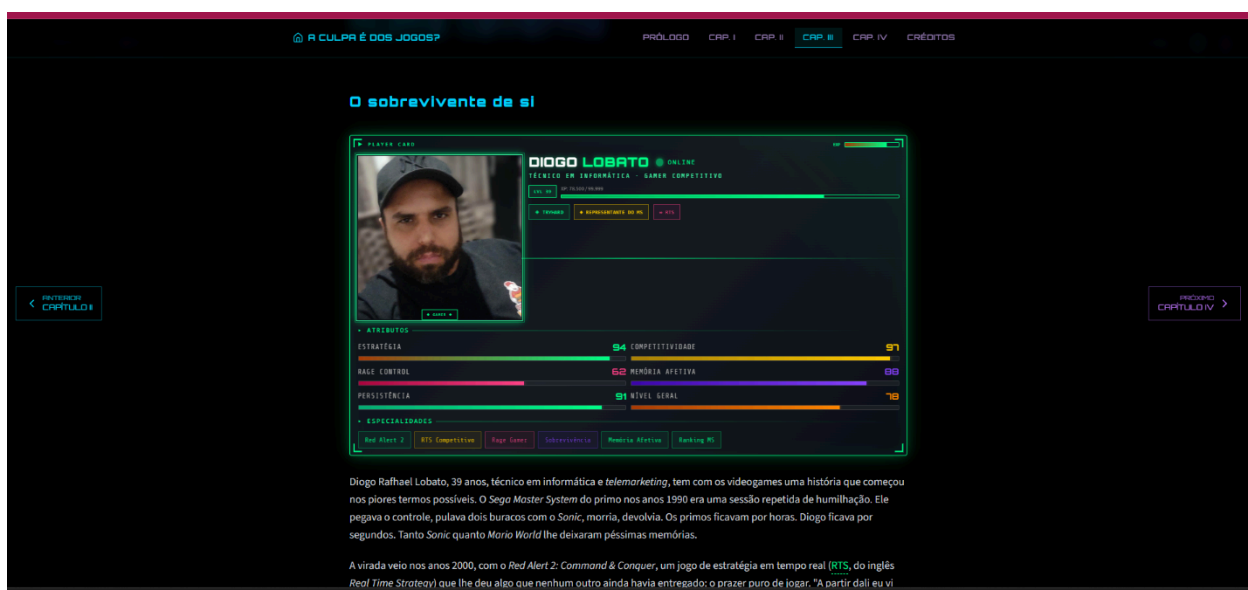


Figura A4 – Capítulo II, com card de Luiza Brandão e recursos de áudio.



Fonte: elaboração da autora (2026).

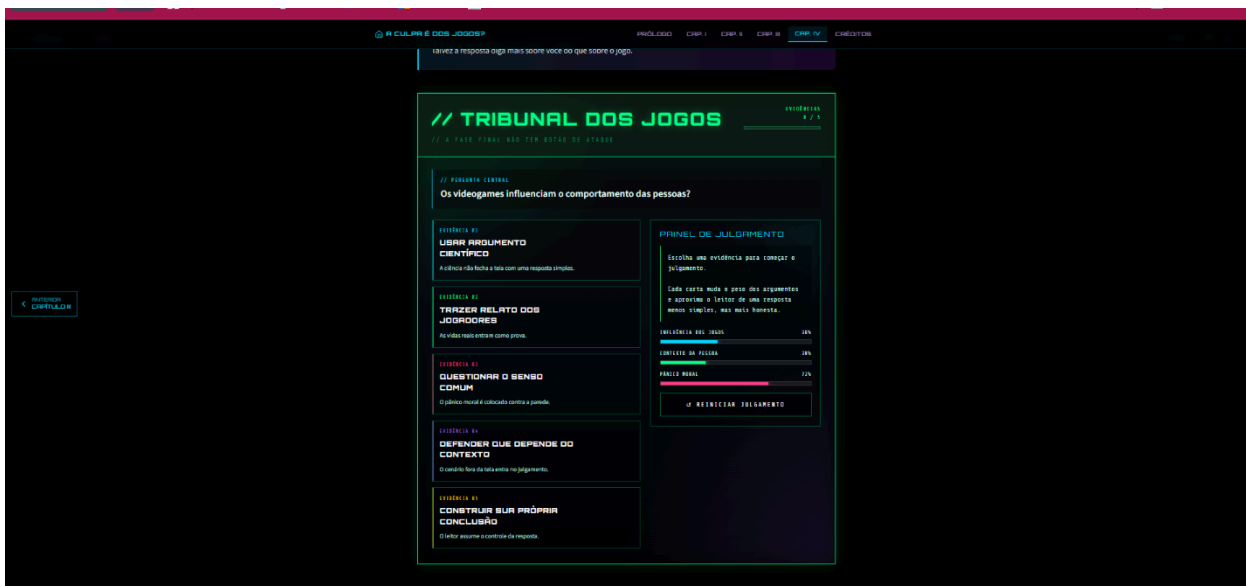
Figura A5 – Capítulo III, com card de Diogo Lobato, um dos jogadores entrevistados.



