

VIDEOGAMES E POLÍTICA - UMA ANÁLISE SOBRE A OMISSÃO E SUBMISSÃO JORNALÍSTICA DOS SITES VOXEL E THE ENEMY EM DEBATER POLÍTICA

Vinícius Vidal ROSA (Unileste); Marcelo Duarte de Sousa SILVA (Unileste)

Introdução: Desde os primórdios, o lúdico esteve presente nas interações humanas, sendo parte da capacidade humana do imaginário, como afirma Huizinga (2019). As novas tecnologias computacionais e o ato de jogar em um ambiente virtual deram origem aos videogames.

Com a evolução natural da mídia e seu potencial comercial, os videogames tornaram-se uma das indústrias mais rentáveis, ultrapassando o cinema e a música.

Tal potencial acabou gerando uma linha editorial própria, que realiza a cobertura desse mercado desde os anos 1980. Porém, há assuntos pouco explorados no jornalismo de videogames, como aponta Assis (2007). Dentre estes está o aspecto político. Objetivo:

O presente trabalho tem como objetivos investigar e analisar o fenômeno da sonegação, submissão e omissão da informação jornalística, propostos por Serva (2001), ao deparar-se com as notícias de cunho político em sites jornalísticos sobre videogames. Metodologia: Para a concretização deste trabalho, realizou-se uma pesquisa qualitativa de dois dos websites mais acessados do Brasil e sua cobertura jornalística sobre videogames envolvendo questões políticas. Para isto, observou-se a maneira com que esses sites noticiam os temas transversais aqui propostos.

Resultados: Foram levantados indícios de que há a presença de elementos de submissão e omissão jornalística nestes veículos ao abordarem a convergência de temas políticos e videogames, principalmente ao analisar matérias que abordam as estratégias de campanhas eleitorais de candidatos que investiram no público consumidor de jogos eletrônicos. Através desses dados foi possível identificar uma deficiência deste campo jornalístico em abordar a temática política e propor alternativas para melhorias do fazer jornalístico na área de cobertura sobre games ao abordar este tema. Conclusão: Por fim, o trabalho aponta alguns caminhos que visam contribuir com um amadurecimento do jornalismo especializado, além de reforçar a criticidade do público-alvo que ainda se prova resistente a interseção entre a convergência dos assuntos.

Palavras-chave: Política. Jornalismo. Videogame.

Agências de fomento: Unileste