Fonte: elaboração da autora (2026).

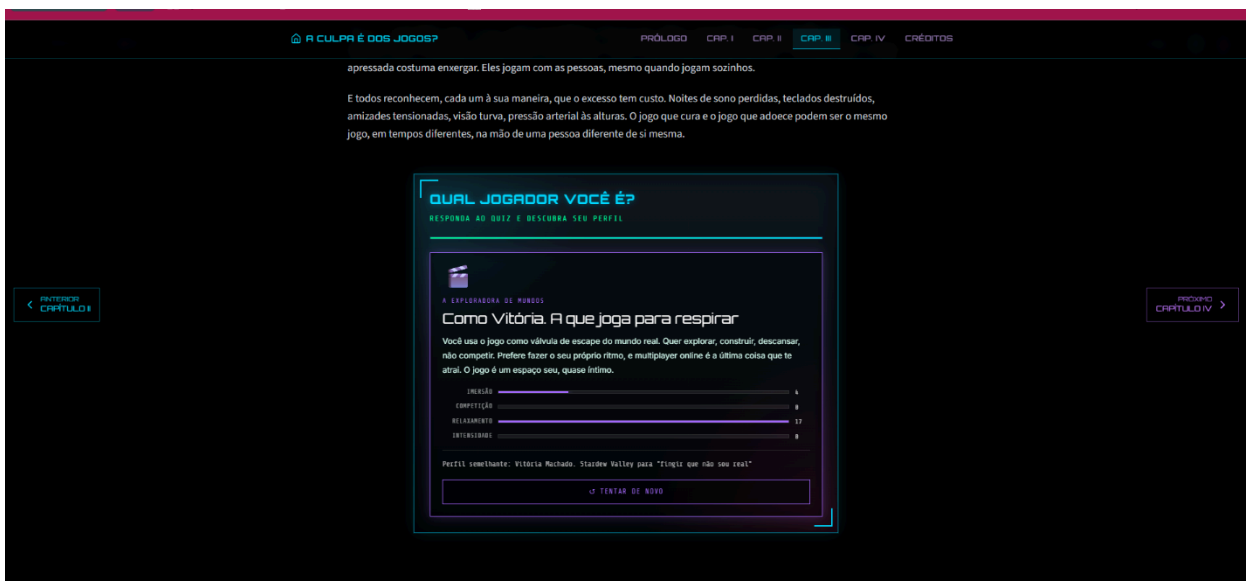


Figura A6 – Capítulo IV e recurso interativo “Tribunal dos Jogos”.



Fonte: elaboração da autora (2026).

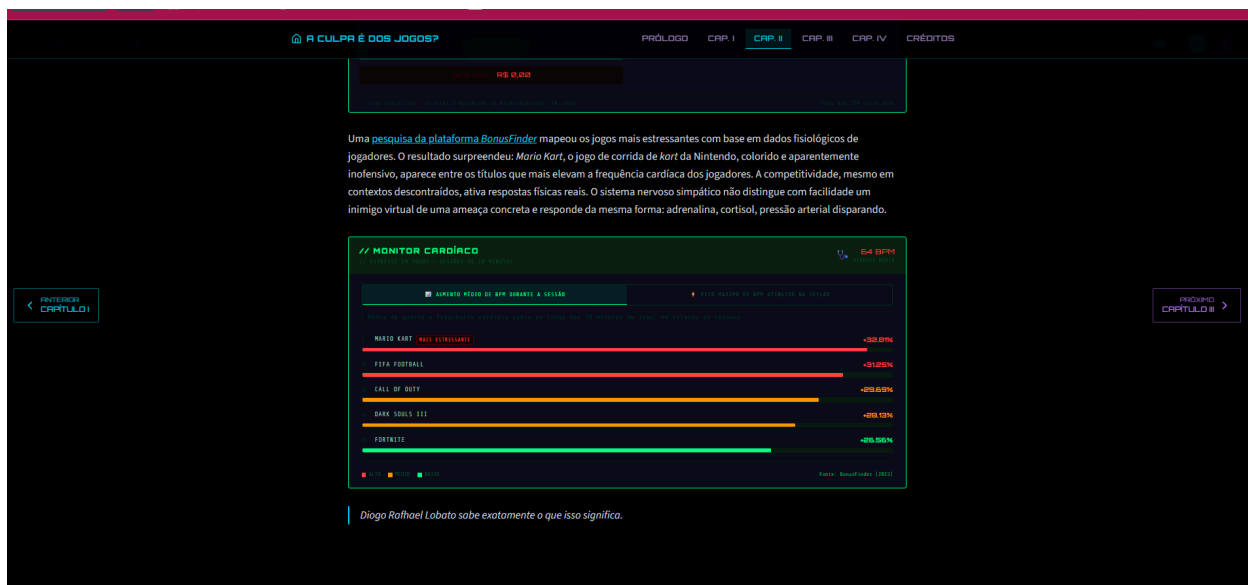
Figura A7 – Painel de dados sobre o perfil do *gamer* brasileiro.



Fonte: elaboração da autora, com dados da Pesquisa *Game Brasil* 2024.

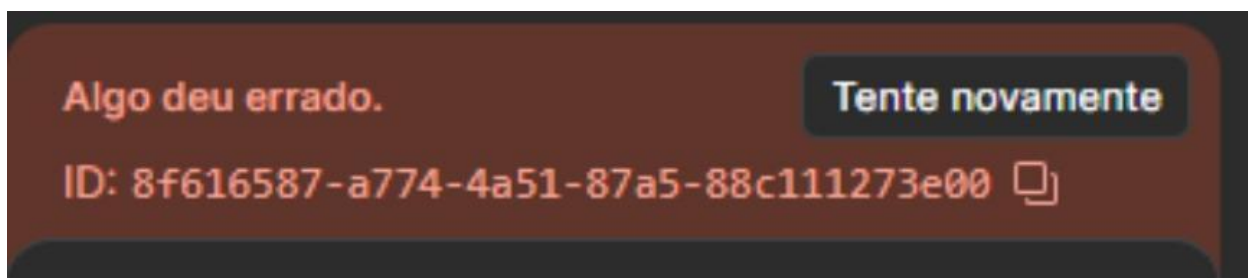


Figura A8 – Painel de dados sobre estresse em jogos.



Fonte: elaboração da autora, com dados da *BonusFinder* (2023).

Figura A9 – Mensagem de erro apresentada pelo *Figma Make* durante o desenvolvimento.



Fonte: captura de tela da autora (2026).